국민과 함께하는 Design

PUBLIC DESIGN

MKE 지식경제부 Ministry of Knowledge Economy

kidp 한국디자인진흥원

SPACE

인사말 6

공공디자인의 개념 9

살기 좋은 지역 만들기 시범지역 공공디자인 공통요소개발 16

한국재활복지대학 환경디자인개발 20

산업기술 랜드마크를 위한 한국기술센터 환경디자인개선 24

인간과 자연이 함께하는 군포시 초막골 생태공원 공공디자인개발 28

완충녹지지구 경관개선과 연결보행보도의 환경개선 32

호수공원 가로시설물 디자인개발 36

주민참여형 복합문화체육시설 환경디자인개선 40

제부도 환경개선 및 공공디자인개발 44

일산해수욕장 및 대왕암공원 이미지개선 48

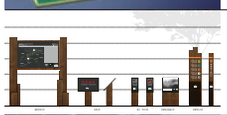
포항상징거리 가로경관개발 52

관광도시 활성화를 위한 연동상가 환경개선 56

FACILITY

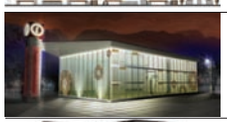
농촌마을 경관형성 마을 구성 요소별 디자인개발 62

도로명판 및 건물번호판 상세설계 66


등산로주변 공공디자인개선 70

지진관측소 표준디자인개발 74

세계문화유산 등 주요 기념지 공공디자인개선 78


관광안내소 표준디자인개발 82

덕산 온천 관광휴양지 환경디자인개선 86

동해시 지역고유이미지 정립 : 가로환경시설물개발 90

거창군 공공디자인개선 94

대구시 태양광 발전시설 설치를 위한 공공디자인 98

뜬봉샘 생태공원 공공시설물 디자인개발 102

I M A G E

아름다운간판시범사업 간판디자인자치단체 지원 108

산촌생태마을 공공디자인개선 112

해양안전종합정보시스템 상품화 BI 디자인개발 116

어업지도선 상징매체(부착표시) 디자인 120

1문화재 1지킴이 운동 브랜드 및 캐릭터개발 124

유네스코 세계무형유산 지정 강릉단오제 이미지 마스터플랜 개발 128

여수시 간판문화 개선사업 132

GOOD DESIGN

서교동 자이 갤러리 138

푸르지오 과학놀이터 – 내 집 앞을 찾아 온 우주선 140

문화가 있는 놀이터 거꾸로 놀이터 142

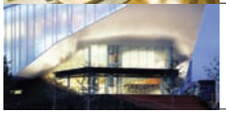
래미안 가락한라 (파크팰리스) 생태계류원 144

대곡역 래미안 달성 워터가든 146

자이 잠실4 랜스케이프 디자인–하늘로 열린 길 148

사직자이 익스테리어 디자인 초대 150

대우 월드마크 웨스트엔드 숲속의 아침 152


연산동 자이 갤러리 154

제3회 공공디자인전 156

공공디자인 담론 158

INDEX 160

지식경제부와 한국디자인진흥원이
공공디자인으로
대한민국의 가치를 높여갑니다

MESSAGE

FROM

THE CEO

공공디자인의 개념

공공디자인은 사회적 창의력의 원천이며, 국가 또는 도시 브랜드의 출발점이다.

공공디자인의 개념

사전적으로 공공디자인은 공공장소의 여러 장비 및 장치를 보다 합리적으로 꾸미는 일로 정의된다. 또한 공공디자인의 개념은 국가, 지자체 또는 공공단체 등이 소유, 설치, 관리하는 공적 영역의 디자인과 일상적인 생활환경에서 사회구성원 모두에게 영향을 미치는 것으로 공공성이 강조되어야하는 사적 영역의 디자인을 모두 포괄하고 있다. 여러 사람들이 공동으로 이용하는 공공공간, 공공시설물, 공공시각매체 등의 디자인 개선을 목표로 하는 공공디자인은 삶의 질 향상을 위한 수단으로 인식되고 있으며, 공공시설을 포함한 생활환경 개선은 물론 지역 상징물 및 아이덴티티 개발 등을 통해 시민들의 지역만족도와 일체감 향상에 크게 기여할 수 있는 것으로 인식되는 등 정책추진에 대한 시민들의 관심을 끌 수 있는 요소들을 갖추고 있어 최근 행정기관들의 핵심 정책과제로 활용되고 있다. 이와 더불어 공공디자인 영역 안에 도시디자인, 경관디자인, 환경디자인 등 관련 디자인산업 분야를 통합할 수 있는 관계로 수요가 폭발적으로 증가하는 블루오션의 사업영역으로 급성장하고 있다.

이미 지식경제부(구 산업자원부)는 중앙정부와 지방자치단체 및 공공기관이 집행하는 공공부문사업 중에서 디자인이 필요한 사업에 우수한 디자인 솔루션과 예산을 지원하는 공공디자인개선 사업을 시행하고 있다. 서울시는 2007년 4월 서울시의 공공디자인은 물론 서울시의 아이덴티티까지 관리하는 디자인 관련 시정기능을 통합하여 창의시정을 실천하는 디자인서울통합본부를 설립하였다.
한편 공공디자인에 대한 관심이 높아지면서 지식경제부와 한국디자인진흥원은 2006년부터 우수산업디자인(GD)상품 선정제도에 공공디자인 부문을 선정대상으로 추가하여 공공디자인의 중요성을 알리는데 앞장서고 있다.

공공디자인은 디자인 대상이 가지고 있는 단순한 기능성, 조형성만이 아니라 심미적, 문화적 만족감이라는 공공의 편익을 지향한다. 공공디자인은 물리적 환경의 영향과 맥락적 관계를 통해 사람들이 가지고 있는 도시와 지역에 대해 소속감을 느끼게 하고 긍정적인 인상과 자세에 영향을 미친다. 디자인서울총괄본부의 본부장인 권영걸 교수는 "공공디자인은 사회적 창의력의 원천이며, 국가 또는 도시 브랜드의 출발점"이라고 말했다. 따라서 공공디자인의 대상은 벤치, 휴지통, 공중전화 등 도시공간에 배치된 사물들부터 시작하여 표지판, 안내판 등의 시각적 규범으로 활용되는 사인물, 영리목적에 의한 결과물이긴 하지만 불특정 다수에게 공개되는 광고물, 간판 등의 시각매체, 사무실, 쇼핑센터, 교통시설 등의 내부 공간과 거리, 건축물 등의 외부를 포함하는 환경, 지역의 이미지를 상징하는 브랜드까지 미시적 사물부터 시작하여 거시적 인식의 대상까지 도시를 구성하는

모든 대상에 관여한다.
따라서 지역의 작은 마을부터 중소도시, 광역시, 국가로 확장되는 공공디자인의 추진주체별로 그 역할이 중요시되고 있다. 그러나 한국적 상황에서 공공디자인에 대한 논의와 실제들이 주로 공공분야에서 이슈화되고 있는 상황을 보면서 공공디자인을 단순히 지방자치단체와 관공서가 소유한 기물에 대해 공공기관이 주문한 디자인 또는 공공이 소유한 공공재에 대한 디자인으로 국한하여 해석하는 것은 합당하지 않다. 공공디자인을 사업의 주체에 한정된 소유의 개념으로 해석한다면 공공디자인의 의미와 가능성을 곡해하는 현상이 발생한다. 공공디자인은 공공의 이익에 봉사하는 디자인으로, 사회구성원 모두의 행복과 문화적 삶을 지향하는 정신이자 태도로 해석되어야 한다. 즉 개인의 욕구를 충족시킴으로써 이익을 창출하는 목적을 가진 기존의 산업디자인의 기능 및 역할과 대비되어 공공성을 추구한다는 특성이 강조되어야 한다.
사회구성원 모두를 위함은 고립된 개인이 아닌 관계성 기반의 공동체를 형성하는 단위로서 책임과 권리를 통해 구현되는 실천양식이며 삶의 태도이다. 공공디자인은 결국 우리 모두의 삶에 관계하고 있다. 공공디자인이 제공하는 도시 미관의 향상은 직접적으로 시민들에게 도시의 여유와 자랑스러움을 상징하는 공간을 제공하고, 아름다운 환경을 가진 곳에서 살고 있다는 인식을 가지게끔 또는 대외적으로 매력적인 특성을 가진 도시라는 이미지를 보여줌으로써 궁극적으로 도시 시민들의 삶의 질을 향상시키는 역할을 하는 것이다. 나아가 공공디자인은 도시와 지역의 사회문화적 정체성을 브랜드화하고 경제, 사회, 문화적 가치를 확대하고 재생산하는 기능을 한다. 결국 지역경쟁력 확보를 통한 지역개발의 선순환을 일으키는 경제적 효과, 공동체의 회복과 삶의 질을 향상시키는 문화적 효과, 지역에 대한 애착과 정주를 통한 사회통합을 지향하는 사회적 효과 등을 기대할 수 있다.

이명박 대통령의 취임사에도 나타나 있듯이 공공성이란 공공의 복리를 도모하는 사회, 협력하는 사회, 풍요와 배려와 품격이 넘치는 사회라는 의미를 수반한다. 공공성을 실현하기 위해서는 공공의 의미를 소중하게 가꾸고 각자가 스스로 자기 몫을 다해야 함을 전제하는 것이다. 공공성의 역사적 발전과정은 사회성의 발전과정과 유사하다. 산업혁명 이후 급격한 도시화는 빈부의 격차를 불러오게 되었고, 민주주의와 공산주의라는 정치적 이데올로기는 시민사회의 공공적 복리를 추구하는 문명화, 선진화라는 목표를 위한 사회적 설계로 작용하였고, 이는 곧 시대상을 대변하는 미적 양식으로 형식화되어 시민들의 의식주와 생활과 삶에 직접적인 영향을 미치며 동시대를 살아가는 시민들의 사회의식과 철학에도 영향을 미쳤다. 의식주와 생활, 삶, 의식과 철학을 설계하는 디자인은 곧 시대의 이데올로기로 작용한다. 결국 공공디자인은 공공적 개념의 형성과정 동안 시민들의 참여에 기반을 둠으로써, 환경친화성과 지속가능성, 합목적성 등 디자인의 공공성 실현을 통해 지역의 문화, 경제, 사회, 역사적 자본으로 작용한다.

결국 공공디자인의 개념은 디자인의 공공적 개념의 형성, 즉 디자인의 '공공성'과 같이 보아야 하는 것이다. 디자인의 공공성은 사회문화적 맥락에 대한 이해를 바탕으로 지속가능한 성장을 보장하고 추구한다. 공공성은 사유의 개념에 대비되어 누구에게나 열려 있는 공통된 삶의 영역을 대상으로 한다. 사회구성원들의 상호중첩을 통해 공공의 관계를 형성하고 활성화시키는 사회통합적인 성격을 내포하고 있으며, 사회적 합의를 바탕으로 사회구성원 모두에 의해 공동으로 구축된다.

지역문화와 함께하는 공공디자인

문화적 차원의 공공성은 정체성과 개성이 드러남과 동시에 주변과의 조화도 고려해야 한다. 주변과의 조화가 곧 사회와의 관계성을 드러내는 것이며, 사회와의 관계성을 통해 공공적 가치가 발현될 수 있다. 이런 과정 자체가 수요자, 지역 시민, 전문가, 행정인 등 다수의 의견을 수렴해가는 과정이며, 이러한 공적논의라는 필수적인 소통행위를 수반해야만 공공성과 사회성을 보장하는 참여를 실현시킬 수 있다. 이런 활동은 인식의 변화가 우선돼야 하므로 시간을 필요로 한다.

공공디자인을 이야기할 때 도시미관을 해치는 무질서한 사례로 자주 언급되는 간판은 실제로 공공디자인 개선사업의 단골메뉴로 등장하는 대상이다.

그러나 간판도 문화현상으로 해석하면 새로운 콘텐츠가 될 수 있다. 간판은 정비의 대상으로 비쳐질 수 있지만 간판의 주인들에게는 생계가 걸린 문제이다. 식자의 눈엔 무질서할지언정 내부사정에 관련된 업계 종사자 혹은 새로운 문화로 바라보는 외국인의 시각에선 오히려 역동적이고 개성적으로 보일수도 있는 것이다. 간판은 지역 문화가 시각적 이미지로 어떻게 표현되느냐의 문제이지 결코 계몽의 대상이 아니며, 결국 간판에 대한 문제는 도시의 얼굴에 대한 문제인 것이다. 이것을 해결하기 위해서는 시민 스스로의 의식수준 향상이 우선적으로 이루어져야 할 것이다.

디자인의 기준과 표준이 오히려 천편일률적이고 개성을 무시할 수도 있으며, 공공디자인의 결과가 최종수요자 즉 시민의 마음에 들지 않을 수도 있는 것이다. 최종 결과물에 대해 최종수요자가 직접 선택할 수 없는 공공디자인은 생계에 지장을 주지 않고서도 정체성과 개성이 드러나야 하는 것이기에 공공성에 대한 접근은 매우 어려운 문제이다.

여수시의 '간판문화 개선사업'은 상기 간판 문제에 대해 진지한 고민을 통해 지역문화와 함께하는 공공디자인을 구현한 사례이다. 여수시는 지역의 불량스런 간판문화를 단순히 내부의 낮은 미적 수준으로 보지 않고, 여수시의 침체된 경기와 생활주거환경의 공동화현상을 상징하는 현상으로 파악하여, 단순히 간판의 미적 수준을 개선하는 데 그치지 않고, 여수 지역의 아이덴티티를 새롭게 재정립하고자 하는 문화적 의지와 결합시켜 개선사업을 추진한 것이다. 특히 내용면에서 간판 디자인에 대한 미적 판단을 배제하고 규격과 수량, 소재, 부착장소에 대한 한계 규정만을 명시한 가이드라인 제공에 집중하여, 지역의 역사성과 자생적인 문화가 발현될 수 있도록 민간의 자율적인 참여를 통한 개선활동을 유도함으로써, 지역 고유의 문화와 주민들의 동의를 무시한 졸속적 전시행정이 되지 않도록 노력한 점이 특기할만하다. 가이드라인을 제공하는 방법을 통해 지역의 간판문화를 개선한 여수시는 문화도시로서의 위상과 도시가치를 상승시킴으로써 2012년 세계박람회를 유치하는 성과를 얻었다.

지역 시민과 함께하는 공공디자인

시민들의 참여는 관주도의 공공디자인사업을 민간주도로 변환시킴으로서 공공디자인이 자생적인 산업으로서 지역사회에 스며들 수 있는 전제를 마련한다. 디자인혁신을 통한 삶의 질 향상을 모토로 2007년 현재 영국 노스이스트 지역에서 진행중인 'Dott 07(Design of the time 07)' 프로젝트는 2년마다 캠페인 지역이 바뀌면서 장장 10년에 걸쳐 시행될 예정인 참여중심의 공공디자인 프로젝트로서, 지역 시민과 함께 하는 공공디자인의 사회 혁신 도구 기능을 보여주는 대표적인 사례이다. 일반 시민들에게 디자인 가치의 중요성을 널리 알려 삶의 질 향상을 위해 디자인이 어떤 역할을 하는지 직접적인 참여 프로그램을 통해 공공디자인과 사회 혁신의 관계를 인식시키고, 혁신적인 개선이 가능한 일상의 모든 영역을 포괄함으로써 디자인이 가진 모든 잠재력을 활용하여 사회를 혁신할 수 있는 계기를 제공하였다. 특히 공공디자인이 이루어지는 해당 지역에 대해서는 지역 시민이 누구보다도 전문가란 사실을, 공공디자인에 있어 지역 시민의 참여가 성패를 좌우하는 가장 큰 요인임을 인식해야 한다.

Dott 07 프로젝트의 캐치프레이즈는 '누가 당신의 삶을 디자인합니까?(Who designs your life?)' 라는 철학적인 질문이다. 과거 산업혁명시대를 거치면서 증기기관차와 같은 혁신적인 물건들이 발명되고 디자인되면서 현대문명의 큰 변화를 가져왔으며 인류의 삶이 훨씬 편안해진 것은 사실이다. 그러나 한편으로는 꼭 필요한 것들 외에 너무 많은 제품들이 디자인되고 생산되면서 지구를 망가뜨리고 낭비를 초래하고 있진 않은지 되돌아보는 계기를 마련하고 있다. Dott 07 프로젝트는 자꾸 새로운 물건을 디자인하고 만들어내는 디자인의 과잉보다, '물건보다 사람이 많은 세상(A less-stuff-more-people world)', 지구환경을 고려한 디자인과 이를 위한 디자이너의 역할을 재조명하고 있다.

국내의 경우, 사단법인 '걷고싶은 도시 만들기 시민연대(이하 도시연대)'가 실행하는 '한평공원 만들기' 프로젝트는 지역 시민과 함께하는 공공디자인의 대표적인 사례이다. 동네에 있는

공공디자인은 디자인이 가진 일상적 차원의 가치에 주목하고 사회적 확장을 통한 공동체적 의미를 실행하는 것을 추구한다.

자투리땅이나 주인 없이 버려진 유휴지를 뜻하는 '한평'이라는 공간에 주민들의 참여로 작지만 아름다운 공원을 만드는 것이 목적인 '한평공원 만들기'는 다른 공원과 비교하면 볼품없는 모습이지만 기금마련부터 디자인, 시공까지 모든 과정을 지역 주민들의 자발적인 참여를 통해 이룬다는 점에서 눈에 보이는 근사한 시설물이 아니라 보이지 않는 소통을 전제로 하는 아름다운 공간으로 재탄생시킨다는 차별성을 가지고 있다. 결국 멀리 있지 않고 우리와 직접 마주치는 실질적인 공간인 '한평'을 주민들의 목소리를 이끌어낼 수 있는 공공의 공간으로써의 '공원'으로, 그리고 실제 모두의 참여를 통해 모든 디자인과 작업을 이루어낸다는 '만들기'의 의미를 충분히 실천하고 있다.

공공적 개념의 디자인

산업을 위한 디자인의 의미는 개인적인 선택의 취향에 따라 개인의 욕망을 충족시키는 것을 목표로 한다. 그러나 삶을 위한 디자인을 지향하는 공공디자인은 디자인이 가진 일상적 차원의 가치에 주목하고 사회적 확장을 통한 공동체적 의미를 실행하는 것을 추구한다. 디자인이 가진 일상적 차원의 가치는 일상적 생활과 공동체적 삶, 지역에 대한 긍정적인 인상 등 추상적 가치를 포함한다. 즉 일상성과 공공성은 일맥상통하는 것이다. 일상성은 개인의 영역과 공공의 영역을 굳이 구분하지 않고 억압되거나 간과되었던 공공의 영역을 되살리기 위해 디자인이 가진 공공성의 가치를 부각시킨다.

사적영역에 머물며 고객의 잠재된 니즈를 충족시키고 판매를 촉진하기 위한 문제를 해결하는 데 국한되었던 디자인은 공공디자인을 통해 사용자와의 관계를 새롭게 정의해야하는 상황을 맞이하여, 디자인의 활동영역과 디자인을 통한 관계성이 조형적 은유와 상징을 통해 사회와 소통하며 공적영역으로 확산되고 있다. 공적영역으로 확산되는 디자인은 시민들의 일상적 요구들을 수렴함으로써 지역 공동체의 주체적인 공공의식을 고취하고 궁극적으로 민주주의를 발전시키는 발판도 제공한다.

이런 추세는 공공정책이 좋은 디자인에 눈뜨기 시작하는 데 영향을 미치게 된다. 좋은 디자인이란 변화하는 시대상과 그 위상, 이미지, 나아가 이데올로기까지 포함하는 개념이다. 한편 공공정책에 좋은 디자인을 생산하고 공급하는 공급자와 소비하는 고객의 관계를 등치시킬 수 있는 시장의 논리를 도입함으로써 디자인 품질의 중요성이 증대하였다. 실제로 디자인이 개선됨으로써 미학적 가치뿐 아니라 인식, 효용성, 효율성 등의 가치도 비례하여 향상되는 것을 경험함으로써 공공정책에서도 디자인경영과 같은 디자인 개념을 도입한 공공디자인 정책 사업의 선호도가 증가하고 있는 추세이다. 생산패러다임에서 벗어나 삶을 제대로 향유하기 위한 공공정책으로서의 공공디자인은 황량한 사막에 국제적 이목을 집중시키는 비전이 살아 숨 쉬는 꿈의 도시를 만든 아랍에미리트의 두바이처럼 다양한 사례를 목격할 수 있다. 공공디자인은 곧 지역의 얼굴, 즉 이미지를 만드는 활동이다.

인간에게는 누구나 자기 고유의 사적영역이 필요하면서 동시에 타인과 교섭하면서 공동체적 삶을 살아갈 영역이 필요하다. 개성적인 개인의 삶을 담는 사적영역과 사회적 삶을 가능하게 하는 공적영역의 균형을 이룰 수 있을 때 바람직한 인간의 삶이 형성된다고 볼 수 있다. 사적영역과 공정영역을 모두 껴안고 있는 공간으로서의 도시는 일상을 살아가는 주체인 인간에 의해 모양을 가진다. 결국 일상과 삶이 담겨 있는 도시의 생산성을 지속시키기 위한 공적영역에 대한 디자인이 중요해지는 것이다.

공공

공생

SPACE DESIGN

b e f o r e

살기 좋은 지역 만들기 시범지역 공공디자인 공통요소개발

활용기관 행정자치부
mogaha.go.kr

주관기관 (주)씨티이안
cityian.co.kr

참여기관 수 디자인

S01

사람과 자연의 어울림 공간

'공간의 질' 향상

"살기 좋은 지역 만들기 시범 사업" 의 일환으로 '공간의 질 향상' 이라는 대전제를 바탕으로 30개 지역의 공공공간, 시설물, 색채계획 등을 단순한 정비의 차원이 아니라 공공디자인의 차원에서 보다 다각적인 방법으로 접근하였다.

'和/安/然'

'和/安/然' 을 모티브로 '和' 는 서로 어울릴 수 있는 공간, '安' 은 안락함과 편안함을 느낄 수 있는 공간, '然' 은 자연과의 어울림의 공간으로 다가올 수 있도록 개발하였다.

지역 사랑의식 상승과 환경디자인의 균형적 발전

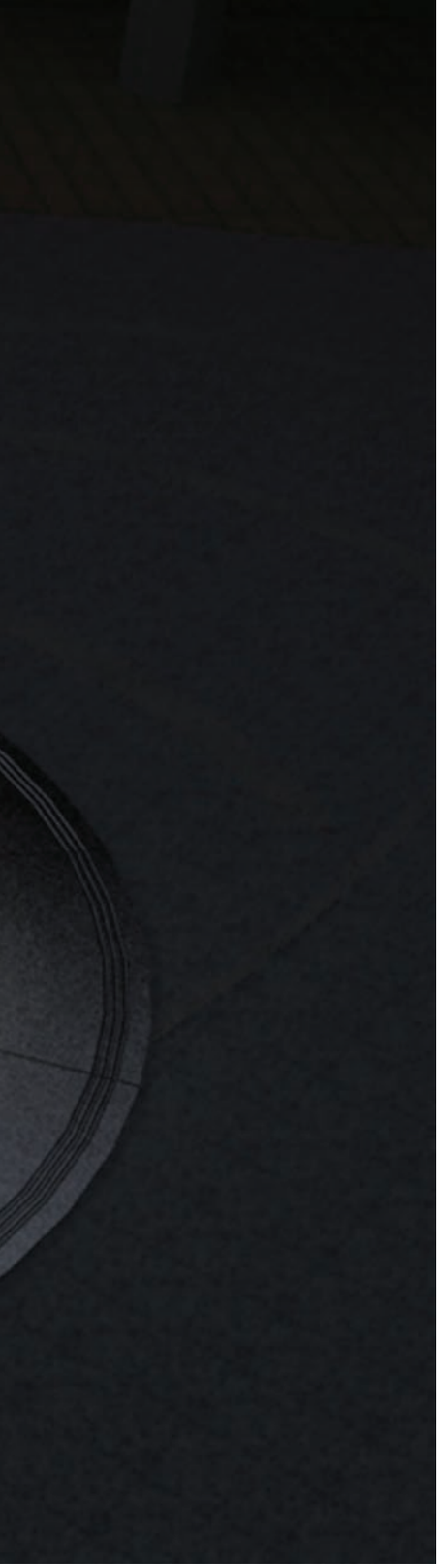
본 연구는 지역 환경을 통한 디자인적 접근의 중요성을 인식시키고, 편리하고 쾌적한 환경을 제공함과 동시에 지역 사랑의식을 상승케 하며, 지역 환경의 공공 디자인 매뉴얼을 완성하여, 지역의 환경디자인을 균형적으로 발전시킬 수 있는 계기를 마련하고자 한다.

b e f o r e

한국재활복지대학 환경디자인개발

활용기관 한국재활복지대학
hanrw.ac.kr

주관기관 (주)선진플러스
oksunjin.co.kr



장애인과 비장애인의 통합교육을 위한 ‘유니버설 디자인’

장애인과 비장애인의 커뮤니케이션 유도

본 사업은 장애인들에게 고등교육의 기회를 제공하기 위해 공공디자인 및 유니버설디자인의 개념을 정립하여 장애인의 입장에서 적용하고 장애인과 비장애인의 커뮤니케이션 유도를 통해서 지역에 있는 대학의 위상을 정립함과 동시에 정체성을 확립하고 공동체의식을 고취시키는 것을 목적으로 한다.

유니버설 디자인의 새로운 방향 제시

‘학교다움을 나타낼 수 있는 디자인’, ‘보이지 않는 유니버설 디자인’, ‘건축물, 공간과 동화되는 디자인’을 컨셉으로 하여 유니버설 디자인의 새로운 방향을 제시하고자 한다. 장애인과 비장애인의 통합 교육을 위한 환경디자인 조성사업으로 대학 건축물 내·외부 환경 색채디자인 및 상징조형물 디자인, 조경디자인, 환경시설물 디자인, 안내시스템 디자인과 디자인 매뉴얼을 개발한다.

S02

b e f o r e

아이덴티티 확립을 통해 안전성, 보전성, 편리성, 쾌적성 등을 확보

이를 통해 대학의 정체성과 아이덴티티를 확립할 수 있고 기능적이며 미적인 것을 동시 수용한 학교시설로 안전성, 보전성, 편리성, 쾌적성 등을 확보할 수 있다. 또한 정비된 교육공간은 학생들 간의 커뮤니케이션 기회를 제공하며, 커뮤니티 형성을 촉진시킴으로써 학생들의 공동체의식을 고취시킨다.

b e f o r e

산업기술 랜드마크를 위한 한국기술센터 환경디자인개선

활용기관 산업기술재단
kotef.or.kr

주관기관 (주)디자인스퀘어
dsq.co.kr

참여기관 (재)한국컬러앤드패션
트랜드센터

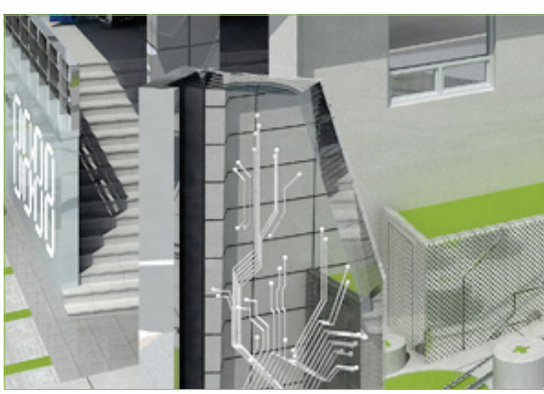
사람을 향한 기술 – '빛과 나눔'

감성적이고 친근한 분위기의 장소 제공

공공디자인 개발의 기초 및 동기 부여를 할 수 있는 시범사업으로 기술센터와 테헤란 벤처밸리가 지역주민과 보행자에게 밝고 즐거움이 있는 장소, 보다 감성적이고 친근한 분위기의 장소 제공이라는 커다란 테마를 설정하여 재미있고 경험 있는 장소로 랜드마킹 될 수 있는 지역의 아이덴티티와 개성(Personality)이 부각되도록 개발하였다.

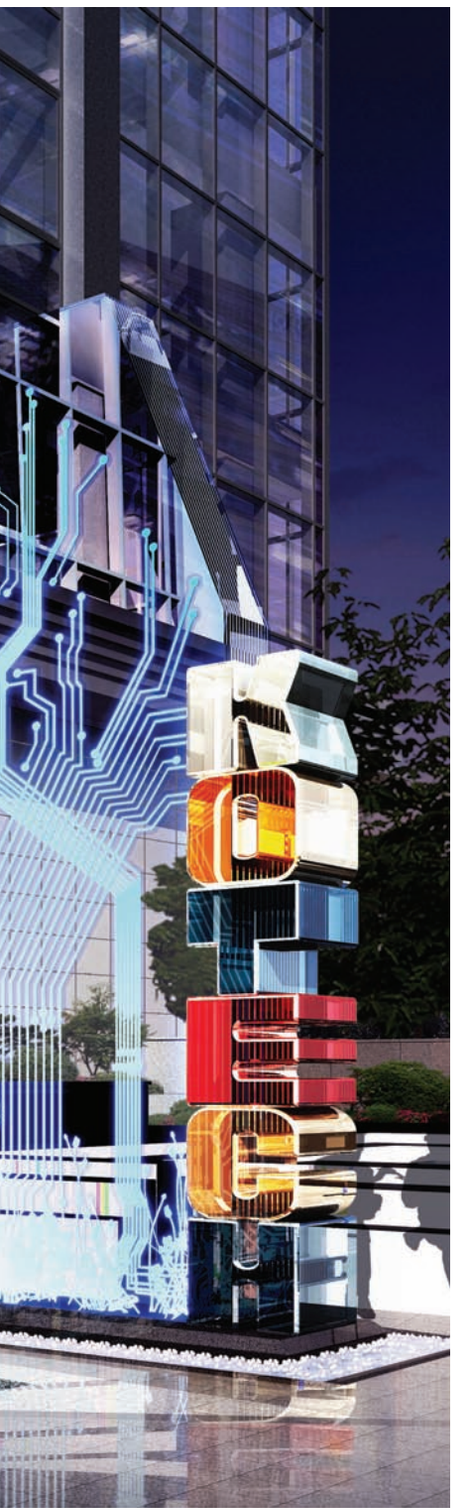
기술보다 자연과 사람을 중시하는 디자인

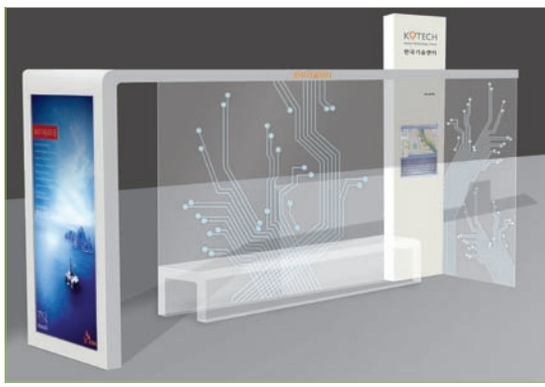
무엇보다 딱딱하고 어려운 기술보다는 자연과 사람을 향한 '기술'의 느낌을 자연스럽게 느낄 수 있게 하였고 감성적이고, 경험적인 공간을 경험하도록 디자인하였다.



S03

한국기술
The time of KOTECH





도시브랜드화와 국가 경쟁력 강화 및 국가의 문화적 경쟁력 강화

감성시대 소비자 성향 변화와 시대적 요구를 충족시키기 위한 공공디자인의 확산과 지역 및 입주자 생활의 질 향상은 물론, 문화적 도시 공간 개선에 대한 시너지 효과를 통해 미래지향적 도시형성의 기초를 제공하고 도시브랜드화와 국가 경쟁력 강화 및 국가의 문화적 경쟁력 강화를 도모할 수 있다.

인간과 자연이 함께하는 군포시 초막골 생태공원 공공디자인개발

활용기관 군포시청
gunpo21.net

주관기관 (주)도시경관연구소 율
youldesign.com

S04

초록오감을 만날 수 있는 생태공원

'초록오감-초막골 이야기' 로 5感을 자극하는 디자인전략 구현

인간과 자연이 함께하는『군포시 초막골 생태공원 공공디자인 개발』은 親自然, 親人間의 디자인시스템을 구축하기 위하여 오감으로 체험하는 친환경쉼터로서 "초록오감-초막골 이야기" 를 디자인 컨셉으로 숲, 생명, 자연으로의 회귀를 대표이미지 키워드로 도출하였다. 또한 〈자연과의 동화/투영/그림/담음/놀이〉의 '5感 자극 디자인전략' 을 구현하는 표준설계를 통해 표준모델로서 지속 가능한 디자인을 완성하였다.

생태디자인 시스템의 기초마련

단기적으로는 도시근린공원에 걸맞은 쾌적한 공원환경 조성과 생태디자인 시스템의 기초를 마련하고, 초막골 생태공원만의 독창적 Identity를 지닌, 군포시민이 사랑하는 도시명소를 완성하는 것이고, 나아가 향후 군포시의 타 문화공간과 도시 환경디자인 네트워크를 형성하고, 국내 생태공원의 새로운 모범으로서 표준디자인 모델을 제시하고자 한다.

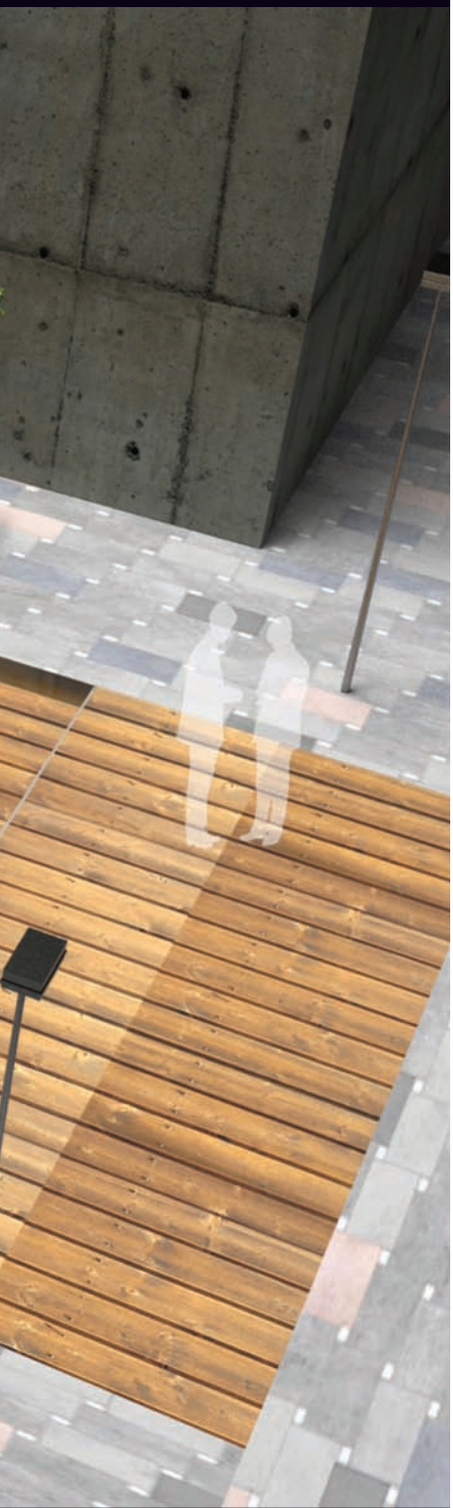
b e f o r e

완충녹지지구 경관개선과 연결보행보도의 환경개선

활용기관 시흥시청
siheung.go.kr

주관기관 한국산업기술대학교
kpu.ac.kr

참여기관 ZEN DESIGN



S05

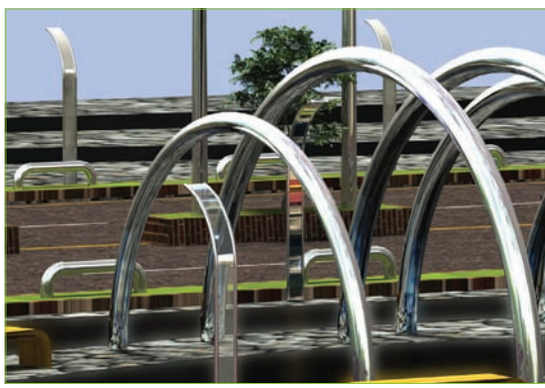
여유, 활력, 꿈의 시흥 Fusion City

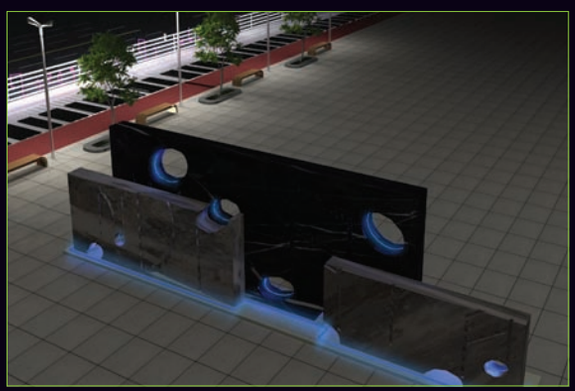
가로환경의 매력요소 부여

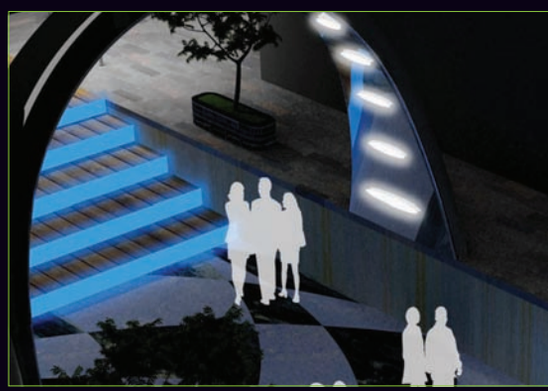
인간, 자연, 문화의 유기적 융합을 통한 도시 컨텐츠 확립을 목표로 21세기의 친환경 시대에 대비한 가로환경의 매력요소를 부여하는 데 그 목적이 있다.

'Nature, Culture, Future 가 어우러진 Fusion City'

'Nature, Culture, Future 가 어우러진 Fusion City'를 컨셉으로 'Nature'는 여유로운 생활공간을 통한 즐거움 (REST & HARMONY), 'Culture'는 활력과 재미를 주는 문화예술공간 조성(MENTALITY & VALUE), 'Future'는 푸른 꿈과 활기찬 도약을 꿈꾸는 젊음의 도시(DREAM & IDEAL)를 상징한다.







도시브랜드 가치 상승과 시흥시민의 도심커뮤니티 향상

환경시설물, 조경디자인, 보도시설물, 안내사인물 등을 종합적으로 개발하여 시흥시 전반의 지속적인 관리 유지와 관내 타 지구의 모범 사례로 활용함으로써 21세기 신 주거 및 공업 복합도시의 새로운 방향을 제시한다. 또한 도시브랜드 가치를 상승시켜 시흥시민의 도심커뮤니티를 향상시키고자 한다.

b e f o r e

호수공원 가로시설물 디자인개발

활용기관 안산시청
iansan.net

주관기관 한양대학교 산학협력단
hanyang.ac.kr

자연과 교감할 수 있는 가로시설물

자연을 담은 친환경 디자인

각 공간을 세 개로 나누고 공간별로 서로 다른 모티브를 추출하여 적용하였다. Concept A는 '꽃' 중에서 '라일락' 을 소재로 하여 라일락과 녹지의 역동적인 생태계를 보여줄 수 있는 조형적 언어로 접근하였고, Concept B는 '호수' 즉 '물' 을 소재로 하여 호수공원의 대표상징인 물의 이미지를 표현했으며, Concept C는 '숲' 의 '갈대&나무' 를 소재로 하여 안산시의 녹지, 갈대와 같은 식물의 패턴을 이용하였다.

S06

유니버설 디자인의 적용과 공공예술공원의 상징적 이미지 부각

안산 호수공원은 주민들의 휴식과 편의를 제공하는 곳으로 지역 경제 활성화에 기여할 수 있도록 문화·예술·디자인이 있는 테마 공원으로 조성하였다. 유니버설 디자인 개념을 적용한 보행 시설물 및 편의 시설물을 개발해 이미지 개선을 시도하는 한편, 역사와 문화의 이해를 도울 수 있는 교육적 효과와 여가생활을 위한 공간 조성을 통한 관광자원화로 문화적 효과를 창출하고자 한다. 이에 디자인을 통해 공공예술공원의 상징적 이미지를 부각시켜 랜드마크화 하여 최대한의 홍보효과를 기대한다.

b e f o r e

주민참여형 복합문화체육시설 환경디자인개선

활용기관 평택시청
pyeongtaek.go.kr

주관기관 (주)세올디자인컨설팅
seol.co.kr

참여기관 (주)바인기획

S07

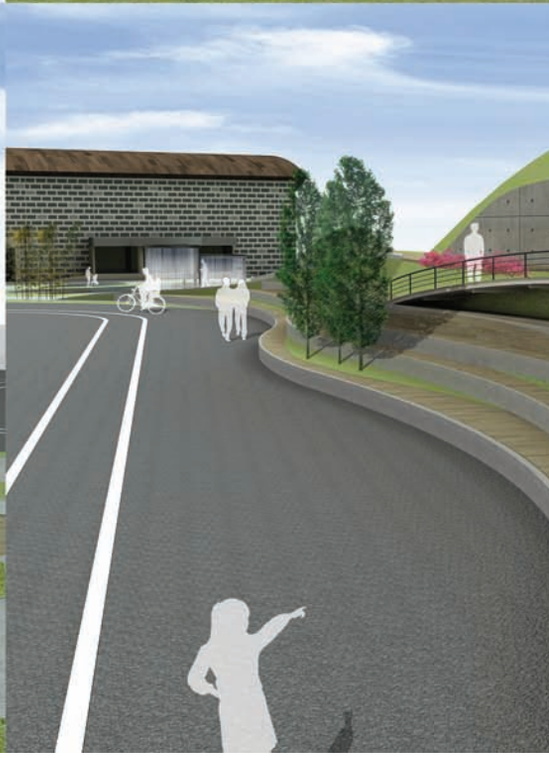
인간의 마음을 정화시키는 HERB PLACE

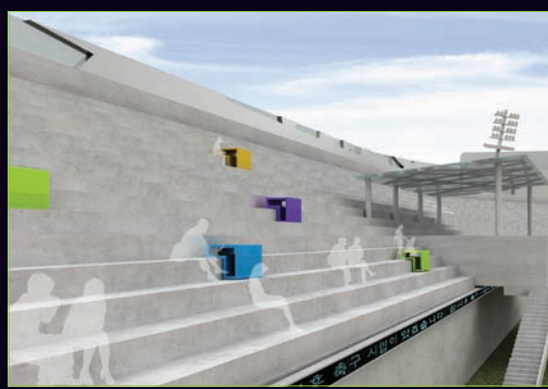
공간의 회복 및 활성화 모색

국제화 중심도시 평택의 미래 비전을 반영한 세계화 및 Universal Design 구축과 낙후된 공공시설 업그레이드 프로젝트를 통한 공간의 회복 및 활성화를 통해 지역 랜드마크로의 부상을 꿈꾼다.

Healthy activities + Effective space + People's taste = Herb Place

'Healthy activities', 'Effective space', 'People's taste' 의 세가지 컨셉을 공간별로 설정하고 이 모두를 아우르는 Herb Place를 완성하였고 시설물 디자인뿐만 아니라 건축물의 외관디자인, 야간경관 연출에 이르기까지 시설의 모든 총체적인 환경디자인 계획을 통해 지역 거점 공간의 역할을 강화하고 기존 도심의 상징적 이미지를 한 단계 업그레이드시킬 계획이다.





시설녹지공간의 공원화

시설녹지공간을 공원화하여 수경시설을 보완하고 산책로를 조성하여 공간활용도를 극대화시켜 주민들의 참여도를 높이는 데 주력한다. 나아가 인간, 문화, 기술이 어우러진 새로운 공원문화의 가치창조와 고품격 도시경관 및 환경을 지향한다.

제부도 환경개선 및 공공디자인개발

활용기관 화성시청
hscity.net

주관기관 (주)도시경관연구소 율
youldesign.com

S08

디지털과 아날로그의 감성적 만남 '제부도'

제부도를 기점으로 서해안을 광역적 관광벨트로 형성하여 국제적 해양관광 중심지로의 육성을 목표로 삼으면서 관광객들에게 편리한 환경과 개성 있는 제부도의 상징적 이미지를 전달하는 것이 중요해지고 있다. 이에 효과적인 정보전달과 인간의 감성을 자극하는 Digital + Analog = 「Digilog(디지로그)」라는 디자인 컨셉을 부여하고 세 가지의 디자인전략을 추구한다.

첫째, 친환경적 디자인

시선을 자극하지 않는 재료와 형태를 적극적으로 수용하고 시간의 흐름에 따른 시설물의 변화를 고려하여 개발함으로써 시설물 관리의 효율성을 극대화하는 방향으로 전개한다.

둘째, 사용자 중심의 디자인

경험주체의 감성과 이용패턴을 이해하고 반영한다.

화성시
화성시
화성시

셋째, 모듈시스템에 의한 표준화 디자인

바닷물, 비, 눈 바람 등에 항상 노출되는 위협요인에 대처하기 위해 다양성과 효율성을 극대화한다. 이러한 핵심전략들을 토대로 제부도의 공공디자인은 최첨단 시스템을 갖춘 시설물로 거듭날 것이다. 나아가 제부도 이미지를 상징하는 게이트조형물 디자인과 공공시설물 디자인의 통합화를 통해 관광지로서의 가치를 향상시키고 명소화시켜 집객력 향상과 함께 이용자의 관광만족도를 높일 수 있을 것으로 기대된다.

b e f o r e

일산해수욕장 및 대왕암공원 이미지개선

활용기관 울산광역시 동구청
donggu.ulsan.kr

주관기관 프로인커뮤니케이션
proincom.co.kr

참여기관 (주)해양도시연구소

S09

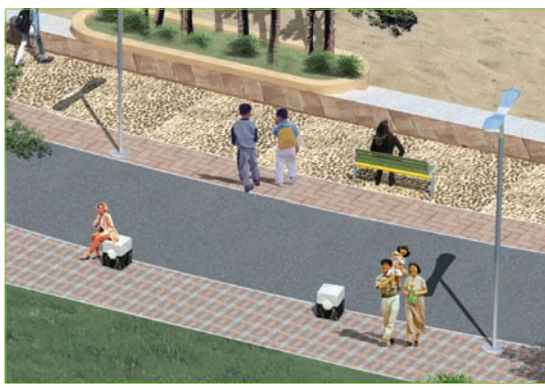
감성 해양문화의 출발

Sea Side Park의 조성

경유형 관광지에서 체류형 관광지로의 전환을 계기로 지역경제의 활성화와 관광산업의 발전을 도모하고, 일산해수욕장과 대왕암공원을 연결하는 Sea Side Park의 조성으로 지역 아이덴티티를 높이고 지역주민의 적극적인 참여를 유발하고자 한다.

해변공원(Park – Beach) 개발과 수변휴식공간(Water-Front) 개발

본 사업의 가장 큰 특징은 해변공원(Park-Beach) 개발과 수변휴식공간(Water-Front) 개발이다. 해변공원은 울산시민을 위한 가족 공원(Family-Park)과 인근 주민을 위한 산책, 조깅 코스 등 일일 여가 활용장으로 개발하고 백사장은 해양레포츠, 체험 교육의 공간으로 이용된다. 수변휴식공간은 야간 휴식공간의 조성을 위해 초승달모양의 해변으로 개발한다.



경쟁력 있는 관광지로 재탄생

이곳을 이용하는 모든 이들에게 지역인지도를 강화하기 위해 지역의 특성을 감성적으로 접할 수 있도록 주변 관광지와 연계하여 관광객 및 근거리 도시민들을 적극 유치하도록 한다. 또한 꾸준한 투자를 통해 경쟁력 있는 관광지로 거듭나게 하여 해양관광의 지표로 삼고, 또한 지역주민의 적극적인 참여와 공감대 형성으로 지역 경제 활성화를 도모한다.

포항상징거리 가로경관개발

활용기관 포항시청
ipohang.org

주관기관 디자인 도트
ccgdot.com

참여기관 (주)마루사이, 가야대학교

Steel & Light Network 구현을 위한 디자인

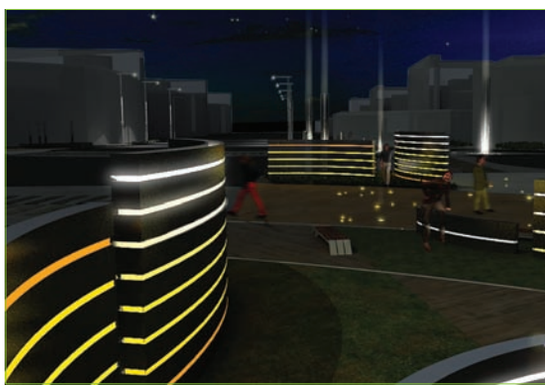
아름다운 도시경관 형성

포항은 아름다운 도시경관 형성을 위해 다양한 시도를 하고 있으며, 국제교역 거점도시, 첨단 산업도시, 환경도시, 해양문화 관광도시를 목표로 하고 있다. 이러한 과제 수행의 일환으로 포항의 역사성과 현대적 상징성이 있는 관문도로구간에 대한 도시가로경관개발사업을 통해 도시의 질을 높여가고자 하였다.

'ECO & HUB' – 철과 빛의 조화

'환경과 생태를 의미하는 ECO' 와 '중심, 중추를 의미하는 HUB' 의 합성 개념인 산업도시라는 반환경적 네거티브 이미지를 극복하고 철과 빛의 조화를 통하여 추후 점차적으로 환경친화의 중심도시로 확대, 발전시켜 나가는 지속가능성의 개념을 바탕으로 개발하였고 북서방향의 Green Network과 남동방향의 Blue Network을 연계시키는 친환경 계획이다.

S10



상징적 도시이미지의 시각적 특성 부여

본 사업은 '문화·예술 및 관광·레포츠 도시' 라는 컨셉을 가지고 물리적 도시환경의 가로환경들이 도시의 상징적 이미지로 작용할 수 있도록 시각적 특성을 부여하면서, 동시에 가로경관의 휴식기능, 학습기능, 커뮤니티 기능 등을 활성화시킬 수 있는 디자인을 제시하였다.

상징적 도시가로경관 확보

향후 철강산업 및 해양관광 도시로서의 포항다운 특색이 있는 상징적 도시가로경관의 확보를 통해 도시의 경쟁력을 확보할 수 있고, 안전성과 접근성이 확보된 쾌적한 도심 야간경관 조성과 안전하고 쾌적한 빛 환경 해양관광 도시로서의 변모가 가능하다.

b e f o r e

관광도시 활성화를 위한 연동상가 환경개선

활용기관 제주시청
jejusi.go.kr

주관기관 제주대학교 산학협력단
cheju.ac.kr

참여기관 김현선디자인연구소
앱솔루트 디자인전문회사

S11

사람을 생각하는 디자인

적응성 있는 통합디자인 확립

본 사업은 연동상가와 그 주변가로에 대하여 연동의 역사성과 지역 특성을 살려 도시환경을 체계적으로 조성함으로써 도시 및 가로 경관을 획기적으로 개선하고 나아가 제주시의 새로운 명소를 조성하기 위함이며 연동상가 및 가로의 장소 특성에 부응하고 고유한 아이덴티티를 부각할 수 있도록 적응성 있는 통합 디자인 안을 확립하는 것이다. 이를 위하여 개별 시설물의 개발뿐 아니라, 집적영역(NODE)·동선영역(NETWORK)·접촉영역(INTERFACE) 등 관광지 공간 내에서 발생할 수 있는 이용행태 특성을 중심으로 시설물 간의 조합과 배치 원칙을 함께 제시하고자 하였다.

제주만의 문화를 담은 거리로 명소화

제주의 상징인 삼다(돌, 바람, 여자)의 이미지와 연동상가를 상징할 수 있는 상징게이트 및 가로시설물 설치 등으로 개성 있는 거리를 조성하여, 지역주민들의 쾌적한 정주성과 이용객들에게는 깨끗한 거리 경관성을 확보하고 광고물 및 주차장사인, 파사드의 재정비와 새로운 명소의 거리를 연출하며, 주변지역의 문화재, 관광지 등 기존자원의 개발과 테마 개발로 상권의 활성화를 꾀하고자 한다.

관광·상업가로 공공시설물 디자인의 통합화 및 모듈화

연동상가는 폭이 약10m에 길이 약 500m의 좁은 도로이므로 건축 후퇴선을 최대한 활용하여 공간을 넓히고 전신주 지중화를 우선하여 비움과 채움의 미학을 실현하고자 하였다. 좁은 공간 활용을 위하여 관광지의 가로환경디자인 구성요소로서 시설물의 조형양식 및 모듈시스템의 도출을 통한 디자인의 통합화를 목표로 한다. 따라서, 거시적으로 지역 이미지형성과 경관형성을 중심개념으로 체계화하여 관광지 주변경관의 질적 제고 및 효율적 시설관리에 따른 경제이익개념을 극대화하도록 계획하였다.

장소의 특성에 유연하게 적용할 수 있는 어플리케이션

다양한 시설물을 모듈화하고 시스템화하는 것은 개별 시설물 간의 일체화를 의미하는 것이 아니라 단일 계획이 지닌 한계점을 극복하고 상황에 따라 다양한 대응방식을 갖추는 것을 의미한다. 즉 다양한 기능이 네트워크화된 시스템으로서 다양한 조합방식을 취할 수 있도록 디자인되었다.

누구나 사용할 수 있는 공적 시설물로서의 활성화

본 사업에서 제안하고 있는 통합시설물 디자인은 시설물의 형태, 모듈, 색채 등 물리적 디자인요소가 중심을 이루고 있다. 특히 다양한 계층, 국적, 성별을 지닌 이용자를 고려해야 하므로 모든 시설물의 디자인에 있어 물리적 접근에 대한 제한을 최소화하고 누구나 쉽고 편리하게 이용할 수 있도록 하는 유니버설디자인(Universal Design)개념이 필요하다. 따라서 접근과 사용에 있어 발생할 수 있는 모든 상황을 고려하여 사용의 장벽을 최소화한 개념의 시설물 디자인을 제안하였다.

효율적인 관리, 운영지침 및 활성화 방안의 수립

대부분의 공공시설물은 관리가 제대로 이루어지지 않아 노후하고 방치되는 경우가 대부분이다. 관광지의 시설물이 통합화될 경우 이에 상응하는 민관연합의 관리, 운영 방안도 함께 매뉴얼화 하여 지속적으로 관리할 수 있는 지침을 수립하였고 향후 지속적인 제주문화의 거리활성화를 위한 방안을 제시하였다.

공공

공유

FACILITY DESIGN

농촌마을 경관형성 마을 구성 요소별 디자인개발

활용기관 농림부
maf.go.kr

주관기관 (주)지엘어소시에이츠
glexhibit.com

참여기관 상명대학교 환경조경학과
넥서스환경디자인연구원(주)
(주)아이알아이
(주)누리넷

F01

한국적 아름다움과 현대적 모던함이 묻어나는 농촌마을

어메니티(Amenity)개념의 농촌마을 조성

본 사업의 목표는 한국적 고유정서를 담은 농촌마을의 경관형성 및 편의성 제고를 위한 마을 구성 요소별 디자인 개발 및 가이드라인 구축에 있다. 최근 농촌마을에 이주민이나 은퇴자 등의 새로운 인구가 유입되면서 경관형성 사업이 활발하게 진행중에 있지만 통합된 가이드라인이 없는 상태에서 산발적으로 진행되기 때문에 농촌마을 고유의 이미지를 잃어가고 있다. 따라서 농촌의 경관과 조화를 이루며 새로운 수요자의 취향에 맞는 어메니티(Amenity)개념의 농촌 마을을 조성하고자 한다.

네가지 키워드 ; 정체성, 기능성, 친환경성, 식별성

공공시설물이 설치되는 지역 환경과의 조화 및 해당 마을의 인구특성(나이 등)을 고려하여 해당마을만의 정체성, 시설이 본래 수행해야 하는 기능성, 주변 자연과 조화를 이루는 친환경성, 이용자들이 쉽게 인식할 수 있는 식별성의 4가지 요소를 키워드로 하여 부문별로 디자인하였다. 색채에 있어서는 자연의 색, 한국의 전통색 등에서 모티브를 얻어 농촌마을에 적합한 색채 및 소재를 적용하였고 담장, 안길, 정자 등의 조경시설물 디자인 역시 한국적이면서 친환경적이고 심미적인 아름다움을 가질 수 있도록 개발하였다. 무엇보다 C.I, 사인시스템, 가로등 등의 공공시설물은 기능성과 식별성을 가지면서 마을 고유의 정체성이 드러날 수 있는 디자인 요소로 접근하고 소재에 있어서도 친환경적이면서 내구성이 좋은 마감재 Wood와 Glass를 활용하였다.

한국적 정체성이 있는 농촌마을 형성

농촌경관 및 주거환경의 개선으로 인한 내방객 및 거주자의 편의성을 제공하고 다양한 국책사업 추진으로 인한 농촌공간 정비 시 가이드라인으로 활용할 수 있으며 쾌적하고 아름다운 전원마을 조성에 따른 도시민의 유입을 유도하며 한국적 정체성이 있는 농촌마을 형성으로 가치를 창출할 수 있다.

b e f o r e

도로명판 및 건물번호판 상세설계

활용기관 행정자치부
juso.go.kr

주관기관 한양대학교 드렐연구소
designresearchlab.com

F02

기능이 중시된 신개념의 안내사인

2007년 4월부터 새로운 도로명과 주소 체계로 전면 개편됨으로써 그동안 불규칙적이고 무분별하게 어지럽혀져 있던 도로명판 및 건물번호판 시스템을 보다 체계적이고 효율적으로 디자인하는 데 본 연구의 목표가 있다.

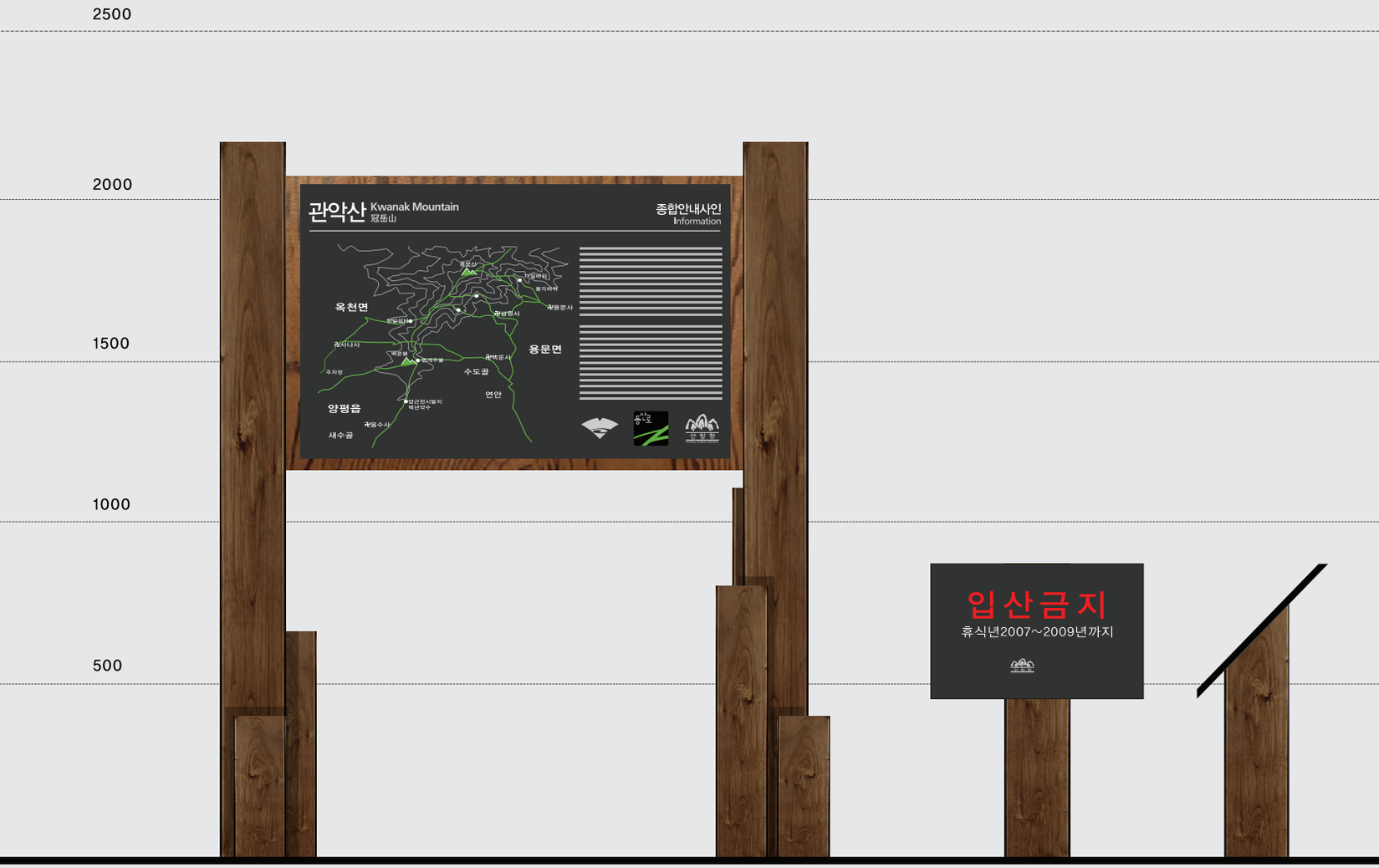
한국의 음과 양이 조화된 명판

'한국의 미 그리고 우리 것' 이라는 디자인 콘셉트를 전제로 하여 전통적인 부드러운 곡선의 미는 한국인의 표정을 담았고, 직선 형태의 전용 서체인 '한길체'는 도로의 정직함을 표현하여 한국의 음과 양의 조화를 지닌 도로명판으로써 주변 국가의 공공디자인 시설물과 차별화된 디자인을 보여주었다. 건물번호판은 우리나라의 다양하고 독특한 지역문화 및 환경을 기준으로 주거지역, 상업지역, 문화재, 관광지, 관공서 등 네 지역으로 나누어 건물의 유형과 도로의 위계에 따라 건물번호판 크기와 서체를 규정하고 색채와 제작은 자율성을 주었다. 단, 크기, 형태, 설치위치에 대한 일정한 규정을 두어 일관되고 통일된 이미지를 표현하였다.

주시경길
Jusigyeong-gil
21
세종로
7
Sejong-ro
17
세종로
Sejong-ro
Hi Seoul
을지로
Eulji-ro
292←2 인사동길
Insadong-gil
경복궁
Gyeongbokgung
470m
시청역
Sicheong Station
700m
율곡로
Yulgok-ro
420m
덕수궁
Deoksugung
600m
세종문화회관
Sejong Center
for the Performing Arts
10m
청계천
Cheonggyecheon
340m
292←2 인사동길
Insadong-gil
290 인사동길 292
Insadong-gil

일관되고 인지성이 높은 디자인

공공디자인 시스템이라는 특수성을 감안하여 심미성, 예측성, 가시성을 부각하는 방향, 즉 경로예측사인 시스템과 목적지사인을 하나로 묶는 통합적인 길 찾기 디자인 시스템을 전개하였다. 따라서 새로운 도로명판, 건물번호판, 안내표지판, 지역안내판 디자인은 새 주소 체계의 조기정착에 기여하고 도시 및 환경 미관을 고려한 디자인으로 국가 이미지를 제고하며, 길 찾기 소요시간의 단축으로 혼잡비용 및 물류비를 절감시킬 수 있다.



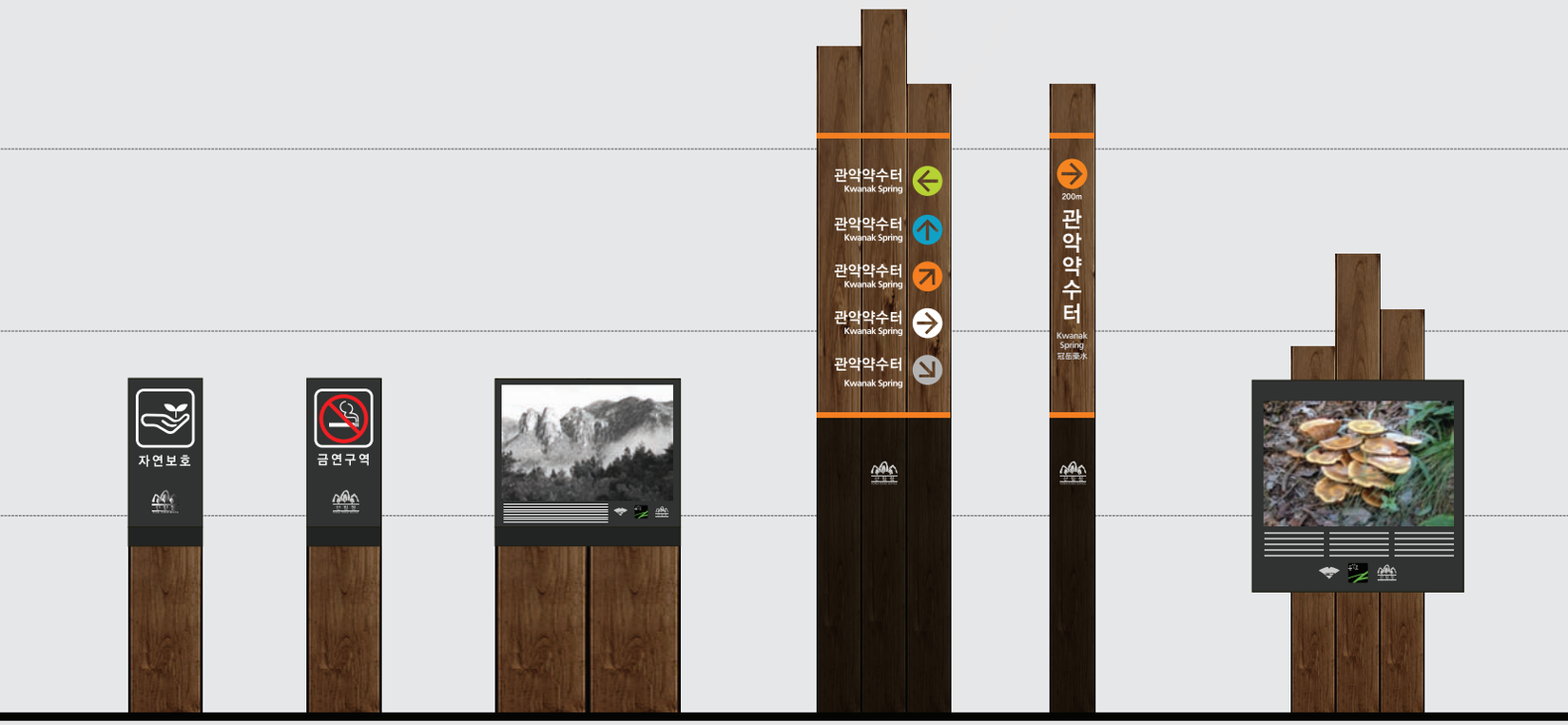
종합안내사인 규제사인

등산로주변 공공디자인개선

활용기관 산림청
forest.go.kr

주관기관 한국산업기술대학교 산학협력단
kpu.ac.kr

참여기관 김현선디자인연구소



경고 · 주의사인 | 관찰대상해설사인 | 방향유도사인 | 동식물안내판

F03

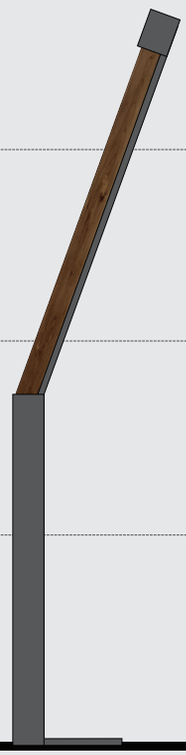
2500

2000

1500

1000

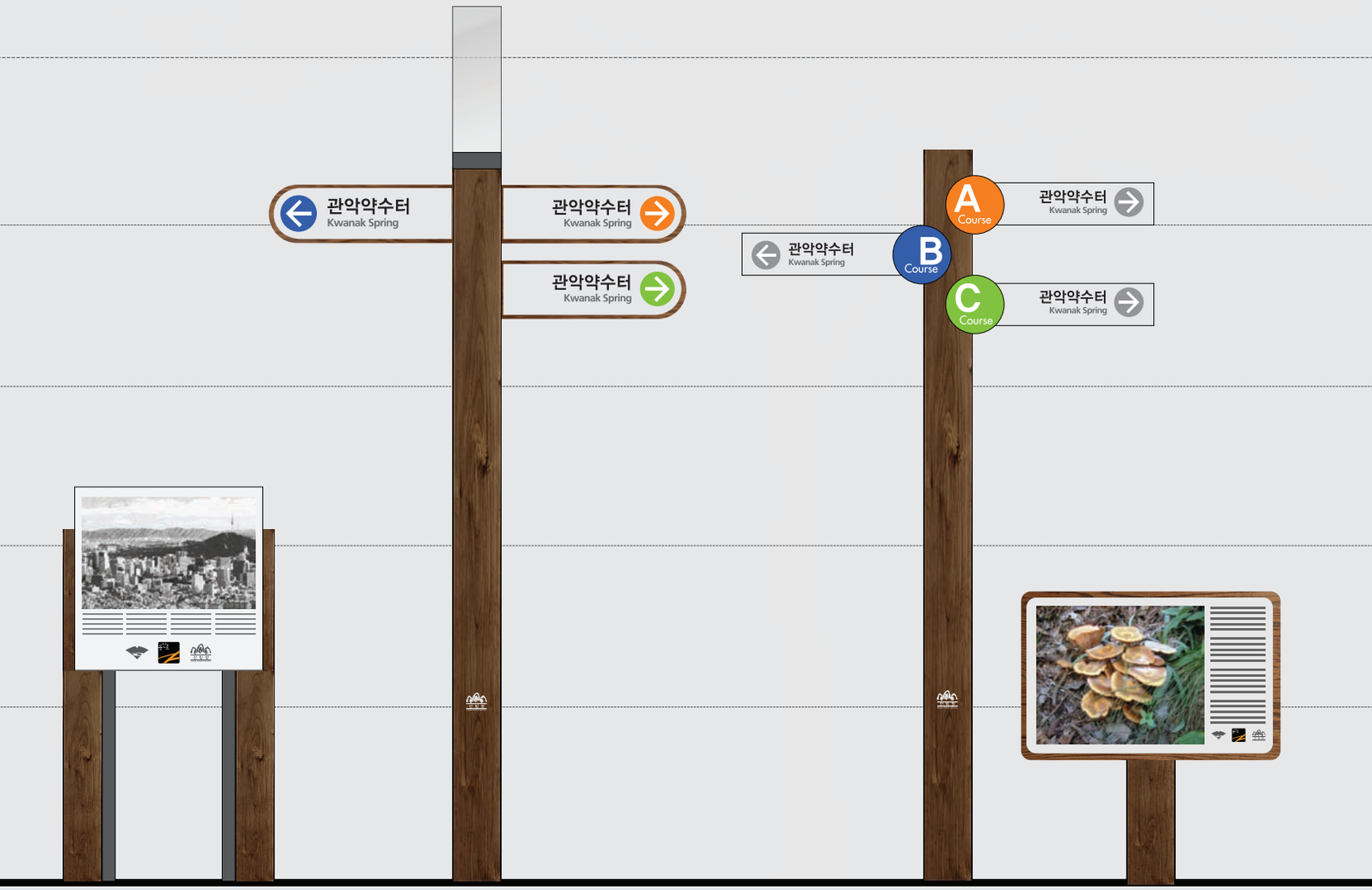
500



종합안내사인

규제사인

경고 · 주의사인



관찰대상해설사인 방향유도사인 동식물안내판

등산로에 대한 인식전환 계기마련

향상된 사인시스템의 도입으로 등산로의 기능성 회복과 질적 향상을 추구하여 등산로에 대한 인식전환의 계기를 마련하고 디자인 표준화를 통한 비용절감으로 경제적 효과를 누릴 수 있다. 또한, 쾌적하고 매력 있는 산악경관 조성을 통해 문화 인프라산업으로까지 개념을 확대하고자 하였다.

b e f o r e

지진관측소 표준디자인개발

활용기관 기상청
kma.go.kr

주관기관 나텔레콤(주)
natelecom.co.kr

F04

친환경이미지로 재탄생된 지진관측소

디자인의 혁신과 감성의 결합

기술 및 활용적인 측면에만 치중된 지진관측소에 디자인의 혁신과 감성을 결합시켜, 공공디자인이라는 개념을 도입, 기술과 디자인의 총체적인 융합을 통하여, 미적 가치와 문화적 가치를 향상시키면서 주변의 환경과 융합될 수 있는 친환경적인 지진관측소로 표현하는 것이 본 사업의 기본 목표이다.

'Eco-Friendly & Harmony & Public Relations'

주변환경을 고려하여 'Eco-Friendly & Harmony & Public Relations'라는 컨셉을 가지고 기존의 철재 펜스 대신 지진관측소의 이미지인 지진파형을 모티브로 친환경소재인 목재를 활용하여 모던하고 심플하게 리뉴얼하였다.

유사시설물에 대한 기준마련

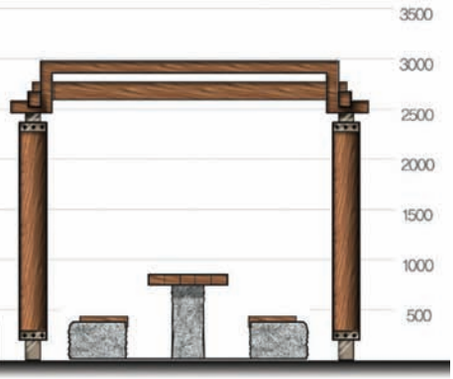
새롭게 탄생한 표준화된 디자인의 지진관측소는 기존의 기능성만이 강조된 이미지에서 벗어나 디자인적 미적 가치가 부여됨에 따라 유사시설물에 대한 기준마련의 초석이 됨과 동시에 한 단계 업그레이드된 홍보 및 교육효과를 이끌어 낼 수 있을 것이다. 더불어 표준화된 가이드라인으로 설치비용 및 기간이 단축되어 업무효율 증대의 효과를 기대할 수 있다.

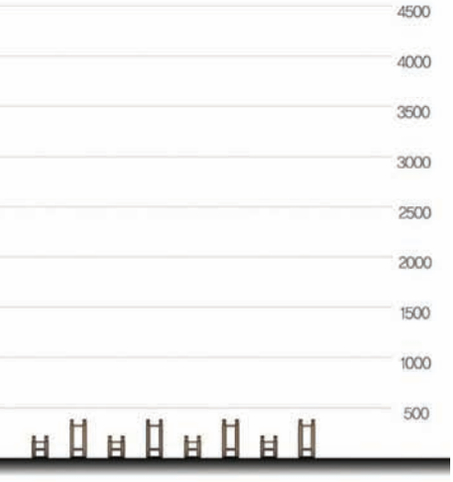
세계문화유산 등 주요 기념지 공공디자인개선

활용기관 문화재청
cha.go.kr

주관기관 국민대학교
kookmin.ac.kr

참여기관 이미지마케팅 연구소
이디아이 환경디자인





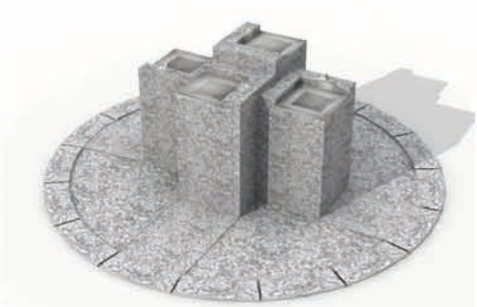
F05

역사적 문화공간, '비움과 채움' 의 디자인

'和而不同; 서로 조화를 이루면서도 같지 않다'

'和而不同; 서로 조화를 이루면서도 같지 않다'를 큰 테마로 하여 '비움과 채움'; 상보적 관계와 순환적 원리로 이루어진 만물의 이치'를 통한 공존과 소통, 교감이라는 컨셉을 도입, 왕릉에 대한 개념적 재해석을 디자인에 반영하였다. 또한, 공공시설물의 가이드라인 방향 설정을 통한 디자인 매뉴얼의 적용으로 왕릉 유적지 환경을 개선하여 문화적 자산가치를 향상시키고 디자인 가이드 라인을 개발함으로써 관리 효율을 증대시키며 시설물의 편의 개선 및 조형미를 향상하여 관람객의 관광 만족도 향상에 주력하고자 한다.

종합안내도
INFORMATION
DONGGULEUNG



기념지의 문화 자산으로서의 가치상승

본 사업은 환경이 갖는 이미지와 그 시각적인 조형적 표현과의 관계를 '환경이미지 아이덴티피케이션' 과정을 거쳐 기념지의 독특한 이미지가 주변 환경과 적절한 조화를 이루도록 하고 기념지의 문화 자산으로서의 가치 상승과 지역경제활성화를 통해 지역 및 국가 차원의 경쟁력 제고에 그 궁극적인 목표가 있다.

b e f o r e

관광안내소 표준디자인개발

활용기관 한국관광공사
knto.or.kr

주관기관 (주)케이씨 환경디자인
kc-design.co.kr

참여기관 (주)머지디자인

F06

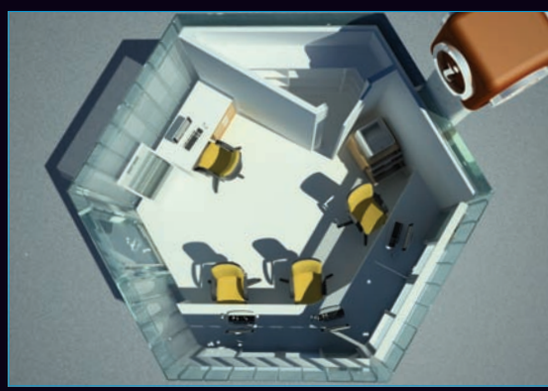
대한민국 미리보기 'Showing Korea'

무분별한 색채의 남발과 기능을 고려하지 않은 형태 등 산발적인 설치 및 관리로 인해 훼손된 국가이미지 개선을 전제로 심미성과 기능성을 모두 갖춘 시스템 개발에 중점을 두었다.

최소의 기능을 갖춘 모듈화 된 형태

누구나, 언제나, 어디서나, 한국을 보고, 느낄 수 있는 관광안내소 연출을 위해「대한민국 미리보기 - Showing Korea」라는 컨셉을 설정하고 한국의 '線'을 모티브로 최소의 기능을 갖춘 모듈화 된 형태를 개발하여 공간에 따른 유형의 구분 및 형태의 상징성을 강조하고 전통적인 의미와 현대적 감각, 통합된 표기요소(픽토그램), 실용적 디자인으로 무방비로 노출되는 외부환경에 대한 유지관리측면을 최우선으로 고려하였다. 특히, 환경선진국에서나 볼 수 있었던 모노톤의 색상체계로 기존의 이미지를 말끔히 해소하고 주변의 다양한 색채를 유기적으로 수용하였다.

Tourist Information



가로시설의 정체성을 확립하고 모범사례의 기틀 마련

이러한 통합디자인의 개발로 가로시설의 정체성을 확립하고 모범사례의 기틀을 마련하여 사용자 중심의 기능적 디자인으로 한 단계 업그레이드 된 관광안내 서비스를 제공하며, 도시미관을 향상시켜 문화관광의 중추역할을 담당하는 매력적인 관광안내소의 도약을 이루는 데 그 의의가 있다.

덕산 온천 관광휴양지 환경디자인개선

활용기관 예산군청
yesan.go.kr

주관기관 한서대학교 제품표면디자인센터
psdic.co.kr

참여기관 수디자인
(주)아이겐웍스

서로 다른 개체들이 어우러진 환경디자인

체계적 기준과 상호 연계성 모색

가로 환경 및 공공시설물의 Identity를 구축하여 덕산온천의 이미지를 제고하고 국제적 보양온천 관광문화도시 및 국민관광도시로서의 도시이미지를 구축하고 관광자원화 될 수 있는 윤봉길 사적지와 수덕사 일부의 시설물과 건축물을 중심으로 편의계, 정보계, 조명계, 환경계, 교통계로 분류하여 체계적 기준과 상호 연계성을 모색하는 데 그 의의가 있다.

자연적인 요소와 인공적인 요소의 적절한 조화

'戱 ; 서로 다른 개체간의 어우러짐, 享 ; 이상향적인 환경적 모티브, 安 ; 공간적/시간적 안락함과 편리함'을 개념으로 환경적 필요요소로서의 죽은 공간이 아닌 실제적인 화합을 위한 살아있는 공간을 제시하고, 자연적인 요소와 인공적인 요소의 적절한 조화를 통해 공간 속에서 정제된 자연을 느끼도록 하였다. 또한, 가로설치구조물에 적용되는 재료 및 후가공은 나무와 스틸의 이미지를 중심으로 Units화하여 설치 및 변형이 쉽도록 디자인하였다.

F07

INFORMATION
예산군 소개
우리 예산군은 찬란한 내포문화의 중심지로서 수려한 산세와 드넓은 평야, 대지를 적시며 굽이치는 하천이 조화를 이루어 지혜의 경관을 빚어낸 살기좋은 고장입니다.
을해에도 힘찬 도약으로 군민 모두가 행복을 누릴 수 있는 고장으로 가꾸기 위하여 더욱 노력하고 있습니다.
떠오르는 아침 해와 같이 용솟음 치는 정열과 희망을 가지고 충남의 신중심도시로 거듭날 수 있도록 우리 모두 한마음 한뜻으로 전력을 다해 나가야 할 것입니다.
-예산군수
예산군 비전
YESAN COUNTY VISION
충남의 미래를 경영하는 산업형 전원도시(Industrual Fam-city)
충남을 대표하는 중심거점으로 부상하여 첨단 제조업 유치와 서민간 융복합화로 지역의 경쟁력을 제고하여 쾌적한 살기 공간을 지향하는 산업형 전원도시 예산군입니다.
A representative of the central South Chungcheong Province stronghold jeojeom injuries and attract high-tech and enhance the competitiveness of local saecoogan yungbokhaphwaro space-oriented and comfortable life in the city yesangun saneophyeong power.
예산군 슬로건
YESAN COUNTY SLOGAN
New Start 예산!
새로운 도약을 시작하는 예산군의 의지를 "New Start! 예산"으로 응집 슬로건은 "START"의 이니셜에 기초한 다음의 키워드들을 통해 "지속가능한 개발로 첨단산업, 행정중심, 쾌적한 주거의 조화를 실현하여 미래 트렌드를 선도한다"는 비전의 내용을 반영
The willingness to jump start a new yesangun "New Start! Budget" is the slogan cohesion "START" based on the initials of the following keywords through "sustainable development of high-tech industry, the administrative center, a pleasant residential harmony in the future to realize Leading the trend "reflects the contents of vision.
예산관광지도
YESAN COUNTY MAP
1 수덕사
2 예당저수지
3 백신 온천
4 추사 고택
5 남연군묘
6 의남궁 고택
7 충의사
행복예산
HAPPY YESAN
군의 새 : 백로
군의 나무 : 은행나무
군의 꽃 : 개나리
군의 특산물 : 사과

쾌적하고 확장된 이미지 제공과 근무환경 개선

향후 방문자에게는 쾌적하고 확장된 이미지를, 관리자에게는 근무환경의 개선으로 보다 효율적인 공간활용을 제시하고자 한다. 또한 대상지역의 가로환경 개선으로 예산군의 직접적 홍보 및 지역의 경쟁력 강화를 가져올 수 있는 계기를 마련하고자 한다.

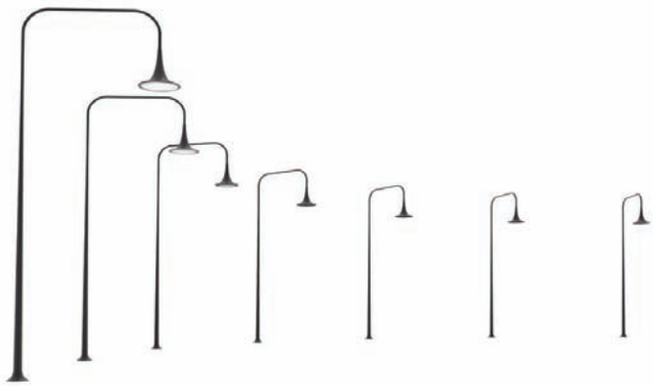
b e f o r e

동해시 지역고유이미지 정립: 가로환경시설물개발

활용기관 동해시청
donghae.gangwon.kr

주관기관 (주)메카조형그룹
meccadesign.co.kr

참여기관 한국산업개발연구원



동해 르네상스를 열어가는 Street Furniture

'Calm & Harmony, Functional volume, Human Engineering, Material Upgrade, Modular System' 의 디자인개념 적용

본 사업을 통해 동해시 이미지정립을 위해 가로환경시설물 표준디자인을 개발하여 현 시대에 융합될 수 있는 가로환경을 조성하고 동해 르네상스를 위한 베이스를 구축하고자 한다. '동해 르네상스' 라는 컨셉을 바탕으로 'Calm & Harmony, Functional volume, Human Engineering, Material Upgrade, Modular System'의 5대 디자인 개념을 적용하여 주변과의 조화, 적합한 규모, 사용자 중심의 디자인, 소재의 적합성, 유지관리를 고려한 모듈화 시스템을 개발하였다. 또한, 동해시의 자연환경(동해안 권역의 바다)과 부합되고 가로시설물을 중심으로 한 공공디자인의 통합으로 기존 가로이미지로부터 완벽한 탈바꿈을 시도하였다.

F08

도시의 이미지 부가가치 상승

본 사업을 통해 동해시는 가로시설의 디자인 리뉴얼을 통하여 도시의 이미지 부가가치를 높여 실질적인 경제적 부가가치로 연결될 수 있는 계기를 마련하고, 향후 도시시범가로조성 사업 및 관광지에 대한 관광브랜드 아이덴티티 창출로의 확산을 모색하고자 한다.

b e f o r e

거창군 공공디자인개선

활용기관 거창군청
geochang.go.kr

주관기관 (주)세한기획
saehan24.com

참여기관 부경대학교
영산대학교

F09

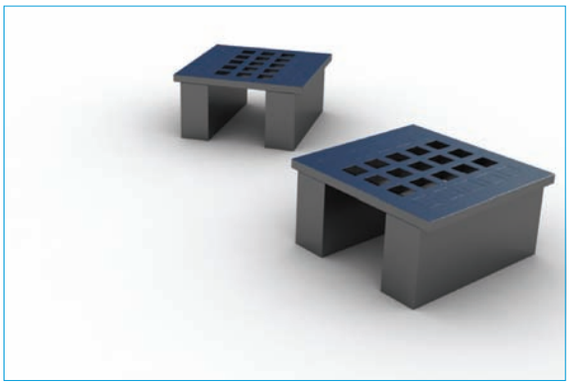
달라진 거리환경으로 '살고 싶은 정주도시' 의 아이덴티티 구축

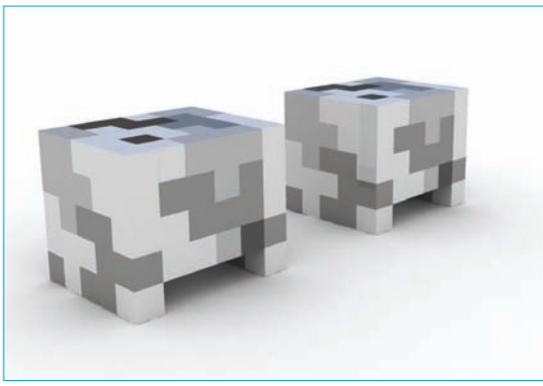
타 지역과 확실하게 차별되는 독자적 정체성 확립

지역의 부가가치 상승을 위한 Brand Identity를 확립하고, 지역에 대한 Land Mark적 요소를 고려하여 타 지역과 확실하게 차별화되는 독자적인 정체성을 확립시키고 가로시설의 합리적 구조개발로 효율적인 디자인 체계 구축을 목표로 한다.

'正; Solid' , '反; Pathos' , '合; Mosaic' 의 전통문화적 개념의 역동적 표현

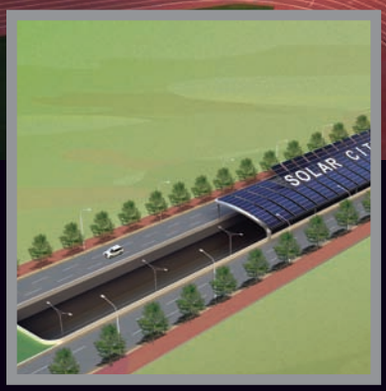
산업, 교육, 문화, 자연을 지키고 이어갈 'Long Life Design 脈'을 컨셉으로 Necessity, 유행 타지 않는 디자인, 지속적인 심미성이 고려된 Minimal한 디자인을 제시하고 '正; Solid', '反; Pathos', '合; Mosaic'의 개념을 구체화시켜 전통문화적 이미지를 역동적 이미지로 표현하였다.





거창군민의 자긍심 고취

향후 거창군의 아이덴티티 확립을 통해 쾌적한 환경 조성 및 편의성 증대로 거창군민의 자긍심을 고취시켜 살고 싶은 정주도시 거창으로의 도약을 기대한다.



b e f o r e

대구시 태양광 발전시설 설치를 위한 공공디자인

활용기관 대구광역시
daegu.go.kr

주관기관 엔에스디자인
ensdesign.co.kr

참여기관 B&C (비엔씨)

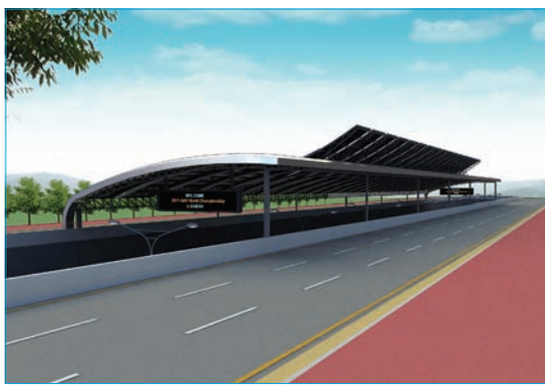
F10

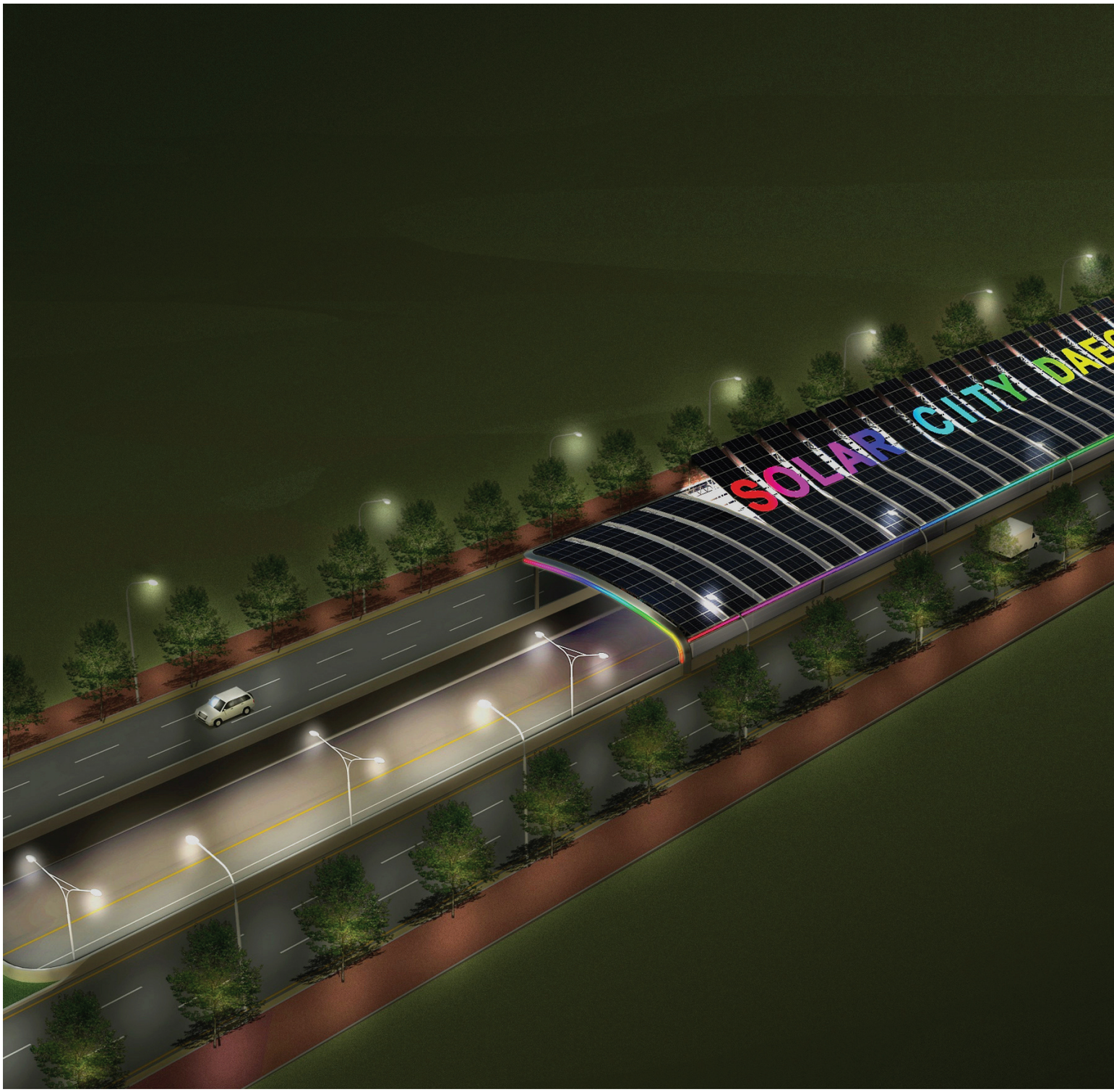
태양을 활용하는 법, '솔라시티'

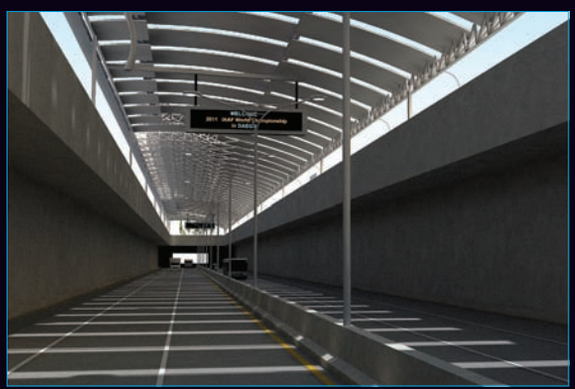
2011년 세계육상경기대회를 맞이하여 전세계인의 시선이 집중되는 현장에 공공디자인을 통한 신재생에너지시설을 설치함으로써 대구의 위상을 높이고 솔라시티 도시이미지의 적극적인 홍보수단으로 활용하고자 한다. 더불어 소외된 환경시설물에 디자인을 접목하여 아름다운 도시미관을 구성하고 심미성을 지닌 친환경시설물을 적절히 설치하여 시민들이 쾌적하고 행복한 삶을 영위할 수 있도록 하는 데 그 의의가 있다.

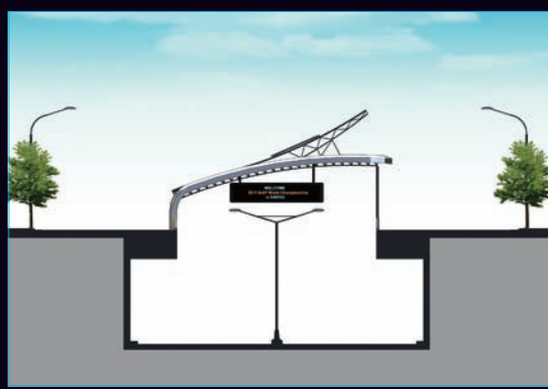
기능성과 심미성 모두를 갖춘 실용적 디자인

이에 2011 육상경기대회장의 태양광 발전시설설비에 맞는 디자인 적용을 위하여 다양한 현장조사와 분석 및 국내외 선진사례와 설치구조에 대한 방법 등 심도 있는 연구를 통해 기능성과 심미성 모두를 갖춘 실용적인 디자인이 탄생되었다.




SOLAR CITY





친환경이미지 홍보 및 관광자원으로 활용

향후 태양광 발전시설 공공디자인을 통한 신재생 에너지 보급설치와 이를 상징화하여 2011년 세계육상경기대회 등 국제행사 시 각종 언론매체를 통한 친환경 이미지 홍보 및 관광자원으로 활용하여 수익을 창출하고, 대체에너지에 대한 시민인식 제고 및 정부 정책 홍보에 최대한 활용할 계획이다.

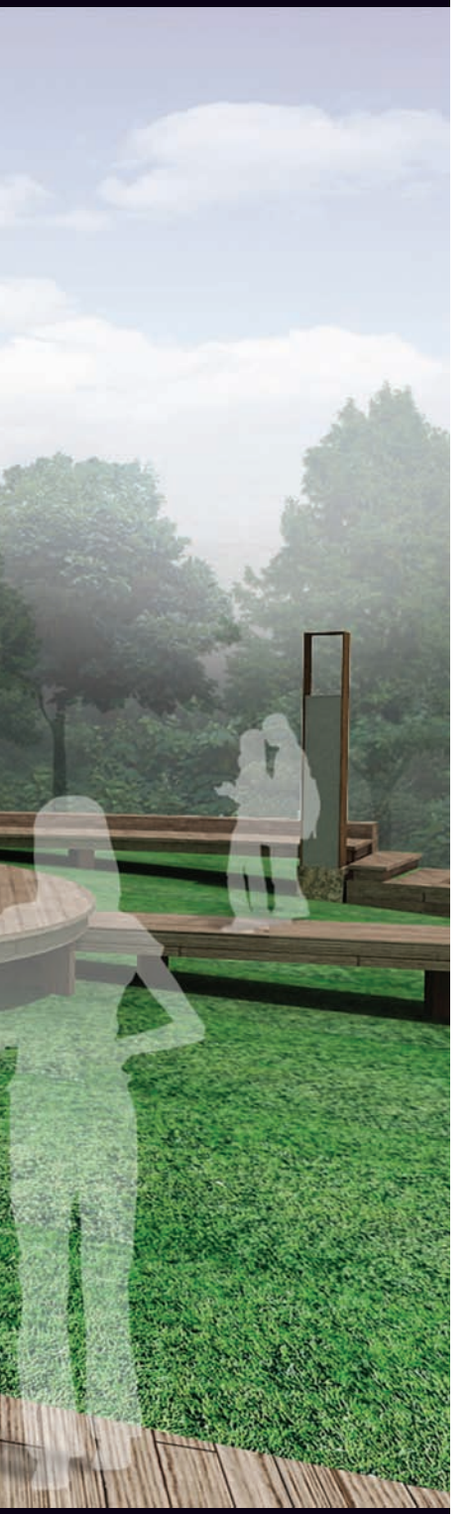
b e f o r e

뜬봉샘 생태공원 공공시설물 디자인개발

활용기관 장수군청
jangsu.go.kr

주관기관 씨디유파트너스(주)
cdunion.co.kr

참여기관 (주)지엘어소시에이츠
(주)스트리트웍스



F11

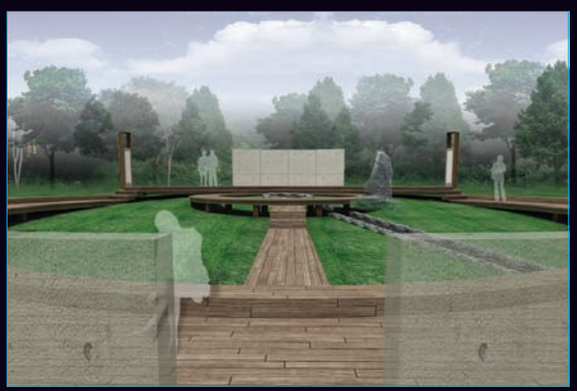
물의 유기적 형상과 자연과의 조화로 만들어낸 '뜬봉샘 생태공원'

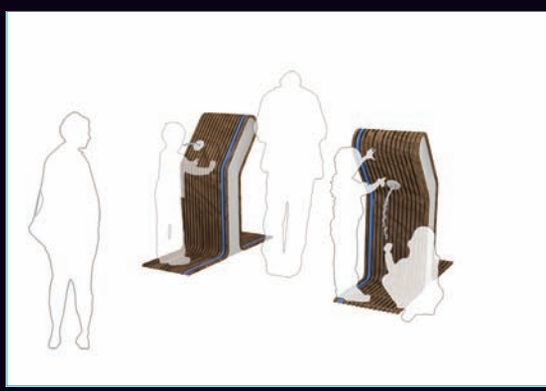
뜬봉샘 생태공원의 랜드마크 및 브랜드화

디자인의 난개발로 인해 지역성을 잃어버리는 사례를 방지하고 개발 초기단계에서부터 고유의 아이덴티티를 반영할 수 있는 통합된 시스템을 적용하여 방문객으로 하여금 긍정적인 이미지를 심어주고 뜬봉샘 생태공원의 랜드마크 및 브랜드화를 통해 장수군의 대표적인 관광명소로 자리매김 할 수 있는 계기를 마련하고자 실행되었다.

신선하고 맑은 자연의 이미지를 상징화

뜬봉샘의 BI(Brand Identification)는 샘물, 봉황, 하늘을 결합하여 자연에서 느끼는 신선함과 뜬봉샘의 유래를 모티브로 물방울의 형태를 봉황과 결합하여 상상의 이미지를 표현하고, 신선하고 맑은 자연의 이미지를 상징화함으로써, 건강한 삶을 추구하는 소비자들의 욕구를 채울 수 있는 Well Being브랜드로 탄생되었다. 시설물은 '뜬봉샘'을 상징할 수 있는 '물'의 유기적인 형상, 반복되는 물결의 형상, 투명성과 빛의 투과 등의 이미지를 형상화하고, 소재나 색채 등은 자연과의 조화를 기본으로 하여 디자인하였다.





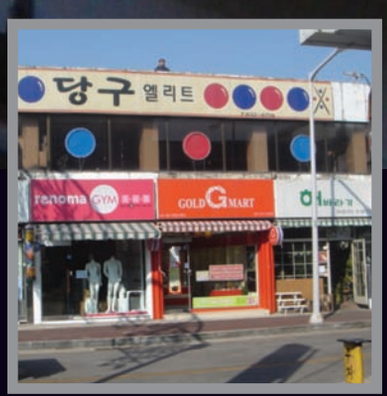
통합적이고 일관성 있는 Identity 부여

뜬봉샘의 통합적이고 일관성 있는 Identity 부여를 통해 이용객들에게 편의를 제공하고 이미지 개선에 따른 선진화된 생태공원의 정체성 구축으로 긍정적인 이미지를 심어주며, 추후 재방문을 유도하는 장수군을 대표하는 생태공원으로 자리매김 할 것이다. 또한 BI 관련 상품화 연구를 통해 시공 완공되는 2009년에는 문화관광 활성화로 다양한 경제 효과를 기대한다.

공공

공감

IMAGE DESIGN



b e f o r e

아름다운간판시범사업
간판디자인자치단체 지원

활용기관 행자부
mogaha.go.kr

주관기관 김현선디자인연구소
khsd.co.kr

도시의 본질을 찾아가는 '아름다운 간판'

간판디자인을 통한 도시아이덴티티 구축

아름다운 간판시범거리사업은 과도한 광고 우선주의 중심의 간판 환경보다 한 차원 더 나아가 쾌적한 도시환경, 편리하고 정체성 있는 간판디자인을 통한 도시아이덴티티 구축을 목표로 한다.

각 지자체별(특화가로 및 테마별) 간판디자인 개발 및 서체/ 재질/ 형태/ 색채/ 관리계획 수립에 관한 간판 가이드라인 개발

각 지자체별(특화가로 및 테마별) 간판디자인 개발 및 간판 기본안을 중심으로 서체/ 재질/ 형태/ 색채/ 관리계획수립에 관한 간판 가이드라인을 개발하고 선정가로의 특성에 맞도록 간판디자인의 조형양식과 설계지침의 범주를 분류하여 체계화시켜 바로 적용이 가능한 디자인을 제시하였다. 더불어 그 지역생활을 구성하는 다양한 물적, 문화적 요소들을 고려하여 이용자의 편의를 도모할 수 있는 모듈화 체계의 도입과 매뉴얼화로 향후에도 아름답고 쾌적한 환경이 체계적으로 유지, 관리 될 수 있도록 고려하였다.

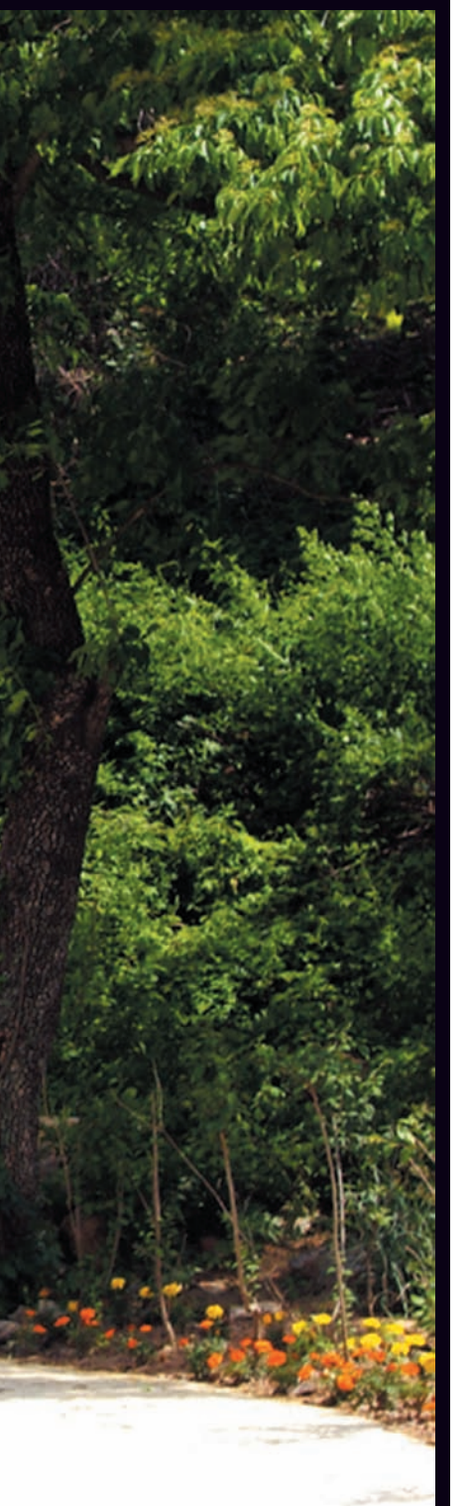
지역의 고유이미지 재창출

단기적으로는 가로 경관의 광고물 개선을 유도하여 도시전체의 미관을 형성하는 데 큰 도움을 주며 넓게는 그 지역의 고유한 이미지를 재창출하여 각 도시들의 지역적 이미지가 모여 하나의 국가적 이미지를 형성하는 기반을 이룰 수 있다. 따라서 가로 이미지의 개선을 통해 침체된 상권을 회복시키는 계기를 마련하게 될 것이다.

산촌생태마을 공공디자인개선

활용기관 산림청
forest.go.kr

주관기관 (주)시디알어소시에이츠
cdr.co.kr



102

‘The Fresh Wind’ 로 다시 태어난 산촌생태마을

18개 지역의 명확하고 일관된 브랜드이미지 구축

웰빙트렌드와 여가시간의 증대로 자연 속에서 휴식을 취하려는 도시인들의 욕구가 늘고 있다. 농어촌 생태마을과 차별화되는 산촌생태마을의 브랜드는 18개 지역을 통합하는 역할과 함께 국민을 위한 휴식공간의 대표브랜드라는 의미를 갖는다.

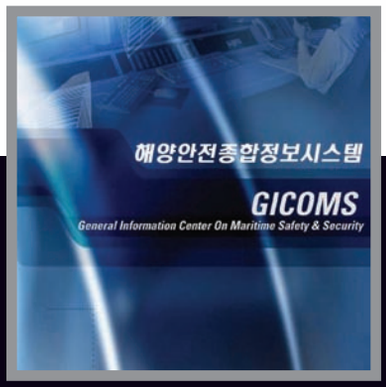
‘The Fresh Wind’ 로 통합브랜드 개발

현장답사 및 명칭체계 검토를 통해 개발 컨셉을 산촌에서 불어오는 새로운 바람, 몸의 회복과 건강, 행복을 불러오는 바람 'The Fresh Wind'로 확정하고, 쾌적한 자연환경이 함께하는 산촌생태마을, 자연과 인간, 도시와 산촌이 상호 교류하는 이미지, 타 체험마을과 차별화되는 고품격 이미지를 반영한 C.I시스템과 이에 따른 사인 디자인 시스템을 개발하였다.

강릉 대기리
산촌생태마을
MOUNTAIN ECO VILLAGE
설악면
가평
강릉대기리
산촌생태마을
MOUNTAIN ECO VILLAGE
산촌
생태마을
MOUNTAIN
ECO VILLAGE
산촌
생태마을
MOUNTAIN

주민들의 쾌적한 휴식공간 제공으로 삶의 질 향상

산촌생태마을의 통합브랜드 개발에 따라, 브랜드 자산가치를 구축하고, 명확한 정보를 제공할 홍보기반을 확립하며, 효율적인 관리시스템 구축으로 비용절감을 추구할 수 있게 되며, 또한 주민들의 쾌적한 휴식공간 제공으로 삶의 질 향상을 꾀할 수 있다. 향후 산촌생태마을 재정확대를 통해 브랜드 홍보와 함께 산촌주민의 소득증대에 기여할 수 있다.



b e f o r e

해양안전종합정보시스템
상품화 BI 디자인개발

활용기관 해양수산부
momaf.go.kr

주관기관 (주)브랜드웍스
brandworkz.co.kr

‘Smart Guarder’ 로 세계를 누비는 GICOMS

해양안전종합정보시스템 GICOMS를 효과적으로 알리기 위해 개발된 BI 및 홍보물을 통한 해양안전시스템의 이미지 상승 및 신뢰도 제고에 기여하고자 한다.

"더 정확하게...더 빠르게...더 멀리"로 GICOMS의 기능적 특징을 형상화

"더 정확하게...더 빠르게...더 멀리" 의 컨셉으로 정확하게 상황을 인식하고 이에 대하여 신속하게 대응하는 GICOMS의 기능적 특징을 형상화했으며, 시스템의 정확성과 디지털화의 이미지를 강하게 부각하고자 하였다. 더불어 국·내외 혁신브랜드, 유사 시스템의 전략 및 해외 전자정부의 트렌드, 그리고 Visual Audit의 분석, GICOMS 내외부 관계자의 Survey를 통해, 'Smart Guarder' 라는 Brand Essence를 최종안으로 선정하여 이를 응용아이템에 적극 활용하였다.

Blue ocean,
Blue revolution
GICOMS
GICOMS
General Information Center
On Maritime Safety & Security
Blue ocean,
Blue revolution
GICOMS

통일된 상징체계 도입

향후 GICOMS의 성공적인 브랜드화는 내부 구성원의 자긍심 고취와 미래를 이끌어 가는 선도 기관으로서의 위상 제고는 물론 통일된 상징체계 도입으로 브랜드 파워를 형성하여 획득된 로열티로 관련 산업의 해외 진출까지 기대할 수 있다.

어업지도선 상징매체(부착표시) 디자인

활용기관 해양수산부 어업지도사무소
momaf.go.kr

주관기관 (주)인디디자인

참여기관 (주)인맥
(주)씨컴

104

효율적 정보전달 체계를 위한 커뮤니케이션 시스템 개발

어업지도선의 업무와 역할을 원활하게 하는 체계적 커뮤니케이션 시스템을 개발하여 국가 공공 기관으로서의 위상과 정체성 확립을 목표로 한다.

'바다' 와 '어선' 의 이미지를 부각한 디자인

어업지도선의 Image Identity는 '바다와 어선' 의 이미지를 그래픽 모티브로 개발하고 '바다' 의 이미지 색상인 블루계열에 '태양' 을 상징하는 레드계열로 포인트를 주어 한국어업지도선의 이미지를 강하게 부각시키고자 하였다.

개발된 시각요소를 통해 조직내부의 소속감 및 자긍심 고취

개발된 시각요소는 조직내부의 소속감 및 자긍심을 고취하고, 이미지 향상과 신뢰도 획득을 바탕으로 업무를 효율적으로 수행할 수 있도록 도와준다. 새로이 건조, 도입되는 어업지도선에 대해 개발 상징체계를 우선 적용토록 하며, 기존의 선박, 장비, 물품 등에 대해서는 운용예산의 적극적 편성을 통해 디자인을 적용할 계획이다.

HANHO©2007 CHA.GO.KR

1문화재 1지킴이 운동 브랜드 및 캐릭터개발

활용기관 문화재청
cha.go.kr

주관기관 경희대학교 산학협력단
khu.ac.kr

CULTURAL HERITAGE ADMINISTRATION
HANHO©2007 CHA.GO.KR

새롭지만 낯설지 않은 '1문화재 1지킴이' 브랜드

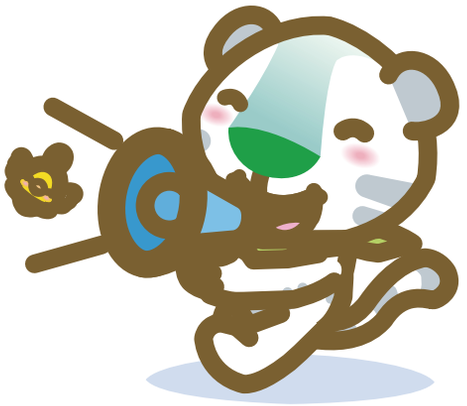
'1문화재 1지킴이' 운동의 Community Identity 전략구축

'1문화재 1지킴이'운동의 Community Identity 전략구축으로 범국민 홍보활동을 강화하고, '1문화재 1지킴이'운동 홍보전략에 따른 특화된 이미지로 최고의 PR효과를 창출하는 데 목적이 있다.

'자연' 과 한글 '한' 을 결합한 디자인

'1문화재 1지킴이'운동은 범국민이 대상이기에 모든 아이템의 모티브는 빠르고 쉽게 전달될 수 있어야 한다. 따라서 브랜드 이미지는 '자연'의 이미지와 한글 '한'을 결합하여 심플하게 디자인하였고 다양한 동작을 표현해야 하는 캐릭터의 모티브로는 가장 친근하고 임팩트가 강한 한국의 대표상징물인 '호랑이'를 이용하여 활동적인 이미지를 표현하였다. 또한 브랜드, 슬로건 및 캐릭터 홍보전략을 수립하고, 이미지 전개 기본 및 응용시스템개발을 추진하였다.

105



알림마당

안녕하세요

참여마당

모니터활동

공부해요

쉬어가요

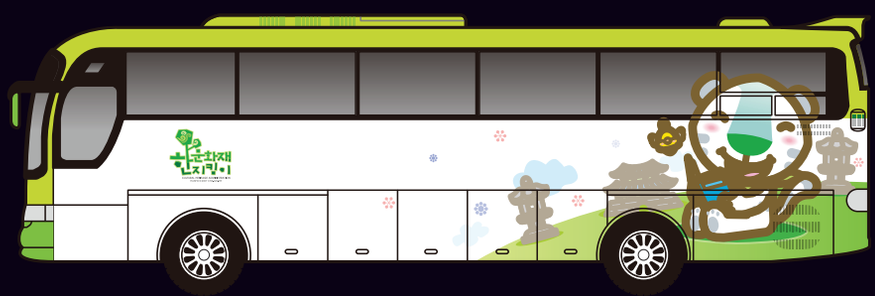
화이팅

청소해요

잘 관찰해요

홍보기념품 및 아이디어 상품 개발

이후 캠페인캐릭터 디자인을 개발하여 홍보기념품 및 아이디어 상품을 개발하고 범국민 홍보용 프로모션시스템을 개발하여 변화 지향적인 주변 환경과 시민의식에 능동적으로 대처할 수 있도록 '1문화재 1지킴이' 브랜드 정착을 위한 시민사회와의 협력시스템을 모색하여, 참여자의 능동적 참여를 유도하고자 한다.



유네스코 세계무형유산 지정
강릉단오제 이미지 마스터플랜 개발

활용기관 강릉시청
gangneung.go.kr

주관기관 (주)심크리에이티브
cimcreative.co.kr

b e f o r e

A thousand year's harmony
2008 Gangneung Danoje Festival

몸짓언어로 표현한 세계 속의 우리축제

신명 나는 어울림 '몸짓언어' 로 이미지 상징화

강릉단오제의 브랜드는 제의와 난장을 결합한 신명 나는 어울림을 '몸짓언어'라는 모티브를 통해 다양성을 가진 강릉단오제의 신명과 즐거움을 상징적이고 일관된 Identity로 표현하고 있다. 나아가 브랜드 매뉴얼을 개발하여 각 아이템이 올바르게 사용될 수 있도록 규정하고, 관광문화상품 디자인 개발을 통해 관광객들에게 축제의 상징적 이미지를 심어주어 전통문화 중심도시 '강릉' 을 확고하게 부각시켰다.

2008 강릉단오제
5月 9日 ▶ 6月 11日 강릉 남대천 단오장

브랜드 아이덴티티의 확립으로 문화관광의 인프라 구축

향후 브랜드 Identity의 확립으로 국제화를 통한 문화관광의 인프라를 구축하여 지역경제를 활성화시키고 강릉단오제의 우수성을 해외에 홍보하여 국제적 민속문화로 위상을 정립할 수 있으며 세계민속문화를 카테고리로 묶어 국제적 축제로 승화시킬 수 있기를 기대한다.

b e f o r e

여수시 간판문화 개선사업

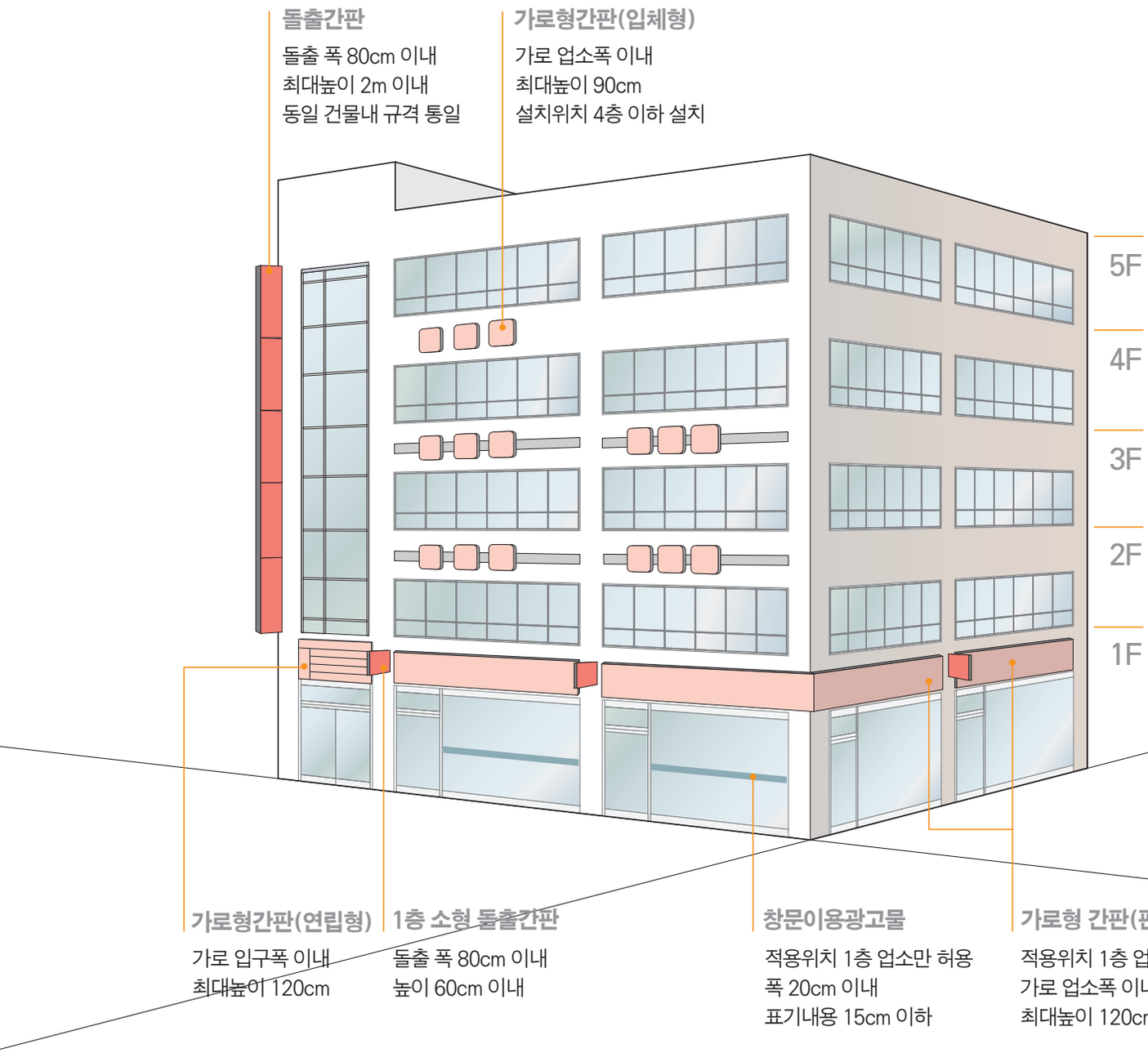
활용기관 여수시청
yeosu.go.kr

주관기관 (주)복스앤콕스
boxcox.com

다양성과 일관성 모두를 충족시키는 간판디자인

본 사업의 목표는 중앙로와 진남로 일대에 무질서하게 방치되어 있는 간판을 정비하고 지역의 특성을 고려한 거리의 이미지 개선에 있다. 따라서 일관되고 체계적인 디자인의 개발이 절실하게 요구된다.

107


돌출간판
돌출 폭 80cm 이내
최대높이 2m 이내
동일 건물내 규격 통일
가로형간판(입체형)
가로 업소폭 이내
최대높이 90cm
설치위치 4층 이하 설치
5F
4F
3F
2F
1F
가로형간판(연립형)
가로 입구폭 이내
최대높이 120cm
1층 소형 돌출간판
돌출 폭 80cm 이내
높이 60cm 이내
창문이용광고물
적용위치 1층 업소만 허용
폭 20cm 이내
표기내용 15cm 이하
가로형 간판(판형)
적용위치 1층 업소만 허용
가로 업소폭 이내
최대높이 120cm

그래픽요소인 서체와 크기의 규정을 통한 디자인표준매뉴얼 개발

중앙로, 진남상가길, 진남길 외의 공간 특성을 고려하여 간판의 종류 역시 세 개로 구분하고 내부의 그래픽 요소들은 각 점포들의 성격에 맞도록 다양하게 구성하되 서체와 크기를 규정하여 각 점포마다의 개성이 무분별하지 않고 일관된 이미지로 보여질 수 있도록 계획하였다. 무엇보다 새롭게 개발된 디자인들이 지속적으로 유지 관리될 수 있도록 디자인 표준 매뉴얼을 개발하여 시민과 업주들이 쉽게 활용할 수 있도록 하였다.

2009년까지 전체구간에 대한 간판개선사업의 단계적 진행

도시이미지 개선으로 거리의 품격이 높아지고 향후 EXPO 개최 시 여수의 위상이 높아지며 주변지역의 경관개선에 본보기가 되는 선도 지역으로서의 역할을 수행할 것으로 예상된다. 더불어 2009년까지 대상지 외에 전체구간에 대한 간판개선사업을 단계적으로 진행할 계획이다. 이를 통해 여수의 정체성을 확립하고 2012년 개최될 세계박람회 개최지로 손색이 없도록 도시가치를 상승시키고자 한다.

공공

공존

GOOD DESIGN SELECTION

대통령상

President's Award

서교동 자이 갤러리
GS건설

자연과 문화의 만남으로 생성되는 새로운 주거공간

주택의 분양을 위한 일반적인 모델하우스의 용도에서 탈피하여, 'XI 갤러리'라는 새로운 브랜드로서 방문객 및 지역 주민에게 긍정적 영향을 제공하는 신개념 공간을 창출하고 외부의 자연을 느낄 수 있는 공원과 변화감을 주는 여러 가지 건축적 오브제를 제공하여 시각적, 공간적 랜드마크의 역할을 한다. 더욱이 계획적으로 개발되지 못해 녹지공간이 없는 삭막한 주변 환경에 주민과 방문객을 위한 쉼터로서의 공원 조성 및 기존에 상업적으로만 사용되던 LED 스크린을 젊은 아티스트들의 다양한 예술적 실험의 미디어아트 캔버스로 제공하여 새로운 미디어문화에 대한 대중적 이해를 촉진시킨다.

산업자원부장관상
MOCIE Minister's Award

푸르지오 과학놀이터
내 집 앞을 찾아 온 우주선
(주)대우건설

상상력을 활용한 놀이터의 놀라운 변화

내 집 앞을 찾아 온 우주선

'상상' 이라는 아이들의 타고난 응용력을 삶의 공간에서 찾아 가는 놀이터로, 미래를 향한 꿈의 공간여행을 단순한 놀이가 아닌 Edutainment의 기회를 제공하며, 상상력을 통한 호기심 해결을 유도하여 놀이터가 발상의 중심축이 되도록 하였다. 또한 무독성의 친환경소재와 무방부의 목재를 사용하고 신재생에너지를 이용하여 과학의 이미지를 생태 조경과 함께 연출되도록 하였으며 신기한 원리 탐구와 과학적 현상을 직접 체험하는 아이템으로 빛, 소리, 열의 과학원리를 시스템으로 구성하여 놀이와 교육의 연계성을 아파트 단지 내에 최초로 도입하였다. 이와 같은 상호작용을 통한 놀이아이템은 아이들 사회성 발달 및 보호자의 놀이 참여를 유도한다.

조달청장상
PPS Administrator's Award

문화가 있는 놀이터
거꾸로 놀이터
현대건설

어린이의 상상력을 키우는 신기한 놀이터

문화가 있는 놀이터

돈암동 힐스테이트에 조성된 거꾸로 놀이터는 현대건설과 서울문화재단, 현대미술프로젝트가 2006년도에 추진한 문화가 있는 환경 만들기 프로젝트의 첫 번째 작품이다. 거꾸로 놀이터는 일반적인 기능의 기존 놀이터와 달리 어린이들이 일상 속에서 쉽게 체험하는 집, 자동차, 의자, 숟가락, 저울, 시계 같은 사물들을 '거꾸로'란 컨셉으로 디자인한 독창적 개념의 문화 창조형 놀이터이다.

새로운 개념의 놀이환경과 문화 제공

집모양의 조합 놀이대 등의 놀이요소를 거꾸로 디자인하여 형태적으로 차별화하였으며, 동시에 기존의 놀이기능을 모두 담았다. 차별화된 디자인은 어린이들의 창조력을 자극하고, 공간 지각력을 길러주며 미끄럼틀 및 오르기 중심의 놀이기능은 어린이들의 균형감각과 근지구력까지 키워준다. 또한 어린이들의 안전하고 건강한 이용을 위하여 제작에서부터 시설물 배치, 소재와 재질 마감처리 등의 안전성에 대한 정부공식인증을 획득하였다. 거꾸로 놀이터는 독창적 개념으로 만들어진 놀이공간으로서 새로운 개념의 놀이 환경과 문화를 만들어가고 있다.

KIDP원장상
KIDP President's Award

래미안 가락한라 (파크팰리스)
생태계류원
삼성물산(주) 건설부문

자연과 인간이 공존하는 아파트

생물서식공간으로서의 생태계류 조성

도시의 삭막함을 완화하고 도시인들에게 자연에 대한 경외심을 불러일으킬 수 있는 자연형 생태계류를 단지 중심부에 조성하였다. 현재 버들치 등 토종 민물고기가 서식하고 있다.

다양한 연령층의 이용이 가능한 공간 조성

각 연령층의 이용행태를 고려하여 중·장년층을 위한 휴게공간과 청년층을 위한 휴게공간, 어린이들의 자연학습기능을 위한 생태체험의 장으로 구성하였다.

친환경적 자재사용 및 경관연출

도시의 상징인 콘크리트 구조물을 최대한 배제하고 최적의 생물 서식공간이 이루어질 수 있도록 현무암, 진흙, 수목 등 자연에 상충되지 않는 자재를 적극적으로 활용하였다.

반딧불을 형상화한 태양광 조명 설치

태양광 조명을 활용하여 반딧불을 모티브로 한 조명 설치로 야간에도 계류와 조화되는 아름다운 경관을 연출하였다.

KIDP원장상
KIDP President's Award

대곡역 래미안 달성 워터가든
삼성물산(주) 건설부문

물을 테마로 한 감성디자인

물을 소재로 한 테마공간

래미안 달성 워터가든은 추억과 향수의 소재인 물을 테마로 하여 단지 외부의 하천과 함께 단지 내·외부가 모두 물길이 되도록 디자인하였고 단지 남측에서 북측 외곽까지 하나의 축으로 조성된 공간에 다양한 수경 시설을 조성하여 토탈 수(水) 디자인을 구현하였다.

물그림자원; 워터 스크린 설치

남측 휘트니스 센터 외부는 워터 스크린 설치로 센터 내부 입주민의 프라이버시를 보호하는 한편, 자작나무 숲 조성으로 외부 산책로 이용객들에게도 편안한 공간을 제공하였다.

물소리길; 지형차를 활용한 Cascade

단지 남북을 연결하는 중심부의 수공간은 단지 특성상 발생하는 레벨을 적극 활용하여 캐스캐이드식으로 조성하였고 주민들의 커뮤니티 공간으로 활용될 수 있도록 수목의 녹음에 의한 위용감과 초본에 의한 개방감을 적절하게 부여하였다.

물장구마당; 생태계류원

친환경적 수경공간인 단지 북측 생태계류원은 휴게, 놀이, 운동, 관찰 기능이 가능한 복합공간으로 가족단위의 이용을 고려하여 다양한 행위가 이루어질 수 있도록 배려하였고 단지외곽 수림을 단지의 차경으로 적극 활용하였다.

KIDP원장상
KIDP President's Award

자이 잠실4 랜스케이프 디자인
하늘로 열린 길
GS건설

입체적 디자인으로 구성된 자연친화적 공간

자연 소재를 사용한 친환경 디자인

숲을 가로지르는 스카이 워크는 딱딱한 직선을 지양하며 곡선의 미를 살리고 공간의 구성 요소 모두를 자연 소재로 사용하여 환경 친화적인 경관으로 연출하였다.

경관 조망이 가능한 입체적인 디자인

아파트 단지 내에 처음으로 시도하여 단지의 상징성을 부각시키고 단지 내외의 좋은 경관을 조망할 수 있도록 환경 친화적인 공간을 구성하고 입체적인 디자인으로 주민들로 하여금 녹지에 더 가까이 다가갈 수 있도록 계획하였다.

다양한 연령층을 고려한 유니버설 디자인

산책과 단지 내외부 조망, 그리고 풍부한 녹지로 둘러싸인 지압로와 주민운동시설이 연계되어 어린이부터 노년층까지 다양한 연령층이 이용 가능하도록 계획되었다.

KIDP원장상
KIDP President's Award

사직자이 익스테리어 디자인
초대
GS건설

공간의 활용성을 높인 입체적 조경

입체적 조경계획

단지의 동서를 가로지르는 실개천을 계획하여 단지의 아이덴티티를 부여하고 중앙광장에 데크층을 두어 내부에는 휘트니스 센터를 조성하고 상부에는 수공간을 계획하여 데크층을 사이로 상하를 연결하도록 계획하였다.

drop-off를 적용한 건축계획

주거동에서 외부로 연결되는 캐노피는 drop-off존을 형성하고 입주자가 날씨에 상관없이 차량에 승하차 할 수 있도록 배려하였다.

건축물의 외관을 부각시키기 위한 조명계획

건축물의 외관을 부각시키고 건축물 옥탑부와 측벽의 입체감을 살리기 위해 업라이트 조명을 설치하고 드랍오프 및 수경시설에는 간접조명 및 강조조명을 설치하였다.

KIDP원장상
KIDP President's Award

대우 월드마크 웨스트엔드
숲속의 아침
(주)대우건설

가변적 공간과 조명의 감성화를 추구하는 21세기형 주거공간

'숲속의 아침' 의 이미지 표현

'숲속의 아침'이 가져다 주는 이미지와 구체적 영상들을 간결한 조형적 구성으로 연출하였다.

자연친화적 소재 사용

천연무늬목과 천연석재 등을 이용한 다양한 가구와 Artwork뿐 아니라 친환경 벽지와 온돌마루 등을 사용하여 자연친화적 공간을 구성하고, 다양한 색채의 사용을 통해 공간의 생동감과 생명력을 부여하였다.

확장형 발코니 활용; 가변형 구조

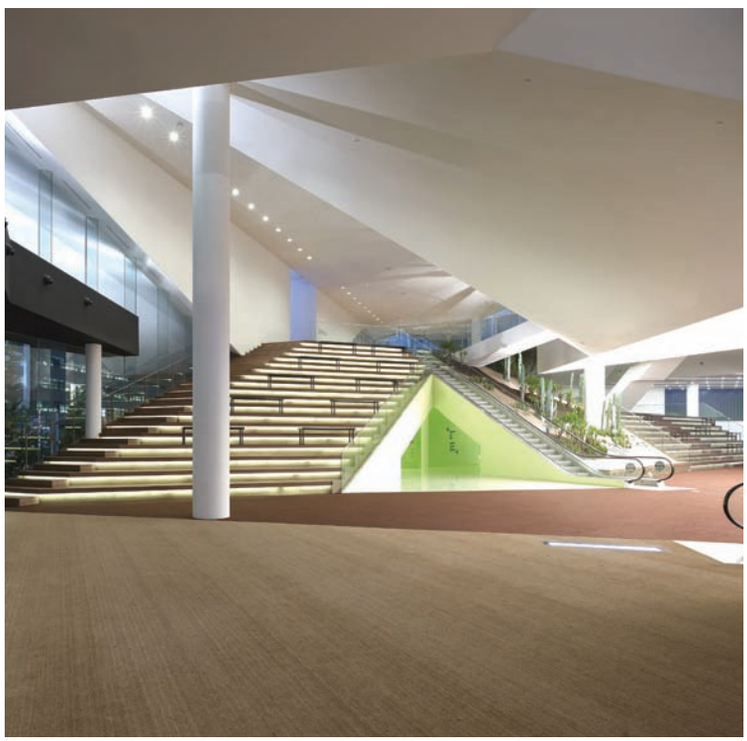
확장형 발코니를 구체적 공간계획으로 적극 활용하여 각 실의 실용면적 및 수납기능을 극대화하고 다용도 활용이 가능한 가변구조로 설계하여 다양한 세대구성에 대응할 수 있도록 효율성을 높였다.

채광과 조명; 감성조명 시스템의 도입

확장형 발코니가 적용된 2면 개방형으로 창이 밝고 넓은 거실과 자연채광이 있는 실내조경발코니, 아일랜드형 작업공간이 있는 대면형 주방은 첨단 기기들과 함께 Enjoy Life를 실현하고 확장형 발코니를 적용한 다기능 침실에 감성조명 시스템의 도입으로 사용용도에 따라 색온도와 조도, 휘도를 자동으로 조절하여 심미적 문제와 더불어 기능적 문제에 이르기까지 다양한 각도에서 입주민의 욕구를 충족시키는 디자인으로 개발되었다.

KIDP원장상
KIDP President's Award

연산동 자이 갤러리
GS건설



초현실적 경험이 만들어낸 인공의 자연공간

개방적이고 입체적인 공간계획

외부는 진입부를 최대한으로 Open하여 개방적이고 친근한 기업 이미지를 표현하고 내부는 인공언덕과 상부 천정면의 요철을 통해 초현실적인 공간을 경험하도록 하였으며 인공의 언덕표현으로 다양한 공간분할을 시도하여 독창적인 이미지를 연출하였다.

입면의 신소재 (ETFE : 하이밸런스불소수지) 사용

하이밸런스 불소수지 소재(ETFE)를 국내 최초로 입면 재료로 사용하여 독창적이고 미래지향적인 외관이미지를 표현하였다.

자연친화적 건축계획

외벽 재료로써 수직녹화시스템을 적용하고 실내 마감재료로써 조경요소를 적극적으로 활용하여 인공의 자연경관을 연출하였다.

형태와 소재를 부각시키는 경관조명 계획

하이밸런스 불소수지 소재(ETFE)막의 빛을 머금는 특성을 이용하여 외벽면 전체가 경관조명이 되도록 하고 서서히 변화하는 조명 연출로 특색 있는 외관이미지를 계획하였다.

제3회 공공디자인전

공공디자인,
모두의 삶을 위한 아름다운 상상

Public Design, Beautiful Imagination for Life of All

제3회 공공디자인전

제3회 공공디자인 전시는 산업자원부 주최, 한국디자인진흥원 주관으로 2007년 10월 1일부터 3일까지, 국회의원회관 1층 로비에서 개최되었다. 올해로 3회째를 맞이하고 있는 공공디자인전은 공공디자인의 활성화를 위한 정책 및 공공디자인의 발전방향 등 공공분야에 대한 제안을 통해 새로운 가치를 창출하고자 마련되었으며 국내 공공디자인 인식 제고 및 확산을 위해 전시뿐 아니라 공공디자인전문가가 참여하는 전시와 세미나로 진행되었다.

개요

Title 제 3회 공공디자인전 _ The 3rd Public Design Exhibition & Seminar
Date 2007년 10월 1일 ~ 3일 _ October 1st to 3rd, 2007
Venue 국회의원회관 _ The National Assembly Members Building

주최

국회의원 김태년 _ Congressman Kim Tae Nyeon
산업자원부 _ Ministry of Commerce, Industry and Energy (MOCIE)

주관

한국디자인진흥원 _ Korean Institute of Design Promotion (KIDP)

후원

산업자원위원회 _ Commerce, Industry & Energy Committee (CIEC)
한국디자인단체총연합회 _ Korea Federation of Design Associations (KFDA)
한국디자인기업협회 _ Korean Society of Design Science (KSDS)
한국공간디자인협회 _ Korean Space Design Association (KOSDA)

Zone 1 Prologue

'공공디자인, 모두의 삶을 위한 아름다운 상상'과 전체 행사정보로 구성되었으며 전시전체의 핵심 주제를 제시하고 행사정보를 전달하는 도입의 공간으로서, 그래픽패널은 단순하고 설명적인 일러스트레이션으로 주제의 핵심을 전달하고 있다.

Zone 2 Imagination

〈왜 우리는 공공디자인을 상상하는가?〉, 〈공공디자인 그리고 브랜드 만들기〉, 〈공공디자인 그리고 공간 마케팅〉, 〈공공디자인 그리고 거리에서 만나는 공공의 편익〉, 〈오피니언 코 : 공공디자인을 말하다〉라는 내용으로 구성이 되어 있으며 이러한 내용을 통해서 공공이미지, 공공공간, 공공시설물 등 공적영역의 세 분야에서 적용되는 공공디자인이 우리의 실생활과 어떤 관계를 맺고 어떤 의미효과를 갖는지를 분석제시하고 있다. 또한 일반인과 전문가 두 그룹의 인터뷰를 통하여 공공디자인에 대한 생각과 의견을 수렴청취함으로써 공공디자인 담론 형성을 시도하였다. 그래픽패널은 개념어, 개념 다이어그램을 중심으로 이미지화 하였으며 포켓 영상 스페이스를 구성해 영상이미지와 함께 조화될 수 있는 공간을 연출하였다.

Zone 3 Learning

선진국의 공공디자인 정책의 접근방법과 실천사례, 영국 CABE, 캐나다 토론토市, 미국 PPS, 영국 Design Trust의 해외우수사례와 분야별 우수사례 내용을 중심으로 선진국의 공공디자인 정책 현황과 실천사례를 구체적으로 제시하였다. 그래픽패널은 국가/도시/기관별 공공디자인 정책 활동 및 실천사례를 중심으로 비주얼 작업을 하였으며 다양한 영상을 통해서 개선된 공공영역에서의 삶의 풍경을 제시하는 공간으로 연출하였다.

Zone 4 Practice

국내의 공공디자인 현황을 파악하고 잘 개선된 공공디자인 명소/명물에 대한 일반 시민들의 인터뷰를 통해 국내 공공디자인 정책 현황 및 국내 공공디자인사업 사례 소개, 우리 생활 속의 공공디자인에 대한 인식을 점검하는 전시공간을 마련하였다. 또한 지자체별 실천사례 소개영상을 통해서 국내 공공디자인의 발전을 도모하는 전시 공간으로 연출하였다.

Zone 5 Vision

공공디자인의 발전방향과 미래의 비전이라는 내용으로 구성되었으며 전시는 최종 메시지를 전달하는 공간으로 공공디자인의 향후 방향에 대한 논의와 화두를 제시하는 공간으로 마련하였다. 〈공공디자인의 발전방향과 미래비전〉, 〈공공디자인의 주체형성은 어떻게 이뤄질까?〉, 〈문제는 파트너쉽이다.〉 라는 3가지 영상으로 전시공간을 연출하였다.

공공디자인 담론

디자인의 공공성이 가지는 목적은 인간(People)을 위한 디자인, 환경(Environment)을 위한 디자인, 경제(Economy)를 위한 디자인이라는 세 가지 목표를 동시에 추구함으로써 지속가능한 디자인을 만드는 것이다.

디자인의 공공성의 개념

공공디자인의 특징은 기능성, 심미성, 상징성 등 디자인이 가지고 있는 일반적인 실용적 목표 이외에 공공성이 추가된다는 점이다. 이 공공성의 추구를 통해 개인이 아닌 대중과 환경에 영향을 미치는 모든 것이 디자인의 대상이 된다. 결국 디자인에 있어서 공공성의 추구는 개인을 포함한 공동체의 삶을 위한 디자인을 통해 공공의 선을 이루어내는 윤리의식으로 작용한다. 이렇게 공공디자인은 인간, 즉 사람을 중심으로 삶을 보장하고 사회의 건강을 보여주는 바로미터가 된다. 지역사회의 미래, 발전상, 비전을 보여줄 수 있도록 공공디자인이 공유하는 대상을 시설물, 시각매체, 공간, 자원 등에서 문화와 역사를 포함하는 시간과 세대로 확장해야 한다.

지금까지의 디자인은 오직 '고객'에 충실한 개인의 소비를 위한 디자인만을 추구해왔다. 디자인 개발을 위해 개인의 니즈와 감성, 개성을 충족시키기 위해 경험적 가치를 높게 평가하였다. 굿디자인의 조건도 제품 자체의 기능과 품질에 충실하고 개인의 개성과 삶을 개선하는 것에 초점이 맞추어져 왔다. 그러나 장기적인 안목에서 개인의 삶을 풍족하게 하기 위해서는 개인을 넘어 문화와 환경 등 사회적 맥락까지 파악해야 함을 인지하게 된다. 결국 디자이너들은 디자인의 사회맥락적 가치를 인식하고 디자인이 가진 공공성에 주목하게 된다.

한편 사람들의 생활수준이 향상되고 의식수준도 고양됨에 따라 시장과 경영환경도 변화를 맞이하게 된다. 거의 모든 편익을 제공받게 된 소비자들은 보다 높은 수준의 가치를 향유하기를 기대하게 되었으며, 환경문제는 국제적으로 실질적인 위협으로 작용하고 있다. 결국 개인으로서의 정신적 가치를 추구함과 동시에 사회적 욕구를 충족시키고 친환경을 실현하는 등 디자인의 공공성을 인식하지 않을 수 없게 되었다. 사회와 문화를 관통하는 맥락에 대한 이해를 바탕으로 지속가능한 성장을 추구하는 디자인은 지금까지 논의되지 못했던 사회적 책임이 강조되면서, 개인의 유익한 삶에서부터 인류의 미래에 대한 공공적 가치를 추구하는 형태로 그 활동영역이 확대되고 있다.

랭카스터 대학의 시각예술학과 교수인 나이젤 휘틀리(Nigel Whiteley)는 윤리적 소비를 가져오는 디자인을 위한 사회적 책임을 위해 다음과 같은 세 가지 조건을 들었다. 우선 자연환경을 위한 그린디자인으로 대표되는 환경(environment), 그리고 여성이나 사회적 약자 등을 모두 고려한 사회적으로 유용한 디자인을 제공하는 인간(people)에 대한 관심, 마지막으로 공정한 교역과 윤리적인 소비가 이루어질 수 있는 경제(economy)적 조건을 들어 환경과 인간, 산업적 가치가 균형 있게 발전하는 사회적 디자인을 지속가능한 모델로 제시하였다. 결국 디자인의 공공성 추구를 통해 창출하고자 하는 지속가능한 디자인의 구조는 친환경을 지향하면서도 적은 비용이 들고 고객들의 참여를 유도하며 고부가가치를 창출하는 형태를 가지고 있다.

공공디자인보다 상위의 개념에 있는 디자인의 공공성을 추구하는 디자인의 목표는 나이젤 휘틀리 교수가 말한 것처럼 건강한 사회의 구성을 위해 환경, 인간, 경제적 조건을 모두 충족시킴으로써 지속가능한 디자인을 실현하는 것이다. 지속가능성이란 미래의 가능성을 제약하는 바 없이 불확실한 미래에도 현 세대가 필요로 하는 것이 끊임이 없도록 조정하는 상태 또는 과정의 성격을 의미한다. 또한 경제학에서는 지속가능한 성장이란 장기간 지속되는 실제 이익과 생산의 증가를 말한다. 따라서 지속가능성을 위해서는 인간만이 아니라 환경과 경제를 포함하여 미래지향적인 균형감각이 필요하다. 지속가능한 디자인은 인간과 환경, 경제 모두를 위한 디자인이며, 이것들 중에서 어느 한 가지라도 충족시키지 못하면 지속가능한 디자인을 실현할 수 없다.
디자인의 공공성이 가지는 목적은 인간(People)을 위한 디자인,

환경(Environment)을 위한 디자인, 경제(Economy)를 위한 디자인이라는 세 가지 목표를 동시에 추구함으로써 지속가능한 디자인을 만드는 것이다. 이중에서도 인간을 위한 디자인은 지역 주민을 위한 그리고 지역 주민에 의한 사회와 문화에 대한 유니버설 디자인을 지향한다. 환경을 위한 디자인은 친환경성을 통해 지역 환경의 지속가능성을 보장하는 에코디자인을 의미한다.

마지막으로 경제를 위한 디자인은 인간과 환경을 위한 디자인이 결국 지역에 경제적 이익으로 순환됨으로써 지역 경제는 물론 디자인산업 자체의 지속가능한 경쟁력을 보장한다.
따라서 공공디자인은 상기 인간과 환경 그리고 경제에 대해 동등한 시각을 가지고 디자인의 공공성을 구현함으로써 지속가능한 공공디자인을 실현할 수 있다.

인간을 위한 디자인

인간을 위한 디자인은 말 그대로 인간(People)을 중심에 두는 디자인이다. 여기에서의 인간은 독립된사람으로서의 개인이라기보다 사회적 관계성을 기본으로 타인과 교류하는 시민으로서의 인간을 의미한다. 생활을 지속해야하는 개인은 타인과의 사회적 교류를 통해 문화를 형성하고 그 안에서 삶을 지속한다. 공동체의 가치체계를 정의하는 문화는 개인을 둘러싸고, 개인은 문화를 통해 고립된 자아에서 대중과 호흡하는 인간으로 거듭난다. 인간을 둘러싸고 있는 것에 대한 배려는 곧 불특정 다수를 위한 것이다. 나만을 위한 디자인이 아니라 나를 포함한 모두를 위한 디자인이 곧 나를 위한 디자인임을 인식하는 것이 필요하다. 인간을 위한 디자인은 결국 사회를 위한 디자인이며, 공공디자인은 더불어 살아가는 삶의 미학을 나타내는 디자인 활동으로 거듭난다.

미국에서 공공디자인스튜디오 PPS(Project for Public Space)를 운영하는 디자이너 프레드 켄트(Fred Kent)는 "겉만 아름답고 사람들의 일상으로 연결되지 않는 공간은 의미가 없다."고 말하며 인간이 중심이 되는 공공디자인의 중요성을 설명하고 있다. 사람들의 일상이란 순간순간의 미세한 움직임과 감정, 감각 등을 지배하는 매우 구체적인 실제 상황들의 연속이다. 개인의 작은 일상적 경험들을 세심하게 배려하는 유니버설 디자인은 인간을 위한 디자인을 대표한다.

유니버설 디자인은 장애인이나 노약자를 위한 디자인이 아니라 불특정 다수의 모든 요구사항을 배려해야 한다는 개념에서 출발한 디자인이다. 진정한 유니버설 디자인은 소외된 소수를 위해 평범한 다수의 희생을 요구하는 어리석음을 보이지 않는다. 은퇴한 기업인이었던 샘 파버(Sam Farber)가 관절염으로 고생하던 부인이 고통스럽게 감자를 깎는 모습에서 영감을 얻어, 아무도 거들떠보지 않았던 감자필러에 인체공학적인 형태와 크기, 소재를 적용하여 개발한 '옥소 굿 그립스(OXO Good Grips)' 주방용품 시리즈는 관절염으로 고생하는 아내에게 가사의 부담을 덜어준 것은 물론 전 세계의 건강한 주부들에게도 가사로부터의 더없는 해방감을 선사하고 있다.

모든 사람을 위한 유니버설 디자인의 정신은 사용성에만 국한되지 않는다. 모든 사람을 위한 디자인은 어느 누구도 소외되지 않을 권리를 보장해야 한다. 결국 남녀노소 모두 편리하게 사용할 수 있는 제품디자인의 문제가 아니라, 어느 누구도 쉽게 구할 수 있고, 위험에서 벗어나게 해주고, 주거, 의료, 교육 등 인간의 기본적 권리를 보장받을 수 있는 여건을 마련하는 등, 공동의 선을 추구하는 중심에 인간을 두는 디자인의 정신을 추구하는 것이 유니버설 디자인의 본질인 것이다.

MIT 미디어랩의 네그로폰테(Nicholas Negroponte) 교수는 제3세계 어린이의 정보 환경 개선을 위한 저렴한 컴퓨터를 제공하는 OLPC(One Laptop Per Child) 운동의 일환으로 $100 랩탑 컴퓨터를 개발하였다. 경제적 빈곤보다 더 중요한 것은 아이들이 장래에 그 상황을 타개할 수 있는 교육여건의 마련이란 것을 직시하고, 이를 실현하기 위해서는 컴퓨터 같은 정보기기를 저렴한 가격에 공급할 수 있는 시스템이 구축되어야 함을 실제 제품의 구현을 통해 증명하였다. 사실 기업의 입장에서 십만 원도 안 되는 가격의 컴퓨터를 생산한다는 것은 제품의 기능과 품질, 수익 측면에서 말도 되지 않지만, 역발상을 통해 정말 필요한 니즈에 부합하는 새로운 시장으로 해석할 수 있다.

$100이라는 가격은 제3세계에 컴퓨터를 보급하기 위한 모든 조건을 아우르는 확고한 컨셉이며, 저렴한 가격을 실현하면서 제대로 된 기능을 발휘하기 위해서 정보기기가 가지고 있는 가장 명료한 기능을 재인식하는 계기를 가져왔다. 선진국의 부유한 아이들에 비해 권리는커녕 기회조차 박탈당한 처지에 놓인 절대 다수를 차지하는 제3세계의 어린이들에게 기회를 제공하는 것은 유니버설 디자인을 통해 공공성을 실현하는 공공디자인의 진정한 모습이다. 또한 저가격의 원가를 달성하기 위해 기능을 재분류하고 통합하여 제대로 구현하기 위한 기술혁신을 밑받침하고, 생산을 맡은 기업에게도 안정적 매출을 보장받을 수 있도록 저렴한 가격으로 인한 수익성 하락을 만회할 수 있는 공급시스템을 마련함으로써 디자인의 공공성을 완성하는 가치기준을 충족하는 훌륭한 사례이다.

환경을 위한 디자인

환경을 위한 디자인은 말 그대로 환경을 위해 친환경성을 강조한 디자인으로 최근 그린디자인 또는 에코디자인 등의 디자인 분야, 그리고 웰빙, 로하스 등의 라이프스타일 및 트렌드 분야에서 시장잠재력을 키워나가고 있다. 환경을 위한 디자인은 자연보호를 위해 자원을 재사용(Reuse)하고, 재활용(Recycle)하고, 절감(Reduce)하는 일명 '3R'을 실현한 디자인으로 알려져 있지만, 자연보호와 함께 동식물의 권리를 보장하고, 환경오염을 예방하고, 차세대 에너지에 대해 진지하게 문제의식을 가지는 활동 등 인간을 둘러싼 환경이 지속가능성을 가질 수 있도록 광범위한 범위에 걸쳐 영향을 미치고 있다.

네덜란드의 대안 디자인 그룹인 드룩디자인(Droog Design)에서 활동하는 안드레스 뮐러(Andreas Muller)는 획기적인 친환경 상품을 개발하였다. 그것은 튤립씨를 담은 작은 상자였는데 놀라운 사실은 그 패키지가 압축된 소똥으로 만들어졌다는 점이다. 물론 특수처리가 되어 있어서 손에 묻거나 냄새가 날 염려는 하지 않아도 된다. 압축소똥은 이미 자연으로 되돌아갈 준비가 되어 있는 재료이기 때문에 패키지 상태로 땅에 묻으면 자연분해 과정을 거쳐 튤립의 훌륭한 자양분이 된다. 상품으로써 패키지의 역할이 환경영향이 없는 것을 떠나 오히려 자연을 위한 거름이 된다. 또한 이 제품은 친환경적인 네덜란드를 대표하는 상징이자 관광수익을 창출하고 관련 산업을 부흥시키는 중추가 될 수 있다. 더불어 참신한 아이디어는 고객을 감동시키고 다른 디자이너들에게 무한한 영감을 주며 우리의 삶을 풍요롭게 한다.

물론 친환경소재에 집착하는 디자인에 대한 비판도 가능하다. 에탄올연료자동차의 경우 미국, 유럽 등 선진국에서는 미래의 친환경 교통수단으로 각광받고 있다. 그러나 원료가 되는 옥수수, 사탕수수 등을 재배하는 국가들은 인도, 중국, 인도네시아 등에 국한되어 있는데, 재배, 가공, 유통 과정에 따른 탄소배출 문제가 심각하여 이들 지역의 환경오염에 심각한 문제가 되고 있음이 보고되고 있다. 또한 인간의 식량을 자원화하면서 생기는 식량 부족 및 원자재 가격 폭등 등의 현상은 친환경 목표에 어긋날뿐더러 글로벌한 경제문제를 일으킬 가능성을 내포하고 있다. 결국 친환경의 기대효과와 더불어 다양한 변화요인에 대한 변수들을 고려하여 신중하게 디자인해야 할 것이다.

환경을 위한 디자인을 통한 공공성의 확보 노력은 비단 환경만의 문제가 아니다. 현재 자연의 오염과 화석연료의 경감, 폐기물 처리 등 환경에 관한 내용이 중요한 이슈이기 때문에 친환경이 곧 지속가능한 성장을 보장한다는 오해를 할 수 있다. 친환경 기반 제품개발은 지속가능 디자인의 한 요소에 지나지 않는다. 친환경을 지향하고 고객들의 참여를 유도할 수 있다면 순수한 의미로 좋은 디자인이라고 할 수 있다. 그러나 수익구조를 가지지 못하고 지속적인 재투자가 이루어지지 못한다면 선순환 하고자 하는 디자인 개발의 목표를 달성할 수 없다. 지속적인 이익이 창출되는 수익구조를 갖추어야만 환경과 사회를 위한 가치를 끊임없이 제공할 수 있다. 따라서 사회적, 환경적, 경제적 가치를 모두 충족시킬 수 있을 때 지속가능한 디자인이 가능하다.

디자인의 공공성은 지속가능성을 토대로 한다는 의미에서 디자인 스스로 자생적인 디자인 활동을 전개시킬 수 있는 사업 분야로 인정받아야 한다.

경제를 위한 디자인

경제를 위한 디자인은 디자인의 공공성을 지향하는 공공디자인이 결국 지역에 경제적 이익으로 선순환될 수 있도록 산업으로서의 가치를 추구하는 디자인이다. 지속가능한 영리를 보장할 수 없다면 공공디자인은 일회성 사업에 국한될 뿐이며, 지속가능한 디자인의 공공성을 실현하는 과정은 산업으로서의 자생능력을 갖추지 못한 채 영원히 정부 주도의 지원 대상으로밖에 존재할 수 없다. 디자인은 원래 고객의 필요를 충족시키고 가치를 혁신하는 등 합목적적인 성격을 가지고 있으며, 합목적적인 성격은 투자에 대한 이익을 보장함으로써 지속가능한 영리를 보장하는 성격도 포함하고 있다. 경제를 위한 디자인은 인간과 환경을 위한 합리적 가치 혁신을 위해 합리적 프로세스와 의사결정 과정을 거쳐야하는 디자인의 성격을 나타낼 뿐만 아니라, 지역 특성을 고려한 공공디자인을 통해 가치를 재분배함으로써 일부 지역에 편중된 수혜를 함께 나눌 수 있는 계기를 제공하고, 나아가 지역경제와 디자인산업의 발전과 연계되어 가치의 생산, 수익창출, 재분배 과정으로 선순환되는 경제적 가치를 실현해야 한다.

공공성을 지향하는 디자인의 구조는 이미 경제적인 수익을 기반하고 있다. 따라서 각 가치에 대한 해석과 그 내용에 대해서 고객들과 어떻게 커뮤니케이션을 하는가에 따라 새로운 경쟁력을 가질 수 있다. 과거 생산기술이 낙후되었던 때에는 자연을 훼손하거나 저임금으로 인권을 침해하면서까지 수익을 창출하기도 했다. 그러나 현재는 환경기술적 노력을 통해 오히려 친환경적인 생산방식이 비용이 적게 드는 구조를 가지고 있다. 심지어 인권 및 환경과 관련된 각종 규제와 인증제도의 발달로 인해 친환경적이지 않거나 반인권적인 제품들은 시장에서 소통될 수 없다. 따라서 지속가능 디자인을 통해 외부적으로 고객에게 사회적인 책임을 다하는 기업이라는 아이덴티티 또는 브랜드 이미지를 만들어내고, 내부적으로는 지속가능한 경영으로 혁신할 수 있는 기회를 가질 수 있다.

경제를 위한 디자인에서 지향하는 이익은 재화만을 의미하지 않는다. 이익이란 개념을 넓게 확대한다면 공정한 거래, 생산과 분배과정의 효율성, 나아가 사회가 가진 생산성 및 의사소통 과정의 건강을 향상시키는 시스템 디자인도 포함된다. 해리 백(Harry Beck)이 디자인한 런던 지하철 노선도는 지상의 조건에 얽매이지 않고 지하철의 노선과 역의 정보를 중심으로 불필요한 정보를 제거하고 간결하게 표현함으로써 정보디자인의 혁신을 일으킨 디자인이다. 사실적인 지형도를 기초로 제작되던 기존의 노선도는 오히려 사용자들의 이해를 어렵게 했던 문제를 또 다른 공간인 지하에서는 지상과 달리 방향이나 거리의 개념이 불필요한 정보라는 것에 착안하여 해결한 것이다. 이렇게 일반적인 사람들이 이해하기 쉽고 오해하지 않도록 정보를 쉽게 시각화해서 보여주고 커뮤니케이션 하는 디자인도 경제를 위한 공공디자인의 중요한 역할이다. 더 나아가 생활 속에서 눈에 보이는 시각매체들을 정비하는 것은 간판처럼 보기 좋은 거리를 조성하는 목적만이 아니라 정보의 원활한 커뮤니케이션, 친환경적 분위기 조성을 통해 공동체의 건강을 확보하고 삶의 질을 향상하는 등 사회의 생산성과 관련된 매우 중요한 개념이다.

디자인의 공공성을 실현하기 위한 조건

최근 지자체와 정부기관에서 실행하는 공공디자인사업들의 면면을 트렌드로서의 공공디자인 정책으로 보는 시각도 있다. 그러나 공공디자인 자체는 절대 트렌드가 될 수 없는 성격이다. 공공디자인은 자기 자신이 살고 있는 지역과 도시에서의 삶에서 우러나오는 애정이 필요한 분야이다. 도시미관을 예쁘게 하거나 멋진 랜드마크를 유치하거나 유명한 설치미술작품을 공공장소에 가져다 놓는다 해서 능사가 아닌 것이다. 사업실적을 위한 프로젝트 또는 영리목적을 위한 사회공헌으로서의 디자인개발은 공공디자인의 진정한 본질을 나타낼 수 없는 것들이다. 공공시설물에 사용되는 소재와 미적 수준만 보더라도 공공디자인에 있어 미학적 인식수준의 향상이 얼마나 중요한 것인가를 발견할 수 있다. 최근 가드레일, 펜스 등에 많이 사용되는 소재는 스테인리스스틸 일색임을 발견할 수 있는데, 스테인리스스틸 소재 자체가 가지는 가치는 폄하할 수 없는 것이지만 한 가지 소재가 분야 전체의 품질 및 미적 기준을 장악하는 것에는 분명 문제가 있다. 학교 앞에선 어린이 모양, 철길에선 기차모양, 해안가에선 배 또는 갈매기 모양을 천편일률적으로 적용하는 미학적 수준의 질적 향상이 필요한 것이다. 공공시설물의 품질에 대한 인식수준과 번쩍거리는 것이 좋다거나 사람들은 비슷한 형상을 좋아한다는 막연한 인식 수준은 어차피 거쳐야 할 성장통으로 볼 수 있지만, 인식의 수준을 향상시키는 것은 문화의식 함양과 마찬가지로 절대적인 시간이 필요하다. 한편 디자인의 기능을 단지 아름다운 마을을 만들자는 제2의 새마을 운동으로 해석하는 토건적 마인드 앞에 디자인의 공공성 실현을 통한 진정한 삶의 질 향상은 수포로 돌아갈 수 있는 위험에 놓여 있는 상황이다. 공공디자인 사업과 관련된 수많은 관련자들과의 연관관계도 생계를 보장하는 선에서 규율을 갖출 필요가 절실한 이유이다.

디자인이 제아무리 고객에 봉사하는 본질을 가지고 있다고 하더라고 일정한 수익을 창출하는 산업적 가치 없이 끝없는 직업적 봉사만을 요구하는 것은 합당하지 못하다. 디자인의 공공성은 지속가능성을 토대로 한다는 점에서 디자이너 스스로 자생적인 디자인 활동을 전개시킬 수 있는 사업 분야로 인정받아야 한다. 사회경제의 구조적 문제를 문화적으로 해소하기 위한 방법으로 디자인이 동원된 것이 아니라 문화의 형성과정 자체를 주도적으로 설계하고 구현하는 주역으로서의 디자인산업으로 공공디자인의 의미를 정립해야 한다.

INDEX

S01

살기좋은 지역만들기 시범지역 공공디자인 공통요소개발

활용기관 **행정자치부 www.mogaha.go.kr**
주관기관 **(주)씨티이안 www.cityian.co.kr**
참여기관 **수 디자인**

사람과 자연의 어울림 공간

'공간의 질' 향상

"살기 좋은 지역 만들기 시범 사업" 의 일환으로 '공간의 질 향상'이라는 대전제를 바탕으로 30개 지역의 공공공간, 시설물, 색채계획 등을 단순한 정비의 차원이 아니라 공공디자인의 차원에서 보다 다각적인 방법으로 접근하였다.

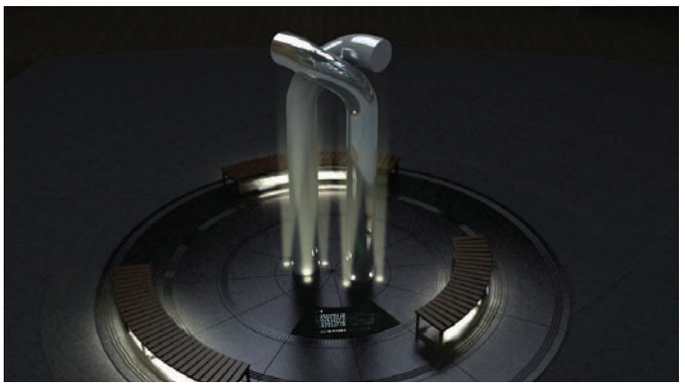
'和/安/然'

'和/安/然' 을 모티브로 '和' 는 서로 어울릴 수 있는 공간, '安' 은 안락함과 편안함을 느낄 수 있는 공간, '然' 은 자연과의 어울림의 공간으로 다가올 수 있도록 개발하였다.

지역 사랑의식 상승과 환경디자인의 균형적 발전

본 연구는 지역 환경을 통한 디자인적 접근의 중요성을 인식시키고, 편리하고 쾌적한 환경을 제공함과 동시에 지역 사랑의식을 상승케 하며, 지역 환경의 공공 디자인 매뉴얼을 완성하여, 지역의 환경디자인을 균형적으로 발전시킬 수 있는 계기를 마련하고자 한다.

>> p.16



S02

한국재활복지대학 환경디자인개발

활용기관 **한국재활복지대학 www.hanrw.ac.kr**
주관기관 **(주) 선진플러스 www.oksunjin.co.kr**

장애인과 비장애인의 통합교육을 위한 '유니버설 디자인'

장애인과 비장애인의 커뮤니케이션 유도

본 사업은 장애인들에게 고등교육의 기회를 제공하기 위해 공공디자인 및 유니버설디자인의 개념을 정립하여 장애인의 입장에서 적용하고 장애인과 비장애인의 커뮤니케이션 유도를 통해서 지역에 있는 대학의 위상을 정립함과 동시에 정체성을 확립하고 공동체의식을 고취시키는 것을 목적으로 한다.

유니버설 디자인의 새로운 방향 제시

'학교다움을 나타낼 수 있는 디자인', '보이지 않는 유니버설 디자인', '건축물, 공간과 동화되는 디자인' 을 컨셉으로 하여 유니버설 디자인의 새로운 방향을 제시하고자 한다. 장애인과 비장애인의 통합 교육을 위한 환경디자인 조성사업으로 대학 건축물 내·외부 환경 색채디자인 및 상징조형물 디자인, 조경디자인, 환경시설물 디자인, 안내시스템 디자인과 디자인 매뉴얼을 개발한다.

아이덴티티 확립을 통해 안전성, 보전성, 편리성, 쾌적성 등을 확보

이를 통해 대학의 정체성과 아이덴티티를 확립할 수 있고 기능적이며 미적인 것을 동시 수용한 학교시설로 안전성, 보전성, 편리성, 쾌적성 등을 확보할 수 있다. 또한 정비된 교육공간은 학생들 간의 커뮤니케이션 기회를 제공하며, 커뮤니티 형성을 촉진시킴으로써 학생들의 공동체의식을 고취시킨다.

>> p.20

S03

산업기술 랜드마크를 위한 한국기술센터 환경디자인개선

활용기관 **산업기술재단 www.kotef.or.kr**
주관기관 **(주)디자인스퀘어 www.dsq.co.kr**
참여기관 **(재)한국컬러앤드패션 트랜드센터**

사람을 향한 기술 – '빛과 나눔'

감성적이고 친근한 분위기의 장소 제공

공공디자인 개발의 기초 및 동기 부여를 할 수 있는 시범사업으로 기술센터와 테헤란 벤처밸리가 지역주민과 보행자에게 밝고 즐거움이 있는 장소, 보다 감성적이고 친근한 분위기의 장소 제공이라는 커다란 테마를 설정하여 재미있고 경험 있는 장소로 랜드마킹 될 수 있는 지역의 아이덴티티와 개성(Personality)이 부각되도록 개발하였다.

기술보다 자연과 사람을 중시하는 디자인

무엇보다 딱딱하고 어려운 기술보다는 자연과 사람을 향한 '기술'의 느낌을 자연스럽게 느낄 수 있게 하였고 감성적이고, 경험적인 공간을 경험하도록 디자인하였다.

도시브랜드화와 국가 경쟁력 강화 및 국가의 문화적 경쟁력 강화

감성시대 소비자 성향 변화와 시대적 요구를 충족시키기 위한 공공디자인의 확산과 지역 및 입주자 생활의 질 향상은 물론, 문화적 도시 공간 개선에 대한 시너지 효과를 통해 미래지향적 도시형성의 기초를 제공하고 도시브랜드화와 국가 경쟁력 강화 및 국가의 문화적 경쟁력 강화를 도모할 수 있다.

>> p.24

S04

인간과 자연이 함께하는 군포시 초막골 생태공원 공공디자인개발

활용기관 **군포시청 www.gunpo21.net**
주관기관 **(주)도시경관연구소 울 www.youldesign.com**

초록오감을 만날 수 있는 생태공원

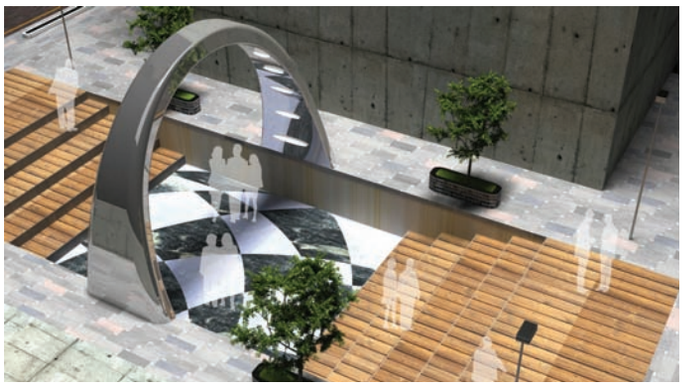
'초록오감-초막골 이야기' 로 5感을 자극하는 디자인전략 구현

인간과 자연이 함께하는『군포시 초막골 생태공원 공공디자인 개발』은 親自然, 親人間의 디자인시스템을 구축하기 위하여 오감으로 체험하는 친환경쉼터로서 "초록오감-초막골 이야기" 를 디자인 컨셉으로 숲, 생명, 자연으로의 회귀를 대표이미지 키워드로 도출하였다. 또한 〈자연과의 동화/투영/그림/담음/놀이〉의 '5感 자극 디자인전략' 을 구현하는 표준설계를 통해 표준모델로서 지속 가능한 디자인을 완성하였다.

생태디자인 시스템의 기초마련

단기적으로는 도시근린공원에 걸맞은 쾌적한 공원환경 조성과 생태디자인 시스템의 기초를 마련하고, 초막골 생태공원만의 독창적 Identity를 지닌, 군포시민이 사랑하는 도시명소를 완성하는 것이고, 나아가 향후 군포시의 타 문화공간과 도시 환경디자인 네트워크를 형성하고, 국내 생태공원의 새로운 모범으로서 표준디자인 모델을 제시하고자 한다.

>> p.28



S05

완충녹지지구 경관개선과 연결보행보도의 환경개선

활용기관 **시흥시청 www.siheung.go.kr**
주관기관 **한국산업기술대학교 www.kpu.ac.kr**
참여기관 ZEN DESIGN

여유, 활력, 꿈의 시흥 Fusion City

가로환경의 매력요소 부여

인간, 자연, 문화의 유기적 융합을 통한 도시 컨텐츠 확립을 목표로 21세기의 친환경 시대에 대비한 가로환경의 매력요소를 부여하는 데 그 목적이 있다.

'Nature, Culture, Future 가 어우러진 Fusion City'

'Nature, Culture, Future 가 어우러진 Fusion City'를 컨셉으로 'Nature'는 여유로운 생활공간을 통한 즐거움 (REST & HARMONY), 'Culture'는 활력과 재미를 주는 문화예술공간 조성(MENTALITY & VALUE), 'Future'는 푸른 꿈과 활기찬 도약을 꿈꾸는 젊음의 도시(DREAM & IDEAL)를 상징한다.

도시브랜드 가치 상승과 시흥시민의 도심커뮤니티 향상

환경시설물, 조경디자인, 보도시설물, 안내사인물 등을 종합적으로 개발하여 시흥시 전반의 지속적인 관리 유지와 관내 타 지구의 모범 사례로 활용함으로써 21세기 신 주거 및 공업 복합도시의 새로운 방향을 제시한다. 또한 도시브랜드 가치를 상승시켜 시흥시민의 도심커뮤니티를 향상시키고자 한다.

>> p.32

S06

호수공원 가로시설물 디자인개발

활용기관 **안산시청 www.iansan.net**
주관기관 **한양대학교 산학협력단 www.hanyang.ac.kr**

자연과 교감할 수 있는 가로시설물

자연을 담은 친환경 디자인

각 공간을 세 개로 나누고 공간별로 서로 다른 모티브를 추출하여 적용하였다. Concept A는 '꽃'중에서'라일락'을 소재로 하여 라일락과 녹지의 역동적인 생태계를 보여줄 수 있는 조형적 언어로 접근하였고, Concept B는 '호수' 즉 '물'을 소재로 하여 호수공원의 대표상징인 물의 이미지를 표현했으며, Concept C는 '숲'의 '갈대&나무'를 소재로 하여 안산시의 녹지, 갈대와 같은 식물의 패턴을 이용하였다.

유니버설 디자인의 적용과 공공예술공원의 상징적 이미지 부각

안산 호수공원은 주민들의 휴식과 편의를 제공하는 곳으로 지역 경제 활성화에 기여할 수 있도록 문화·예술·디자인이 있는 테마 공원으로 조성하였다. 유니버설 디자인 개념을 적용한 보행 시설물 및 편의 시설물을 개발해 이미지 개선을 시도하는 한편, 역사와 문화의 이해를 도울 수 있는 교육적 효과와 여가생활을 위한 공간 조성을 통한 관광자원화로 문화적 효과를 창출하고자 한다. 이에 디자인을 통해 공공예술공원의 상징적 이미지를 부각시켜 랜드마크화 하여 최대한의 홍보효과를 기대한다.

>> p.36

S07

주민참여형 복합문화체육시설 환경디자인개선

활용기관 **평택시청 www.pyeongtaek.go.kr**
주관기관 **(주)세울디자인컨설팅 www.seol.co.kr**
참여기관 **(주)바인기획**

인간의 마음을 정화시키는 HERB PLACE

공간의 회복 및 활성화 모색

국제화 중심도시 평택의 미래 비전을 반영한 세계화 및 Universal Design 구축과 낙후된 공공시설 업그레이드 프로젝트를 통한 공간의 회복 및 활성화를 통해 지역 랜드마크로의 부상을 꿈꾼다.

Healthy activities + Effective space + People's taste = Herb Place

'Healthy activities', 'Effective space', 'People's taste'의 세가지 컨셉을 공간별로 설정하고 이 모두를 아우르는 Herb Place를 완성하였고 시설물 디자인뿐만 아니라 건축물의 외관디자인, 야간경관 연출에 이르기까지 시설의 모든 총체적인 환경디자인 계획을 통해 지역 거점 공간의 역할을 강화하고 기존 도심의 상징적 이미지를 한 단계 업그레이드시킬 계획이다.

시설녹지공간의 공원화

시설녹지공간을 공원화하여 수경시설을 보완하고 산책로를 조성하여 공간활용도를 극대화시켜 주민들의 참여도를 높이는 데 주력한다. 나아가 인간, 문화, 기술이 어우러진 새로운 공원문화의 가치창조와 고품격 도시경관 및 환경을 지향한다.

>> p.40

S08

제부도 환경개선 및 공공디자인개발

활용기관 **화성시청 www.hscity.net**
주관기관 **(주)도시경관연구소 율 www.youldesign.com**

디지털과 아날로그의 감성적 만남 '제부도'

제부도를 기점으로 서해안을 광역적 관광벨트로 형성하여 국제적 해양관광 중심지로의 육성을 목표로 삼으면서 관광객들에게 편리한 환경과 개성 있는 제부도의 상징적 이미지를 전달하는 것이 중요해지고 있다. 이에 효과적인 정보전달과 인간의 감성을 자극하는 Digital + Analog = 「Digilog(디지로그)」라는 디자인 컨셉을 부여하고 세 가지의 디자인전략을 추구한다.

첫째, 친환경적 디자인

시선을 자극하지 않는 재료와 형태를 적극적으로 수용하고 시간의 흐름에 따른 시설물의 변화를 고려하여 개발함으로써 시설물 관리의 효율성을 극대화하는 방향으로 전개한다.

둘째, 사용자 중심의 디자인

경험주체의 감성과 이용패턴을 이해하고 반영한다.

셋째, 모듈시스템에 의한 표준화 디자인

바닷물, 비, 눈 바람 등에 항상 노출되는 위협요인에 대처하기 위해 다양성과 효율성을 극대화한다. 이러한 핵심전략들을 토대로 제부도의 공공디자인은 최첨단 시스템을 갖춘 시설물로 거듭날 것이다. 나아가 제부도 이미지를 상징하는 게이트조형물 디자인과 공공시설물 디자인의 통합화를 통해 관광지로서의 가치를 향상시키고 명소화시켜 집객력 향상과 함께 이용자의 관광만족도를 높일 수 있을 것으로 기대된다.

>> p.44

S09

일산해수욕장 및 대왕암공원 이미지개선

활용기관 **울산광역시 동구청 www.donggu.ulsan.kr**
주관기관 **프로인커뮤니케이션 www.proincom.co.kr**
참여기관 **(주)해양도시연구소**

감성 해양문화의 출발

Sea Side Park의 조성

경유형 관광지에서 체류형 관광지로의 전환을 계기로 지역경제의 활성화와 관광산업의 발전을 도모하고, 일산해수욕장과 대왕암공원을 연결하는 Sea Side Park의 조성으로 지역 아이덴티티를 높이고 지역주민의 적극적인 참여를 유발하고자 한다.

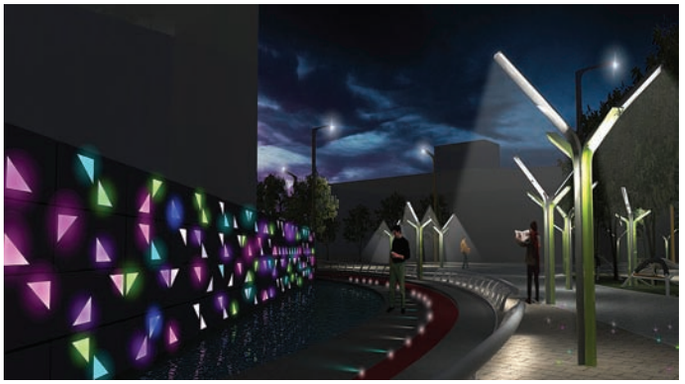
해변공원(Park – Beach) 개발과 수변휴식공간(Water-Front)

본 사업의 가장 큰 특징은 해변공원(Park-Beach)개발과 수변휴식공간(Water-Front) 개발이다. 해변공원은 울산시민을 위한 가족 공원 (Family-Park)과 인근 주민을 위한 산책, 조깅 코스 등 일일 여가 활용장으로 개발하고 백사장은 해양레포츠, 체험 교육의 공간으로 이용된다. 수변휴식공간은 야간 휴식공간의 조성을 위해 초승달모양의 해변으로 개발한다.

경쟁력 있는 관광지로 재탄생

이곳을 이용하는 모든 이들에게 지역인지도를 강화하기 위해 지역의 특성을 감성적으로 접할 수 있도록 주변 관광지와 연계하여 관광객 및 근거리 도시민들을 적극 유치하도록 한다. 또한 꾸준한 투자를 통해 경쟁력 있는 관광지로 거듭남에 따라 해양관광의 지표로 삼고, 또한 지역주민의 적극적인 참여와 공감대 형성으로 지역 경제 활성화를 도모한다.

>> p.48



S10

포항상징거리 가로경관개발

활용기관 **포항시청 www.ipohang.org**
주관기관 **디자인 도트 www.ccgdot.com**
참여기관 **(주)마루사이, 가야대학교**

Steel & Light Network 구현을 위한 디자인

아름다운 도시경관 형성

포항은 아름다운 도시경관 형성을 위해 다양한 시도를 하고 있으며, 국제교역 거점도시, 첨단 산업도시, 환경도시, 해양문화 관광도시를 목표로 하고 있다. 이러한 과제 수행의 일환으로 포항의 역사성과 현대적 상징성이 있는 관문도로구간에 대한 도시가로경관개발사업을 통해 도시의 질을 높여가고자 하였다.

'ECO & HUB' – 철과 빛의 조화

'환경과 생태를 의미하는 ECO' 와 '중심, 중추를 의미하는 HUB' 의 합성개념인 산업도시라는 반환경적 네거티브 이미지를 극복하고 철과 빛의 조화를 통하여 추후 점차적으로 환경친화의 중심도시로 확대, 발전시켜 나가는 지속가능성의 개념을 바탕으로 개발하였고 북서방향의 Green Network과 남동방향의 Blue Network을 연계시키는 친환경 계획이다.

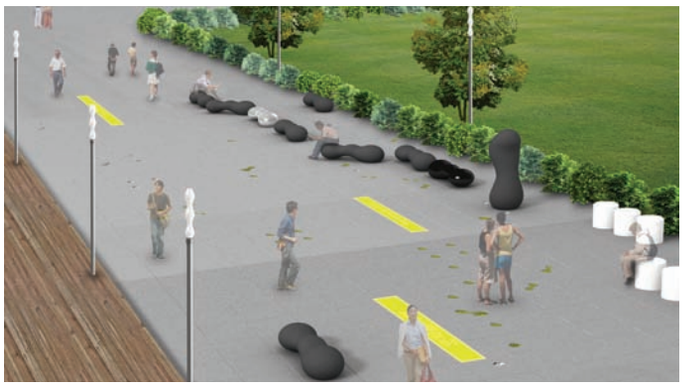
상징적 도시이미지의 시각적 특성 부여

본 사업은 '문화·예술 및 관광·레포츠 도시' 라는 컨셉을 가지고 물리적 도시환경의 가로환경들이 도시의 상징적 이미지로 작용할 수 있도록 시각적 특성을 부여하면서, 동시에 가로경관의 휴식기능, 학습기능, 커뮤니티 기능 등을 활성화시킬 수 있는 디자인을 제시하였다.

상징적 도시가로경관 확보

향후 철강산업 및 해양관광 도시로서의 포항다운 특색이 있는 상징적 도시가로경관의 확보를 통해 도시의 경쟁력을 확보할 수 있고, 안전성과 접근성이 확보된 쾌적한 도심 야간경관 조성과 안전하고 쾌적한 빛 환경 해양관광 도시로서의 변모가 가능하다.

>> p.52



S11

관광도시 활성화를 위한 연동상가 환경개선

활용기관 **제주시청 www.jejusi.go.kr**
주관기관 **제주대학교 산학협력단 www.cheju.ac.kr**
참여기관 **김현선디자인연구소, 앱솔루트 디자인전문회사**

사람을 생각하는 디자인

적응성 있는 통합디자인 확립

본 사업은 연동상가와 그 주변가로에 대하여 연동의 역사성과 지역 특성을 살려 제주시의 관광지 공간 내에서 발생할 수 있는 이용행태 특성을 중심으로 시설물 간의 조합과 배치 원칙을 함께 제시하고자 하였다.

제주만의 문화를 담은 거리로 명소화

제주의 상징인 삼다(돌, 바람, 여자)의 이미지와 연동상가를 상징할 수 있는 상징게이트 및 가로시설물 설치 등으로 개성 있는 거리를 조성하여, 상권의 활성화를 꾀하고자 한다.

관광·상업가로 공공시설물 디자인의 통합화 및 모듈화

좁은 공간 활용을 위하여 거시적으로 지역 이미지형성과 경관형성을 중심개념으로 체계화하여 관광지 주변경관의 질적 제고 및 효율적 시설관리에 따른 경제이익개념을 극대화하도록 계획하였다.

장소의 특성에 유연하게 적용할 수 있는 어플리케이션

다양한 기능이 네트워크화된 시스템으로서 다양한 조합방식을 취할 수 있도록 디자인하여 상황에 따라 다양한 대응방식을 갖추는 것을 의미한다.

누구나 사용할 수 있는 공적 시설물로서의 활성화

본 사업에서 제안하고 있는 통합시설물 디자인은 접근과 사용에 있어 발생할 수 있는 모든 상황을 고려하여 사용의 장벽을 최소화한 개념의 시설물 디자인을 제안하였다.

효율적인 관리, 운영지침 및 활성화 방안의 수립

공공시설물의 민관연합의 관리, 운영 방안도 함께 매뉴얼화 하여 지속적으로 관리할 수 있는 지침을 수립하였고 향후 지속적인 제주문화의 거리활성화를 위한 방안을 제시하였다.

>> p.56

F01

농촌마을 경관형성 마을 구성 요소별 디자인개발

활용기관 **농림부 www.maf.go.kr**
주관기관 **(주)지엘어소시에츠 www.glexhibit.com**
참여기관 **상명대학교 환경조경학과, 넥서스환경디자인연구원(주)**
(주)아이알아이, (주)누리넷

한국적 아름다움과 현대적 모던함이 묻어나는 농촌마을

어메니티(Amenity)개념의 농촌마을 조성

본 사업의 목표는 한국적 고유정서를 담은 농촌마을의 경관형성 및 편의성 제고를 위한 마을 구성 요소별 디자인 개발 및 가이드라인 구축에 있다. 경관형성 사업이 활발하게 진행중에 있지만 통합된 가이드라인이 없는 상태에서 산발적으로 진행되기 때문에 농촌마을 고유의 이미지를 잃어가고 있다. 따라서 농촌의 경관과 조화를 이루며 새로운 수요자의 취향에 맞는 어메니티(Amenity)개념의 농촌 마을을 조성하고자 한다.

네가지 키워드 ; 정체성, 기능성, 친환경성, 식별성

공공시설물이 설치되는 지역 환경과의 조화 및 해당 마을의 인구특성(나이 등)을 고려하여 해당마을만의 정체성, 시설이 본래 수행해야 하는 기능성, 주변 자연과 조화를 이루는 친환경성, 이용자들이 쉽게 인식할 수 있는 식별성의 4가지 요소를 키워드로 하여 부문별로 디자인하였다. 색채에 있어서는 자연의 색, 한국의 전통색 등에서 모티브를 얻어 농촌마을에 적합한 색채 및 소재를 적용하였고 담장, 안길, 정자 등의 조경시설물 디자인 역시 한국적이면서 친환경적이고 심미적인 아름다움을 가질 수 있도록 개발하였다. 무엇보다 C.I, 사인시스템, 가로등 등의 공공시설물은 기능성과 식별성을 가지면서 마을 고유의 정체성이 드러날 수 있는 디자인 요소로 접근하고 소재에 있어서도 친환경적이면서 내구성이 좋은 마감재 Wood와 Glass를 활용하였다.

한국적 정체성이 있는 농촌마을 형성

농촌경관 및 주거환경의 개선으로 인한 내방객 및 거주자의 편의성을 제공하고 다양한 국책사업 추진으로 인한 농촌공간 정비 시 가이드라인으로 활용할 수 있으며 쾌적하고 아름다운 전원마을 조성에 따른 도시민의 유입을 유도하며 한국적 정체성이 있는 농촌마을 형성으로 가치를 창출할 수 있다.

>> p.62

F02

도로명판 및 건물번호판 상세설계

활용기관 **행정자치부 www.juso.go.kr**
주관기관 **한양대학교 드렐연구소 www.designresearchlab.com**

기능이 중시된 신개념의 안내사인

2007년 4월부터 새로운 도로명과 주소 체계로 전면 개편됨으로써 그동안 불규칙적이고 무분별하게 어지럽혀져 있던 도로명판 및 건물번호판 시스템을 보다 체계적이고 효율적으로 디자인하는 데 본 연구의 목표가 있다.

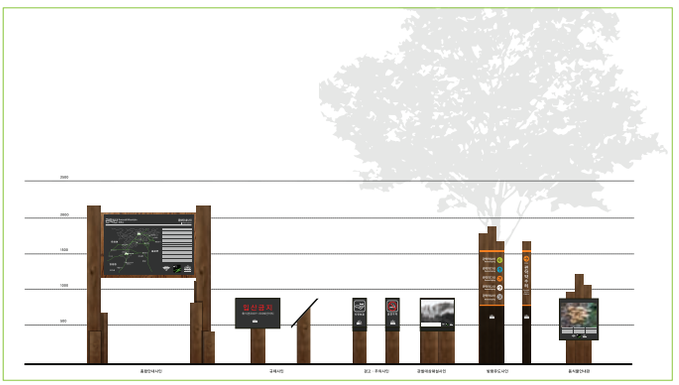
한국의 음과 양이 조화된 명판

'한국의 미 그리고 우리 것' 이라는 디자인 콘셉트를 전제로 하여 전통적인 부드러운 곡선의 미는 한국인의 표정을 담았고, 직선 형태의 전용 서체인 '한길체'는 도로의 정직함을 표현하여 한국의 음과 양의 조화를 지닌 도로명판으로써 주변 국가의 공공디자인 시설물과 차별화된 디자인을 보여주었다. 건물번호판은 우리나라의 다양하고 독특한 지역문화 및 환경을 기준으로 주거지역, 상업지역, 문화재, 관광지, 관공서 등 네 지역으로 나누어 건물의 유형과 도로의 위계에 따라 건물번호판 크기와 서체를 규정하고 색채와 제작은 자율성을 주었다. 단, 크기, 형태, 설치위치에 대한 일정한 규정을 두어 일관되고 통일된 이미지를 표현하였다.

일관되고 인지성이 높은 디자인

공공디자인 시스템이라는 특수성을 감안하여 심미성, 예측성, 가시성을 부각하는 방향, 즉 경로예측사인 시스템과 목적지사인을 하나로 묶는 통합적인 길 찾기 디자인 시스템을 전개하였다. 따라서 새로운 도로명판, 건물번호판, 안내표지판, 지역안내판 디자인은 새 주소 체계의 조기정착에 기여하고 도시 및 환경 미관을 고려한 디자인으로 국가 이미지를 제고하며, 길 찾기 소요시간의 단축으로 혼잡비용 및 물류비를 절감시킬 수 있다.

>> p.66



F03

등산로주변 공공디자인개선

활용기관 **산림청 www.forest.go.kr**
주관기관 **한국산업기술대학교 산학협력단 www.kpu.ac.kr**
참여기관 **김현선디자인연구소**

공간을 중시하는 안내시스템

주변모습과의 조화를 꾀하고 매력 있는 환경을 조성하기 위하여 등산로의 특성을 고려하고 등산로의 주제적 성격에 맞는 특성 있는 개성이 연출될 수 있도록 접근방안을 구축하고자 하였다.

등산로 성격에 맞는 특성 있는 개성연출

'자연과 하나되는 ECO Design', '알기쉬운 Universal Design', '다양한 체험의 Scenery Plan' , '지속 가능한 Modular System'의 네가지 개념을 바탕으로 각종사인의 디자인을 공통화하고, 정보의 종류, 장소의 특성에 따라 디자인을 차별화시켰으며, 공간에서 사인이 독립적으로 존재하는 것이 아니라 주위환경과 잘 조화될 수 있도록 채도를 억제하는 칼라를 적용하였다. 또한, 존재감 있는 디자인으로 경관의 악센트가 될 수 있도록 고려하고 공간의 특성을 감안한 나무와 석재의 사용으로 친환경이미지를 부각시켰다.

등산로에 대한 인식전환 계기마련

향상된 사인시스템의 도입으로 등산로의 기능성 회복과 질적 향상을 추구하여 등산로에 대한 인식전환의 계기를 마련하고 디자인 표준화를 통한 비용절감으로 경제적 효과를 누릴 수 있다. 또한, 쾌적하고 매력 있는 산악경관 조성을 통해 문화 인프라산업으로까지 개념을 확대하고자 하였다.

>> p.70

F04

지진관측소 표준디자인개발

활용기관 **기상청 www.kma.go.kr**
주관기관 **나텔레콤(주) www.natelecom.co.kr**

친환경이미지로 재탄생된 지진관측소

디자인의 혁신과 감성의 결합

기술 및 활용적인 측면에만 치중된 지진관측소에 디자인의 혁신과 감성을 결합시켜, 공공디자인이라는 개념을 도입, 기술과 디자인의 총체적인 융합을 통하여, 미적 가치와 문화적 가치를 향상시키면서 주변의 환경과 융합될 수 있는 친환경적인 지진관측소로 표현하는 것이 본 사업의 기본 목표이다.

'Eco-Friendly & Harmony & Public Relations'

주변환경을 고려하여 'Eco-Friendly & Harmony & Public Relations'라는 컨셉을 가지고 기존의 철재 펜스 대신 지진관측소의 이미지인 지진파형을 모티브로 친환경소재인 목재를 활용하여 모던하고 심플하게 리뉴얼하였다.

유사시설물에 대한 기준마련

새롭게 탄생한 표준화된 디자인의 지진관측소는 기존의 기능성만이 강조된 이미지에서 벗어나 디자인적 미적 가치가 부여됨에 따라 유사시설물에 대한 기준마련의 초석이 됨과 동시에한 단계 업그레이드된 홍보 및 교육효과를 이끌어 낼 수 있을 것이다. 더불어 표준화된 가이드라인으로 설치비용 및 기간이 단축되어 업무효율 증대의 효과를 기대할 수 있다.

>> p.74

F05

세계문화유산 등 주요 기념지 공공디자인개선

활용기관 **문화재청 www.cha.go.kr**
주관기관 **국민대학교 www.kookmin.ac.kr**
참여기관 **이미지마케팅 연구소, 이디아이 환경디자인**

역사적 문화공간, '비움과 채움' 의 디자인

'和而不同; 서로 조화를 이루면서도 같지 않다'

'和而不同; 서로 조화를 이루면서도 같지 않다'를 큰 테마로 하여 '비움과 채움 ; 상보적 관계와 순환적 원리로 이루어진 만물의 이치'를 통한 공존과 소통, 교감이라는 컨셉을 도입, 왕릉에 대한 개념적 재해석을 디자인에 반영하였다. 또한, 공공시설물의 가이드라인 방향 설정을 통한 디자인 매뉴얼의 적용으로 왕릉 유적지 환경을 개선하여 문화적 자산가치를 향상시키고 디자인 가이드 라인을 개발함으로써 관리 효율을 증대시키며 시설물의 편의 개선 및 조형미를 향상하여 관람객의 관광 만족도 향상에 주력하고자 한다.

기념지의 문화 자산으로서의 가치상승

본 사업은 환경이 갖는 이미지와 그 시각적인 조형적 표현과의 관계를 '환경이미지 아이덴티피케이션' 과정을 거쳐 기념지의 독특한 이미지가 주변 환경과 적절한 조화를 이루도록 하고 기념지의 문화 자산으로서의 가치 상승과 지역경제활성화를 통해 지역 및 국가 차원의 경쟁력 제고에 그 궁극적인 목표가 있다.

>> p.78

F06

관광안내소 표준디자인개발

활용기관 **한국관광공사 www.knto.or.kr**
주관기관 **(주)케이씨 환경디자인 www.kc-design.co.kr**
참여기관 **(주)머지디자인**

대한민국 미리보기 'Showing Korea'

무분별한 색채의 남발과 기능을 고려하지 않은 형태 등 산발적인 설치 및 관리로 인해 훼손된 국가이미지 개선을 전제로 심미성과 기능성을 모두 갖춘 시스템 개발에 중점을 두었다.

최소의 기능을 갖춘 모듈화 된 형태

누구나, 언제나, 어디서나, 한국을 보고, 느낄 수 있는 관광안내소 연출을 위해「대한민국 미리보기 - Showing Korea」라는 컨셉을 설정하고 한국의 '線'을 모티브로 최소의 기능을 갖춘 모듈화 된 형태를 개발하여 공간에 따른 유형의 구분 및 형태의 상징성을 강조하고 전통적인 의미와 현대적 감각, 통합된 표기요소(픽토그램), 실용적 디자인으로 무방비로 노출되는 외부환경에 대한 유지관리측면을 최우선으로 고려하였다. 특히, 환경선진국에서나 볼 수 있었던 모노톤의 색상체계로 기존의 이미지를 말끔히 해소하고 주변의 다양한 색채를 유기적으로 수용하였다.

가로시설의 정체성을 확립하고 모범사례의 기틀 마련

이러한 통합디자인의 개발로 가로시설의 정체성을 확립하고 모범사례의 기틀을 마련하여 사용자 중심의 기능적 디자인으로 한 단계 업그레이드 된 관광안내 서비스를 제공하며, 도시미관을 향상시켜 문화관광의 중추역할을 담당하는 매력적인 관광안내소의 도약을 이루는데 그 의의가 있다.

>> p.82

F07

덕산 온천 관광휴양지 환경디자인개선

활용기관 **예산군청 www.yesan.go.kr**
주관기관 **한서대학교 제품표면디자인센터 www.psdic.co.kr**
참여기관 **수디자인, (주)아이겐웍스**

서로 다른 개체들이 어우러진 환경디자인

체계적 기준과 상호 연계성 모색

가로 환경 및 공공시설물의 Identity를 구축하여 덕산온천의 이미지를 제고하고 국제적 보양온천 관광·문화도시 및 국민관광도시로서의 도시이미지를 구축하고 관광자원화 될 수 있는 윤봉길 사적지와 수덕사 일부의 시설물과 건축물을 중심으로 편의계, 정보계, 조명계, 환경계, 교통계로 분류하여 체계적 기준과 상호 연계성을 모색하는 데 그 의의가 있다.

자연적인 요소와 인공적인 요소의 적절한 조화

'獻 ; 서로 다른 개체간의 어우러짐, 享 ; 이상향적인 환경적 모티브, 安; 공간적/시간적 안락함과 편리함'을 개념으로 환경적 필요요소로서의 죽은 공간이 아닌 실제적인 화합을 위한 살아있는 공간을 제시하고, 자연적인 요소와 인공적인 요소의 적절한 조화를 통해 공간 속에서 정제된 자연을 느끼도록 하였다. 또한, 가로설치구조물에 적용되는 재료 및 후가공은 나무와 스틸의 이미지를 중심으로 Units화하여 설치 및 변형이 쉽도록 디자인하였다.

쾌적하고 확장된 이미지 제공과 근무환경 개선

향후 방문자에게는 쾌적하고 확장된 이미지를, 관리자에게는 근무환경의 개선으로 보다 효율적인 공간활용을 제시하고자 한다. 또한 대상지역의 가로환경 개선으로 예산군의 직접적 홍보 및 지역의 경쟁력 강화를 가져올 수 있는 계기를 마련하고자 한다.

>> p.86

F08

동해시 지역고유이미지 정립: 가로환경시설물개발

활용기관 **동해시청 www.donghae.gangwon.kr**
주관기관 **(주)메카조형그룹 www.meccadesign.co.kr**
참여기관 **한국산업개발연구원**

동해 르네상스를 열어가는 Street Furniture

'Calm & Harmony, Functional volume, Human Engineering, Material Upgrade, Modular System' 의 디자인개념 적용

용역은 동해시 이미지정립을 위해 가로환경시설물 표준디자인을 개발하여 현 시대에 융합될 수 있는 가로환경을 조성하고 동해 르네상스를 위한 베이스를 구축하고자 한다. '동해 르네상스'라는 컨셉을 바탕으로 'Calm & Harmony, Functional volume, Human Engineering, Material Upgrade, Modular System'의 5대 디자인 개념을 적용하여 주변과의 조화, 적합한 규모, 사용자 중심의 디자인, 소재의 적합성, 유지관리를 고려한 모듈화 시스템을 개발하였다. 또한, 동해시의 자연환경(동해안 권역의 바다)과 부합되고 가로시설물을 중심으로 한 공공디자인의 통합으로 기존 가로이미지로부터 완벽한 탈바꿈을 시도하였다.

도시의 이미지 부가가치 상승

본 사업을 통해 동해시는 가로시설의 디자인 리뉴얼을 통하여 도시의 이미지 부가가치를 높여 실질적인 경제적 부가가치로 연결될 수 있는 계기를 마련하고, 향후 도시시범가로조성 사업 및 관광지에 대한 관광브랜드 아이덴티티 창출로의 확산을 모색하고자 한다.

>> p.90

F09

거창군 공공디자인 개선

활용기관 **거창군청 www.geochang.go.kr**
주관기관 **(주)세한기획 www.saehan24.com**
참여기관 **부경대학교, 영산대학교**

달라진 거리환경으로 '살고 싶은 정주도시' 의 아이덴티티 구축

타 지역과 확실하게 차별되는 독자적 정체성 확립

지역의 부가가치 상승을 위한 Brand Identity를 확립하고, 지역에 대한 Land Mark적 요소를 고려하여 타 지역과 확실하게 차별화되는 독자적인 정체성을 확립시키고 가로시설의 합리적 구조개발로 효율적인 디자인 체계 구축을 목표로 한다.

'正; Solid' , '反; Pathos' , '合; Mosaic' 의 전통문화적 개념의 역동적 표현

산업, 교육, 문화, 자연을 지키고 이어갈 'Long Life Design 脈'을 컨셉으로 Necessity, 유행 타지 않는 디자인, 지속적인 심미성이 고려된 Minimal한 디자인을 제시하고 '正; Solid', '反; Pathos', '合; Mosaic'의 개념을 구체화시켜 전통문화적 이미지를 역동적 이미지로 표현하였다.

거창군민의 자긍심 고취

향후 거창군의 아이덴티티 확립을 통해 쾌적한 환경 조성 및 편의성 증대로 거창군민의 자긍심을 고취시켜 살고 싶은 정주도시 거창으로의 도약을 기대한다.

>> p.94

F10

대구시 태양광 발전시설 설치를 위한 공공디자인

활용기관 **대구광역시 www.daegu.go.kr**
주관기관 **엔에스디자인 www.ensdesign.co.kr**
참여기관 **B&C (비엔씨)**

태양을 활용하는 법, '솔라시티'

2011년 세계육상경기대회를 맞이하여 전세계인의 시선이 집중되는 현장에 공공디자인을 통한 신·재생 에너지시설을 설치함으로써 대구의 위상을 높이고 솔라시티 도시이미지의 적극적인 홍보수단으로 활용하고자 한다. 더불어 소외된 환경시설물에 디자인을 접목하여 아름다운 도시미관을 구성하고 심미성을 지닌 친환경시설물을 적절히 설치하여 시민들이 쾌적하고 행복한 삶을 영위할 수 있도록 하는 데 그 의의가 있다.

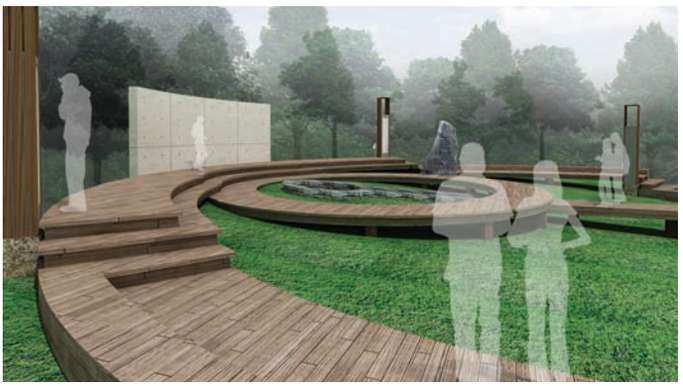
기능성과 심미성 모두를 갖춘 실용적 디자인

이에 2011 육상경기대회장과 안심환경공원의 태양광 발전시설설비에 맞는 디자인 적용을 위하여 다양한 현장조사와 분석 및 국내외 선진사례와 설치구조에 대한 방법 등 심도 있는 연구를 통해 기능성과 심미성 모두를 갖춘 실용적인 디자인이 탄생되었다.

친환경이미지 홍보 및 관광자원으로 활용

향후 태양광 발전시설 공공디자인을 통한 신 재생 에너지 보급설치와 이를 상징화하여 2011년 세계육상경기대회 등 국제행사 시 각종 언론매체를 통한 친환경 이미지 홍보 및 관광자원으로 활용하여 수익을 창출하고, 대체에너지에 대한 시민인식 제고 및 정부 정책 홍보에 최대한 활용할 계획이다.

>> p.98



F11

뜬봉샘 생태공원 공공시설물 디자인개발

활용기관 **장수군청 www.jangsu.go.kr**
주관기관 **씨디유파트너스(주) www.cdunion.co.kr**
참여기관 **(주)지엘어소시에이츠, (주)스트리트웍스**

물의 유기적 형상과 자연과의 조화로 만들어낸 '뜬봉샘 생태공원'

뜬봉샘 생태공원의 랜드마크 및 브랜드화

디자인의 난개발로 인해 지역성을 잃어버리는 사례를 방지하고 개발 초기단계에서부터 고유의 아이덴티티를 반영할 수 있는 통합된 시스템을 적용하여 방문객으로 하여금 긍정적인 이미지를 심어주고 뜬봉샘 생태공원의 랜드마크 및 브랜드화를 통해 장수군의 대표적인 관광명소로 자리매김 할 수 있는 계기를 마련하고자 실행되었다.

신선하고 맑은 자연의 이미지를 상징화

뜬봉샘의 BI(Brand Identification)는 샘물, 봉황, 하늘을 결합하여 자연에서 느끼는 신선함과 뜬봉샘의 유래를 모티브로 물방울의 형태를 봉황과 결합하여 상상의 이미지를 표현하고, 신선하고 맑은 자연의 이미지를 상징화함으로써, 건강한 삶을 추구하는 소비자들의 욕구를 채울 수 있는 Well Being브랜드로 탄생되었다. 시설물은 '뜬봉샘'을 상징할 수 있는 '물'의 유기적인 형상, 반복되는 물결의 형상, 투명성과 빛의 투과 등의 이미지를 형상화하고, 소재나 색채 등은 자연과의 조화를 기본으로 하여 디자인하였다.

통합적이고 일관성 있는 Identity 부여

뜬봉샘의 통합적이고 일관성 있는 Identity 부여를 통해 이용객들에게 편의를 제공하고 이미지 개선에 따른 선진화된 생태공원의 정체성 구축으로 긍정적인 이미지를 심어주며, 추후 재방문을 유도하는 장수군을 대표하는 생태공원으로 자리매김 할 것이다. 또한 BI 관련 상품화 연구를 통해 시공 완공되는 2009년에는 문화관광 활성화로 다양한 경제 효과를 기대한다.

>> p.102

I01

아름다운간판시범사업 간판디자인자치단체 지원

활용기관 **행자부 www.mogaha.go.kr**
주관기관 **김현선디자인연구소 www.khsd.co.kr**

도시의 본질을 찾아가는 '아름다운 간판'

간판디자인을 통한 도시아이덴티티 구축

아름다운 간판시범거리사업은 과도한 광고 우선주의 중심의 간판 환경보다 한 차원 더 나아가 쾌적한 도시환경, 편리하고 정체성 있는 간판디자인을 통한 도시아이덴티티 구축을 목표로 한다.

각 지자체별(특화가로 및 테마별) 간판디자인 개발 및 서체/ 재질/ 형태/ 색채/ 관리계획 수립에 관한 간판 가이드라인 개발

각 지자체별(특화가로 및 테마별) 간판디자인 개발 및 간판 기본안을 중심으로 서체/ 재질/ 형태/ 색채/ 관리계획수립에 관한 간판 가이드라인을 개발하고 선정가로의 특성에 맞도록 간판디자인의 조형양식과 설계지침의 범주를 분류하여 체계화시켜 바로 적용이 가능한 디자인을 제시하였다. 더불어 그 지역생활을 구성하는 다양한 물적, 문화적 요소들을 고려하여 이용자의 편의를 도모할 수 있는 모듈화 체계의 도입과 매뉴얼화로 향후에도 아름답고 쾌적한 환경이 체계적으로 유지, 관리 될 수 있도록 고려하였다.

지역의 고유이미지 재창출

단기적으로는 가로 경관의 광고물 개선을 유도하여 도시전체의 미관을 형성하는데 큰 도움을 주며 넓게는 그 지역의 고유한 이미지를 재창출하여 각 도시들의 지역적 이미지가 모여 하나의 국가적 이미지를 형성하는 기반을 이룰 수 있다. 따라서 가로 이미지의 개선을 통해 침체된 상권을 회복시키는 계기를 마련하게 될 것이다.

>> p.108

I02

산촌생태마을 공공디자인개선

활용기관 **산림청 www.forest.go.kr**
주관기관 **(주)시디알어소시에이츠 www.cdr.co.kr**

'The Fresh Wind' 로 다시 태어난 산촌생태마을

18개 지역의 명확하고 일관된 브랜드이미지 구축

웰빙트렌드와 여가시간의 증대로 자연 속에서 휴식을 취하려는 도시인들의 욕구가 늘고 있다. 농어촌 생태마을과 차별화되는 산촌생태마을의 브랜드는 18개 지역을 통합하는 역할과 함께 국민을 위한 휴식공간의 대표브랜드라는 의미를 갖는다.

'The Fresh Wind' 로 통합브랜드 개발

현장답사 및 명칭체계 검토를 통해 개발 컨셉을 산촌에서 불어오는 새로운 바람, 몸의 회복과 건강, 행복을 불러오는 바람 'The Fresh Wind'로 확정하고, 쾌적한 자연환경이 함께하는 산촌생태마을, 자연과 인간, 도시와 산촌이 상호 교류하는 이미지, 타 체험마을과 차별화되는 고품격 이미지를 반영한 C.I시스템과 이에 따른 사인 디자인 시스템을 개발하였다.

주민들의 쾌적한 휴식공간 제공으로 삶의 질 향상

산촌생태마을의 통합브랜드 개발에 따라, 브랜드 자산가치를 구축하고, 명확한 정보를 제공할 홍보기반을 확립하며, 효율적인 관리시스템 구축으로 비용절감을 추구할 수 있게 되며, 또한 주민들의 쾌적한 휴식공간 제공으로 삶의 질 향상을 꾀할 수 있다. 향후 산촌생태마을 재정확대를 통해 브랜드 홍보와 함께 산촌주민의 소득증대에 기여할 수 있다.

>> p.112

103

해양안전종합정보시스템 상품화 BI 디자인개발

활용기관 **해양수산부 www.momaf.go.kr**
주관기관 **(주)브랜드웍스 www.brandworkz.co.kr**

'Smart Guarder' 로 세계를 누비는 GICOMS

해양안전종합정보시스템 GICOMS를 효과적으로 알리기 위해 개발된 BI 및 홍보물을 통한 해양안전시스템의 이미지 상승 및 신뢰도 제고에 기여하고자 한다.

"더 정확하게...더 빠르게...더 멀리"로 GICOMS의 기능적 특징을 형상화

"더 정확하게...더 빠르게...더 멀리" 의 컨셉으로 정확하게 상황을 인식하고 이에 대하여 신속하게 대응하는 GICOMS의 기능적 특징을 형상화했으며, 시스템의 정확성과 디지털화의 이미지를 강하게 부각하고자 하였다. 더불어 국·내외 혁신브랜드, 유사 시스템의 전략 및 해외 전자정부의 트렌드, 그리고 Visual Audit의 분석, GICOMS 내외부 관계자의 Survey를 통해, 'Smart Guarder' 라는 Brand Essence를 최종안으로 선정하여 이를 응용아이템에 적극 활용하였다.

통일된 상징체계 도입

향후 GICOMS의 성공적인 브랜드화는 내부 구성원의 자긍심 고취와 미래를 이끌어 가는 선도 기관으로서의 위상 제고는 물론 통일된 상징체계 도입으로 브랜드 파워를 형성하여 획득된 로열티로 관련 산업의 해외 진출까지 기대할 수 있다.

>> p.116

104

어업지도선 상징매체(부착표시)디자인

활용기관 **해양수산부 어업지도사무소 www.momaf.go.kr**
주관기관 **(주)인디디자인**
참여기관 **(주)인맥, (주)씨컴**

효율적 정보전달 체계를 위한 커뮤니케이션 시스템 개발

어업지도선의 업무와 역할을 원활하게 하는 체계적 커뮤니케이션 시스템을 개발하여 국가 공공 기관으로서의 위상과 정체성 확립을 목표로 한다.

'바다' 와 '어선' 의 이미지를 부각한 디자인

어업지도선의 Image Identity는 '바다와 어선' 의 이미지를 그래픽 모티브로 개발하고 '바다'의 이미지 색상인 블루계열에 '태양'을 상징하는 레드계열로 포인트를 주어 한국어업지도선의 이미지를 강하게 부각시키고자 하였다.

개발된 시각요소를 통해 조직내부의 소속감 및 자긍심 고취

개발된 시각요소는 조직내부의 소속감 및 자긍심을 고취하고, 이미지 향상과 신뢰도 획득을 바탕으로 업무를 효율적으로 수행할 수 있도록 도와준다. 새로이 건조, 도입되는 어업지도선에 대해 개발 상징체계를 우선 적용토록 하며, 기존의 선박, 장비, 물품 등에 대해서는 운용예산의 적극적 편성을 통해 디자인을 적용할 계획이다.

>> p.120

105

1문화재 1지킴이 운동 브랜드 및 캐릭터개발

활용기관 **문화재청 www.cha.go.kr**
주관기관 **경희대학교 산학협력단 www.khu.ac.kr**

새롭지만 낯설지 않은 '1문화재 1지킴이' 브랜드

'1문화재 1지킴이' 운동의 Community Identity 전략구축

'1문화재 1지킴이'운동의 Community Identity 전략구축으로 범국민 홍보활동을 강화하고, '1문화재 1지킴이'운동 홍보전략에 따른 특화된 이미지로 최고의 PR효과를 창출하는 데 목적이 있다.

'자연' 과 한글 '한' 을 결합한 디자인

'1문화재 1지킴이'운동은 범국민이 대상이기에 모든 아이템의 모티브는 빠르고 쉽게 전달될 수 있어야 한다. 따라서 브랜드 이미지는 '자연'의 이미지와 한글 '한'을 결합하여 심플하게 디자인하였고 다양한 동작을 표현해야 하는 캐릭터의 모티브로는 가장 친근하고 임팩트가 강한 한국의 대표상징물인 '호랑이'를 이용하여 활동적인 이미지를 표현하였다. 또한 브랜드, 슬로건 및 캐릭터 홍보전략을 수립하고, 이미지 전개 기본 및 응용시스템개발을 추진하였다.

홍보기념품 및 아이디어 상품 개발

이후 캠페인캐릭터 디자인을 개발하여 홍보기념품 및 아이디어 상품을 개발하고 범국민 홍보용 프로모션시스템을 개발하여 변화 지향적인 주변 환경과 시민의식에 능동적으로 대처할 수 있도록 '1문화재 1지킴이' 브랜드 정착을 위한 시민사회와의 협력시스템을 모색하여, 참여자의 능동적 참여를 유도하고자 한다.

>> p.124

106

유네스코 세계무형유산 지정 강릉단오제 이미지 마스터플랜 개발

활용기관 **강릉시청 www.gangneung.go.kr**
주관기관 **(주)심크리에이티브 www.cimcreative.co.kr**

몸짓언어로 표현한 세계 속의 우리축제

신명 나는 어울림 '몸짓언어' 로 이미지 상징화

강릉단오제의 브랜드는 제의와 난장을 결합한 신명 나는 어울림을 '몸짓언어'라는 모티브를 통해 다양성을 가진 강릉단오제의 신명과 즐거움을 상징적이고 일관된 Identity로 표현하고 있다. 나아가 브랜드 매뉴얼을 개발하여 각 아이템이 올바르게 사용될 수 있도록 규정하고, 관광문화상품 디자인 개발을 통해 관광객들에게 축제의 상징적 이미지를 심어주어 전통문화 중심도시 '강릉' 을 확고하게 부각시켰다.

브랜드 아이덴티티의 확립으로 문화관광의 인프라 구축

향후 브랜드 Identity의 확립으로 국제화를 통한 문화관광의 인프라를 구축하여 지역경제를 활성화시키고 강릉단오제의 우수성을 해외에 홍보하여 국제적 민속문화로 위상을 정립할 수 있으며 세계민속문화를 카테고리로 묶어 국제적 축제로 승화시킬 수 있기를 기대한다.

>> p.128

여수시 간판문화 개선사업

활용기관 **여수시청 www.yeosu.go.kr**
주관기관 **(주)복스앤콕스 www.boxcox.com**

다양성과 일관성 모두를 충족시키는 간판디자인

본 사업의 목표는 중앙로와 진남로 일대에 무질서하게 방치되어 있는 간판을 정비하고 지역의 특성을 고려한 거리의 이미지 개선에 있다. 따라서 일관되고 체계적인 디자인의 개발이 절실하게 요구된다.

그래픽요소인 서체와 크기의 규정을 통한 디자인표준매뉴얼 개발

중앙로, 진남상가길, 진남길 외의 공간 특성을 고려하여 간판의 종류 역시 세 개로 구분하고 내부의 그래픽 요소들은 각 점포들의 성격에 맞도록 다양하게 구성하되 서체와 크기를 규정하여 각 점포마다의 개성이 무분별하지 않고 일관된 이미지로 보여질 수 있도록 계획하였다. 무엇보다 새롭게 개발된 디자인들이 지속적으로 유지 관리될 수 있도록 디자인 표준 매뉴얼을 개발하여 시민과 업주들이 쉽게 활용할 수 있도록 하였다.

2009년까지 전체구간에 대한 간판개선사업의 단계적 진행

도시이미지 개선으로 거리의 품격이 높아지고 향후 EXPO 개최 시 여수의 위상이 높아지며 주변지역의 경관개선에 본보기가 되는 선도 지역으로서의 역할을 수행할 것으로 예상된다. 더불어 2009년까지 대상지 외에 전체구간에 대한 간판개선사업을 단계적으로 진행할 계획이다. 이를 통해 여수의 정체성을 확립하고 2012년 개최 될 세계박람회 개최지로 손색이 없도록 도시가치를 상승시키고자 한다.

>> p.132

대통령상
President's Award

서교동 자이 갤러리
GS건설

자연과 문화의 만남으로 생성되는 새로운 주거공간

주택의 분양을 위한 일반적인 모델하우스의 용도에서 탈피하여, 'XI 갤러리'라는 새로운 브랜드로서 방문객 및 지역 주민에게 긍정적 영향을 제공하는 신개념 공간을 창출하고 외부의 자연을 느낄 수 있는 공원과 변화감을 주는 여러 가지 건축적 오브제를 제공하여 시각적, 공간적 랜드마크의 역할을 한다. 더욱이 계획적으로 개발되지 못해 녹지공간이 없는 삭막한 주변 환경에 주민과 방문객을 위한 쉼터로서의 공원 조성 및 기존에 상업적으로만 사용되던 LED 스크린을 젊은 아티스트들의 다양한 예술적 실험의 미디어아트 캔버스로 제공하여 새로운 미디어문화에 대한 대중적 이해를 촉진시킨다.

>> p.138

산업자원부장관상
MOCIE Minister's Award

푸르지오 과학놀이터
내 집 앞을 찾아 온 우주선
(주)대우건설

상상력을 활용한 놀이터의 놀라운 변화

내 집 앞을 찾아 온 우주선

'상상' 이라는 아이들의 타고난 응용력을 삶의 공간에서 찾아 가는 놀이터로, 미래를 향한 꿈의 공간여행을 단순한 놀이가 아닌 Edutainment의 기회를 제공하며, 상상력을 통한 호기심 해결을 유도하여 놀이터가 발상의 중심축이 되도록 하였다. 또한 무독성의 친환경소재와 무방부의 목재를 사용하고 신재생에너지를 이용하여 과학의 이미지를 생태 조경과 함께 연출되도록 하였으며 신기한 원리 탐구와 과학적 현상을 직접 체험하는 아이템으로 빛, 소리, 열의 과학원리를 시스템으로 구성하여 놀이와 교육의 연계성을 아파트 단지 내에 최초로 도입하였다. 이와 같은 상호작용을 통한 놀이아이템은 아이들 사회성 발달 및 보호자의 놀이 참여를 유도한다.

>> p.140

조달청장상
PPS Administrator's Award

문화가 있는 놀이터 거꾸로 놀이터
현대건설

어린이의 상상력을 키우는 신기한 놀이터

문화가 있는 놀이터

돈암동 힐스테이트에 조성된 거꾸로 놀이터는 현대건설과 서울문화재단, 현대미술프로젝트가 2006년도에 추진한 문화가 있는 환경 만들기 프로젝트의 첫 번째 작품이다. 거꾸로 놀이터는 일반적인 기능의 기존 놀이터와 달리 어린이들이 일상 속에서 쉽게 체험하는 집, 자동차, 의자, 숟가락, 저울, 시계 같은 사물들을 공간 '거꾸로'란 컨셉으로 디자인한 독창적 개념의 문화 창조형 놀이터이다.

새로운 개념의 놀이환경과 문화 제공

집모양의 조합 놀이대 등의 놀이요소를 거꾸로 디자인하여 형태적으로 차별화하였으며, 동시에 기존의 놀이기능을 모두 담았다. 차별화된 디자인은 어린이들의 창조력을 자극하고, 공간 지각력을 길러주며 미끄럼틀 및 오르기 중심의 놀이기능은 어린이들의 균형감각과 근지구력까지 키워준다. 또한 어린이들의 안전하고 건강한 이용을 위하여 제작에서부터 시설물 배치, 소재와 재질 마감처리 등의 안전성에 대한 정부공식인증을 획득하였다. 거꾸로 놀이터는 독창적 개념으로 만들어진 놀이공간으로서 새로운 개념의 놀이 환경과 문화를 만들어가고 있다.

>> p.142

KIDP원장상
KIDP President's Award

래미안 가락한라 (파크팰리스) 생태계류원
삼성물산(주) 건설부문

자연과 인간이 공존하는 아파트

생물서식공간으로서의 생태계류 조성
도시의 삭막함을 완화하고 도시인들에게 자연에 대한 경외심을 불러일으킬 수 있는 자연형 생태계류를 단지 중심부에 조성하였다. 현재 버들치 등 토종 민물고기가 서식하고 있다.

다양한 연령층의 이용이 가능한 공간 조성
각 연령층의 이용행태를 고려하여 중·장년층을 위한 휴게공간과 청년층을 위한 휴게공간, 어린이들의 자연학습기능을 위한 생태체험의 장으로 구성하였다.

친환경적 자재사용 및 경관연출
도시의 상징인 콘크리트 구조물을 최대한 배제하고 최적의 생물 서식공간이 이루어질 수 있도록 현무암, 진흙, 수목 등 자연에 상충되지 않는 자재를 적극적으로 활용하였다.

반딧불을 형상화한 태양광 조명 설치
태양광 조명을 활용하여 반딧불을 모티브로 한 조명 설치로 야간에도 계류와 조화되는 아름다운 경관을 연출하였다.

>> p.144

KIDP원장상
KIDP President's Award

대곡역 래미안 달성 워터가든
삼성물산(주) 건설부문

물을 테마로 한 감성디자인

물을 소재로 한 테마공간
래미안 달성 워터가든은 추억과 향수의 소재인 물을 테마로 하여 단지 외부의 하천과 함께 단지 내·외부가 모두 물길이 되도록 디자인하였고 단지 남측에서 북측 외곽까지 하나의 축으로 조성된 공간에 다양한 수경 시설을 조성하여 토탈 수(水) 디자인을 구현하였다.

물그림자원; 워터 스크린 설치
남측 휘트니스 센터 외부는 워터 스크린 설치로 센터 내부 입주민의 프라이버시를 보호하는 한편, 자작나무 숲 조성으로 외부 산책로 이용객들에게도 편안한 공간을 제공하였다.

물소리길; 지형차를 활용한 Cascade
단지 남북을 연결하는 중심부의 수공간은 단지 특성상 발생하는 레벨을 적극 활용하여 캐스캐이드식으로 조성하였고 주민들의 커뮤니티 공간으로 활용될 수 있도록 수목의 녹음에 의한 위용감과 초본에 의한 개방감을 적절하게 부여하였다.

물장구마당; 생태계류원
친환경적 수경공간인 단지 북측 생태계류원은 휴게, 놀이, 운동, 관찰 기능이 가능한 복합공간으로 가족단위의 이용을 고려하여 다양한 행위가 이루어질 수 있도록 배려하였고 단지외곽 수림을 단지의 차경으로 적극 활용하였다.

>> p.146

KIDP원장상
KIDP President's Award

자이 잠실4 랜스케이프 디자인 하늘로 열린 길
GS건설

입체적 디자인으로 구성된 자연친화적 공간

자연 소재를 사용한 친환경 디자인

숲을 가로지르는 스카이 워크는 딱딱한 직선을 지양하며 곡선의 미를 살리고 공간의 구성 요소 모두를 자연 소재로 사용하여 환경 친화적인 경관으로 연출하였다.

경관 조망이 가능한 입체적인 디자인

아파트 단지 내에 처음으로 시도하여 단지의 상징성을 부각시키고 단지 내외의 좋은 경관을 조망할 수 있도록 환경 친화적인 공간을 구성하고 입체적인 디자인으로 주민들로 하여금 녹지에 더 가까이 다가갈 수 있도록 계획하였다.

다양한 연령층을 고려한 유니버셜 디자인

산책과 단지 내외부 조망, 그리고 풍부한 녹지로 둘러싸인 지압로와 주민운동시설이 연계되어 어린이부터 노년층까지 다양한 연령층이 이용 가능하도록 계획되었다.

>> p.148

KIDP원장상
KIDP President's Award

사직자이 익스테리어 디자인 초대
GS건설

공간의 활용성을 높인 입체적 조경

입체적 조경계획

단지의 동서를 가로지르는 실개천을 계획하여 단지의 아이덴티티를 부여하고 중앙광장에 데크층을 두어 내부에는 휘트니스 센터를 조성하고 상부에는 수공간을 계획하여 데크층을 사이로 상하를 연결하도록 계획하였다.

drop-off를 적용한 건축계획

주거동에서 외부로 연결되는 캐노피는 drop-off존을 형성하고 입주자가 날씨에 상관없이 차량에 승하차 할 수 있도록 배려하였다.

건축물의 외관을 부각시키기 위한 조명계획

건축물의 외관을 부각시키기 위해 건축물 옥탑부와 측벽에는 입체감을 살리기 위해 업라이트 조명을 설치하고 드랍오프 및 수경시설에는 간접조명 및 강조조명을 설치하였다.

>> p.150

KIDP원장상
KIDP President's Award

대우 월드마크 웨스트엔드 숲속의 아침
(주)대우건설

가변적 공간과 조명의 감성화를 추구하는 21세기형 주거공간

'숲속의 아침' 의 이미지 표현

'숲속의 아침'이 가져다 주는 이미지와 구체적 영상들을 간결한 조형적 구성으로 연출하였다.

자연친화적 소재 사용

천연무늬목과 천연석재등을 이용한 다양한 가구와 Artwork뿐아니라 친환경 벽지와 온돌마루등을 사용하여 자연친화적 공간을 구성하고, 다양한 색채의 사용을 통해 공간의 생동감과 생명력을 부여하였다.

확장형 발코니 활용; 가변형 구조

확장형 발코니를 구체적 공간계획으로 적극 활용하여 각 실의 실용면적 및 수납기능을 극대화하고 다용도 활용이 가능한 가변구조로 설계하여 다양한 세대구성에 대응할 수 있도록 효율성을 높였다.

채광과 조명; 감성조명 시스템의 도입

확장형 발코니가 적용된 2면 개방형으로 창이 밝고 넓은 거실과 자연채광이 있는 실내조경발코니, 아일랜드형 작업공간이 있는 대면형 주방은 첨단 기기들과 함께 Enjoy Life를 실현하고 확장형 발코니를 적용한 다기능 침실에 감성조명 시스템의 도입으로 사용용도에 따라 색온도와 조도, 휘도를 자동으로 조절하여 심미적 문제와 더불어 기능적 문제에 이르기까지 다양한 각도에서 입주민의 욕구를 충족시키는 디자인으로 개발되었다.

>> p.152

KIDP원장상
KIDP President's Award

연산동 자이 갤러리
GS건설

초현실적 경험이 만들어낸 인공의 자연공간

개방적이고 입체적인 공간계획

외부는 진입부를 최대한으로 Open하여 개방적이고 친근한 기업 이미지를 표현하고 내부는 인공언덕과 상부 천정면의 요철을 통해 초현실적인 공간을 경험하도록 하였으며인공의 언덕표현으로 다양한 공간분할을 시도하여 독창적인 이미지를 연출하였다.

입면의 신소재 (ETFE : 하이밸런스불소수지) 사용

하이밸런스 불소수지 소재(ETFE)를 국내 최초로 입면 재료로 사용하여 독창적이고 미래지향적인 외관이미지를 표현하였다.

자연친화적 건축계획

외벽 재료로써 수직녹화시스템을 적용하고 실내 마감재료로써 조경요소를 적극적으로 활용하여 인공의 자연경관을 연출하였다.

형태와 소재를 부각시키는 경관조명 계획

하이밸런스 불소수지 소재(ETFE)막의 빛을 머금는 특성을 이용하여 외벽면 전체가 경관조명이 되도록 하고 서서히 변화하는 조명 연출로 특색 있는 외관이미지를 계획하였다.

>> p.154

인쇄 2008. 7
발행 2008. 7
발행인 이일규
발행처 한국디자인진흥원
담당 정책개발팀
주소 경기도 성남시 분당구 야탑1동 344-1
전화 031 708 2034
팩스 031 780 2040
www.kidp.or.kr

편집디자인 사람연구소 - (주)심크리에이티브
주소 서울시 강남구 논현동 67-8
전화 02 540 7892~3
팩스 02 540 7895
www.cimcreative.co.kr

ISBN. 978-89-951781-3-3 03610
Copyright © 2008 KIDP

이 책에 실린 모든 글과 이미지는 저작권법에 따라 보호받으며 무단복제나 도용을 금합니다.

All rights reserved. No part of this publication may be reprinted, reproduced or utilized in any form or by an electronic mechanical, other means including photocopying and recording, or in any information storage or retrieval system, without permission in writing from the publisher.