

美

아름다운 마무리

完

UNIVERSAL DESIGN

HANKYOUNG NATIONAL UNIVERSITY

2024 Hankyung National University
Universal Design Graduation Exhibition

목차

contents

전시 컨셉	4p - 5p
-------	---------

인사말

전공주임 격려사	6p
모시는 글 (졸업준비위원장)	7p

작품소개

학생 프로필 및 작품	8p - 68 p
-------------	-----------

인물소개

학생 소개	68p
수상실적	69p
교수진 소개	70p

美完

우리는 미완(美完)을 추구하지만
어쩌면 영원히 미완(未完)일지도 모릅니다

격려사

Words of Encouragement

2024학년도 졸업전시회를 맞으며,

지금 우리는 특별한 순간을 함께하고 있습니다. 우리 유니버설디자인과 학생들의 열정과 도전으로 만들어진 졸업전시회임을 알기에, 여러분 한 사람, 한 사람의 수고와 헌신에 진심으로 감사의 말씀을 전하고 싶습니다. 더불어 학생들의 학교생활을 위해 지원을 아끼지 않은 학부모님들께도 감사드립니다.

디자인은 단순히 아름다움을 창조하는 것이 아니라, 문제를 해결하고 사람들의 삶을 개선하는 힘을 지닌 분야입니다. 여러분이 오늘 선보이는 작품들은 그 가능성을 보여주는 증거입니다. 각자의 독창적인 시각과 아이디어가 모여, 세상에 긍정적인 영향을 미칠 수 있기를 진심으로 바랍니다.

졸업은 새로운 시작을 의미합니다. 앞으로의 여정이 쉽지 않을 수도 있지만, 여러분의 창의력과 도전 정신은 어떤 어려움도 이겨낼 수 있는 큰 자산입니다. 항상 배우고 성장하는 자세를 잊지 않기를 바랍니다. 무엇보다도 여러분의 디자인이 세상을 변화시키는 힘이 되기를 바랍니다.

졸업전시회라는 인생의 중요한 통과의를 준비해온 학생들, 그리고 특히 졸업준비위원회 임원들의 노력에 깊이 감사드립니다. 그리고 이 자리에 함께한 모든 분들께도 감사의 인사를 드립니다. 여러분의 응원과 지지로 학생들의 앞날을 빛내 주시기 바랍니다.

여러분의 졸업을 진심으로 축하합니다. 앞으로의 모든 걸음에 행운이 함께하길 바랍니다. 감사합니다.

2024년 11월
한경국립대학교 유니버설디자인과 전공주임 황용섭 교수

모시는 글

Letter of invitation

안녕하십니까.

이번 졸업전시 ['아름다운 마무리 : 미완(美完)]의 졸업준비 위원장을 맡은 심채린입니다.

우리 삶에 완생이 있을까요?

우리의 삶은 영원한 미생(未生)일지도 모릅니다.

이번 전시 '아름다운 마무리 : 미완(美完)'을 통해 아직 부족할지 모르지만 우리들의 아름다운 마무리를 보여 드리고 싶습니다.

그동안 우리는 자기 생각과 가치관을 디자인으로 표현하는 과정들을 겪어왔습니다. 때로는 나만의 색깔을 찾아가며, 진정한 나를 발견하고, 각자의 정체성을 디자인에 담기 위해 수많은 고민과 일련의 과정들을 반복했습니다. 그 과정 속에서 느낀 성장과 깨달음을 이번 졸업작품에 담았습니다.

삶은 무수한 과정의 연속입니다. 오늘 우리는 졸업전시를 통해 하나의 여정을 마무리하지만, 결코 끝이 아닙니다. 오히려 또 다른 시작을 알리는 출발점이자, 앞으로 펼쳐질 새로운 이야기의 서막입니다. 끝은 곧 또 다른 시작을 약속하는 장입니다.

저희가 디자이너로서 아름다운 완생을 향해 나아가는 모습을 지켜봐 주시길 바랍니다.

2024년 11월

한경국립대학교 유니버설디자인과 졸업준비위원장 심채린

Product Design

BI-ILLUMI(바이루미)

Visual Design

친구를 찾는 블랙맨

Furniture Design

線材 (선재)

Space Design

smiles by nintendo

박주찬

Park Ju Chan
tise13@naver.com



바이루미(BI-ILLUMI)

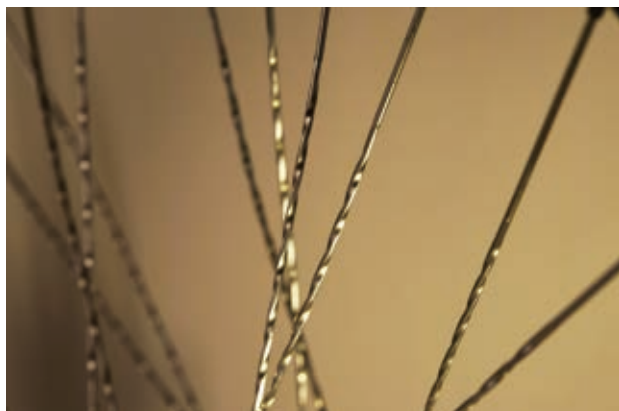
540 x 130 x 700 (mm)

알루미늄, 목재, 금속

자전거의 '바이(Bi)'와 빛을 의미하는
'일루미네이트(Illuminate)'의 결합,
"바이루미(BI-ILLUMI)".

바퀴의 절반을 프레임으로 사용하고,
바퀴의 살은 그대로 유지되어 금속적인
느낌을 강조한다. 조명은 바퀴에 연결된
전구로, 따뜻한 빛을 발산하며 빈티지한
느낌을 준다. 조명의 받침대는 나무로
만들어져 있어 자연스럽게 따뜻한
분위기를 더하고, 바퀴의 금속성과
대비되는 질감을 제공한다.

산업적이면서도 친환경적인 감각을
동시에 전달하는 조명이다.



Visual Design

The Black Man

친구를 찾는 검은 인간

Character Story

Black Man의 맨얼굴과 목소리는 아무도 보지도 듣지도 못했다. 과거 알 수 없는 사건으로 트라우마가 생겨 말을 하지 못하고, 표정을 지을 수 없다고만 알려져 있다. 자세한 이야기를 듣고 싶어도 Black Man은 말을 못하기 때문에 아무도 모른다.

표정이 없고, 말을 못하는 Black Man은 관심 받고, 함께 있는 것을 좋아한다. 겉모습으로 인해 쉽게 타인에게 쉽게 다가가기 어려운 Black Man은 자신을 제대로 바라봐주고 친하게 지낼 수 있는 친구를 찾고 있다.

KeyWord : Black, Mask, Attention Seeker



1 Character Figure

눈에 띄는 패션은 온통 검정색인 모습을 가리고, 어두운 이미지를 환기 시키려는 본인의 노력이다.

Black Man은 패션에서 만큼은 확실한 개성과 추구하는 방향이 있다. 왼쪽은 고프코어 컨셉, 오른쪽은 데몬 컨셉으로 옷을 입은 Black Man의 모습이다.

COLOR



Character Concept

Mask

해골가면은 표정이 없고, 말을 못하는 자신의 모습을 감추기 위해 착용했다.

Cloth

Black Man의 검정색 피부는 쉽게 눈에 띄지 않고 남들에게 기피의 대상이 된다. 사실 누구보다 착하고 피해 주는 것을 싫어하는 Black Man은 자신의 모습을 바꾸기 위해 다양한 옷을 입게 되었고, 이를 계기로 패션에 관심이 생겼다. 패션은 눈에 띄지 않는 자신의 모습을 눈에 띄게 만들어 관심을 받을 수 있게 하고, 타인에게 두려움을 주지 않게 하려는 수단이다.



말을 못하는 Black Man은 처음 만난 상대방에게 자신이 괜찮은 사람이라는 것을 어필하기 위한 명함이다.

(특이한 명함 디자인으로 더욱 거리감이 생긴다는 것을 본인만 모르고 있다.)

Buisness Card

3



Character Cloth, Badge

Black Man은 누구보다 관심 받는 것을 좋아한다. 눈에 띄는 옷을 입고 눈에 띄는 배지를 착용 하는 Black Man의 모습과 특징을 담아 프린팅한 옷과, 블랙맨의 개성 넘치는 마스크 모양 배지이다.

2

線材:선재

550 x 125 x 680 (mm)

멀바우 집성목

Background

현대 사회는 복잡하고 빠르게 변하고 있지만, 그 속에서 변하지 않는 본질을 찾고자 하는 욕구는 점점 더 커지고 있다. 지나치게 화려한 디자인과 유행에 휩쓸린 가구들은 일시적인 만족을 줄 수 있지만, 시간이 지남에 따라 그 가치는 퇴색되곤 한다. “線材: 선재”는 이러한 흐름을 거스르며, 가장 기본적인 것에 집중한 디자인 철학을 담고 있다.

Concept

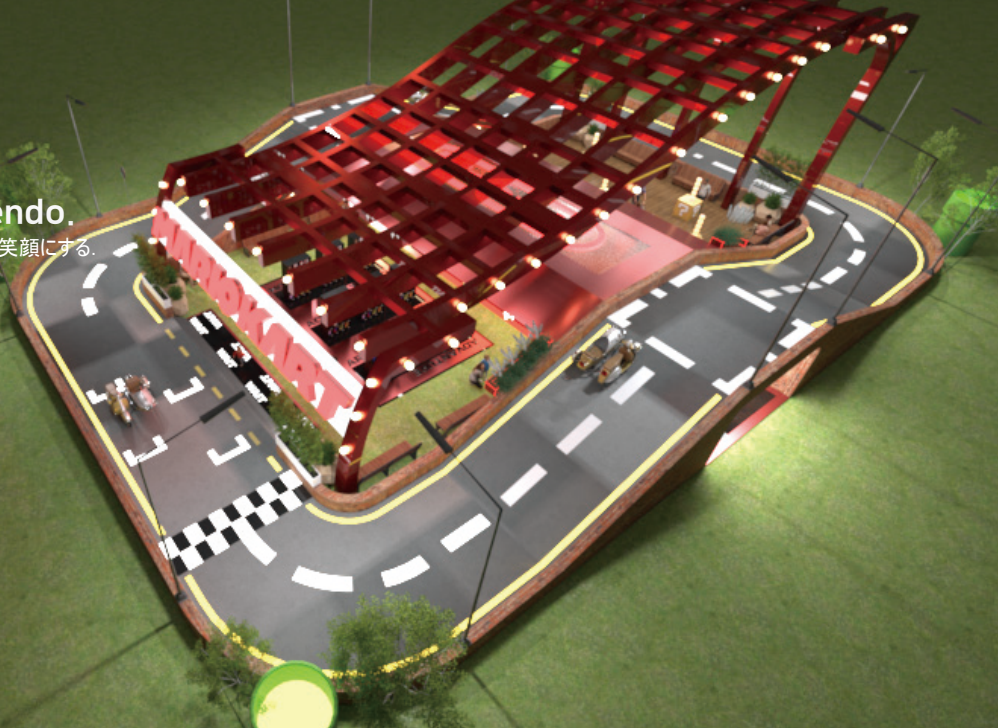
이 가구는 불필요한 장식을 배제하고, 간결한 형태 안에 강인한 구조를 담아냈다. 기능성을 우선시하면서도 그 안에서 아름다움을 찾는 것이 핵심이다. 소재는 견고함을 자랑하는 원목을 사용해 내구성을 높이고, 디자인은 직선 형태를 통해 단순함을 극대화했다. 이러한 가구는 시간이 지나도 변하지 않는 본질적 아름다움과 실용성을 제공한다.



NINTENDO

Smiles by Nintendo.

任天堂に関わるすべての人を笑顔にする。



About Nintendo

Background

‘독보적인 게임 방식’

닌텐도는 일본을 대표하는 글로벌 비디오 게임 회사로, 게임기와 게임을 모두 개발하는 이중적 정체성을 지닌다. 하드웨어와 소프트웨어 모두에서 높은 품질을 자랑하며, 독자적인 콘솔을 통해 게임을 제공하는 것이 특징이다. 대부분의 닌텐도 게임은 자사 콘솔에서만 플레이할 수 있어, 강력한 팬층을 형성하는 데 중요한 역할을 하고 있다.

Nintendo & Mario

‘닌텐도에게 1순위인 마리오’

마리오 캐릭터는 1981년에 처음 등장해, 1985년 출시된 '슈퍼 마리오 브라더스'의 주인공으로 큰 인기를 얻었다. 이 게임의 성공으로 마리오는 닌텐도의 대표 프랜차이즈가 되었고, 닌텐도가 비디오 게임 산업에서 선도적 위치를 차지하는 데 중요한 역할을 했다. 마리오의 성공은 닌텐도의 성장과 명성에 크게 기여하며, 두 브랜드는 깊은 연관성을 지니고 있다.

Nintendo's Successful Franchise

세계를 탐험하며 적을 물리치고 장애물을 넘는 게임 시리즈이다. 독창적인 게임 메커니즘과 아기자기한 그래픽, 창의적인 디자인 덕분에 모든 연령대의 팬들에게 폭넓은 사랑을 받고 있다.



방대한 오픈월드에서의 탐험과 퍼즐 해결을 결합한 어드벤처 게임 시리즈이다. 독창적인 스토리와 매력적인 세계관으로 많은 사랑을 받고 있다.



느긋한 게임 플레이와 커뮤니티 중심의 시뮬레이션 게임이다. 매일 다른 이벤트와 계절 변화로 항상 새로운 경험을 제공하여, 플레이어에게 편안함과 즐거움을 주는 게임이다.



Detail of Nintendo

Year of establishment

1889

Location of headquarters

Tokyo, Japan

Representative console

Nintendo Switch, Wii, 3DS

Space Planning

Concept

'관객 체험형 전시'

닌텐도의 기업 정체성을 가장 효과적으로 전달하는 방법은, 관객들이 그 매력을 체험할 수 있도록 하는 것이다. 이번 전시에서는 닌텐도 칩을 중심으로 한 특별 전시관과 함께, 닌텐도의 다양한 게임을 직접 즐길 수 있는 체험 공간이 마련된다. 특히 메인 홀 외곽에 위치한 공간에서는 닌텐도의 대표 게임 중 하나인 마리오카트를 테마로 한 카트 레일을 설치하여, 관객들이 실제 카트를 타고 게임 속 경험을 현실에서 느낄 수 있는 독특한 체험을 제공 한다.

'카트 모양의 부스'

부스의 전체적인 디자인은 첫눈에 마리오카트의 카트를 연상시킬 수 있도록 설계되었다. 이를 위해 기둥 구조를 격자 형태로 구성하여 카트의 외형적 특징을 세련되게 표현하고자 했다. 관람객이 이 공간에 들어서면, 내부에 닌텐도의 다양한 체험 공간이 펼쳐지며, 몰입감 있는 상호작용을 통해 닌텐도의 세계를 직접 경험할 수 있게 된다.



Exhibition hall Map & Flow Planning

Kart Experience Zone

마리오카트를 직접 체험할 수 있는 공간으로, 관람객은 실제 게임 속 캐릭터가 된 듯한 몰입감을 느낄 수 있다.



Chip Exhibition Space

닌텐도 게임 칩 전시 공간으로, 초기 클래식 칩부터 최신 칩까지 다양한 컬렉션이 전시되어 있다.



The Entrance

입구는 관람객이 새로운 세계로 들어가는 듯한 감각을 느낄 수 있도록 설계되었다. 입구에 들어서면 보이는 천장 의 닌텐도 로고는 닌텐도 로고를 강조하며 관람객을 맞이한다.



Game Experience Zone

닌텐도의 게임을 체험할 수 있는 공간이다. 게임 체험용 책상은 마리오 시리즈에 등장하는 물음표 박스와 벽돌 블록을 모티브로 디자인되었다.

Product Design

새결: 새로 피어나는 잎

Visual Design

도움을 주는 버디와 달리는 달리

Furniture Design

文悠(문유)

Space Design

LAMY: 단순함을 디자인하다

명지혜

Myeong Ji Hye
gh3260@naver.com



Product Design

새결

새로 피어나는 잎

1420 X 250 X250 (mm)

메탈, 패브릭

시간이 흐르면 지었다가 다시 피는 잎처럼 조명 갓 프레임과 패브릭을 분해할 수 있다. 시간이 흘러 조명이 오염되거나 새로운 분위기를 연출하고 싶을 때 조명의 패브릭을 변경해서 완전히 다른 조명으로 변화시킬 수 있다.



도움을 주는 버디와 달리는 달리

시각장애견을 안내해주는 안내견

Story

Character

다른 이를 돕기 위해 경찰견이 되고 싶었지만, 불합격을 받아 지금은 안내견을 준비하는 예비 안내견 버디와 시력을 잃고 앞으로 새로운 세상을 배워가야 하는 시각 장애견 달리의 우정 스토리

두 강아지는 성격부터 생김새까지 모두 정반대이지만 새로운 세상을 배워야 한다는 공통점으로 서로를 의지하고 응원하며 세상에 적응해 간다.

버디

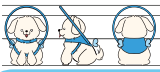
예비 안내견



버디는 무뚝뚝해 보이지만, 속으로는 계속 친구를 생각하는 착하고 친절함 예비 안내견이다. 실패에 좌절하지 않고 계속해서 다른 이를 도와주기 위해서 정식 안내견에 도전한다.

달리

시각 장애견



달리는 매우 활동적이고, 호기심이 많은 시각장애견이다. 최근에 시력을 잃었지만, 긍정적인 성격과 자신을 도와주는 친구 버디가 곁에 있기에 좌절하지 않고 앞으로 달린다.

Concept

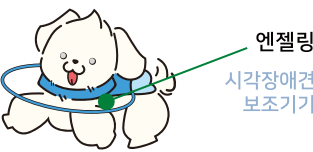
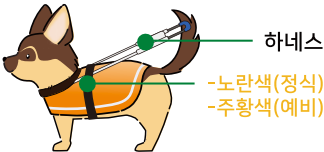
Emotion

안내견

시각장애인의 보행을 안전하게 안내하고 언제 어디서나 그들과 함께 함으로써, 장애인 스스로 독립된 삶을 살 수 있게 도와준다.

시각장애견

유전적인 이유나 질병, 노령 등으로 시력을 잃게 되는 경우가 흔하다. 그러나 훈련과 함께 보조 기구를 사용한다면 평범한 일상을 보낼 수 있다.



Product



◀인디언 텐트

충돌사고로 인한 부상이 적다

터그놀이 장난감▶

시각의 도움 없이 가지고 놀 수 있다



스카프▶

자극의 최소화 할 수 있는 면 소재



文悠(문유)

730 X 600 X 1100 (mm)

자작나무 합판

Background

오늘날 현대인들은 미디어에 중독되어 집중력이 결여된 동시에 자극적인 것을 하염없이 찾아다닌다. 이것은 일상생활에 지장을 주기에 마음을 안정시키며 집중력을 높여줄 활동이 필요하고 가장 좋은 방법은 필사(筆寫)이다. 손으로 글을 쓰는 반복적인 동작을 함으로써 심리적 안정과 함께 집중력이 높아진다.

Concept

文(문)"은 글, "悠(유)"는 여유롭게, "필사를 통한 글의 여유로움"을 느낄 수 있는 공간이라는 뜻으로 주변과 공간을 분리해 주는 칸막이와 과하지 않게 직선과 곡선으로만 이루어진 간결한 디자인이 오로지 필사에만 집중할 수 있게 도와준다.



단순함을 디자인하다

라미 전시 부스 디자인



Corporation



간결함, 진실함, 균형, 창의성 그리고 명성.

간결하지만 빈약하지 않고 창의적이지만 형식적이지 않으며 균형이 흐트러지지 않는 진실한 마음으로 고객에게 접근한다. 이 모든 것을 추구하며 얻은 명성은 곧 라미를 나타낸다.

Concept

혁신적인 디자인과 실용성으로 글로벌 필기구 시장을 선도하다.

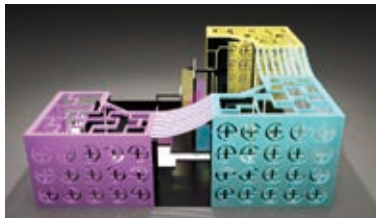


라미의 모던함과 창의적인 디자인을 반영한 부스로 라미의 주요 제품 중 베스트셀러인 라미 사파리 시리즈를 메인으로 라미를 알고 있는 사람에게는 친숙함을 주고 라미를 처음 접하는 사람에게는 라미만의 독특한 매력을 소개한다.

Design

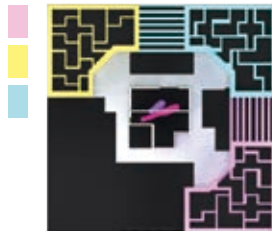
중앙 조형물은 라미 사파리의 컬러풀하면서 간결한 디자인을 표현하고 중앙에 홀로그램으로 라미 제품을 보여준다.

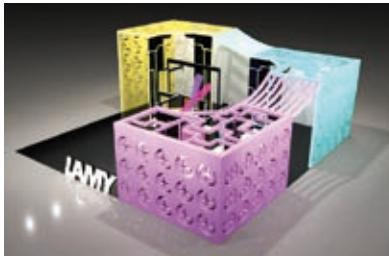
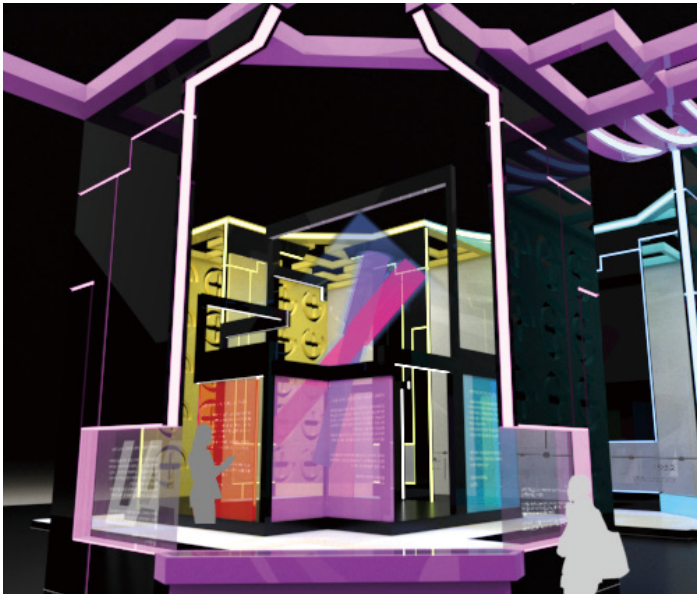
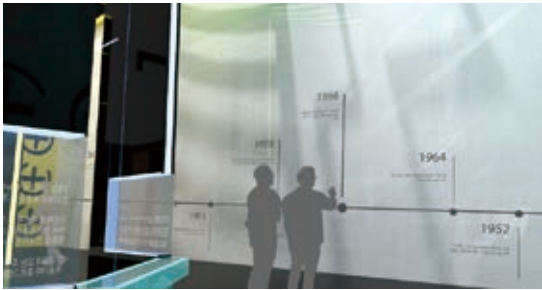
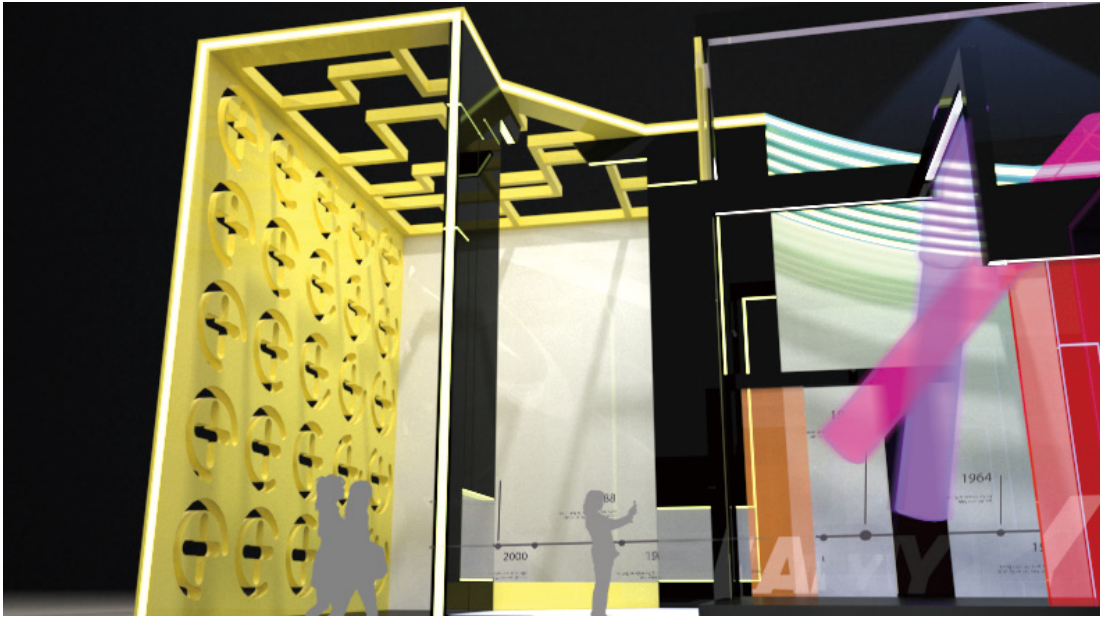
외벽은 라미 사파리 제품의 나사 디자인을 모티브로 하여 벽면에 나사 형태의 패턴을 디자인하여 새겼고, 내벽과 천장은 펜의 직선 드로잉을 모티브로 디자인했다.



공간 구성

부스는 Pink, Blue, Yellow 총 3가지 색으로 구역이 구분되었다. Pink 구역은 부스의 메인이 된 제품인 라미 사파리에 대한 설명과 제품이 전시되어 있고, Blue 구역은 디자인 철학과 그 철학을 반영한 초기 제품을 설명하고, Yellow 구역은 라미의 여러 대표작을 소개하며 체험할 수 있다. 또한 Blue 구역에서 Yellow 구역으로 이동할 때 지나가게 되는 흰 벽면에는 라미의 역사가 설명해준다.





Product Design

ReAura : 회복의 빛

Visual Design

어른이 되어버린 어린 당신을 위한 이야기

Furniture Design

유를 위한 無

Space Design

Gazing at the waves of change

심채린

Sim Chae Rin
tlacofls1111@naver.com



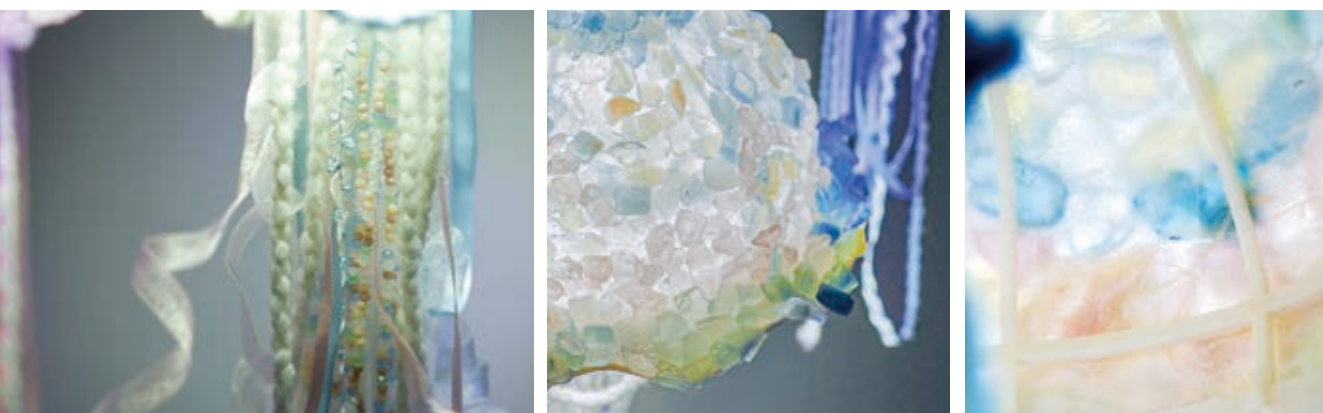
ReAura : 회복의 빛

209 x 209x 350(mm)

바다유리, 털실, 비즈, 리본

이 조명은 바다 생태계의 변화와 해양
오염에 대한 경고를 상징합니다.

인간에 의해 버려진 유리 조각이
바다의 손길을 통해 다시 태어나고
회복되는 과정을 시각적으로
구현하여, 환경 보호와 생태적 회복의
메시지를 전달합니다.



어른이 되어버린 어린 당신을 위한 이야기

위로하는 소년 노마 자유로운 요정 아리아

OVERVIEW 누구나 마음속에 아픔을 품고 살아갑니다.
현대 사회는 개인에게 다양한 스트레스와 심리적 상흔을 야기합니다.
사회에서 쉽게 간과되는 수많은 고통 중, 트라우마에 주목하고자 합니다. 각기 다른 트라우마를 겪은 개개인의 내면 상처가 조금이나마 회복되길 바라는 마음 담았습니다. 이야기를 통해 위로와 공감을 불러일으키고 회복의 메시지를 전하고자 합니다.

CHARACTER

민들레를 모티브로 만든 소년 캐릭터 **노마**
새로운 시작과 희망을 상징하는 민들레 홀씨의 의미를 담았습니다.

아리아 **바람**을 컨셉으로 만든 요정 캐릭터
바람의 자유로움과 쾌활함을 담아 주위에 변화와 회복을 불러오는 캐릭터 입니다.

STORY

노마와 아리아의 여행이야기입니다. 상처를 포용하여 회복을 바라는 마음을 담아품에게 지지와 위로를 건네는 이야기입니다.



APPLICATION

감정 다이어리 어플리케이션 '홀씨'

노마와 아리아의 이야기가 담긴 감정 다이어리로 힘들고 지쳤던 감정이나 즐거웠던 일들을 기록하고 정리하며 자신에 대해 알아갈 수 있도록 도와주는 다이어리입니다.

MD

유를 위한 無

210 x 210 x 870 (mm)

월넛, 알루미늄

Background

현대 사회의 극단적 효율성 속에서 균형이 무너진 이들을 위한 회복의 공간을 제공하는 디자인입니다. 번아웃을 겪는 사람들이 각자만의 회복의 방식을 통해 삶의 균형을 되찾을 수 있도록 돕습니다.

Concept

화려함 대신 간결함과 균형을 추구하며, 따뜻한 목재와 차가운 철의 조화로 삶의 균형을 표현했습니다. '유를 위한 무'는 '있을 유'와 '당신'을 의미하며, 사용자를 위한 가구라는 이중적 의미를 담고 있습니다.



Gazing at the Waves of Change

대한민국 ESG 대전 그린피스 전시 부스 디자인



해결책



독립성



글로벌



비폭력

기업 정보

GREENPEACE

"A green and peaceful future is our quest"

그린피스는 독립적인 NGO단체로 평화적인 방식으로 캠페인을 진행하고 있습니다.

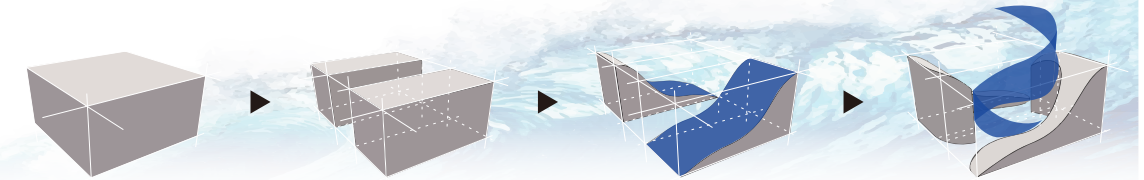
전시 정보

ESG 친환경대전
ESG-ECO EXPO KOREA

환경을 생각하는 소비자와 기업, 정부가 한 자리에!

국내 최대 ESG & 친환경 종합 박람회입니다. 오랜 역사를 가지고 있는 환경분야 국가대표 전시회 입니다.

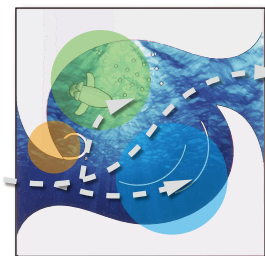
전시 컨셉 '파도의 곡선화'



파도의 형상을 모티브로 한 디자인으로, 파도의 흐름을 곡선으로 공간을 절개하여 마치 바닷속을 가르며 탐험하는 듯한 몰입감을 제공합니다. 이 곡선적 조형은 바다의 역동성을 시각적으로 재현하며, 해양 생태계와 인간의 깊은 상호작용을 상징적으로 담아냅니다.

전시 계획 총 100부스로 규모가 큰 부스 공간입니다.

사이즈 : W30 X L30 X H15



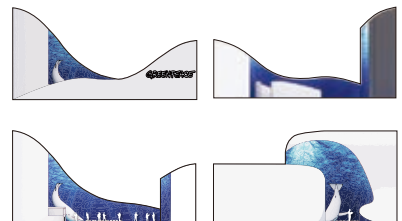
● 동선

● 메인공간

● 안내 데스크

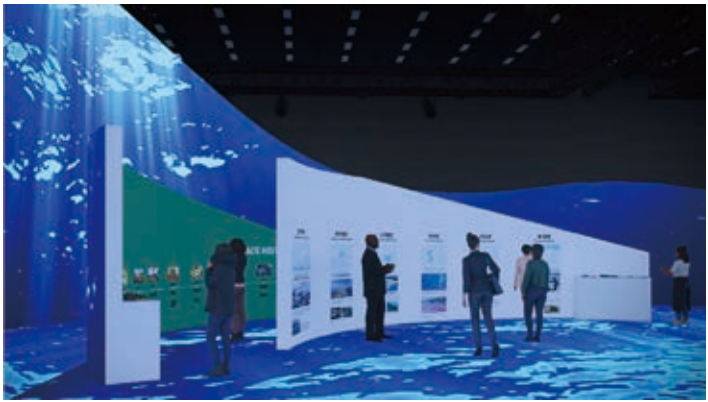
● 서비스공간

파도의 곡선을 따라 유기적으로 연결된 하나의 공간으로 연출하였습니다.





입구 쪽에서 바라본 전체적인 내부의 모습



그린피스 가치를 보는 서브 공간



출구에서 바라본 내부 모습

모형 3D print를 활용하여 만든 공간모형입니다.

Scale 1 : 100



Product Design

Floriara : 생명의 꽃

Visual Design

둥이와 라라의 여행이야기

Furniture Design

不완전

Space Design

GUCCI 향수 컬렉션 : The World of Dreamscape

이연수

Lee Yeon Soo
dldustn8976@gmail.com



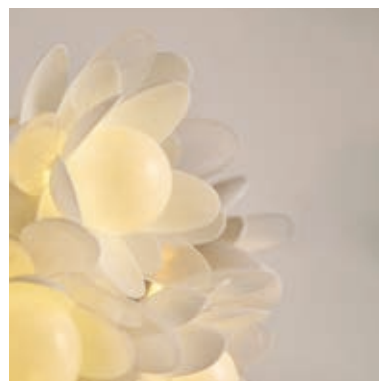
Product Design

Floriora : 생명의 꽃

400 x 400 x 1000

일회용 숟가락

일회용 식기의 소비에 의한 위기의 메시지를 전달하기 위해 숟가락을 조명에 풍성하게 감싸 꽃다발처럼 표현하였고, 오염된 환경 속 다시 재생되는 꽃(환경)의 의미를 담았다.



둥이와 라라

날지 못하는 청둥오리 둥이와 작은새 라라가 서로 만나 그려내는 여행이야기

이루지 못할 것이라고 믿었던 꿈에 좌절하지만, 서로를 만나 부족한 부분을 채워주며 결국 꿈을 이루게 되는 감동적인 이야기를 전하는 주인공 '둥이와 라라'. 이들은 심리적, 신체적 한계로 인해 불가능 앞에 좌절하는 이에게 희망과 위로의 메시지를 전하기 위해 찾아왔습니다.

둥이 Doongi

날고 싶어하는 둥이는 둔하지만 따뜻한 성격을 갖고 있다. 슈퍼맨처럼 하늘을 날 수 있게 해주는 빨간 망토를 가지고 있지만 팔이 짧아 스스로 착용하지 못한다.

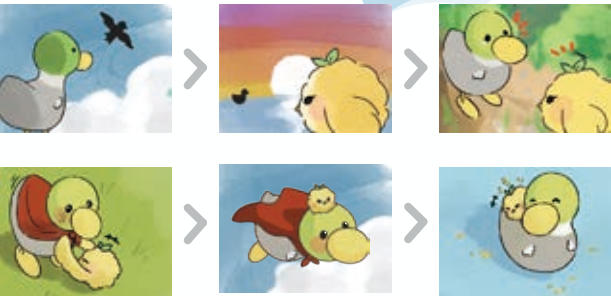
라라 Lara

헤엄치고 싶어하는 작은새 라라는 상냥하고 따뜻한 성격을 가진 캐릭터로, 노란 꽃을 연상시키는 부드럽고 폭신한 외형을 갖고 있다.



Story

이룰 수 없는 꿈을 가진 둘이 만나게 되고, 서로를 통해 불가능을 극복하며 꿈을 이루게 되는 감동적인 이야기



Emoticon

둥이와 라라의 일상을 담은 이모티콘



둥이 라라의 여행 캘린더

둥이 라라가 전국을 여행하며 느낀 것을 담은 추억의 캘린더 달이 지난 캘린더는 일부분을 잘라서 엽서로 활용이 가능하다.



둥이 라라의 여행 굿즈

여행할 때 필요한 둥이와 라라의 필수 용품들



不완전

330 x 540 x 640 / 1000 x 330 x 244 (mm)

골판지

Background

진주가 생성되는 과정을 외면한 채 외형만으로 평가하는 것과 같이 내면적 가치를 무시하는 부정적 현상에 반해, 불완전한 형태는 현대 사회에서 개성과 다양성을 상징하는 중요한 요소로, 이를 반영해 불완전함도 아름답다는 메시지를 담은 다용도 테이블을 제안하려 한다.

Concept

진주가 생성되는 과정의 겹겹이 쌓이는 과정을 모티프로 삼았다. 골판지를 소재로 사용해 부족해 보일 수 있지만, 불완전함도 개성과 아름다움을 지닌다는 메시지를 담고 있다.



The World of Dreamscape

구찌 향수 컬렉션 전시 부스 디자인



기업 정보

구찌(Gucci)는 1921년 이탈리아에서 설립된 명품 브랜드로, 전통과 현대를 조화시킨 세련된 디자인이 유명하다.

GUCCI

전시 정보

구찌가 주최하는 전시회에서 '알케미스트 가든' 향수 라인을 소개하며, 일상을 벗어난 새로운 경험을 제공한다.

전시 컨셉

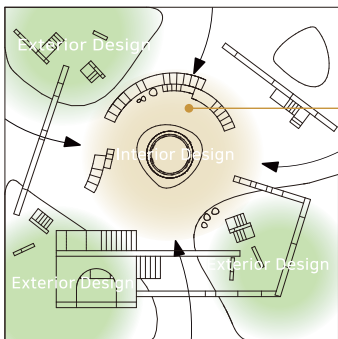
전시장의 디자인 컨셉은 '드림코어(Dream Core)'로, 꿈속에 있는 듯한 몽환적이고 신비로운 분위기를 자아낸다. 전시장에는 조명이 마치 햇빛처럼 감돌아 신비롭고 고요한 분위기 속에서 자연의 아름다움을 한층 더 강조한다.



인공적인 벽과 계단
그리고 자연

웅장한 외벽과 다채로운 자연의 결합으로 신비감을 가미하였고, 곳곳에 계단과 알 수 없는 벽을 전시하여 마치 꿈 속에 있는 것 같은 느낌을 준다.

전시 계획



전시 부스의 동선은 입구를 여러 곳에 배치하여 관람객이 자유롭게 이동하며 전시를 관람할 수 있도록 구성되었다.

[향수 전시물]



[향수 컨셉 전시물]



내부는 향수와 향수 컨셉을 담은 다양한 전시물을 본격적으로 감상할 수 있다.

[More View]



[Interior Center]



[Entrances]



[interior]



모형



Product Design

강남콩 조명

Visual Design

자정의 소녀 시드 오르트

Furniture Design

1인 가구 k수납&테이블

Space Design

마인크래프트 전시 부스 디자인 게임 속 상상이 현실이 되다

강서엽

Kang Seo Yeop
boiod423@gmail.com



강남콩 조명

변형이 가능한 조명

**Design Background**

최근 학생들이 많은 시간을 집에서 책상위에서 학습용 조명을 많이 사용한다. 특히, 학생들은 책상위에서 세워놓고 사용하는 경우가 많다. 기존의 조명에서 불편하던 것 중에서, 공간의 제약을 많이 받지 않고, 자유롭게 형태를 변형할 수 있게 함으로써 집중력이 좋아지고 인테리어의 효과를 높일 수 있는 조명이 필요하다

Design Concept

제한한 제품은 강남콩을 모티베이션한 LED 조명디자인으로서 형태를 좌우로 접을 수 있어서 공간을 최소화 할 수 있으며, 밝기 조정 기능과 날개로 조명을 조정할 수 있다.

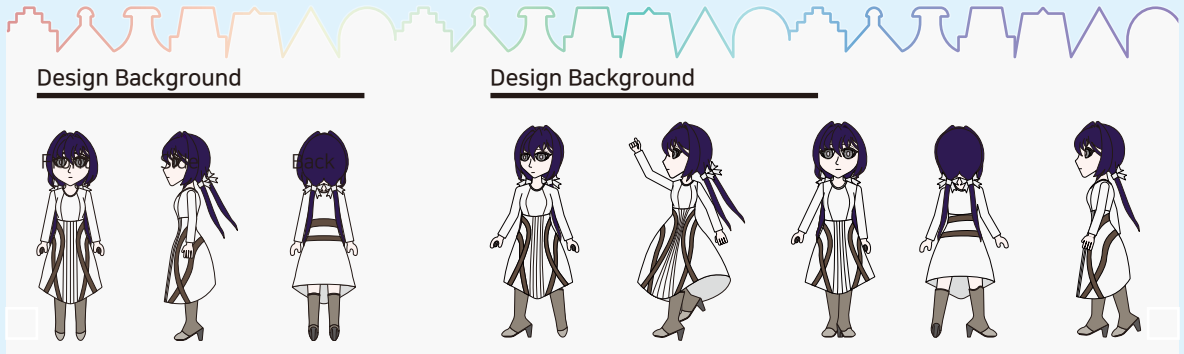


자정의 소녀 시드 오르트

홀로 신비한 세계에 여행하는 자



시드 오르트



Design Background

소재는 소설 책 내용은 주인공 노라 시드가 삶을 끝내고 자살 하기 전에 35살 될 때까지 과거 회상해서 후회 순간들이 많아서 자살을 했다. 그런데 삶과 죽음의 사이에 있는 자정 도서관에 깨어나서 사는 노라 시드는 신비한 책을 노라가 원하는 삶을 체험할 수 있는 기회를 주어서 노라는 자신의 평행 우주에 인생 을 여러 번 다양 하게 체험하는 내용이다. 이 소재로 캐릭터를 디자인 컨셉으로 했다.

Character Design Story

삶과 꿈의 경계 사이에 있는 신비한 세계에 어느 그 여성은 그 세계에서 홀로 계속 여행해서 생활하고 있다. 여성은 사람들이 없는 곳에서 편안하고 좋으며 공황장애가 있어서 혼자 있는걸 좋아 한다. 사람들한테 말을 걸지도 않으며 사람들에게 잘 다 가가지 않는다. 그가 있는 세계에는 밤과 오르라와 조그만 하얀 별이 관련되어 있다.

Character Goods



1인 가구 K수납&테이블

300 x 300 x 378 (mm)

멀바우

Background

사회초년생들은 원룸에서 생활하는 사람이 많아서 자기가 있는 공간들을 활용해 본인만의 스타일로 1인 가구들로 꾸며서 생활한다. 테이블부분에서 물품을 소형 물건을 놓을 수고, 수납 부분은 물건, 소지품이나 악세사리 기타등등 수납 할 수 있고, 그 수납공간에 들어갈만 한 물건들을 수납할 수 있다.

Concept

컨셉은 단순하고 심플하고, 옆면 다리 부분에는 K 문양을 넣고, 집의 방에서 쓸 수 있는 걸로 한다.





마인크래프트 건축물 내부 공간 부분

마인크래프트 건축물 내부 큰 공간



마인크래프트 건축 내부 통로



아이템 공방 공간



작업하는 공간



가열하는 공간



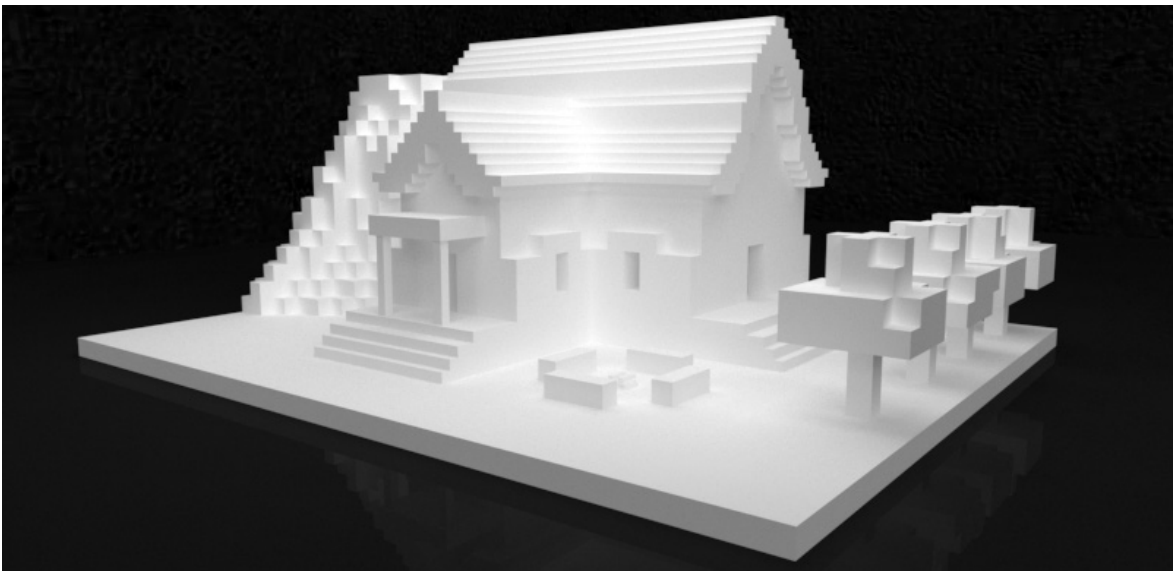
침실공간



개인실터 공간



마인크래프트 건축물 화이트 모형



Product Design

보행자 안전을 위한 위치인식 LED 지팡이

Visual Design

취미를 더욱 빛나게

Furniture Design

바다 마을 편의점의 소녀 마리나

Space Design

우리 모두의, 빛나는 청춘과 기적

김도윤

Kim Do Yun
ksw624@naver.com



보행자 안전을 위한 위치 인식 LED 지팡이

낙상 사고 예방 & 각도/길이 조절

디자인 배경

최근 한국은 급속히 고령화시대를 맞이하게 되었다. 고령화 인구가 증가하면서 실외 낙상사고의 발생빈도가 증가하고 있다. 낙상사고는 몸을 지탱하지 못하거나 도로의 위험, 또는 타인의 행동에 의해서 일어나는 사고이다. 또한 어두운 길에서는 노인들이 위치를 파악하지 못하여 불의의 사고를 당하는 경우도 많다. 이에 따라 최근 노인의 낙상사고 예방의 중요성이 커지고 있다. 따라서 본 지팡이는 고령자의 안전을 위해서 손잡이의 각도 조절, 길이 조절, 지면 밀착 발판, 지면 밀착 각도 조절 등을 비롯한 기능을 넣어 디자인을 완성하였다.

디자인 컨셉

이 지팡이는 보행자의 안전과 보행자에 최적화시키는 기능에 중점을 두고 디자인하였습니다. 먼저 각도 조절 레버를 회전시켜 보행자의 키 및 잡는 각도에 맞춰서 손잡이의 각도를 조절할 수 있습니다. 지팡이의 길이를 조절하여 보행자의 키에 맞추거나 휴대하기 좋게 할 수 있으며, 4개의 지면 밀착 판으로 보다 정확하게 지면에 밀착시킬 수 있습니다. LED 조명을 탑재하여 야간에 LED 조명을 켜는 것으로 시야를 확보할 수 있습니다. 지면에 밀착되는 부분을 지면 밀착 시 보행자가 자유롭게 조작할 수 있습니다.

사용 이미지



사용 방법



우리 모두의, 빛나는 청춘과 기적

도쿄 게임쇼 블루 아카이브 전시 부스 디자인



게임 정보



“학원 도시 소녀들의 밀리터리 액션”

블루 아카이브는 2021년에 넥슨게임즈에서 개발 및 출시한 대표적인 국산 서브컬처 게임입니다. 2021년 2월에 일본에서 먼저 출시한 뒤, 같은 해 11월에는 역수입하여 국내에서도 출시하였습니다. 블루 아카이브는 잘 짜여진 스토리와 매력적인 캐릭터로 인기를 끌고 있습니다.

전시 컨셉 '세계관의 재현'



블루 아카이브의 핵심인 세계관과 캐릭터를 재현한 부스입니다. 게임 내의 각종 배경들을 재현하고, 실물 크기의 캐릭터 등신대를 설치하였습니다. 게임 체험 공간도 마련하였습니다.

전시 정보

TOKYO
GAME
SHOW
2024

아시아 최대 규모의 게임 전시회

도쿄 게임쇼는 일본의 CESA가 도쿄의 마쿠하리 멧세에서 개최하는 아시아 최대의 게임쇼입니다. 1996년부터 개최하기 시작하였으며 매년 9월마다 개최하고 있습니다. 도쿄 게임쇼에서는 기존의 게임들부터 신작 게임들까지 다양한 부스들을 볼 수 있습니다.

전시 계획 총 64부스로 규모가 큰 부스 공간입니다.



블루 아카이브 게임 내에는 캐릭터에 따라 아비도스, 밀레니엄, 트리니티 등으로 학교가 나누어져 있습니다. 캐릭터별로 나누어있는 학교에 따라 부스의 구역을 나누었으며, 자유롭게 탐험하면서 게임 속의 세계관을 즐길 수 있도록 하였습니다.



취미를 더욱 빛나게

200 x 300 x 900 (mm)

집성목, 바니쉬

Background

최근에는 오타쿠(만화, 애니메이션, 게임 등에 몰두하는 사람) 문화가 트렌드로 올라오고 있습니다. 오타쿠들 중에서 피규어와 만화책을 모으는 오타쿠들을 위한 진열장을 디자인해 보았습니다.

Concept

오타쿠들을 위해 진열하기만 하는 것 이외에도 좋아하는 것을 돋보이도록 디자인해 보았습니다. 측면에 구멍을 뚫어 빛이 들어오게 하였으며, 상부를 개방해서 좋아하는 것들을 진열할 수 있도록 하였습니다.



바다 마을 편의점의 소녀 마리나

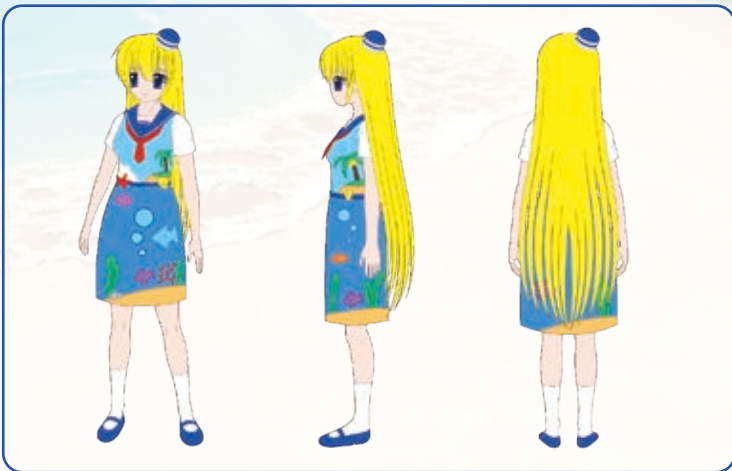
편의점 점원 소녀의 성장기

마리나

17세/ 여 / 편의점 점원 / 생일 7월 15일

어려서부터 바다 마을에서 자란 바다 마을을 사랑하는 소녀. 편의점의 점원 모집 공고를 보고 점원으로 지원하게 되었다. 밝은 성격이지만 외부인과의 접촉이 거의 없어 남들과의 대화가 서투르지만, 편의점에서 점원으로 여러 손님들과 만나면서 이 점을 극복해 나가고 있다.

Turn Around



● 스토리

어느 바다 마을에 편의점이 새로 개업을 하게 되었다. 예전부터 바다 마을에서 자란 소녀 마리나는 편의점에 지원해서 점원으로 들어오게 되었다. 마리나는 편의점의 점원으로 활동하면서 다양한 손님들을 맞이하게 되었고, 편의점은 점원 마리나의 좋은 외모와 밝은 성격 덕에 온 마을의 주목을 받으면서 입소문을 타게 되었고, 바다 마을의 모든 주민들이 손님으로 찾아오게 되었다. 한편, 마리나는 예전부터 외부인들과의 접촉이 거의 없어 남들과의 대화가 서툴렀지만 편의점의 점원으로 활동하면서 대화 실력을 늘려 나가고 있다.

모두 편의점의 성공과 마리나의 성장을 기대해 보자.

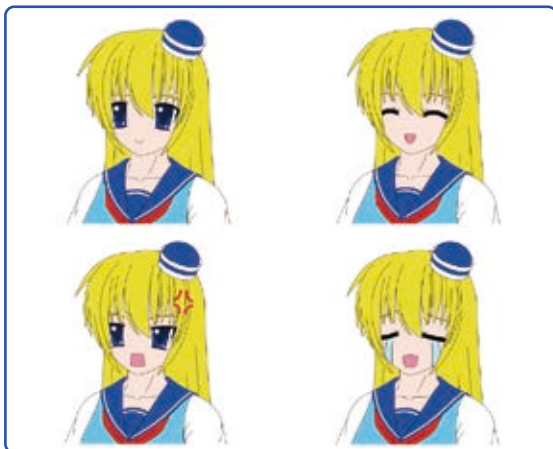
● 캐릭터 제작 배경 & 컨셉

최근 본인은 자폐증에 관심을 가지게 되었다. 자폐증의 예시로는 사회적 의사소통 장애, 발달장애, ADHD, 아스퍼거 증후군 등이 있습니다. 이러한 자폐증이 있는 사람들은 타인과의 사회생활이 어렵지만, 사회생활 방법을 연습하면서 이러한 장애를 극복해나가는 사례 등이 존재합니다. 자폐증을 가지고 있는 사례들 중에서 자폐증을 가지고 성공한 사례들이 있다는 것을 알게 되었고, 이러한 자폐증을 가지고 성공한 사례를 외부인들과의 접촉이 없어 사회생활이 어려운 주인공이 편의점 점원으로 활동하면서 마을 사람들과의 의사소통을 통해 장애를 극복하고 성장해 나가는 캐릭터로 표현해 보았습니다.

● 배색



● 감정 표현



● 응용 이미지



● 주요 굿즈들



달력
마리나의 1년 열두 달 모습을 담아낸 달력이다. 편의점에서 일하는 모습부터 크리스마스 등의 기념일을 지내는 모습까지 다양한 모습을 담아냈다.

디오라마
마리나가 사는 바닷가 배경과 마리나가 일하는 편의점을 비롯한 세계관을 아크릴 디오라마를 통해서 표현해 보았다.

노트
마리나는 편의점에서 점원으로 활동하면서 성장해 나가고 있다. 이를 반영해서 자신의 성장을 적어 나갈 수 있는 노트를 만들어 보았다.

아크릴 스탠드
마리나의 서 있는 일러스트를 활용해서 아크릴 스탠드로 만들어 보았다. 60 x 196 mm 사이즈로 재단하였으며, 두께는 3mm이다.

● 기타 굿즈들



Sangeun's work

Product Design

오브제 소화기

Visual Design

SE - 318

Furniture Design

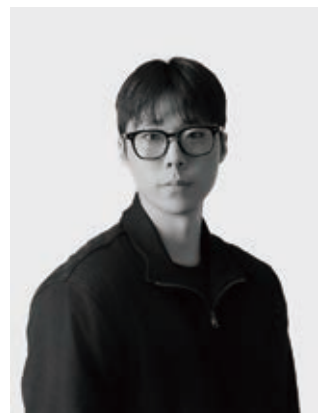
따로, 또 같이

Space Design

LAB and LIFE

박상은

Park Sang Eun
pse5127@naver.com



오브제 소화기

Functional Art Extinguisher

순간의 안전을 지키면서도, 그 자체로 아름다움을 전할 수 있는 소화기 디자인



Design Background

"오브제 소화기"는 자주 사용되지 않아 미관상 공간에 두기 불편하고, 성분 표기가 스티커로만 제공되는 기존 소화기의 단점을 해결하기 위해 디자인되었습니다. 이를 통해 실용성과 미적 요소를 모두 고려한 소화기를 구현했습니다.

Concept



곡선의 유기적인 형태를 기반으로 디자인하여 다양한 인테리어에 잘 어울리고 또한, 긴급 상황에서 빠르게 대처할 수 있도록 핀과 분사 손잡이를 하나의 모듈에 통합하여 사용자의 편리성을 고려한 디자인을 제공합니다.

Feature



One hand clip

One Hand Clip 방식은 소화기를 한 손으로 안전핀을 제거하고 분출할 수 있는 설계입니다. 긴급 상황이나 좁은 공간에서 유용합니다.



3 colors

각기 다른 화재 유형에 맞는 소화약제를 담고 있어, 색상 구분으로 사용자가 빠르게 소화기를 선택하고 효율적으로 화재를 진압할 수 있습니다.



Hose / Sprey

호스 분사 방식과 스프레이 분사 방식, 2가지 나뉘어진 디자인입니다. 각 방식은 화재 상황에 맞게 사용됩니다.

Exploded View

간단한 방식의 클립으로 유니버설 디자인 적용.



SE - 318

자연의 협력자

SE - 318[®]

SIZE : 180CM

WEIGHT : 20KG

BATTERY CAPACITY : 50V, 25AH

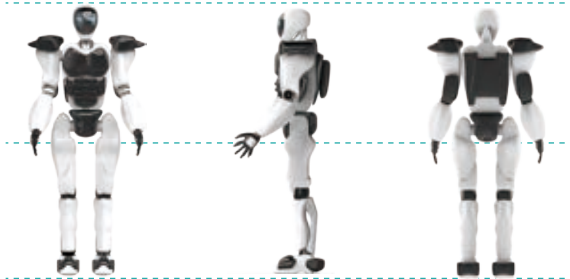
OPERATING HOURS : INFINITY

MATERIAL : LITHIUM



CHARACTER

'SE - 318'은 개발산업을 위해 발명된 로봇이자 수많은 SE시리즈 로봇중 하나의 복제품이다. 새로운 건설현장을 위해 투입된 'SE - 318'은 토지확장을 위해 별목을 진행하는중 자신의 행동이 자연을 파괴한다는것을 인지하게 되어 내재되어 있는 프로그래밍을 거부하여 자연의 협력자로서 힘이 되어주는 매력적인 캐릭터이다.

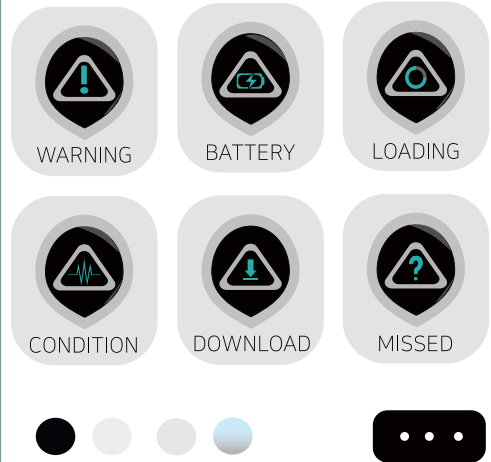


FRONT

SIDE

BACK

FACE TYPE



ABILITY



'SE - 318'은 광범위한 능력을 갖춘 기계로, 대지 확인을 위한 비행 능력을 보유하고, 민간인에게 피해를 주지 않도록 베리어를 생성하며, 화염방사 능력을 통해 토지 확장을 보다 쉽게 수행할 수 있다.

MOCK UP



따로, 또 같이

530 x 430 x 540 (mm)
자작합판

Background

요즘 시대에는 개인의 시간을 소중히 여기는 사람들이 많아짐에 따라 휴식과 여가 활동의 중요성이 더욱 강조되고 있습니다. 특히 한국 가정에서는 오랜 시간 좌식문화가 자리 잡아, 편안하고 실용적인 가구들이 필요해졌습니다. 이를 반영하여 최근에는 집에서도 여유롭고 편안한 시간을 보낼 수 있도록 디자인된 가구를 생각하였습니다.

Concept

"따로 또 같이" 의미 그대로 의자와 책상이 동시에 사용될 수 있는 독특한 가능성을 담고 있습니다. 독립된 좌식 의자와 책상이 하나로 결합되어 서로 다른 용도를 가지면서도 조화를 이루는 디자인을 표현하고 있습니다. 곡선과 직선이 공존하는 형태로, 공간을 효율적으로 활용하면서도 개성과 편안함을 제공합니다.



STONE ISLAND

LAB and LIFE

기술의 가치를 탐구하다.



BRAND



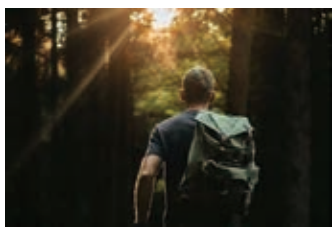
스톤아일랜드 (Stone Island)는 1982년에 이탈리아에서 설립된 아우터웨어 브랜드로, 기능성과 혁신적인 디자인으로 유명합니다. 고유의 패브릭 개발과 실험적 가공 기술을 통해 독창적인 스타일을 선보이며, 서브컬처와 깊은 연관성을 갖고 있습니다.

LAB



"Lab"은 브랜드의 창의성과 기술적 진보를 상징하는 중요한 요소로, 스톤아일랜드의 실험적이고 혁신적인 디자인 프로세스를 나타냅니다. 새로운 소재와 기술을 연구하고 개발하는 공간으로써, 브랜드의 독창적인 제품을 창출하는 데 기여합니다.

CONCEPT



이 전시장은 자연에서 발견한 신전을 탐험하는 느낌을 주며, 탐험에 적합한 의류의 재질들을 소개합니다. 입구에서는 신전의 역사와 탐험의 의미를 간간히 소개하고, 내부는 식물과 돌로 꾸며져 신전의 분위기를 재현합니다. 고어텍스, 나일론 등 내구성 있는 소재와 기능이 강조되며, 관람객은 체험 공간을 통해 직접 소재를 만져보고 의류를 입어볼 수 있습니다. 이를 통해 탐험의 신비로움과 스톤아일랜드의 가치를 전달하는 디자인입니다.





CENTER SQUARE



전시장 중앙의 공간은 공원처럼 설계되어 방문객들이 편안하게 쉴 수 있습니다. 자연의 형태를 활용해 다양한 경관을 만들어 관람의 재미를 더하며, 푸른 잔디와 나무들이 어우러져 자연의 아름다움을 느낄 수 있게 합니다.

SIDE SPACE



DYEING

방문객들은 스톤아일랜드의 독창적인 염색 기법을 체험하며 자신만의 스타일을 창조할 수 있습니다. 이 과정은 패션의 창의성을 탐구하고, 브랜드의 기술적 진화를 이해하는 기회를 제공합니다.



HISTORY

이 공간은 스톤아일랜드의 역사를 담고 있는 공간입니다. 창립자 로즈로 아르마니의 영향을 받은 마시모 오스티의 역사와 상징적인 나침반 로고의 순서를 알 수 있는 공간입니다.



CLOSET

다양한 제품을 직접 체험하며 브랜드의 독창적인 디자인을 느낄 수 있습니다. 고객들은 스타일에 맞는 아이템을 선택해 자신만의 패션을 완성할 수 있습니다.

Product Design

헤드폰지지대 CATday

Visual Design

기억을 먹는 아기새와 할머니

Furniture Design

필요한 침표

Space Design

NATURSPACE

백윤서

Baek Yoon Seo
yullini0402@naver.com



헤드폰지지대 CATday

주변을 꾸며줄 귀여운 고양이 캐릭터 시리즈



Concept

고양이 캐릭터는 많은 사람들에게 사랑받는 동물로서, Cat Day을 통해 사용자들은 자신의 개성과 감성을 표현할 수 있다.

Target

자신의 공간을 꾸미는 데 관심이 많은 10대와 20대 여성을 대상으로 선택하였다.

Function

1. 공간 활용을 효율적으로 정리
2. 좋아하는 인테리어로 세팅 가능
3. 파손 위험이 적음



Material

토끼털



Size



기억을 먹는 아기새와 할머니

치매로 인한 아픔을 위로하다

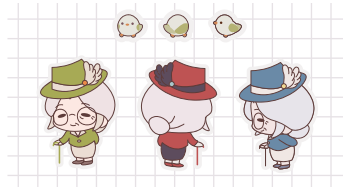


컨셉과 설정 아기새는 할머니의 여러 기억을 먹으며 자란다. 기억은 할머니에서 빠져 나가며 사라졌지만 여전히 아기새의 안에 존재한다.

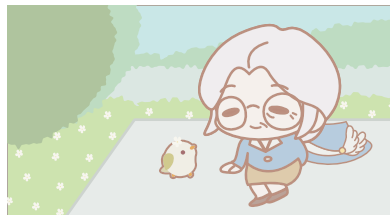
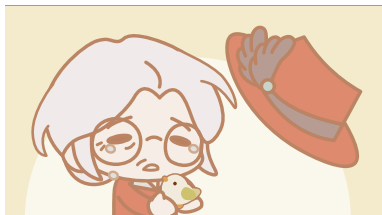
할머니 자신의 기억이 사라지는 것에 대한 두려움으로 모자를 꼭 눌러 쓰고 다닌다.

아기새 자신을 돌봐주는 할머니를 좋아하여 졸졸 따라다닌다. 할머니가 두려움을 이겨내고 행복하길 바란다.

기억은 사라지지 않는다



치매로 인해 많은 기억을 잃더라도 주변 사람들과 환경에 남긴 흔적은 지워지지 않는다. 어떨 땐 그 때의 감정이 그대로 남아있기도 한다.



스토리 할머니는 기억을 먹는 새를 만나 보살펴 준다. 새는 할머니의 빠져나온 기억을 하나씩 먹으며 성장하지만, 할머니는 소중한 추억을 잃어가는 듯한 두려움을 느낀다. 그러나 새는 할머니가 잃었다고 생각했던 기억들이 여전히 마음속에 남아 있음을 보여주고, 할머니는 중요한 순간들이 여전히 존재함을 깨닫고 평안을 찾는다.

제작 배경 이 이야기는 치매를 겪는 사람들과 그 가족들의 감정적인 고통과 두려움을 공감하고 위로하기 위해 만들어졌다. 치매는 단순히 기억을 잃는 병이 아니라, 자신을 잃어가는 것에 대한 깊은 불안과 상실감을 동반한다. 기억이 완전히 사라지지 않고, 마음속 어딘가에 여전히 남아 있다는 희망의 메시지를 전하고자 한다.





Furniture Design

필요한 심포

280 x 608 x 750 (mm)

미송나무

Background

휴식시간을 종종 마시멜로에 빗대며 단순한 즐거움을 부정적으로 여기는 시선이 있다. 그러나 짧은 휴식 시간은 삶의 질을 높이고 스트레스 해소에 필수적인 요소다.

Concept

휴식을 취하는 동안 편안한 의자에 앉아 책을 읽거나 따뜻한 음료를 마시며 시간을 보낼 수 있는 가구를 마련하고자 한다. 테이블은 이러한 휴식 시간을 편안하게 보낼 수 있도록 도와주는 요소 중 하나이다.



NATURSPACE

카네즈센 부스 전시 디자인



카네즈센은 알맞은 공간을 찾아 성장하는 소라게에서 영감을 받아 만들어진 이름이다. 흙이라는 재료를 통해 새로운 영감을 줄 수 있는 식물의 공간을 제안한다.



#식집사 #공간의 조화 #휴식

Concept

카네즈센 전시부스 디자인의 컨셉은 "자연과의 조화를 통한 생활 공간의 재발견"이다. 이 디자인은 반려식물 용품 전시회에서 카네즈센의 화분과 제품들이 다양한 인테리어 스타일과 조화롭게 어우러지며, 일상 공간을 자연스럽게 평온한 분위기로 변모시키는 것을 강조한다.



Floor plan

부스를 디자인 할때 가장 중요하게 생각한 점은 브랜드 홍보와 관람자 배려다. 부스 디자인의 본질인 브랜드 홍보를 잊지 않은 채 관람자들의 불편함을 덜기 위해 휴식공간을 마련하였다.

Zoning

이 전시부스는 크게 집, 벽, 마당으로 총 3가지 구역으로 나뉜다. 집은 카네즈센의 대한 설명과 홍보자료가 있고, 벽에는 인테리어와 어우러진 화분들이 전시되어 있다. 마당에는 큰 조형적 화분이 있고 주변엔 화분 모양의 의자가 있어서 관람객이 앉아서 쉬 수 있다. 그리고 곳곳에 화분이 전시되어 있다.



NATURSPACE

벽을 나누어 공간별로 인테리어처럼 꾸몄다. 가장 친근한 곳인 집과 식물이 어울어지며 카네즈센의 화분이 적합하다는 것을 표현하고자 하였다.

사람들은 여기저기 돌아다니며 관람하다 보면 체력적으로 한계가 오는 경우가 있다. 동행인의 체력을 못 맞추는 사람을 배려하여 전시공간에 휴식을 취할 곳을 마련하였다.

카네즈센이라는 브랜드와 부스에 대한 설명이 담긴 책자를 집 구역에서 얻을 수 있다. 이 책자는 관람자들이 브랜드와 전시 내용을 이해하는 데 도움을 준다.



전체적으로 따뜻하지만 화사한 느낌이 들도록 신경 썼다. 초록과 파랑 계열의 색이 자연과 어울어지며 답답한 느낌을 해소한다.



Product Design

공감형 AI 선생님 Allpas

Visual Design

메리골드 마음 세탁소

Furniture Design

Hope In The Cracks Of Time

Space Design

틈사이의 안식

이윤지

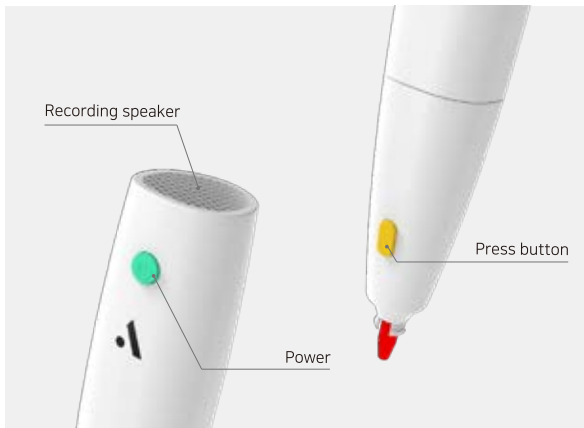
Lee Yun Ji

lyj2003636@naver.com



공감형 AI 선생님, Allpas

자아존중감 향상을 위한 관찰형 스마트펜슬 디자인



가정에서 자아 존중감이 낮은 지적장애 유아를 관찰 치료할 수 있는 공감형 AI 스마트펜슬 'Allpas'를 제안한다. 아이는 'Allpas'를 통해 노래듣고 춤추기, 동화책 듣고 그리기, 그림일기 쓰기 등 다양한 활동을 할 수 있다. 'Allpas'를 사용하는 동안 녹음되는 음성 파일 연동된 어플리케이션으로 치료사에게 전달되어 아이의 심리 및 행동을 분석하고 부모는 아이의 심리 피드백을 제공 받는다.



아이가 펜을
사용한다

펜 뒤의
스피커가 음성을
녹음한다

녹음된 음성을
치료사가
분석한다



메인화면에서 콘텐츠 아이콘을 선택하여 놀이를 진행할 수 있다. 또한 부모는 메인 화면에 있는 월별 심리 분석을 확인 할 수 있고 아이가 어떤 놀이를 진행했는 지를 확인할 수 있다.

마이페이지에서는 아이의 음성파일과 펜슬 세부설정 및 치료사의 피드백을 확인할 수 있다. 부모는 실시간 대화창으로 치료사와 상담을 할 수 있고, 치료사는 녹음된 파일을 마이페이지에서 확인해 관찰분석을 하여 부모에게 주별 월별 심리 피드백을 제공할 수 있다.

메리골드 마음 세탁소

상처받은 마음을 세탁해 드립니다



BACKGROUND

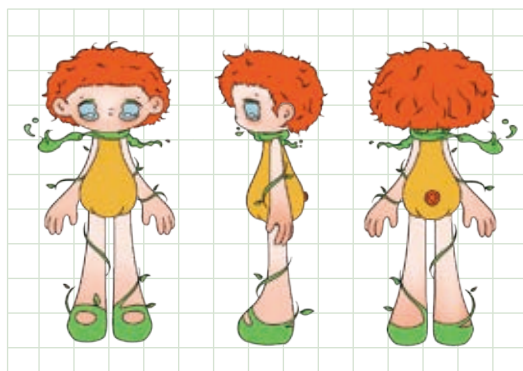
평화로운 꿈속에 사람들은 저마다의 마음의 옷을 가지고 있다. 마음의 옷에는 폭력, 학대, 차별, 외로움때문에 때로는 어둠과 얼룩이 생기곤 한다.

앞을 볼 수 없었지만, 마음의 눈으로 세상을 보는 능력을 지니고 있는 메리골드는 상처받은 마음을 공감해주고 치유해주며 마음의 옷의 얼룩을 지워준다.

MOTIF

EYES

시각장애를 가지고있는 캐릭터라 동공은 그리지 않았고 비눗방울을 모티브하여 둥글둥글하게 디자인하였다.

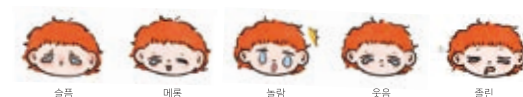


FLOWER

가을 꽃동산에 많이 피는 메리골드라는 꽃을 모티브로 캐릭터를 디자인하게 되었는데, 메리골드의 꽃말이 '반드시 오고야 말 행복'이기 때문에 얼룩진 마음을 치유하는 캐릭터인 메리골드는 사람들에게 반드시 행복을 가져다 준다는 의미를 담고 있다.



EMOTION



틈 사이의 안식

600x 200x 830 (mm)

자작나무 합판

Background

완벽만을 추구하는 현대인들에게 흠이라고 생각되는 crack의 갈라지는 틈의 의미가 아닌 break의 쉼의 틈을 제시해보고자 한다. 틈이란 온전한상태에서 갈라졌을때 돌로 나뉘기때문에 불완전해 보이고 불행해보일 수 있지만 그렇지 않을 가능성이 있다. 갈라진 틈사이에서 자라는 꽃 처럼, 갈라진 벽 틈 사이로 빛이 비치는 모습처럼 그 틈을 통해 우리는 희망을 찾을 수 있다.

Concept

주거공간 내 사용 용도와 빈도가 적은 틈의 활용도를 높이기 위해 직선만을 사용해 디자인하고자 했다. 심플하고 얇게 디자인하여 틈에서 사용할 수 있게 하였고 바닥에 캐스터를 달아 사용성을 높였다. 직선의 단조로움을 사선을 사용하여 디자인의 변화를 주는 동시에 서랍장 내부를 볼 수 있게 하여 사용자의 편의성을 높이고, 상단부분 투명 스트랩을 사용 내부 내용물의 안정성을 높였다.



Hope In The Cracks Of Time

사진을 통해 시간의 틈을 담다, 코닥



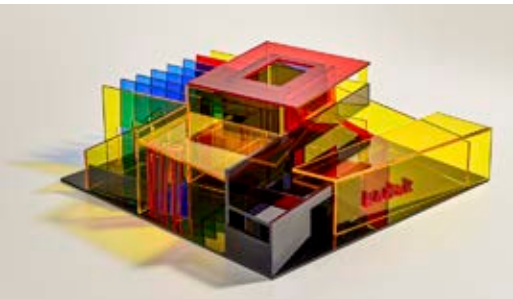
BACKGROUND



- F1B122
- DC2827
- 61B363
- 3A3A3A
- 231B15

1888년 조지 이스트만이 미국에서 창립된 필름과 아날로그카메라를 상징하는 다국적 기업인 코닥은 사진을 통해 시간과 공간을 담는 기업이다.

시간이라는 틈새 속에서 발견되는 감동과 희망을 담은 사진들을 통해 브랜드의 홍보 및 관객들의 추억을 불러일으키면서도 코닥이라는 기업의 가치와 방향성을 알릴 수 있는 기회로 삼고자 한다.



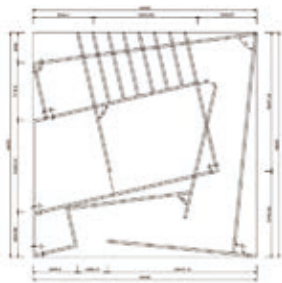
CONCEPT



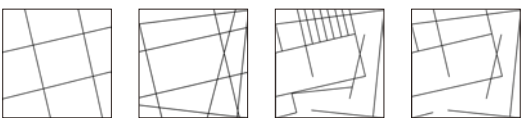
시간의 틈에 담긴 희망이라는 주제로 과거, 현재, 미래 세가지의 테마로 나누어서 전시를 진행하고자 한다.

STRUCTURAL MOTIF

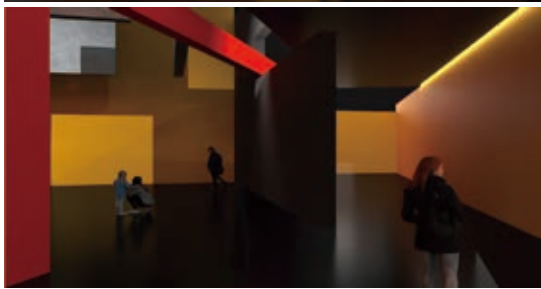
르 코르뷔지에가 지은 룡상 순례자 성당(Notre- Dame du Haut, Roncha mp)을 모티브로 서로 맞닿는 작은 틈 떨어 지되, 각각의 각들이 굴절 되면서 생기는 빛의 틈을 표현 해보고자 하였다.



DEVELOP



메인 홀을 중심으로 대각선들을 그어 큰 틀을 잡은 후 공간에 틈을 만드는 방식으로, 어찌보면 어긋나 보이는 각이지만 각각의 틈이 딱 떨어지는 각으로 설계하였다.



EXHIBITION THEME



시간의 흐름속 코닥의 이야기

과거의 코닥의 발자취를
되돌아보는 공간



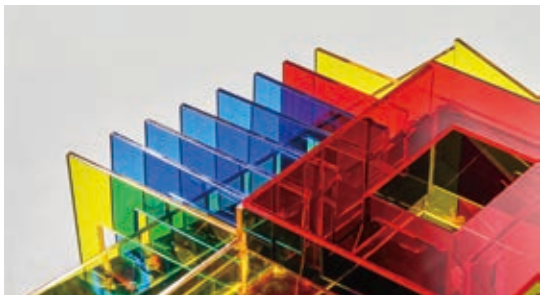
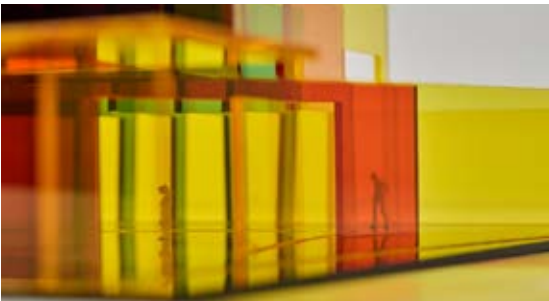
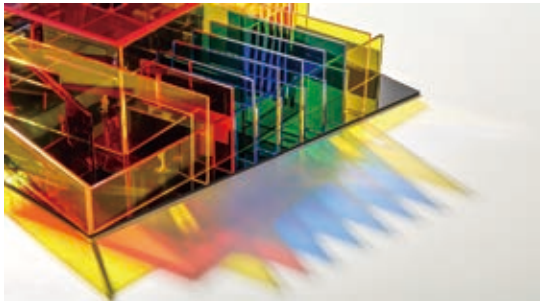
시간의 흐름속 우리의 이야기

코닥으로 남긴 우리의
추억들과 현재의 우리의
이야기를 담은 공간



시간의 흐름속 앞으로의 이야기

기존 제품 및 신제품을
소개하는 공간



Product Design

이음

Visual Design

아기해녀 해나와 영등신

Furniture Design

무아(無我)

Space Design

소멸로부터의 구원

조민희

Jo Min Hee
jominhee.framer.website



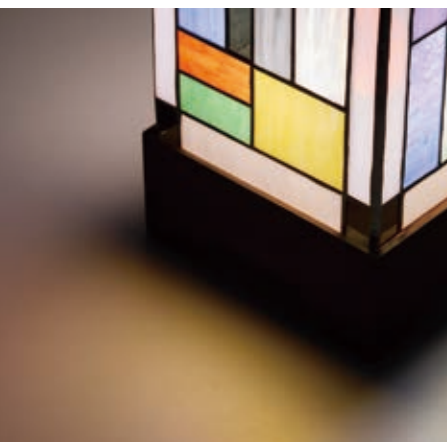
이음

190 x 190 x 375 (mm)
유리, 나무

‘따로 된 것을 서로 잇대어
온전히 하나가 되다’

쓰다 남은 색색의 천 조각을
이어서 만드는 전통적인
조각보를 모티브로 하였다

버려지는 유리조각들을
하나씩 잇대어 온전한 하나의
조명으로 제작하였다



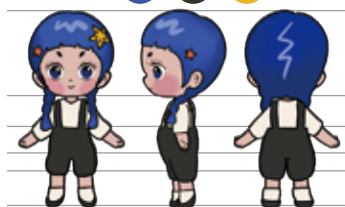
아기해녀 해나와 영등신

바다를 사랑하는 해나와 바다를 수호하는 영등신의 만남



color palette

3956A5 31312D E8851F



바다를 사랑하는 아기해녀 해나

청각장애가 있는 아기해녀 해나는 바닷속에서 물질하는 시간을 가장 즐겨워한다. 머리에는 언제나 불가사리를 달고 다닌다.

color palette

C2CDB9 D178AF CDB83E



제주를 수호하는 바다여신 영등

제주의 바다와 해녀들을 좋아하는 영등은 언제나 해녀들의 물질 시간에 해녀들을 따라다니며 수영도하고 해녀들의 수호 해준다.



제주의 이야기를 담은 그림책 [아기해녀 해나]

해나와 영등신의 만남

과거 제주는 모계사회였다. 이 중심에는 해녀들이 있었고 해녀들을 지키기 위해 여신들이 존재한다. 아름다운 제주의 바다를 통해 삶을 살아가고 바다의 소중함을 아는 해녀들의 이야기를 통해 바다의 소중함을 전달하고 싶었다.



보고 듣고 느낄 수 있는 그림책

수어 · 점자 서비스 지원

소외받는 아이들이 없이 모든 아이들이 책을 보고, 듣고, 느낄 수 있길 바라는 마음을 담아 수어와 점자 서비스를 지원한다. 모든 페이지마다 QR코드를 통해 수어 영상과 점자 그리고 오디오북을 제공하여 제약 없이 모두가 함께 보는 그림책을 만들었다.



청각장애인을 위한
수어서비스 제공



시각장애인을 위한
오디오북과 장면
사운드 제공



무아(無我)

600 x 280 x 50 (mm)

월넛, 자개

Background

청년들의 '갯생열풍'은 타인과 비교 속에 과업이 되어 시간의 빈곤을 야기한다. 비교와 사심 없이 온전한 자신을 마주할 때 우리는 진정한 갯생으로 나아갈 수 있다. 다선일여(茶禪一如), 차를 내리고 기다리는 과정을 통해 위로와 성찰을 얻으며 사심을 버리고 온전한 나를 마주하기 바라는 마음으로 다도상을 제안한다.

Concept

좁은 공간이나 테이블 위에서도 사용할 수 있게 좌식 테이블 형태를 선택했다. 흘러가는 대로 생각을 잠재우길 바라며 물길을 모티브로 하였고 월넛 소재가 가진 어두운 색감을 통해 안정감과 무게감을 전달한다.



소멸로부터의 구원

Save from obliteration



Background

제품보단 가치를 홍보

제품과 기업 철학을 함께 전시하다 보면 자칫 복잡하고 다른 경쟁업체들과 다를 바가 없는 전시 모습으로 보일 수 있다. 파타고니아가 특별한 것은 다른 기업들과 다른 행보를 보이고 있기 때문이다. 이런 점을 더욱 효과적으로 보여주기 위해 제품 위주 전시보다는 기업의 철학과 가치를 홍보하는 전시부스를 제안한다.



Plan

시간이 느려지는 '자연의 미로'



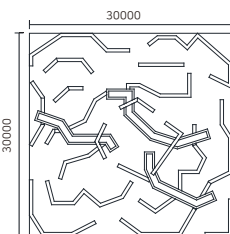
자연의 미로를 통해 머무르는 공간에 대한 집중도를 높이고 공간마다 테마를 확실하게 느낄 수 있다. 여러 가지 다양한 구조의 미로를 통해 공간마다의 다른 테마를 구성하여 각기 다른 자연을 연상하고 느껴 볼 수 있는 공간을 구성한다.



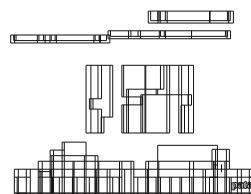
Concept

'슬로우'한 전시 · 친환경 소재 사용 · 오감체험

파타고니아의 '슬로우패션'은 결국 '시간'과 '자원'의 소중함을 나타내고 어떤 것이 중요한지를 고민한다. 복잡하고 밀집된 전시 장소에서 수많은 기업을 보기 위해 모두가 바빠지고 초조해지며 필요하지 않은 제품들을 장바구니에 담을 수도 있다. 이런 공간속에서 **단 한 순간만이라도 시간이 느려지는 경험**을 하며 자연의 소중함을 느끼고 나아가 파타고니아가 추구하는 방향성을 기억하고 나갈 수 있도록 **'미로'라는 장치**를 통해 전시 공간을 구성한다.



모든 공간에서 출입가능하게하여 미로내에서 피로도가 없게 구성



다양한 높이의 벽을 구성하여 전체적인 입체감과 메인테마를 쉽게 찾게 함





Theme

큰 나무의 숲



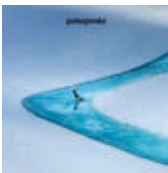
큰 나무들과 자연요소를 직접 온몸으로 만지고 느끼며 파타고니아가 지키려 하는 목적을 보여주는 공간

암벽가의 길



창업자 이본쉬나드가 가장 사랑했던 암벽을 통해 파타고니아의 여정의 시작을 보여주는 공간

파도의 길

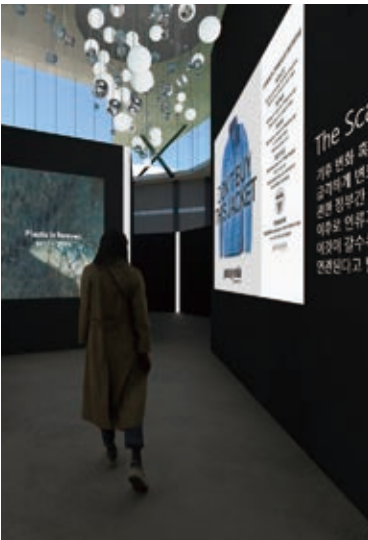


'파도가 칠 때 서핑을 떠나' 일은 늘 즐거워야 한다는 파타고니아의 경영 철학을 보여주는 공간

행성의 길



'죽은 행성에서는 어떠한 사업도 할 수 없다'라는 환경 철학을 통해 파타고니아의 앞으로의 길을 보여주는 공간



학생 소개

Student profiles



박주찬
Park Ju Chan
tise13@naver.com



명지혜
Myeong Ji Hye
gh3260@naver.com



심채린
Sim Chae Rin
tlacofls1111@naver.com



이연수
Lee Yeon Soo
dldustn8976@gmail.com



강서엽
Kang Seo Yeop
boiod0423@gmail.com



김도윤
Kim Do yun
ksw624@naver.com



박상은
Park Sang Eun
pse5127@naver.com



백윤서
Baek Yoon Seo
yullini0402@naver.com



이윤지
Lee Yun Ji
ljy2003636@naver.com



조민희
Jo Min Hee
jominhee0317@gmail.com

수상실적

Achievements

2022

Blue Awards International Competition 입선	명지혜, 심채린, 이연수
Blue Awards International Competition 우수상	심채린, 이연수
제 2회 화성ICT생활문화센터 융합챗머톤 대상	심채린
제 17회 한국장애인인권포럼 주관 유니버설 디자인 공모전 장려상 수상	심채린
Start-Dream 창업캠프 우수상 수상	심채린, 이연수
Start-Dream 창업캠프 대상 수상	이윤지, 백윤서, 조민희
유니버설 디자인 메이커톤 우수상	심채린
G-HOP 대학창업 연합 경진대회 대상	이윤지, 백윤서, 조민희

2023

Blue Awards International Competition 입선	이윤지
Blue Awards International Competition 특선	이윤지, 조민희
보조기기 열린 플랫폼 아이디어 공모전 우수상	백윤서

2024

Blue Awards International Competition 특선	심채린
제 1회 ESG 실천 기부 챌린지 알지? 콘텐츠 공모전 우수상	심채린
제 3회 2024 전국 대학생 k-공간디자인 캠프 대상	심채린
제 12회 대한민국 어린이 제품 디자인 공모전 입선	심채린
제 16회 소외된 이웃과 함께하는 창의설계 경진대회 창의상	이윤지, 백윤서, 조민희

교수진 소개

Faculty Members



황용섭 교수님 / 전공주임
공간디자인



곽성준 교수님
유니버설디자인



이중엽 교수님
제품디자인



임진이 교수님
유니버설디자인



한경돈 교수님
제품디자인



지성근 교수님
가구디자인



김기원 교수님
디지털디자인



김리원 교수님
공간디자인

한경국립대학교 평택캠퍼스 유니버설디자인과 졸업전시회

졸업준비위원회

위원장 심채린
팀원 이연수, 이윤지, 백윤서

발행처

한경국립대학교 평택캠퍼스 유니버설디자인과
경기도 평택시 삼남로 283
Tel. 031-610-4860

발행일

2024. 11

제작

이도커뮤니케이션
서울시 강남구 강남대로 126길 33 창송빌딩 4층 (논현동)

이 책의 실린 작품의 일부나 전부를 변형, 혹은 무단 복제를 할 때에는 반드시 발행인과 소유권자의 동의를 받아야합니다.

未
起

An Unfinished story