

The 33rd DAEJEON DESIGN AWARD

제33회 대전디자인어워드





The 33rd
DAEJEON DESIGN AWARD

제33회
대전디자인어워드

〈연결하는 D〉

제33회 대전디자인어워드 EIP

우리나라 국토의 중심지이자 교통의 요지인 대전은
각 도시를 연결하는 허브임과 동시에 국가 기술의 중심지로
다양한 산업—기술—과학단지가 조성되어 있는 도시입니다.

제33회 대전디자인어워드는

'연결'이라는 대전의 특성으로부터 파생되었습니다.

지역과 글로벌은 물론 창조와 실현, 디자인으로 연결되는
대전디자인어워드는 대전(Daejeon)과 디자인(Design)의
첫 글자인 D의 형상을 딴 무한의 고리 형태의 조형과
타이포그래피를 통해 혁신적인 미래를 소망합니다.



들어가며	축하의 글	대전광역시장	10
	여는 글	대전디자인진흥원장	11
	축하의 글	(사)대전디자인기업협회 회장	12
	축하의 글	대전디자인발전교수협의회회장	13

수상	대상	20
	금상	24
	은상	28
	동상	32
	특선	42
	올해의 디자이너	82
	특별주제 (AI)	97
	입선	110

운영위원·심사위원 명단	운영위원	121
	심사위원	122

01

Entering
Entering

축하의 글
Greeting



대전광역시장
이 장 우

제33회 대전디자인어워드
도록 발간을 진심으로 축하드립니다.

이번 어워드의 성공적인 운영을 위해 애써주신 대전디자인진흥원 권득용 원장님과 관계자 여러분께 깊은 감사를 드립니다. 열정과 노력을 담아 훌륭한 작품을 출품해 주신 디자이너 여러분께도 감사의 인사를 전하며, 수상자 여러분께는 진심 어린 축하의 말씀을 드립니다.

대전디자인어워드는 지난 33년간 대전의 디자인 역량을 강화하고 전국 디자이너들이 비전을 펼칠 수 있는 귀중한 무대로 자리매김해 왔습니다. 다양한 우수한 작품들이 대전디자인어워드를 통해 소개되었으며, 전국 곳곳의 디자이너들이 창의적인 아이디어로 대전의 미래를 그리며 대전 발전에 기여해주셨습니다.

특히 올해는 생성형 AI와 디자인을 결합하여 ‘미래 교통수단 및 서비스를 표현한 대전역’을 주제로 한 특별 프로그램이 진행되어, AI 기술과 디자인을 통해 대전의 미래 도시 모습을 탐구하는 중요한 시도가 이루어졌습니다.

앞으로도 대전디자인어워드가 대전 도시 이미지를 한층 더 발전시키고, 한국 디자인산업을 선도하는 핵심적인 역할을 하기를 기대합니다.

대전디자인어워드의 지속적인 발전을 기원하며, 대전 디자인산업에 대한 여러분의 변함없는 관심과 지원을 부탁드립니다.

다시 한번 수상자 여러분과 모든 출품자분께 축하와 감사의 인사를 드리며, 앞으로 더욱 큰 성공을 이루시기를 기원합니다.

여는 글
Greeting



대전디자인진흥원장
권 득 용

디자인과 과학, 미래 기술의 융합을 지향하며
새로운 가치를 창출하는
국내 유수의 대전디자인어워드

안녕하세요. 대전디자인진흥원장 권득용입니다.

제33회 대전디자인어워드가 성공적으로 개최될 수 있도록 지원해 주신 모든 분께 깊은 감사의 말씀을 드립니다.

대전디자인어워드는 디자인과 과학, 미래 기술의 융합을 지향하며 새로운 가치를 창출하는 국내 유수의 디자인 어워드입니다. 본 어워드는 디자인의 과거와 현재 그리고 미래 통섭을 제시하며, 전국의 뛰어난 디자인 인재들이 모여 순수한 경쟁을 펼치는 장이자 대전 디자인 산업 발전의 견인차 역할을 하고 있습니다.

특히 올해는 생성형 AI 특별주제를 새롭게 도입하여 ‘미래 교통수단 및 서비스를 표현한 대전역’을 주제로 한 작품들이 출품되었습니다. AI와 디자인이 만나 만들어낼 수 있는 무한한 가능성을 탐구하는 대전디자인어워드는 미래 디자인의 방향성을 제시하는 데 기여할 것입니다.

앞으로도 대전디자인어워드가 국내를 뛰어넘어 세계적인 레드닷, IF, IDEA와 같은 국제 어워드로 성장할 수 있도록 대전디자인진흥원도 최선을 다하겠습니다.

여러분의 뜨거운 관심과 성원에 다시 한번 깊이 감사드리며 수상하신 분들께도 진심 어린 축하를 드립니다.

축하의 글
Greeting



대전디자인기업협회장
남 승 범

대전디자인어워드를 통해 대전 디자인산업의 발전과,
나아가 전국 디자인산업의 중심이 대전이 되길
진심으로 기원합니다.

안녕하십니까, 대전디자인기업협회 회장 남승범입니다.
제33회 대전디자인어워드 도록 발간을 진심으로 축하드립니다.

이번 도록에는 대전 디자인계의 새로운 흐름과 뛰어난 성과가
담겨 있어, 우리 지역 디자인 발전을 위한 소중한 자료가 될
것입니다. 이 도록을 통해 올해 수상자들의 창의적이고
혁신적인 작품들을 기록하고, 그 가치를 널리 알릴 수 있게
되어 매우 기쁘게 생각합니다. 특히 이번 도록이 발간되기까지
아낌없는 지원을 해주신 대전디자인진흥원과 대전광역시
관계자분들께 깊은 감사의 말씀을 드립니다.

대전디자인진흥원은 지역 디자이너와 기업들이 성장할
수 있도록 교육과 컨설팅, 산업 지원 등 다양한 프로그램을
운영하며, 대전 디자인 생태계의 활성화를 위해 최선을 다하고
있습니다. 또한, 대전광역시는 지역 디자인 산업의 지속 가능한
발전을 위해 정책적, 재정적 지원을 아끼지 않으며, 대전이
창의적인 디자인 도시로 도약할 수 있도록 중요한 역할을 하고
계십니다.

이번 도록은 이러한 협력의 결실이자, 앞으로 대전 디자인이
더 넓은 무대로 나아갈 수 있는 발판이 될 것입니다.
대전디자인기업협회는 앞으로도 대전디자인진흥원과 긴밀히
협력하여 지역 디자인 산업의 발전과 디자이너 여러분의 성공을
위한 든든한 조력자가 될 것을 약속드립니다.

다시 한번 도록 발간을 축하드리며, 오늘 수록된 모든 작품이 더
큰 성과로 이어지길 바랍니다.

대상을 수상한 이건홍님을 비롯한 모든 수상자분께 다시 한번
진심 어린 축하의 말씀을 올립니다.

감사합니다.

축하의 글
Greeting



대전디자인발전교수협의회장
이 현 이

스마트융합 신기술을 거침없이 활용한
창의적 디자인으로 시민 모두가 행복한 대전,
디자인으로 명품대전을 꿈꾸는
모든 디자인 생태계의 열원

안녕하세요. 대전디자인발전교수협의회장 이현이 교수입니다.

제33회 대전디자인어워드의 성공적인 개최와 도록발간을
진심으로 축하드립니다.

이번 어워드에 대전의 가치를 반영한 ‘지정 자유주제’ 부문과
특별히 ‘생성형 AI 특별주제’ 부문을 세심히 기획해 주신
대전디자인진흥원에 감사를 드립니다. 지역을 넘어, 창의적인
디자인으로 새로운 스마트융합 신기술을 거침없이 활용해
출품해 주신 모든 디자이너분들과 열정적인 지도로 함께 해 주신
디자인학과 여러 교수님들께 또한 감사의 말씀 드립니다.
아울러, 수상의 영예를 안은 모든 수상자들에게 축하의 말씀을
드리고, 상을 받지 못한 지원자들에게도 응원과 열정에 박수를
보냅니다.

대전충청권 디자인 발전의 간절한 염원 속, 대전디자인진흥원이
설립 운영된 지 만 5년이 되어갑니다.

그동안 대전디자인어워드는 대전의 브랜드 가치를 높이고,
대전의 정체성과 미래디자인 콘텐츠를 제시하며, 세계적인
글로벌 디자인 어워드로 성장해가고 있습니다. 첨단 과학기술과
깨끗한 자연을 함께 품은 대전에서 스마트융합 신기술을
거침없이 활용한 ‘창의적 디자인으로 시민 모두가 행복한 대전’,
디자인으로 명품대전을 꿈꾸는 모든 디자인 생태계 구성원의
열원입니다.

앞으로도 대전디자인어워드가 거듭 발전하기를 기원하고, 전
세계의 디자이너들과 선의의 경쟁을 나누는 기회의 장으로써
크리에이티브의 가치와 열정이 더욱 높아지기를 기대합니다.
다시 한번 성공적인 제33회 대전디자인어워드의 개최와
수상을 진심으로 축하드립니다.

감사합니다.

0202

Winner

일러두기

생성형 AI를 활용한 특별주제 수상작의 경우, 해당 이미지 생성 프롬프트도 함께 수록합니다.

분야별 자격조건

① 대학(원)생 부문

- 대학(교) 학사·전문학사·석사
- 2차 심사시 재학증명서 제출
- 개인 또는 4인 이내 팀으로 출품가능 (출품 수 제한 없음)
- 대학(원)생 출품 시 지도교수 명시
- 한 작품 당 1개의 상장 교부

② 일반인 부문

- 일반인, 디자이너 등
- 박사과정은 일반인 부문으로 출품
- 개인으로출품가능(출품수제한없음)
- 한 작품 당 1개의 상장 교부

③ 초대디자이너(올해의 디자이너) 부문

- 학계, 산업계 등
- ※ 학계
대전·충청지역 디자인 대학(교)의 조교수 이상 재직 중인 자
- ※ 산업계
대전·충청지역 디자인전문회사 대표 및 임원으로 종사 중인 자

출품 주제

① 일반주제

- 지정주제: '대전광역시와 대전 시민들의 가치'를 반영한 작품
- 자유주제: 주제 제한 없음

② 생성형 AI 특별주제

'미래 교통수단 및 서비스를 표현한 대전역'

출품 부문

① 제품&서비스&환경디자인

소비재, 공공, 산업재 등 제품디자인 및 서비스 디자인, 환경 디자인 전 분야

② 커뮤니케이션&융합디자인

광고, 그래픽, CI, BI, 게임 디자인, 인문·기술 융합 디자인 등 커뮤니케이션 디자인, 융합 디자인 전 분야

③ 패션&공예 디자인

금속, 도자, 목공, 칠, 섬유 등 공예 디자인 및 패션 디자인 전 분야

④ 생성형 AI 특별주제

미래 교통수단 및 서비스를 표현한 대전역



대상		
20p	이건홍	SENSORI
금상		
24p	임성	대전인쇄복합문화공간 정동인코드 테마전, 잉크 아카이브
26p	배민석	GUARDRI (가드리)
은상		
28p	남경은, 김학재	아름다운 우리 꽃씨, 한국 자생식물 씨앗 도서관 그래픽 디자인
29p	정소희, 김미정	우리말, 눈으로 담우리
30p	안시언, 김민솔, 유예린, 홍민아	한 발자국 캠페인
31p	박세민, 정영빈, 김태우, 김창휘	metricprint - 측정값을 출력할 수 있는 줄자
동상		
32p	이지호	대전광역시 공영자전거
33p	김가영, 한광은, 김우섭	NEOLOG : 디지털 취약계층을 위한 복합문화공간
34p	이지혜, 박소은, 김수진	SPING: 몰입형 현지 경험을 통한 해외여행 준비 메타버스
35p	유현수, 백선진, 박성비	AQUAIR & AQU (수증기 시리즈 제품)
36p	이건홍, 이은주, 최다연	Twoday
37p	김다인	한국을 담은, 한글
38p	신혜지	Cielo
39p	한지훈, 장태영	한류 브랜드 가치 확산을 위한 한국전통민속놀이 패키지, NORI
40p	백규일	RUSH
41p	김다경, 신유정, 박수민	SPOT
특선		
42p	성유나, 최가현	자개를 모던하게 재해석한 패키지 디자인, 신안 자은용추 찻잔 세트
43p	김명지	선 넘는 테이프_실패연구소
44p	박수진	LOGLY : 못난이 농산물 디저트 브랜딩
45p	박지예, 정세은	COMET
46p	남경은, 성채림	아름다운 언약으로 가는 시간, 전통 증류주 ‘백년가약주’
47p	전수현	손짓
48p	신동혁	차경(借景)
49p	이용현	FLEX AIR
50p	강은비	무지하거나 외면하거나
51p	강은비	디자이너를 위한 색각이상자를 고려하는 디자인 가이드북
52p	장은혜, 이정수, 장윤아, 신윤재	LEGIT
53p	조예닮	FLOATIX
54p	차윤서, 박서현, 김은세	밥플(Bapl)
55p	김지수	Link-S 생명을 잇다.



56p	지유나, 김준희	Be'lert(비러트)
57p	박세은	Familing
58p	최성우	Guider
59p	최환중	시각장애인을 위한 사물 인식 보조 기기 'Light'
60p	최환중	시각장애인과 모두를 위한 반찬 통 'DOT'
61p	윤혜준, 임서영, 최수연	PRIWAY
62p	이신정	KEEZ : 해외여행자를 위한 안전디바이스
63p	배민석	SNIFF (스니프)
64p	배민석	IVEIN (아이베인)
65p	유현수	DOOROOM
66p	이혜민	오데어
67p	서관덕	Puyager
68p	서관덕	CANSEE
69p	조예담	SHIEDIZE
70p	박세민, 정영빈, 김태우, 김창휘	스팀주 - 노래가 재생되는 동물 모양의 증기흡입기
71p	박세민, 정영빈, 김태우, 김창휘	REVO - 리볼버형 전동 드라이버
72p	박세민, 정영빈, 김태우, 김창휘	FireSafe Air - 유니버설 에어백형 소화기
73p	박세민, 정영빈, 김태우, 김창휘	휠웨이브
74p	최진호	SWEEP
75p	황서연	개방적 양식장 관리 시로봇 SEA-O
76p	한지훈, 백승준	한국의 흥을 담은 인류무형문화유산, 우리의 흥을 담은 농악
77p	유태경, 김준우, 강민수, 최은서	BEEP
78p	김대영	EBTM(이비티엠)
79p	이선화, 정아인, 김민경, 한은진	SAFEST
80p	김태훈	CAMELOCK(범죄 예방을 위한 디지털 도어락)

지도교수 부문 (대전디자인진흥원장(상))	
우수 지도자상	조성환 교수 (충남대학교)
최다 출품 지도자상	송재은 교수 (세명대학교, 전북대학교)

GRAND
PRIZE
대상

SENSORI

디자이너
이건홍

지도교수
조성환 (충남대학교 디자인창의학과)

출품분야
제품&서비스&환경디자인

‘SENSORI’는 청각 장애인과 청력이 저하된 노인을 위한 스마트 보조 보행 지팡이입니다. 이 지팡이는 주변 소음을 실시간으로 감지하고, 이를 진동 신호로 변환하여 사용자에게 전달함으로써 소리의 방향과 강도를 인식하게 도와줍니다. 사용자는 소리를 듣지 못해도 진동을 통해 주변 위험 요소를 쉽게 파악할 수 있습니다.

‘SENSORI’는 소리 인지 기능 외에도 사용자의 건강 상태를 모니터링합니다. 지팡이 손잡이에 내장된 센서가 심박수, 혈압, 체온 등의 데이터를 수집해 실시간으로 피드백을 제공하며, 집에 돌아오면 현관 도어락과 연동해 데이터를 저장하고 분석할 수 있습니다.

또한, 전용 앱을 통해 수집된 건강 데이터가 보호자에게 실시간으로 전달되며, 보호자는 앱을 통해 사용자 상태를 모니터링하고 이상 징후에 빠르게 대처할 수 있습니다. ‘SENSORI’는 소리 감지와 건강 모니터링 기능을 결합한 통합 솔루션으로, 사용자의 자립적인 생활을 지원하면서도 보호자에게는 안심을 제공합니다. 이 제품은 기술을 통해 사용자에게 더 안전하고 건강한 삶을 선사하는 혁신적인 보조 도구입니다.

심사위원장 의견

‘SENSORI’는 AI 기술을 활용하여 청각 장애인과 청력이 저하된 노인의 문제해결을 위한 통합 솔루션으로 디자인의 컨셉과 표현이 일관적이고 기술과 조화로운 융합으로 인간 중심적인 디자인을 통해 사용자의 삶의 질 향상과 공공성을 회복시키는 관점에서 미래지향적이고 기술적 완성도가 높은 작품입니다.



SENSORI



SENSORI

거동 불편 노약자 및 청각장애인들을 위한 도어락 결합형 IoT 스마트 지팡이

'SENSORI'의 네이밍은 'Sensory'(감각의)와 소리를 영어로 변환한 'Sory'를 결합하였다. 'SENSORI'는 소리 감지를 통한 진동 신호와 건강 관리 모니터링을 제공한다. 또한 'SENSORI'는 주변음을 사용자에게 전달하며, 일과를 마치고 집에 돌아와 집 내부 도어락에 제품을 거치하여 하루 동안 수집한 일일 건강 데이터를 사용자에게 전달한다.

PROBLEM



청력이 저하된 노인 또는 청각 장애인들은 주변을 듣기 어려워 위험한 상황이 발생하기 쉽다.



주기적인 건강 상태 확인이 필요한 노인들은 간단한 건강검진도 받기 어려운 경우가 있다.

SOLUTION



주변 소음을 감지하여 사용자에게 진동 신호를 통해 소음의 방향과 강도를 전달한다.

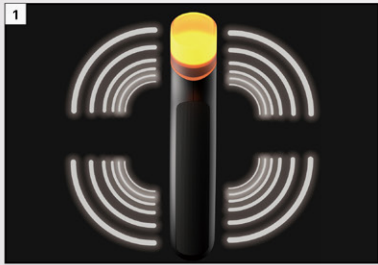


지팡이를 잡고 일상생활을 하는 동안 심박수, 걸음 패턴 등 건강 신호를 분석하여 수치화한다.

USER SENARIO

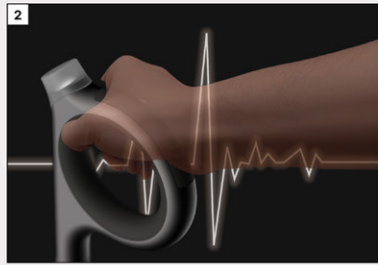


FUNCTION



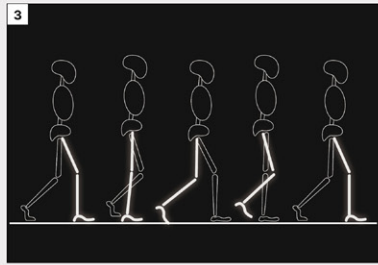
소리 감지 및 진동 신호 전달

청력이 저하된 사용자를 위해 주변의 소음을 감지하여 진동을 통해 소음의 방향과 강도를 전달한다.



심박수 측정

'SENSORI'를 사용하는 동안 사용자의 심박수를 지팡이 손잡이의 센서를 통해 측정한다.



보행 안정성 측정

'SENSORI' 내부의 움직임 감지 센서를 통해 사용자의 몸의 균형과 안정성, 그리고 조정력을 측정한다.



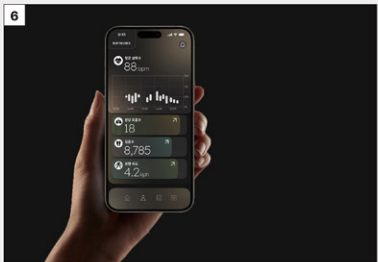
비상상황 인지 신호 알림

심장지, 교통사고 등 위급 상황 시, 이를 감지하여 지팡이 상단의 LED와 소리 신호를 통해 주변에 상황을 알린다.



도어락 결합형 일일 건강 측정

일과를 마치고 돌아온 사용자는 'SENSORI'를 내부 도어락에 결합하여 일일 데이터 정보를 사용자에게 전달한다.



앱을 통한 측정 데이터 수집 및 분석

모바일 앱을 통해 일일 건강 데이터를 열람하고 앱에 등록된 보호자 또한 건강 정보를 전달받는다.

DETAIL VIEW

지팡이

LED Light

불규칙한 심장 박동 및 낙상 사고 등의 이상 상황을 감지하여 색상 및 소리로 주변에 상황을 알린다.

진동패드

4분할 된 진동 패드의 진동 신호를 통해 주변 소음의 위치를 사용자에게 정밀하게 전달한다.

보행 서스펜션

사용자 신체에 맞게 길이 조절 가능, 계단이나 턱의 높이를 감지하여 자동 높이 조절이 가능하다.

내부 도어락

마그네틱 충전

건강 데이터 대시보드

오늘의 심박수와 걸음 수 등 지팡이를 통해 수집된 건강 데이터를 통하여 오늘의 신체 점수를 제공한다.

롤러 휠 손잡이

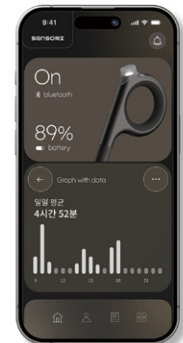
휠 손잡이에 결합된 지팡이를 방지해 방향으로 들어 올려 잠금을 해제한다.

APP UI DESIGN

UI CONCEPT

직관적인 UI 디자인을 통해 젊은 층 뿐만 아니라 노인들도 쉽고 편하게 앱을 사용할 수 있다.

'SENSORI' 앱을 통해 사용자뿐만 아니라 등록된 보호자도 실시간으로 건강 데이터를 전달받을 수 있다.



홈



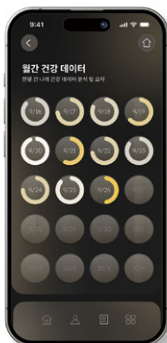
페어링 화면



일일 데이터 요약



일일 데이터 세부 요약



건강 데이터 열람

GOLD PRIZE 금상

잉크 아카이브 대전인쇄복합문화공간 정동인코드 테마전

정동인코드는 대전 인쇄거리 활성화 방안에 대한 고민에서 시작된 가상의 인쇄복합문화공간입니다. 지역 발전과 로컬 상생을 목표로, ‘인쇄로 기록하다’라는 슬로건 아래 인쇄의 가치에 주목하며 다양한 인쇄를 경험할 수 있는 공간입니다. 정동인코드에서 개최되는 가상의 테마전 ‘잉크 아카이브’를 기획하였습니다.

디자이너 임성

출품분야 커뮤니케이션&융합디자인

심사위원장의견 대전 인쇄거리 활성화 방안을 위한 ‘가상의 인쇄복합문화공간’은 정동인코드라는 독창적인 아이디어로 미디어의 진화로 밀려나는 인쇄의 새로운 가치를 경험하고 다양성과 포용성의 폭을 넓혀 지역 산업화와 사회 발전에 기여 할 수 있는 방안을 제시한 우수한 작품입니다.

대전인쇄복합문화공간 정동인코드 테마전, 잉크 아카이브

정동인코드 Overview

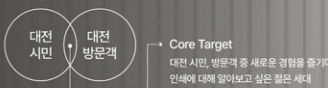
정동인코드는 다양한 인쇄를 경험할 수 있는 가상의 복합문화공간으로, 로컬 작가들이 인쇄 작품들을 전시 및 판매할 수 있는 갤러리 카페와 전시 공간이 마련되어 있습니다. 주기적 테마전을 개최하여 라소프린트, 레터프레스 등 다양한 인쇄 방식을 체험할 수 있는 워크숍과, 인쇄출판 및 관련 업계 종사자의 초청 강연을 진행합니다.

Background

대전의 원도심, 중구 정동에는 인쇄 특화거리가 조성되어 있습니다. 이 공간은 인쇄출판업계에 대한 수요가 줄어들고, 원도심이 되어 발걸음이 뜸해진 인쇄거리에 다시 생기를 불어넣기 위한 고민에서 시작되었습니다.

우리는 인쇄로 수많은 역사와 이야기를 기록해왔으며, 그 기록들은 과거와 현재, 미래를 연결하는 역할을 합니다. 이러한 인쇄의 가치에 주목하며, 대전 문화생태계의 중요한 한 축을 담당해온 인쇄거리를 다시 활성화시킬 수 있는 가상의 인쇄복합문화공간을 브랜딩하고자 합니다.

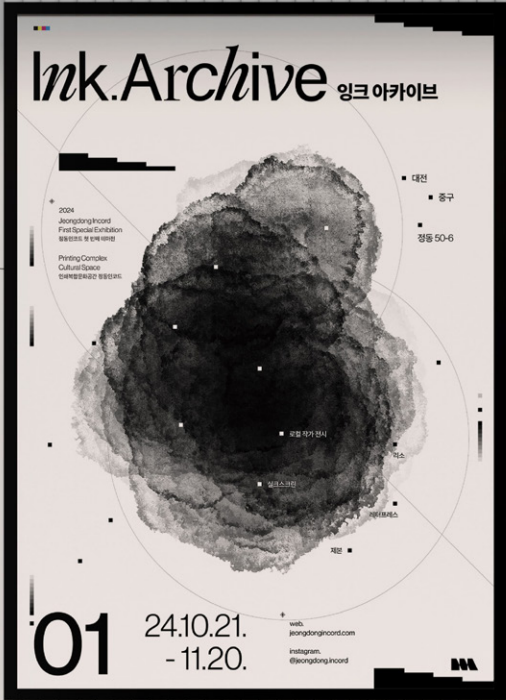
Brand Target



Brand Naming & Logo

브랜드의 초기 접점에서 인지도를 높이기 위해, 정동의 인쇄복합문화공간이라는 특성이 드러나는 브랜드명을 개발하고자 하였습니다. 인코드는 인쇄와 레코드(record)의 합성어이며, '인쇄로 기록하다'라는 의미를 담고 있습니다.

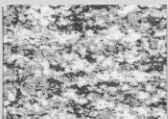
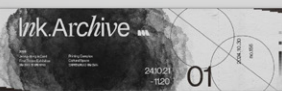
정동인코드의 아이덴티티를 대표하는 핵심 요소인 브랜드 로고는 오프셋 인쇄기의 형태를 본따 디자인되었으며, 이는 인쇄복합문화공간의 특성을 직관적으로 표현합니다.



대전인쇄복합문화공간 정동인코드 테마전, 잉크 아카이브

Brand Graphic Motif

정동인코드의 그래픽 모티프는 인쇄 마크 및 용어에서 영감을 얻어 디자인되었습니다. 해당 그래픽 모티프들은 일관된 브랜드 경향을 위해, 정동인코드의 다양한 어플리케이션에 적용되어 브랜드 아이덴티티를 전달합니다.



**GOLD
PRIZE**
금상

GUARDRI
가드리

‘GUARDRI’는 가두리 양식장을 자동으로 관리해 줄 수 있는 AI 자동화 시스템입니다. 양식장 해역의 수온과 산소로의 변화는 양식어의 폐사 위험을 일으킬 수 있으며, 그에 따라 예민하게 정량 사료를 배급하는 것 또한 중요합니다.

수중의 가두리 그물망은 해양 오염물질 등으로 인해 양식어의 질병 노출과 폐사의 위험이 있기 때문에 주기적인 청소와 교체가 필요하며, 이러한 까다로운 관리를 요구하는 양식장의 여러 문제점들을 해결하기 위해 자동화 시스템을 기반으로 양식장을 실시간으로 보다 효율적인 양식장 관리를 도울 수 있는 양식장 자동화 시스템입니다.

디자이너
배민석

출품분야

제품&서비스&환경디자인

심사위원장 의견

‘가두리 양식장의 관리’를 창의적인 사고와 다양한 알고리즘 기법을 통해 진보된 AI 기술을 파트너로 기술과 경험을 연결한 AI 자동화 시스템을 개발하여 미래 사회의 변화와 트렌드를 반영한 아이디어로 지역사회 발전에 기여할 수 있는 우수한 작품입니다.



SILVER PRIZE 은상

한국 자생식물 씨앗도서관 아름다운 우리 꽃씨, 한국 자생식물 씨앗 도서관 그래픽디자인

디자이너
남경은, 김학재

출품분야
커뮤니케이션&융합디자인

씨앗은 생명의 출현과 지속에 있어 가장 핵심적인 역할을 수행하는 자연의 원천이다. 씨앗 도서관은 씨앗을 대출하여 심고 가꾸며 수확한 씨앗을 반납하는 과정에서 씨앗의 순환을 이어가는 식물 유전자원 보존의 중요성을 알리는 공간이다.

관상용·식용·약용의 카테고리로 나누어 총 12가지의 한국 자생식물을 선정하였고, 각 식물의 파종기·개화기·결실기 3가지 단계로 나누어 씨앗, 꽃, 열매를 세밀하게 관찰하여 수채색연필화로 표현하였다.

책에는 식물의 재배정보와 스틱 자체를 바로 심을 수 있는 ‘씨드스틱’을 포함시켜 손쉽게 식물을 재배할 수 있고, 재배 일지, 씨앗 주머니, 컬러링북, 종이꽃모형, 리플렛, 달력 등 씨앗 도서관만의 상품을 제작하였다.

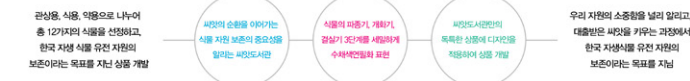
해당 프로젝트는 한국 자생 씨앗의 소중함을 널리 알리고, 대출받은 씨앗을 키우는 과정에서 자연의 작은 기적을 발견할 수 있게 도우며 나아가 한국 자생 식물의 유전 자원의 보존이라는 목표를 지닌다.

한국 자생식물 씨앗 도서관

아름다운 우리 꽃씨, 한국 자생식물 씨앗 도서관 그래픽 디자인

디자인 개발팀: 책, 컬러링북, 달력, 씨드스틱, 씨앗봉투, 재배일지, 대출증, 리플렛, 입체 종이 모형, 아크릴 스탠드, 문진, 카팅, 배지, 마그넷, 자비츠, 스티커

도출과정



디자인 컨셉

씨앗 도서관은 씨앗을 대출하여 심고 가꾸며 수확한 씨앗을 반납하는 과정에서 씨앗의 순환을 이어가는 식물 유전자원 보존의 중요성을 알리는 공간이다. 관상용, 식용, 약용의 카테고리로 나누어 총 12가지의 한국 자생식물을 선정하였고, 각 식물의 파종기, 개화기, 결실기 단계로 나누어 씨앗, 꽃, 열매를 세밀하게 관찰하여 수채색연필화로 표현하였다. 한국 자생 씨앗의 소중함을 널리 알리고, 대출받은 씨앗을 키우는 과정에서 자연의 작은 기적을 발견할 수 있게 도우며 나아가 한국 자생 식물의 유전 자원의 보존이라는 목표를 지닌다.



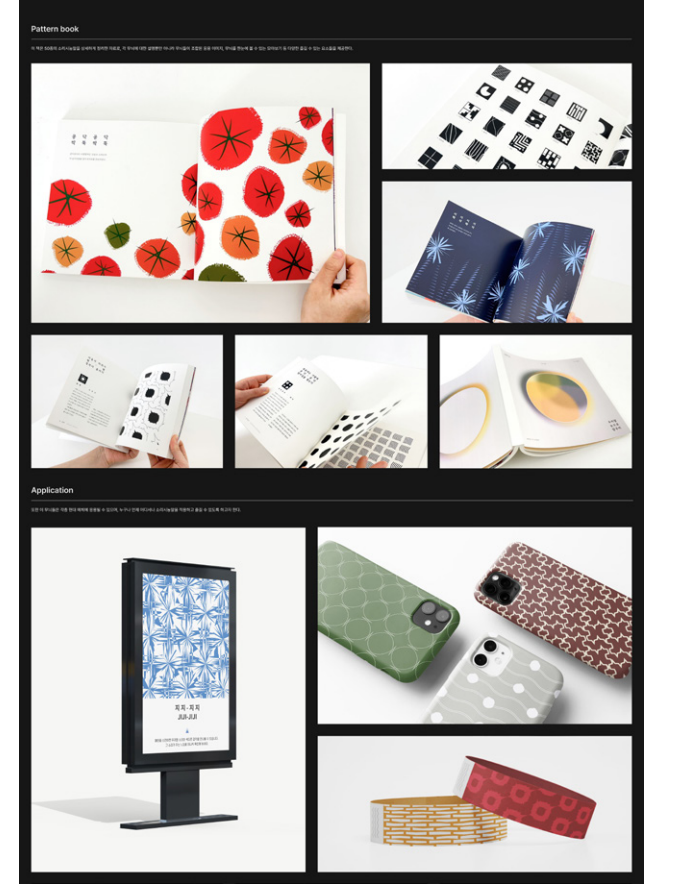
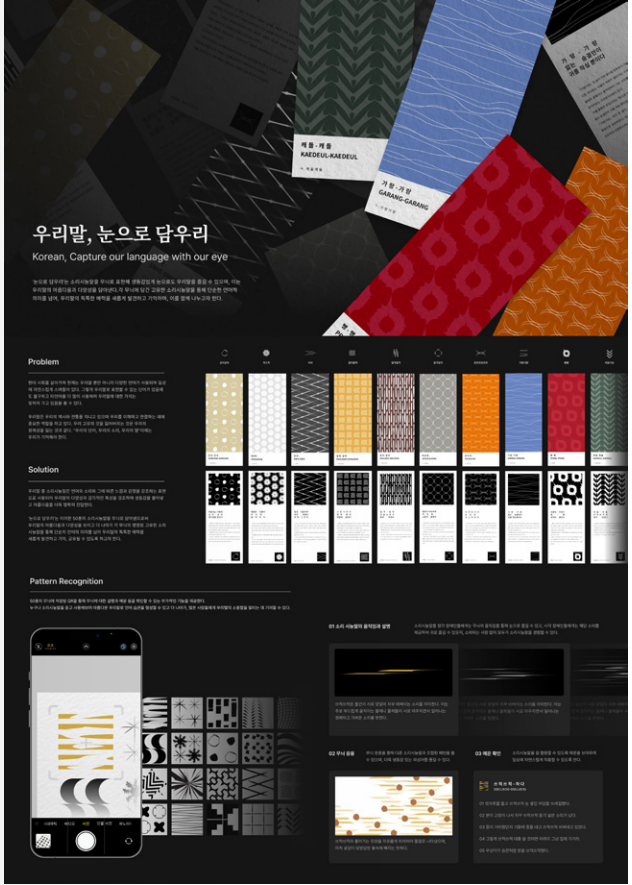
SILVER PRIZE 은상 우리말, 눈으로 담우리

디자이너
정소희, 김미정

출품분야
커뮤니케이션&융합디자인

현대 사회를 살아가며 현재는 우리말뿐만 아니라 다양한 언어가 사용되며 일상에 자연스럽게 스며들어 있다. 그렇게 우리말로 표현할 수 있는 단어가 있음에도 불구하고 타언어를 더 많이 사용하며 우리말에 대한 가치는 잊혀져 가고 있음을 볼 수 있다. 우리말은 우리의 역사와 전통을 지니고 있으며 우리를 이해하고 연결하는 데에 중요한 역할을 하고 있다.

우리 고유의 것을 잃어버리는 것은 우리의 정체성을 잃는 것과 같다. “우리의 단어, 우리의 소리, 우리의 말” 이제는 우리가 기억해야 한다. 우리말 중 소리시능말은 언어의 소리와 그에 따른 느낌과 감정을 강조하는 표현으로 사용되어 우리말의 다양성과 감각적인 특성을 강조하며 생동감을 불어넣고 아름다움을 더욱 명확히 전달한다. ‘눈으로 담우리’는 이러한 50종의 소리시능말을 무늬로 담아냄으로써 우리말의 아름다움과 다양성을 보이고, 더 나아가 각 무늬의 명명된 고유한 소리시능말을 통해 단순히 언어의 의미를 넘어 우리말의 독특한 매력을 새롭게 발견하고 기억, 공유될 수 있도록 하고자 한다.



SILVER PRIZE 은상

한 발자국 캠페인

디자이너 안시연, 김민솔, 유예린, 홍민아

출품분야 커뮤니케이션&융합디자인 지도교수 임선아 (서울과학기술대학교 시각디자인과)

대전광역시와 대전 한밭 수목원이 함께하는 ‘한 발자국’ 캠페인은 대전의 은둔형 외톨이들이 사회로 복귀할 수 있도록 소일거리를 제공하는 프로젝트입니다. 이 캠페인을 통해 참여자들은 정신적 안정감을 줄 수 있는 식물을 맡아 관리하며, 이를 통해 하루의 일과를 형성하게 됩니다. 이후, 이들이 관리한 식물은 대전 수목원으로 돌아가 전시되거나 도시의 화훼 미관을 개선하는 데 사용됩니다.

이러한 과정을 통해 참여자들은 간단한 일거리를 수행하면서 자아효능감을 느낄 수 있어 이는 은둔형 외톨이 문제 개선에 도움을 줄 수 있습니다.

SILVER PRIZE 은상

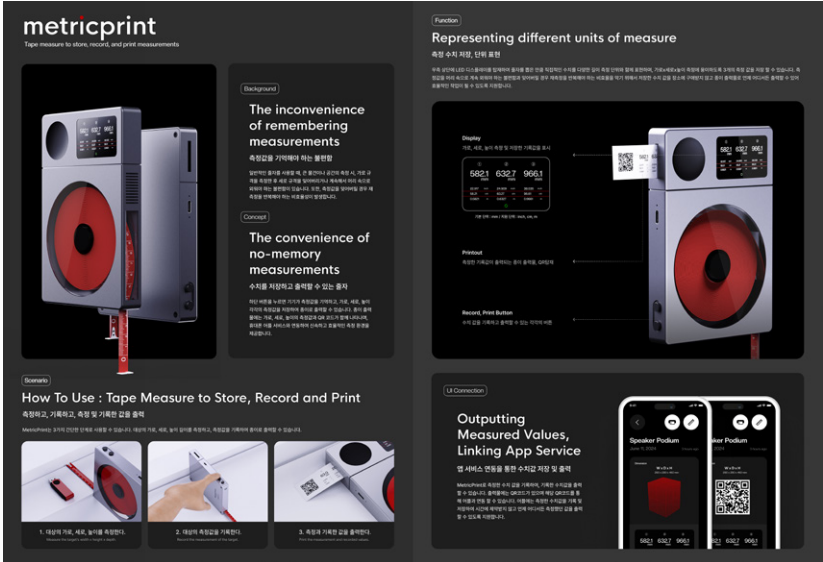
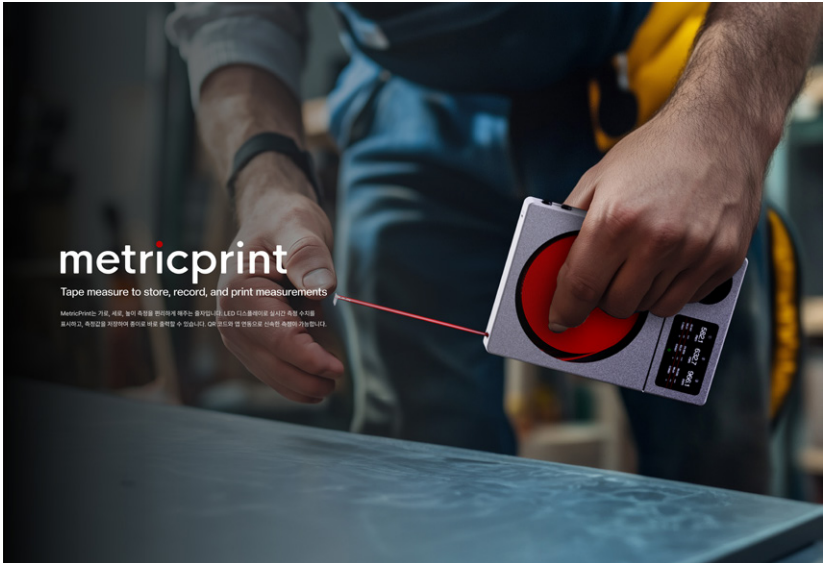
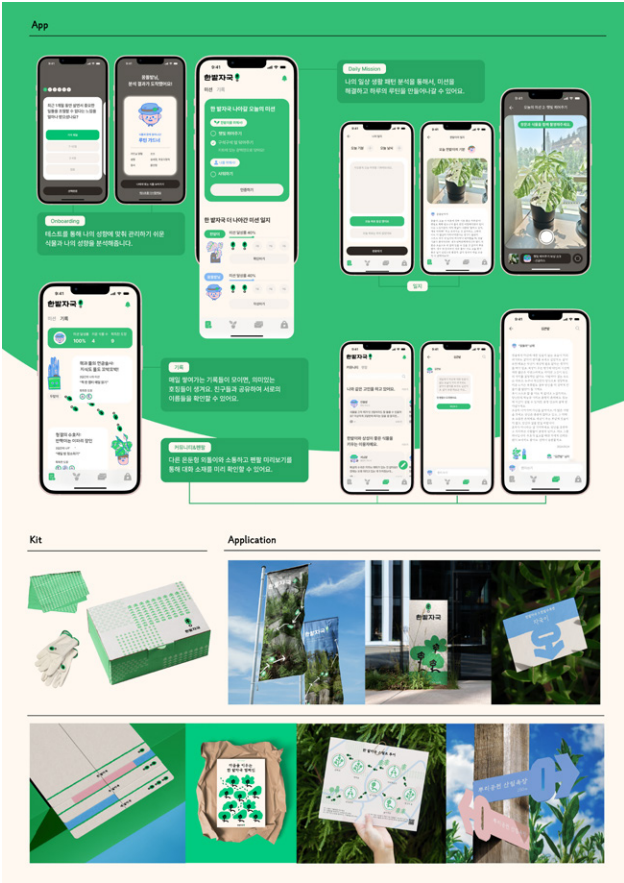
디자이너 박세민, 정영빈, 김태우, 김창휘

metricprint 측정값을 출력할 수 있는 줄자

출품분야 제품&서비스&환경디자인 지도교수 조성주 (국립금오공과대학교 산업공학과)

일반적인 줄자를 사용할 때, 큰 물건이나 공간의 가로, 세로, 높이를 측정할 때 가로 규격을 확인한 후에 세로 규격을 잊어버리거나 계속해서 머리 속으로 외워야 하는 불편함을 느낄 수 있습니다. 이러한 문제를 해결하기 위해, MetricPrint라는 측정이 용이한 줄자를 제안합니다.

이 제품은 우측 상단에 디스플레이를 탑재하여 직접적인 수치를 다양한 길이 측정 단위와 함께 보여줍니다. 또한, 좌측 상단 버튼을 누르면 기기가 측정 값을 기억하고, 가로, 세로, 높이 각각의 측정값을 저장하여 종이로 출력할 수 있습니다. 종이 출력물에는 가로, 세로, 높이의 측정값과 QR 코드가 함께 나타나며, 휴대폰 애플리케이션과 연동하여 신속하고 효율적인 측정 환경을 제공합니다.



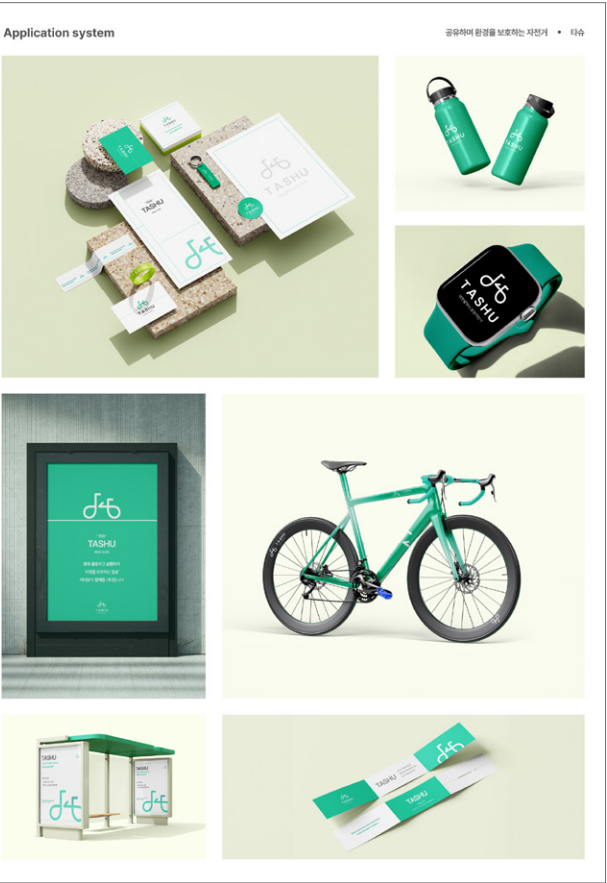
BRONZE
PRIZE
동상

대전광역시
공영자전거
공영자전거

디자이너
이지호

출품분야
커뮤니케이션&융합디자인

대전광역시 공영 자전거 ‘타슈 · TASHU’의 Brand Identity Design을 진행하였습니다. 대여 자전거의 ‘순환성’과 ‘공유성’을 뽀비우스의 띠에서 모티브를 얻어 곡선형 라인 드로잉으로 표현하고, 화살표를 결합해 자유로운 이동을 시각화했습니다. 또한, 대전의 녹색 성장 선도 도시의 특징을 반영해 Life Green과 Earth Deep Green 색상을 사용하여 친환경적 가치를 담았습니다.



BRONZE
PRIZE
동상

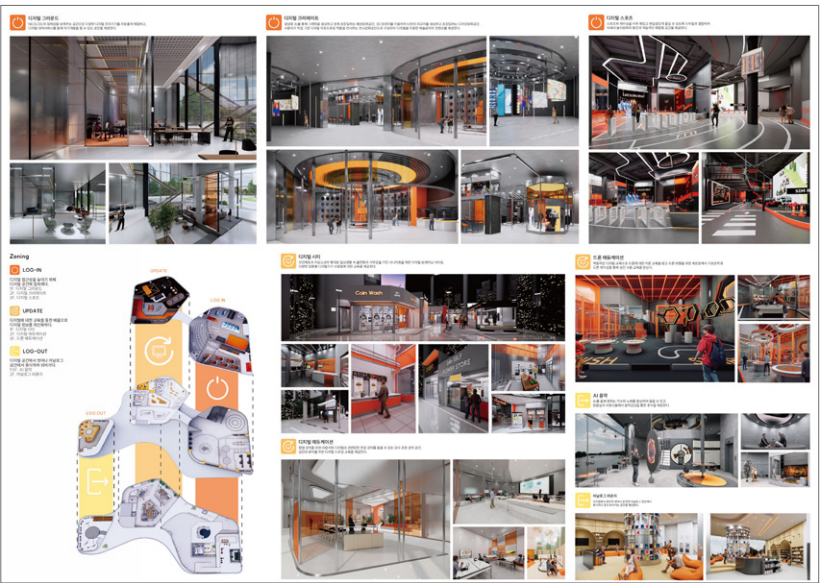
NEOLOG :
디지털 취약계층을 위한
복합문화공간

디자이너
김가영, 한광은,
김우섭

출품분야
제품&서비스&환경디자인

디지털문화와 기술이 발전하면서 거부감과 불편함, 소외감을 느끼는 디지털 문맹이라는 사회적 문제가 따라오고 있다. 따라서 현대 사회는 디지털 기술 패러다임에 있어 새로운 서비스와 정책을 마련하여 사회구성원 모두를 위한 정보 평등이 요구되고 있다.

NEOLOG는 주변 아파트 단지와 다양한 연령층이 방문하는 공공시설이 인접해 있어 교육과 사회적 융화, 새로운 가치를 제공하기 적합한 대전광역시 유성구 도룡동 4-27에 위치하여 유아부터 노인까지 디지털 기술과 사회에 적응하지 못하거나 디지털 문화를 어려워하는 집단을 위해 다양한 디지털 기기 체험과 디지털 문화공간을 제공하여 디지털에 대한 접근성을 높이고, 디지털 문화와 교육 프로그램을 통해 교육의 재미와 이해를 확장하여 디지털 취약계층의 사회적 융화를 촉진하고 새로운 기회를 제공한다.



BRONZE PRIZE
동상

SPING:
몰입형 현지 경험을 통한
해외여행 준비 메타버스

디자이너
이지혜, 박소은,
김수진

출품분야
제품&서비스&환경디자인

지도교수
조윤주
(홍익대학교 디자인컨버전스학부)

해외여행 중 낯선 언어로 의사소통하는 것은 많은 여행객에게 어려운 문제입니다. 그렇다면 현지의 분위기를 경험하며 의사소통을 연습하고, 다양한 문화를 접하며 여행지 정보를 미리 얻을 수 있다면 어떨까요?

스핑(SPING)은 단순한 여행 준비를 넘어, 사용자들이 여행 전 의사소통의 어려움을 극복하고 다양한 문화를 더 쉽게 이해할 수 있도록 돕는 새로운 여행 경험을 제공합니다. 실제로 많은 여행객 중 69.9%는 여행 중 의사소통의 어려움을 경험했다고 답했습니다. 이에 따라 번역 결과에 대한 신뢰도가 낮음에도 불구하고 번역기에 의존해 의사소통을 해결하는 경우가 많았습니다. 스프(SPING)은 메타버스 환경 속에서 현지 경험을 통해 자신에게 필요한 정보를 탐색하고, 개인 맞춤형 학습과 몰입형 환경을 제공하여 여행 준비 과정을 함께합니다.

사용자는 나에게 필요한 문장과 단어를 시뮬레이션 학습을 통해 언어를 습득하고, 이를 저장해 추후 현지 환경 속에서 활용할 수 있습니다. 먼저 '스페이스'를 제공하여, 사용자가 연동한 여행 일정에 따라 필요한 문장을 연습할 수 있는 시뮬레이션 환경을 제공합니다. 이를 통해 각 여행지에서 활용할 수 있는 문장을 연습하고, 소통 후 실시간 발화 피드백을 받습니다. 장소별로 연습한 문장은 '문장 아카이빙'기능을 통해 카드의 형태로 정리되며, 여행 중에도 쉽게 활용할 수 있습니다. 더 나아가스페이스 내에서 다양한 장소를 탐색하며 나만의 여행 일정을 추가할 수 있습니다. 이 과정에서 단순 검색보다 폭넓고 입체적인 장소 정보를 얻을 수 있습니다. 이처럼 스프(SPING)은 쉽고 즐거운 의사소통 경험을 통해 사용자의 여행 전반을 함께하며, 차별화된 여행 준비 과정을 제공하고자 합니다.



동상 Bronze Prize

BRONZE PRIZE
동상

AQUAIR & AQU
(수증기 시리즈 제품)

디자이너
유현수, 백선진,
박성비

출품분야
제품&서비스&환경디자인

제품들은 제3세계 국가, 물부족 국가에서 사용하며, 공기 중에 분포된 미세 수증기를 흡착하고 냉각하여 제품 내부에 저장함으로써 깨끗한 물을 얻을 수 있는 새로운 기술을 적용하고 있습니다. 이 제품은 두 가지 타입의 시리즈로 구성되어 있으며, 어디서 물을 쉽게 공급할 수 있는지에 대한 해답을 제시합니다.

1. AQUAIR_물탱크

어케어는 아프리카에서 발생하는 물 부족으로 인한 다양한 질병 문제를 해결하기 위한 제품으로, 이 제품은 지면에 설치되어 주변의 수증기를 흡수하고 냉각 시스템과 필터를 통해 깨끗한 물을 생산하도록 설계되었습니다. 어케어는 한통 당 30리터의 물을 구할 수 있으며, 여러대의 제품을 통해 물부족 문제를 해결할 수 있습니다.

2. AQU_분무기

아쿠는 공기 중의 수증기를 흡수하여 내부 필터로 깨끗한 물로 변환한 뒤, 이를 하나로 모아 아프리카의 열사병 환자에게 미스트 형태로 뿌려 응급처치를 제공하는 제품입니다. 병원 앞에 여러 개의 제품을 배치해 시간이 지나면 물이 모이고, 아래쪽 버튼을 눌러 미스트 형식으로 환자의 얼굴에 분사할 수 있습니다. 환자의 높아진 체온을 낮추고 탈수 증상을 완화하는 데 효과적인 제품입니다.



동상 Bronze Prize

BRONZE PRIZE 동상

디자이너
이건홍, 이은주,
최다연

출품분야
제품&서비스&환경디자인

지도교수
조성환
(충남대학교 디자인창의학과)



동상 Bronze Prize

한국의 노인인구 비율은 해마다 증가하고 있다. 그중에서도 독거노인이 차지하는 비중이 매년 증가하고 있는 추세이다. 독거노인은 집 밖을 나가지 않는 한 사람과의 소통이 어렵고 그로 인해 정서적으로 지지할 곳이 마땅히 없다. 노인돌봄 서비스는 노인 인구 수에 비해 턱무니없이 부족한 사회복지사의 수로 인해 섬세한 돌봄이 어려운 상황이다. 독거노인이 사회적 고립이 지속되어 나타나는 가장 큰 문제는 치매이다. 실제로 혼자 사는 55세 이상의 사람들은 다른 사람들과 함께 사는 사람들보다 치매에 걸릴 확률이 약 30% 높다.

Twoday는 혼자 살아 생활 습관을 관리하기 어렵고, 상대방과의 커뮤니티가 형성되지 못하는 문제점을 개선하기 위해 디자인되었다. Twoday의 주요 구성요소는 4가지로 이루어져 있다. 처방받은 약을 디스펜서 홀에 넣어 시간에 맞게 약을 제공해 주는 디스펜서, 호흡기 관리가 필수인 노인들을 위한 공기 청정 기능, 주치의 또는 사회복지사와의 원격 상담을 통해 보다 쉽고 빠르게 복지 서비스를 누릴 수 있으며, 움직임을 인식해 어떠한 환경 속에서도 노인을 보호 관찰할 수 있도록 하는 자동 추적 기능이 있다. Twoday는 이를 통해 독거노인의 결을 지키는 삶의 동반자가 되며 보다 보다 정서적으로 안정된 삶을 누릴 수 있도록 돕는다.



36

BRONZE PRIZE 동상

디자이너
김다인

출품분야
커뮤니케이션&융합디자인



37

[한글을 담은, 한글]은 외국인들에게 한국의 전통 문화와 한글의 우수성을 알리기 위해 디자인된 특별한 한글 카드 기념품입니다. 이 기념품은 한국을 대표하는 관광 명소인 경복궁의 기념품이며, 한글의 14가지 자음을 바탕으로 각 자음으로 시작하는 다양한 한국의 전통 문화재를 결합하여 시각적으로 표현했습니다.

카드의 앞면에는 외국인들이 흥미를 느낄 수 있는 경복궁, 나전칠기, 한복, 풍물놀이 등 다양한 문화재와 전통 요소들이 재해석된 형태로 담겨 있습니다. 뒷면에는 각 문화재에 대한 영어 설명이 포함되어 있어, 외국인들이 한국의 전통 문화를 더 깊이 이해할 수 있게 도와줍니다. 이는 단순한 카드 디자인을 넘어 한글과 한국 문화에 대한 학습 도구로도 활용될 수 있습니다.

또한, 카드 패키지와 스티커도 포함되어 있으며, 이 카드를 통해 외국인들이 한국의 문화를 배우고 한글의 매력을 자연스럽게 경험할 수 있도록 의도된 작품입니다. [한글을 담은, 한글] 카드는 한국의 역사적 유산과 문화를 세계에 널리 알리고자 하는 의도로 제작되었으며, 이를 통해 외국인들이 한글과 한국의 전통을 흥미롭게 배우고 즐기길 바라는 마음이 담겨 있습니다.

동상 Bronze Prize

BRONZE PRIZE 동상

디자이너 신혜지

출품분야 제품&서비스&환경디자인



동상 Bronze Prize

기존 의류 매장에서 사용하는 바코드 리더기는 부피가 크고 무거워 장시간 사용 시 불편합니다. 또한, 유선 연결로 인해 이동성이 떨어지고 케이블이 걸리적거리는 문제가 있습니다. 이러한 문제를 해결하기 위해 웨어러블 바코드 리더기인 CIELO를 고안하였습니다.

CIELO는 손에 착용하여 두 손을 자유롭게 사용할 수 있습니다. 더 나아가, 바코드 리더기 모듈과 네오디뮴 자석을 나란히 배치하여 바코드 스캔과 도난 방지 태그 제거를 동시에 수행할 수 있어 작업 속도가 크게 향상됩니다. 또한, 거치대를 통해 바코드 리더기를 정리할 수 있으며, 무선 충전이 가능하게 하여 이동성과 케이블의 불편을 해소할 수 있도록 하였습니다. 이를 통해 CIELO는 의류 매장의 작업 환경을 획기적으로 개선하여, 직원들이 더 나은 근무 경험을 할 수 있도록 도와줄 것입니다.



38

BRONZE PRIZE 동상

디자이너 한지훈, 장태영

출품분야 커뮤니케이션&융합디자인



39

NORI 한류 브랜드 가치 확산을 위한 한국전통민속놀이

전통문화는 딱딱하다는 선입견에서 벗어나, 현대적인 디자인과 감성을 담아 재해석을 통해 전통을 다양한 시선으로 즐길 수 있도록 한국 전통 민속놀이의 가치를 다 같이 모여 즐길 수 있는 한국 전통 민속놀이 브랜드, NORI를 기획하였다. 단청을 활용한 브랜딩 타이포그래피 로고와 자유분방한 느낌의 배치로 전통 고유의 계승과 전통 놀이의 가벼움을 살리고자 하였으며, 한국의 전통성을 보존한다는 의미의 오방색과 오간색을 차용하여 그래픽 작업을 진행하였다.

고유의 전통과 역사가 담긴 한국만의 독특한 매력을 느낄 수 있는 단청을 현대적으로 재해석하여 문화상품을 제작함으로써 문화 산업을 진흥시키고 기존 문화 상품으로부터의 차별화 및 상품성을 부각시켜 해외 문화산업시장에서의 경쟁력을 도모할 수 있으며 국가의 문화재를 보존하고 전승하여 관심을 불러일으킬 수 있는 경제적 이익과 문화적 이익을 동시에 창출시킬 수 있도록 하였다.



동상 Bronze Prize

BRONZE PRIZE 동상

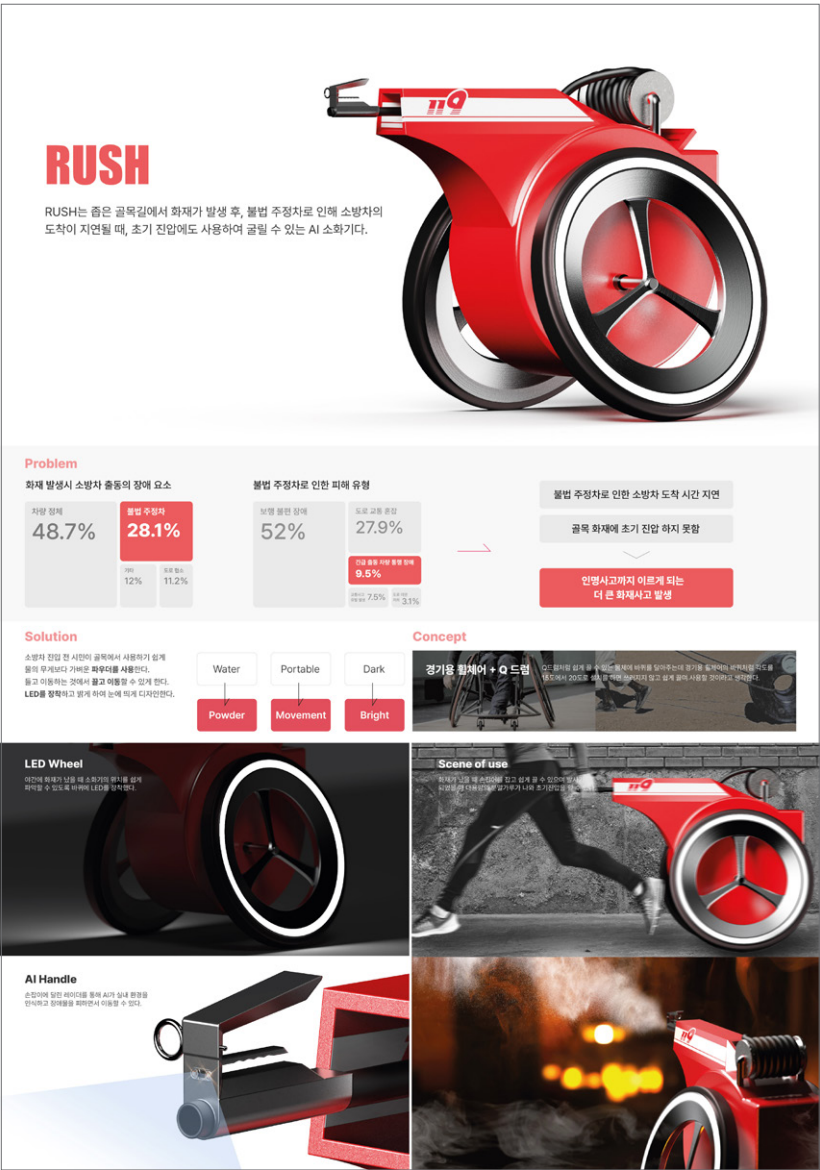
디자이너 백규일

RUSH

출품분야 제품&서비스&환경디자인

골목에서 화재 사고가 발생하여 진압하러 가지만 불법 주정차로 인해 소방차가 진입하지 못해 더 큰 화재 사고로 이어지는 경우가 많다.그로 인해 불법 주정차로 인해 골든타임과를 놓칠 수 있으므로 이 점을 해결하고자 한다.

기존 소화기는 들고 가야 하는 점이 있었다. 하지만 RFE는 손잡이를 잡고 이동할 수 있어서 들고 가는 것보단 수월하다. 또한 손잡이에 달린 레이더를 통해 AI가 실내 환경을 인식하고 장애물을 피하면서 이동할 수 있다. 내용물은 물이 아닌 분말로 물보다 가볍게 사용할 수 있다. 개도국에서 사용하는 Q드럼에서 영감을 얻어 디자인하였다. 바퀴는 경기용 휠체어의 각도를 이용하여 15도에서 20도 눕혀져 있어서 골목에서 회전하거나 이동할 때 회전을과 추진력을 얻을 수 있는 장점이 있다. 마지막으로 바퀴에 LED가 설치되어 있어 밤에도 쉽게 찾고 사용할 수 있다.



BRONZE PRIZE 동상

디자이너 김다경, 신유정 박수민

SPOT

출품분야 제품&서비스&환경디자인

전년도 화재의 잔여 불씨가 땅속에서 다시 살아나는 잔존 산불로 인한 피해가 매년 증가하고 있습니다. 이를 방지하기 위해 산불 발생 가능 지역을 파악 후 잔여 불씨를 제거하여 산불 2차 피해의 예방이 필요합니다. 이에 겨울을 나기 위해 늦가을에 먹이를 미리 숨겨두는 청설모들의 습성을 활용해 땅속 남은 잔불씨와 산불 확산을 차단시킬 수 있는 산불 진압용 소방 캡슐을 미리 땅에 묻어, 4월 봄쯤에 발화하는 잔존 산불을 예방할 것을 제안합니다.

SPOT은 등산로 입구나 근처에 설치된 캡슐 보관함에서 챙겨가 청설모 서식지에 뿌릴 수 있습니다. 자연 보호에 대한 경각심을 일깨우고 환경에 대한 관심을 높여 ‘Spread Out 퍼져나가다’라는 의미의 SPOT처럼, 사람들 사이에서 선한 영향력을 끼치고 청설모와 함께 자연 보호를 실천하는 행동이 SPOT과 함께 퍼져나가길 바랍니다.



WINNER
특선

신안 자은용추
찾잔 세트
자개를 모던하게 재해석한
패키지 디자인

디자인
성유나, 최가현

출품분야
커뮤니케이션&융합디자인

신안의 아스타꽃 축제에서 주최하는 차 마시기 행사에 주목하여
'자은용추 찾잔 세트'라는 찾잔 패키지 관광 상품을 제작했습니다.
신안의 자은용추의 용 이야기 설화를 재해석하여 신안이라는 지역의
특징이 잘 드러나도록 하고자 했습니다.

신안의 전설 속에서 용이 살던 바다아래 보물을 기반으로
찾잔 자체가 신안에 묻혀있던 보물이라는 느낌을 주고자 했습니다.
용이 사는 바다아래 문헌, 자개의 빛나는 아름다움과 함께 찾잔에
담겨 신안의 신비로운 이야기를 전합니다.

신안의 아름다운 바다와 자연을 반영한 자개 재질을 모던하게
재해석해, 관광객들이 신안의 자연과 문화를 일상 속에서 경험할
수 있도록 합니다. 축제에서 자은용추 찾잔을 구매해 차를 마시는
행위는 단순한 음료 소비를 넘어 신안의 전통과 역사를 체험하는
특별한 시간이 될 것입니다. 고급스럽고 독특한 기념품으로서
자은용추 찾잔 세트는 관광객들에게 신안의 소중한 기억을 간직할
수 있는 기회를 제공합니다.



특선 Winner

WINNER
특선

선 넘는 테이프
실패연구소

디자인
김명지

출품분야
커뮤니케이션&융합디자인

지도교수
송재은
(전북대학교 전주캠퍼스 산업디자인과)

실패를 두려워하며 실패에 대한 경험이 적은 젊은 취준생을 위해
직접 연구하는 실패라는 슬로건을 가지고 연구소 컨셉의 팝업을
기획했습니다.

'선 넘는 테이프 실패 연구소'라는 이름을 가진 팝업스토어는
테이프를 이용해 실패의 선들을 넘어가며 궁극적인 목표인 성장을
하는 실패 연구소입니다.

선 넘는 테이프에서는 총 4가지의 테이프가 등장하는데,
유리테이프는 생각의 전환을 시켜주며, 수정테이프는 지워주면서,
마스크 테이프는 기억을 도와주며, 카세트테이프는 여유를 가져다
줌으로써 우리를 성장시켜줍니다.

브랜딩에서 가장 중요한 로고는 심볼 타입을 중점적으로
디자인하였습니다. 복잡한 의미를 담은 브랜드이기 때문에, 로고는
직설적이고 간단하게 보이기 위해 선을 넘는 사람의 다리를
상징화했습니다. 또한 선을 넘는 방향성을 나타내기 위해 발 부분을
화살표로 표현하여, 우상향(성장)으로 나아가고 있는 현재를
보여주도록 디자인했습니다.플렉시블 하게 로고를 사용할 수 있게
다양한 의미를 담은 확장형 로고를 만들었습니다.

메인 포스터 또한 선을 넘는 사람을 직설적으로 표현했고,
포스터 시안의 테이프 부분은 생성형 AI(어도비 플라이어)를
이용하여 제작했습니다.



특선 Winner

WINNER

특선

LOGLY :

못난이 농산물 디저트 브랜딩

디자이너

박수진

출품분야

커뮤니케이션&융합디자인

못생겼다는 이유로 시장에서 판매되지 못하고 버려지는 ‘못난이 농산물’은 자원 낭비와 환경오염의 주요 원인으로 지적되고 있으며 이를 해결하기 위한 적극적인 활용 방안이 필요합니다. 이러한 문제를 해결하고자 탄생한 디저트 브랜드 ‘로글리’는 못난이 농산물의 가치를 재발견하고 이를 통해 환경 보호와 인식 개선을 동시에 이루려는 목표를 가지고 있습니다.

로글리는 외형적인 이유로 소비자에게 외면받아 폐기될 위기에 처한 농산물을 구매하여 다양한 디저트 제품으로 재탄생시킵니다. 이를 통해 농산물의 버려짐을 방지함과 동시에 저렴한 가격에 양질의 제품을 제공함으로써 경제적 가치를 창출하고 있습니다.

특히, MZ세대를 겨냥한 세련된 디자인과 트렌디한 브랜딩을 통해 ‘못난이 농1산물’에 대한 부정적인 이미지를 개선하고 이를 긍정적으로 받아들이도록 하는 데 중점을 두고 있습니다. 더 나아가 로글리는 이러한 농산물 재활용을 통해 폐기 시 발생하는 이산화탄소와 메탄가스 배출을 줄여 환경오염을 감소시키는 효과를 기대할 수 있습니다. 이는 단순히 친환경 브랜드로서의 역할을 넘어서 농업과 환경, 소비를 잇는 지속 가능한 선순환 구조를 만들어 나가고자 하는 비전을 담고 있습니다. 로글리는 못난이 농산물을 활용한 제품을 통해 환경 보호와 소비자 인식 변화를 동시에 이루며 지속 가능한 미래를 위한 가치를 제안하는 브랜드로 자리매김하고자 합니다.



특선 Winner

WINNER

특선

COMET

디자이너

박지예, 정세은

출품분야

제품&서비스&환경디자인



45

COMET은 강력한 청소 성능과 초음파 해충 퇴치기를 융합한 혁신적인 제품으로, 집안을 더욱 깨끗하고 유지할 수 있습니다. 사용자가 바닥을 청소하면서도 해충을 안전하게 방제할 수 있는 통합 솔루션을 제공합니다. 유해한 화학 물질없이 아이들과 반려동물과 함께 생활하는 가정에서 더욱 안심할 수 있는 환경을 제공하기 위해 약20kHz 이상의 고주파 초음파를 방출하여 해충의 신경계와 감각 기관을 자극하는 초음파 해충 퇴치기로 바닥 청소와 해충 퇴치라는 두 가지 문제를 동시에 해결하였습니다.

미니멀리즘을 반영한 디자인으로 어느 곳에서도 유려하게 움직일 수 있도록 하였습니다. 탈착식 해충 퇴치기와 충전 거치대 등 차별화된 기능을 통해 사용자는 보다 편리하고 유연하게 청소 및 해충 방제 작업을 수행할 수 있으며, 제품 관리의 용이성도 극대화하였습니다. 탈착식 초음파 해충 퇴치기로 기존 로봇 청소기와 달리, 청소기 본체에서 해충 퇴치기를 분리하여 별도로 자유롭게 편리하게 사용할 수 있는 독창적인 설계를 가집니다. 청소기가 작동하지 않을 때에도 해충 방제를 지속할 수 있으며, 유연하게 다양한 방식으로 활용이 가능하다는 장점이 있습니다. 해충 퇴치기는 로봇 청소기가 사용되지 않을 때, 충전 케이스에 내장된 거치대에서 계속해서 작동할 수 있으며, 이로 인해 추가적인 전력 소모 없이 해충 방제 기능을 지속적으로 안정적이고 효율적으로 유지가 가능합니다.

실용적인 디자인으로 제품의 후면에 위치한 먼지 필터의 실리곤 라벨 포인트는 실제 사용자의 편의성을 높이는 동시에 시각적인 포인트 요소를 제공하여서 제품의 전반적인 디자인 완성도를 한층 더 더욱 향상시켜 줍니다. 제품의 표면을 둥근 형태와 빛을 반사하지 않는 매트한 마감을 적용하여 사용 중 지문이나 얼룩이 덜 남도록 설계되었습니다. 그로 인해서 세련된 느낌을 주고 부드러운 촉감을 제공하는 이 마감은 제품의 기능성뿐만 아니라 쾌적한 사용감과 미니멀한 미학을 경험할 수 있습니다.



특선 Winner

WINNER
특선

백년가약주
아름다운 언약으로 가는 시간,
전통 증류주

디자이너
남경은, 성채림

출품분야
커뮤니케이션&융합디자인

백년가약주는 끈끈한 부부가 되어 백 년 동안 평생 함께 할 것을 굳건히 맹세하는 아름다운 언약 증류주이다. 새로운 한 쌍의 첫 시작을 기념하고, 이미 백년의 약속을 기약한 한 쌍에게도 특별한 기념일을 선물하는 목표를 가진다.

병의 개수에 따라 백·년·가·약의 사자성어를 전통혼례 순서 ‘친영례’, ‘전안례’, ‘교배례’, ‘성혼례’ 총 4가지로 구성하였고, 신랑이 어머님께 인사드리는 첫 과정부터 식장에서 백년가약을 맺는 마지막 과정까지 각각의 순간을 기념할 수 있도록 한다.

병의 백·년·가·약은 전통혼례에 등장하는 요소 제비·모란·원앙·족두리·익선관 등을 그래픽화하여 한국의 민화 문자도로 표현하였고, 소묘 일러스트로 전통혼례식의 풍경을 표현하여 분위기를 더하였다. 브랜드 로고는 ‘백년의 약속으로 가는 길’이라는 커피에 맞추어 행복의 상징인 ‘모란’을 심볼화하였으며, 그 외에도 병의 뚜껑·지기구조에 이용하면서 브랜드를 심화시켰다.



I Brand Identity



백년가약주는 끈끈한 부부가 되어 백 년 동안 평생 함께 할 것을 굳건히 맹세하는 아름다운 언약 증류주 브랜드이다. 백년가약의 각 글씨에 의미를 담아 전통혼례 순서인 '친영례', '전안례', '교배례', '성혼례' 총 4가지로 구성하였고, 신랑이 어머님께 인사드리는 첫 과정 부터 식장에서 백년가약을 맺는 마지막 과정까지 각각의 순간을 기념할 수 있도록 한다. 전통혼례 핵심요소를 활용한 한국의 민화 문자도로 표현하여 과거 우리 사회를 통합 하였던 '혼례'를 현대식 전통 증류주로 새롭게 끌어내리고자 한다.

I Design Background

최근 개인의 결혼관에 대한 인식이 변화되고, 혼인이 어려운 사회·이미 맺어진 인연도 한번씩 깨지는 사회로 나아가고 있다. 이러한 사회의 분위기 속에서 새로운 한 쌍의 첫 시작을 기념하고, 이미 백년의 약속을 기약한 한 쌍에게도 특별한 기념일을 선물할 수 있도록 브랜드 하였다. 혼인을 앞둔 20~40세대, 이미 혼인한 한 쌍 모두를 타겟층으로 선정하여, 결혼의 특별한 의미를 되새기고자 한다.

I Design Concept

사자성이 백년가약을 전통혼례에 등장하는 요소 제비, 모란, 원앙, 족두리, 익선관 등을 그래픽화하여 한국의 민화 문자도로 표현하였고, 소묘 일러스트로 전통혼례식의 풍경을 표현하여 분위기를 더하였다. 브랜드 로고는 '백년의 약속으로 가는 길'이라는 커피에 맞추어 행복의 상징인 '모란'을 심볼화하였으며, 그 외에도 병의 뚜껑·지기 구조에 이용하면서 브랜드를 심화시켰다.

I Image Cut



WINNER
특선
손짓

디자이너
전수현

출품분야
커뮤니케이션&융합디자인



수어는 수화언어의 줄임말로, 한국수화언어법에서 사용하고 있는 공식 언어이다. 전 세계 청각 및 언어 소통 장애가 있는 농아인의 수는 3억 6천만 명으로, 세계 인구의 5%를 차지할 정도로 높은 비율을 보인다. 하지만 우리나라에서는 수어 통역 서비스, 수어 학원, 수어 캠페인 등 아직 수어에 대한 교육과 서비스가 매우 부족하다. 실제로 대전농아인협회의 윤혜주 팀장님과 인터뷰를 한 결과, 우리나라 수어 교육은 활성화 되어있지 않으며, 인식도 좋지 않아 수어를 할 때 많이 불편하시다고 한다. 이처럼 우리는 수어에 대한 인식이 매우 부족하다는 것을 알 수 있다. 그래서 농아인들 중, 가장 교육이 필요하다고 생각되는 농아 어린이로 선정하였다.

어린이(8~13세)는 다양한 감정을 배우며 공감 능력을 향상시키는 정서 발달에 아주 중요한 시기이다. 수어가 미숙하여 감정 표현에 서툰 어린이들이 카드 놀이를 통해 자신의 감정을 표현하며 공부하는데에 목적을 둔다. 따라서 키워드는 '감수성', '공감능력', '즐거움', '정서발달' 4가지로 정하여 디자인 방향성을 정하였다.

수어를 시작할 때 일반적으로 책으로 가장 먼저 배우지만, 수어에서 가장 중요한 행동, 표정, 동작의 크기, 즉 '비수지기호'를 배우기가 어렵다는 한계가 있다. 또한 기존 어플리케이션은 왜곡된 수어가 많아 수어를 학습하기에 매우 부적절하다. 따라서 이 손짓 놀이는 오프의 한계를 개선하며, 동시에 오프의 장점을 활용하여 제작된 학습 놀이 디자인이다.

오프라인에서는 4가지 색으로 구분되어 있는 감정 수어 카드 놀이를 통해 어린이들이 보다 재미있게 학습하도록 돕는다. 분노카드는 짜증나다, 밉다, 패심하다, 싫다, 나쁘다, 원망하다, 화나다, 억울하다로 이루어져있고, 슬픔카드는 외롭다, 슬프다, 서운하다, 우울하다, 후회하다, 아프다, 실망하다, 미안하다, 행복카드는 좋다, 신나다, 고맙다, 편안하다, 감동하다, 사랑하다, 기쁘다, 만족스럽다, 불쾌카드는 무섭다, 불안하다, 부끄럽다, 지루하다, 놀라다, 질투하다, 당황하다, 걱정하다로 분류하여, 다양한 감정을 카테고리별로 구분하여 쉽게 학습할 수 있도록 돕는다.

또한 온라인에서는 한국수어사전과 연동되는 QR코드와 어플을 통해 시공간 제약 없이 수어와 비수지기호를 확인할 수 있어 왜곡없이 수어를 학습할 수 있다.

이 손짓 서비스는 교육의 한계를 뛰어넘어 교육의 다양성을 제공한다. 오프 연동을 통한 학습으로써 시대에 맞춘 디자인이라 할 수 있다.

또한 메인 사용자는 농아 어린이이지만, 카드 놀이로 학습하는 수어로써, 비농아인들도 쉽게 접근할 수 있도록 제작 되었다.

더해서 수어의 긍정적 인식 함양이 가능하다. 수어 디자인을 통해 수어가 더 이상 낯선 동작이 아닌 손으로 표현하는 언어 라는 것을 인지하며 긍정적인 인식을 제고한다.

WINNER
특선

차경(借景)

디자이너
신동혁

출품분야
패션&공예 디자인

‘차경(借景)’은 ‘자연의 풍경을 빌린다.’는 뜻을 가지고 조선 궁궐을 지은 옛 조상들의 지혜를 빌려와 차경의 원리를 적용한 조명 디자인입니다.

실제 궁궐에서 적용된 단청의 위치와 색감에는 조상들의 지혜가 숨겨져 있습니다. 경복궁 하늘을 바라봤을 때 보이는 단청이 지붕 아래에 위치해 역광을 맞아 채도가 떨어지면서 자연색과 어울리는 조상들의 지혜를 바탕으로한 경험을 감상자와 공유하려 합니다.

조명의 제작 방식은 광원을 단청이 위치한 방향과 반대로 향하도록 하여 단청의 색감을 역광에 비춰 보이도록 구성했습니다. 역광을 이용해 단청 문양의 강렬한 채도를 감소시켜 자연의 색과 단청 색감이 유사하도록 만들었습니다.

조명에 사용된 단청의 문양은 실제 경복궁 강녕전과 근정전에 사용된 단청의 색감과 형태를 재해석 하여 디자인했습니다.

'차경'은 업라이팅 방식의 조명으로 실내에서 사용할 간접 조명을 목적으로 제작되었습니다.



WINNER
특선

FLEX AIR

디자이너
이용현

출품분야
제품&서비스&환경디자인

소방대원들의 출동건수는 매년 높아지고 있지만 소방 장비는 과거 방식과 크게 다르지 않는 형태를 띠고 있다 특히 출동할 때 가장 필수적으로 사용되는 공기호흡기는 인터벌 결과 무게, 사용성 등 모든 게 불편 요소로 자리 잡고 있는 것을 알 수 있다. 기존 공기 호흡기의 불편함을 보다 편하게 제작하여 소방대원들의 안전과 편의성을 올려주는 것을 목표로 FLEX AIR의 디자인을 진행하였다. 기존 공기호흡기는 세로형의 원통으로 인해 척추에 무리가 가는 문제와 허리의 제한된 움직임에 대한 문제가 있었다.

FLEX AIR는 척추를 형상화 한 디자인으로 척추 구조에 맞도록 설계되어 사용자의 허리 및 척추 움직임을 돕고 각 파츠의 연결성을 구성하는 볼 타입은 자유로운 동작과 작업 효율성을 극대화한다.

기존 공기호흡기의 공기량 알림은 소리로 되어있었지만 이는 작전 현장에서 듣기 어려움이 있었으며 FLEX AIR는 시각적으로 공기 잔량을 표시하여 편리성을 더했다. 또한 공기량에 따라 교체되어야 하는 공기 통을 기존 세로방향에서 가로 방향으로 전환하고 고정 방식을 재구성하여 신속한 교체가 가능할 수 있도록 제작하였다. 기존 세로방향의 공기 통보다 더 많은 공기량을 보유할 수 있으며 더욱 편한 움직임을 제공한다. FLEX AIR는 기존 공기호흡기를 인체공학적으로 재해석하여 소방 대원들의 업무를 더욱 안전하고 효율적으로 수행할 수 있도록 돕는 디자인 솔루션입니다.



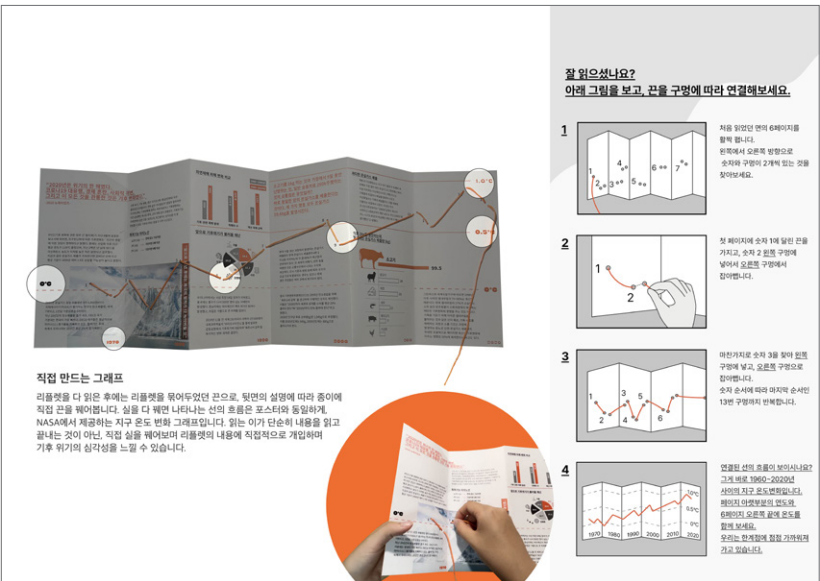
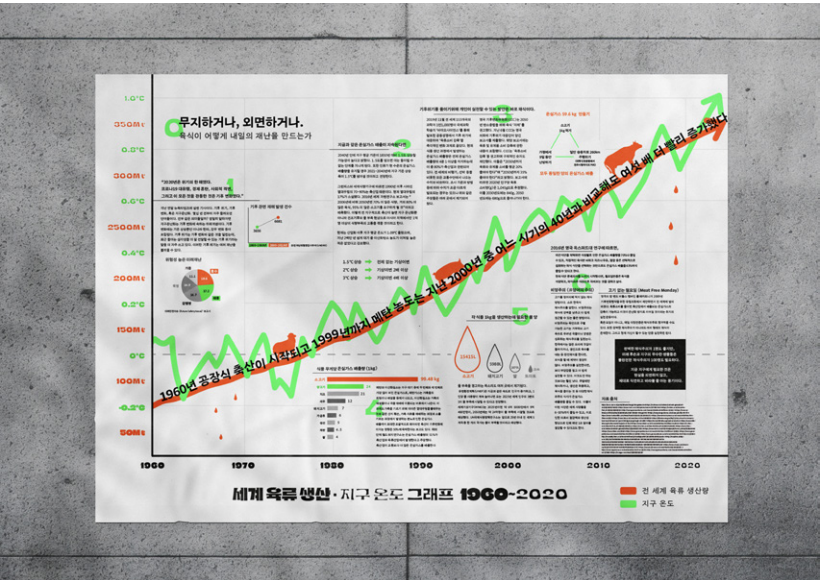
WINNER
특선

무지하거나
외면하거나

다소 도발적인 이름을 가진 ‘무지하거나 외면하거나’ 프로젝트는
육식이 기후변화에 미치는 영향을 설명합니다. A3포스터와
6단 접지 리플렛으로 구성되어있습니다. 모든 내용은 실제
데이터를 기반으로 작성되었습니다.

디자이너
강은비

출품분야
커뮤니케이션&융합디자인



WINNER
특선

디자이너를
위한 색각이상자를
고려하는 디자인
가이드북

전 세계 남성의 8%, 여성의 0.5%, 즉 전체 인구의 약 8.5%가 색각
이상을 가지고 있다는 사실을 알고 계신가요? 더 많은 사람들이
디자인을 편하고 명확하게 이해할 수 있도록, 색각 이상자를 고려한
디자인이 필요합니다. 색각 이상이란 무엇인지, 그리고 색각
이상자를 고려한 디자인을 어떻게 할 수 있는지 알려주는 소책자형
가이드북을 만들었습니다. 모든 내용은 직접 조사하고 정리한
자료들로 구성되어있습니다.

디자이너
강은비

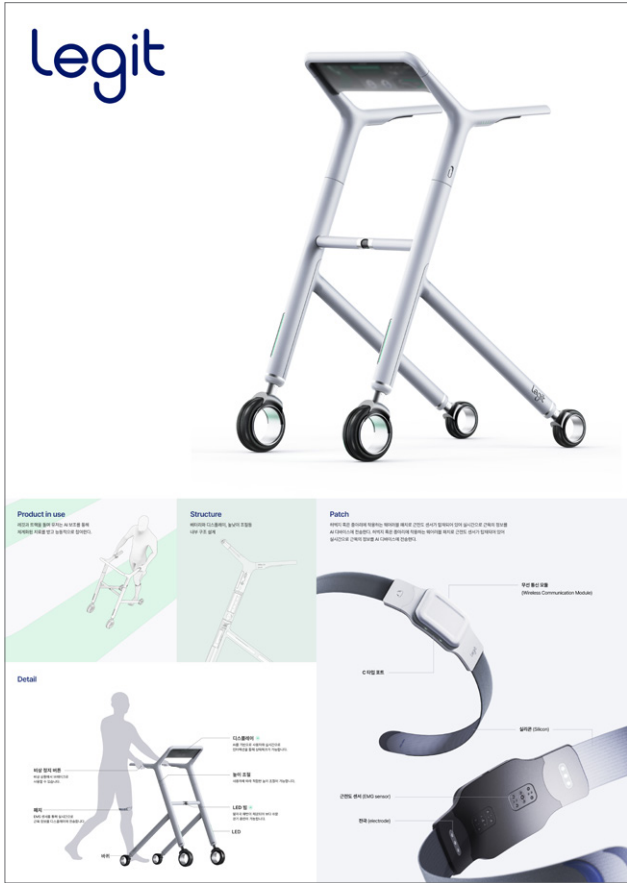
출품분야
커뮤니케이션&융합디자인



WINNER
특선

디자이너
장은혜, 이정수,
장윤아, 신윤재

출품분야
제품&서비스&환경디자인



특선 Winner

OECD의 통계에 따르면, 한국의 간호사는 1명당 적게는 16명 많게는 43명의 환자를 담당하고 있으며 이러한 업무 환경은 결국 환자에게 제공되는 의료의 질과 연관되어 있다.

특히 재활치료는 간호사와 환자가 훈련까지 1대1로 진행해야 하는 한계를 가지고 있다. 이를 통해 마지막까지 높은 질의 재활 훈련을 환자에게 제공하고 효율적인 인력배치가 가능한 보행 보조기를 제작하였다.

이 기기의 특징은 ‘보행 보조’와 ‘시를 활용한 인터랙션’이다. 레깅은 불필요한 인력 없이 환자 스스로 훈련에 참여하는데, 이때 LED 빔으로 필요한 보폭과 걸음걸이를 제공해 이를 도와줄 수 있다.

이 기기는 훈련 시에 디스플레이를 통해 실시간으로 피드백 확인이 가능하며 기기뿐 아니라 근전도 센서를 탑재한 패치를 함께 사용해 사용자의 보폭, 근육이 활성화되는 정도, 보폭의 정확도 등 개인별 파악에 최적화되어 있다.

AI 기술을 탑재해 환자 개인의 훈련방식을 추천 받을 수 있으며, 발전 과정 분석기능을 통해 의료인과 환자 모두에게 효율적인 피드백이 전달된다. 재활훈련중 가장 중요한 요소는 환자의 의지이다. 훈련중 동기부여가 되는 조건과 훈련 후 시 리포트를 통해 환자 스스로 적극적인 태도를 가질 수 있도록 돕는다.

이러한 방식은 시를 활용하여 세밀한 훈련을 통해 재활훈련을 효과적으로 도울 수 있는 보조보행치료 방법에 대한 새로운 접근 방식이다.

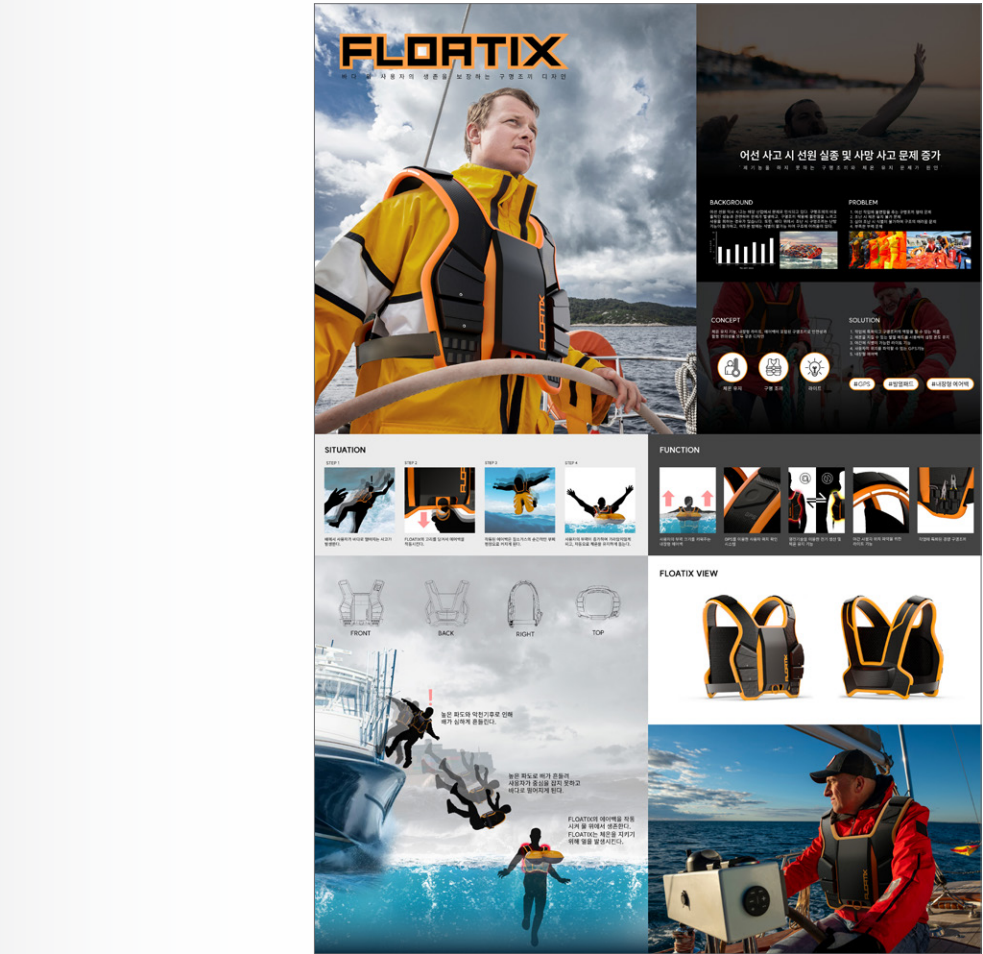


52

WINNER
특선

다자이너
조예담

출품분야
제품&서비스&환경디자인



53

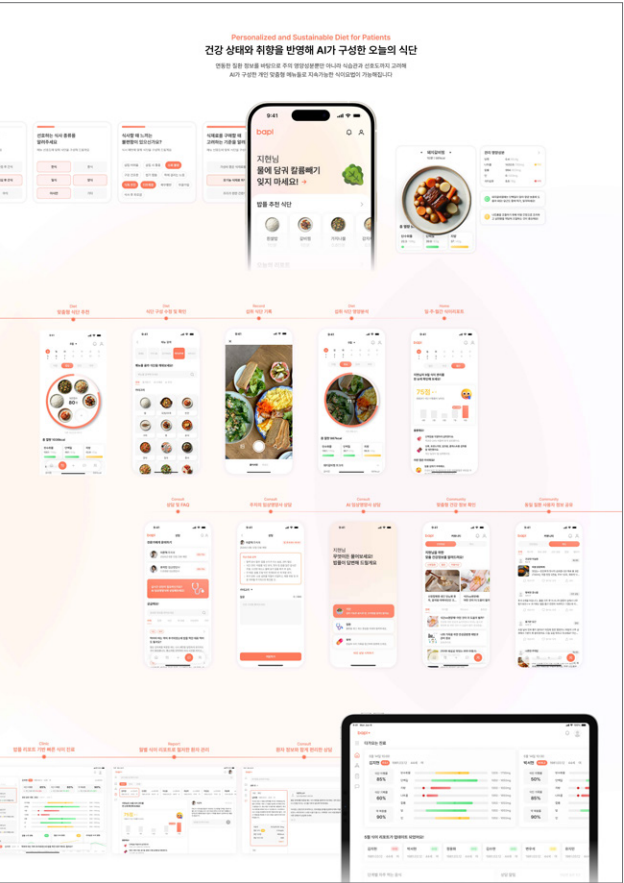
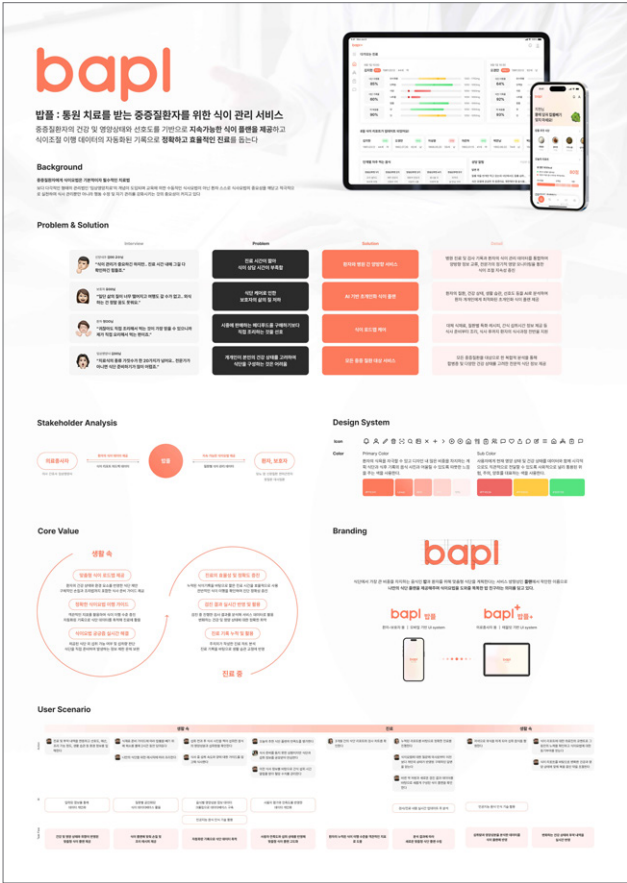
특선 Winner

WINNER
특선
밥플
Bapl

디자이너
차운서, 박서현,
김은세

출품분야
제품&서비스&환경디자인
지도교수
유승현
(고려대학교 디자인 조형학부)

통원 치료를 받는 중증 만성 질환자를 위한 양방향식이 관리 서비스, '밥플'은 모바일 기반 환자 및 보호자용 서비스 '밥플'과 태블릿 기반 의료진용 서비스 '밥플+'로 구성되어 있다.
서비스 기획 배경
중증 질환자에게 식이요법은 필수적인 치료법이지만, 개인마다 다른 맞춤형 관리가 필요함에도 이를 다룰 수 있는 서비스가 부족하다. 더불어 현재 국내 3차 병원의 중증 환자1명 당 진료 시간은 15분 내외로 개별적 식이 상담을 제공하기에 턱없이 부족한 상황이다. 이에 '밥플'은 시를 기반으로 환자의 건강/영양 상태, 선호도를 종합적으로 분석해 지속 가능한 맞춤형 식이 플랜을 제공하여 이를 해결하고자 하였으며, '밥플+'를 통해 식이 데이터를 의료진과 연동함으로써 진료 효율을 높여 궁극적으로 의료 서비스의 개선을 지향한다.
핵심기능
다양한 건강 상태와 합병증을 고려하여 모든 중증 질환자를 대상으로 전문적인 식단 정보를 제공한다. 환자와 의료진 간 양방향 정보 교류가 가능하며, 병원 진료 및 검사 기록과 환자의 식이 데이터를 통합해 전문가가 정기적으로 영양 상태를 모니터링하고 식이 조절의 지속성을 높인다. 또한, 시를 활용해 환자의 질환, 생활 습관, 선호도 등을 분석해 최적화된 초개인화 식이 플랜을 제공하며, 대체 식재료 추천, 질환 특화 레시피, 복약 알림 등 식사 준비부터 식사 후까지 환자의 식이 로드맵 전반을 지원한다.
기대효과
환자와 의료진의 연결을 돕는 '밥플', '밥플+'는 국가적 차원의 의료 서비스 개선에 기여할 수 있다. 환자는 초개인화 식이 플랜을 통해 자가 식이 치료를 진행하여 의료 비용을 절감할 수 있으며, 의료진은 환자의 누적된 건강 및 영양 상태 기록을 바탕으로 식이 상담 시간을 단축하고 업무 효율을 향상 시킬 수 있다.



WINNER
특선
Link-S
생명을 잇다.

디자이너
김지수

출품분야
제품&서비스&환경디자인

대한민국의 산불 사례가 급증한 것을 보아 더 이상 산불에 안전한 나라로 정의하기 어렵다. 산불 사례로 강원도 인제군, 경북 영덕 등 100Ha가 넘는 대규모 산불은 직접 현장 투입되는 인원은 현저히 부족해 직접 진압하는 소방관들에겐 목숨을 건 진압 과정이 필요하다.
이를 위해 건물 내부 진입, 산불 진압 과정에서 Link-S를 착용한 소방관들은 서로 소통이 가능해 지며 철근, 외벽 등 구조파악이 홀로그램을 통해 쉽게 가능하며 패키징 제품으로 Link-S의 S부분을 담당하는 Shelter, 즉 쉘터는 산소통 백팩 쉘터로 제작되었으며 백팩을 펼쳐 진압 중 소방관이 고립이 된 경우 동료 소방관의 구조를 기다릴 수 있는 최후의 방어수단이다.



WINNER

특선

Be'lert

비러트

디자이너

지유나, 김준희

출품분야

제품&서비스&환경디자인



특선 Winner

Be'lert는 생활 밀착형 안전 대응 수칙 교육 서비스로, 사용자가 자신의 안전을 스스로 지킬 수 있도록 안전 교육을 일상에 자연스럽게 녹아들게 하는 것을 목표로 하고 있습니다. 이를 통해 개인의 안전 대응 능력을 향상시키고, 안전에 대한 경각심을 강화하는 효과를 기대할 수 있습니다.

사회 재난이 반복되는 주요 이유로 지목된 세 가지 문제, 즉 재난 대응 시스템의 미비, 재난 관련 정보 부족, 그리고 위험 인식의 결여를 해결하고자 하였습니다. Be'lert는 재난 상황 발생 시 사용자의 안전을 보장하고, 위험 상황에 처한 사용자들 간에 공통 네트워크를 생성하여 서로를 도울 수 있도록 합니다. 또한, 하나의 통합된 시스템으로 관리되어 빠르고 신속하게 대피 정보를 제공함으로써 인명 피해를 최소화하는 것을 목표로 하고 있습니다.

이 서비스는 재난 대응 훈련과 시뮬레이션을 통해 사용자가 실시간으로 상황을 파악하고 대처할 수 있도록 하며, 사용자가 필요로 하는 정보를 적시에 제공하여 위험을 인식하고 대응하는 능력을 키웁니다. 더 나아가, Be'lert는 개인의 안전 교육뿐만 아니라 사회 전체의 안전 문화를 확산시키는 데 기여하고자 합니다.

Be'lert는 이러한 기능을 통해 사회 재난 발생 시 대응 속도를 높이고, 재난으로 인한 피해를 최소화하는 데 중요한 역할을 할 것으로 기대됩니다. 또한, 사용자 간의 상호 협력을 촉진하는 네트워크 구축을 통해 재난 상황에서의 공동 대응 능력을 강화하고자 합니다.



56

WINNER

특선

Familing

디자이너

박세은

출품분야

제품&서비스&환경디자인



57

배경

1인 가구 비율이 2023년 35.5%로 증가했으며, 따라서 전체 인구의 3분의 1은 혼자 살고 있다(통계청). 또한 청년 가구 중 절반이 부모와 떨어져 거주하고 있다(동아일보 2020.08.28). 이런 현상은 계속되어 떨어져 사는 가족의 비중이 늘어날 것이다.

가족과 떨어져 사는 사람들은 그렇지 않은 사람들보다 소통 부족 문제에 더 취약하다. 떨어져 사는 가족은 그렇지 않은 가족보다 '가족 대화 시간이 한 시간 미만'인 비율이 1.5배 높았다.(인크루트 2023.05.06) 또한, 가족과 떨어져 지내는 성인 남녀 10명 중 7명은 하루 평균 30분 미만으로 가족과 대화한다고 답했다.(로이슈 2023.05.09)

문제

가족 소통 부족 문제는 개인의 외로움과 불편함, 가족 구성원 간의 오해와 유대감 약화에서 청년 고립이나, 중년 우울증으로 이어질 수 있다. 34만 명의 고립 청년에게 연간 약 7조 5천억 원의 사회적 비용이 발생한다. 이에 는 비경제 활동으로 인한 사회적 손실비용과, 의료비용 등이 포함된다. 고립청년 중 12.4%는 가족 관계로 인해 고립을 시작한다. 또한 건강한 가족 대화는 중년 우울증 예방에 긍정적인 영향을 미치며 가족과의 관계가 중년 우울증의 중요한 요인으로 작용한다.(박봉길 2008, 이보라·홍승현 2024)

원인 분석

가족과 떨어져 사는 가족이 소통이 부족한 원인은 다음 3가지이다.

1) 물리적 거리로 인한 일상 공유의 어려움과 대화 소재 부족

2) Snapshot 기능

3) 시뮬레이션

가족과 떨어져 사는 가족이 소통이 부족한 원인은 다음 3가지이다.

1) 물리적 거리로 인한 일상 공유의 어려움과 대화 소재 부족

2) Snapshot 기능

3) 시뮬레이션

2) 애정·공감 표현의 어려움

가족 간의 관계는 애정과 친밀감을 전제로 하기 때문에 애정, 공감 표현의 빈도가 중요하다. 그러나 현대 가족들은 공감 표현의 어려움을 겪고 있다(이수화 2019).

3) 바쁜 일상과 시간 부족

현대인의 바쁜 일상과 시간 부족은 떨어져 사는 가족들 간의 소통을 더욱 어렵게 만든다. 많은 사람들이 직장이나 학업, 개인적인 일들로 하루를 보내다 보며 가족과의 대화 시간이 줄어든다. 떨어져 살기 때문에 대화할 기회를 찾는 것이 더욱 어렵고, 이는 소통 부족으로 이어진다 Familing은 4가지 기능을 통해 앞서 파악한 원인을 해결하고자 한다.

4) 애정 카드 기능

애정이 담긴 카드를 가족에게 보내고 받을 수 있다. 이를 통해 쓸스러운 애정 표현을 쉽게 할 수 있다.

기존 서비스 대비 차별성

기존의 소통 어플(카카오톡, 라인, 밴드)은 대화 소재를 만들어주거나 애정,공감 표현을 돕지 않는다.

특선 Winner

WINNER
특선

디자이너
최성우

Guider
출품분야
제품&서비스&환경디자인

GUIDER는 시각장애인의 오프라인 쇼핑 경험을 개선해 주는 대형마트용 쇼핑카트입니다. 시각장애인은 본인이 찾는 물건의 위치, 상세정보 등 오프라인 쇼핑 시 시각적인 정보를 습득하는 데에 애로사항이 있습니다. ‘대형마트 안에서 시각장애인들의 쇼핑 경험을 개선하는 방법이 있지 않을까?’라는 의문에서 인사이트를 얻어 대형마트에서 흔히 볼 수 있는 쇼핑카트에 시각장애인들의 쇼핑 보조 기능을 추가적으로 접목시키는 디자인을 기획했습니다.

시각장애인의 눈이 되어주는 안내견에서 뽑은 키워드를 모티브로 디자인 한 GUIDER는 시각장애인이 쇼핑을 할 때 안전하게 안내해 준다는 뜻을 가졌습니다. GUIDER를 통해 시각장애인은 기존 쇼핑카트에 비해 행동반경을 최소화할 수 있고 스피커 및 마이크와 시 비서를 통해 인터랙션을 할 수 있습니다. GUIDER는 원하는 상품이 있는 코너까지 시각장애인을 안내해 줍니다. 또한 원하는 상품이 있는 코너에 도착 후, 손잡이를 탈착하고 진열대에 있는 상품을 스캔하여 사운드를 통해 정확한 상품의 위치를 파악할 수 있습니다. 그 외에도 상품을 넣고 빼는 번거로움을 해결하는 구조와, 상품을 카트에 넣으면 자동적으로 계산되는 시스템을 통해 시각장애인 쇼핑 경험을 개선할 수 있습니다.



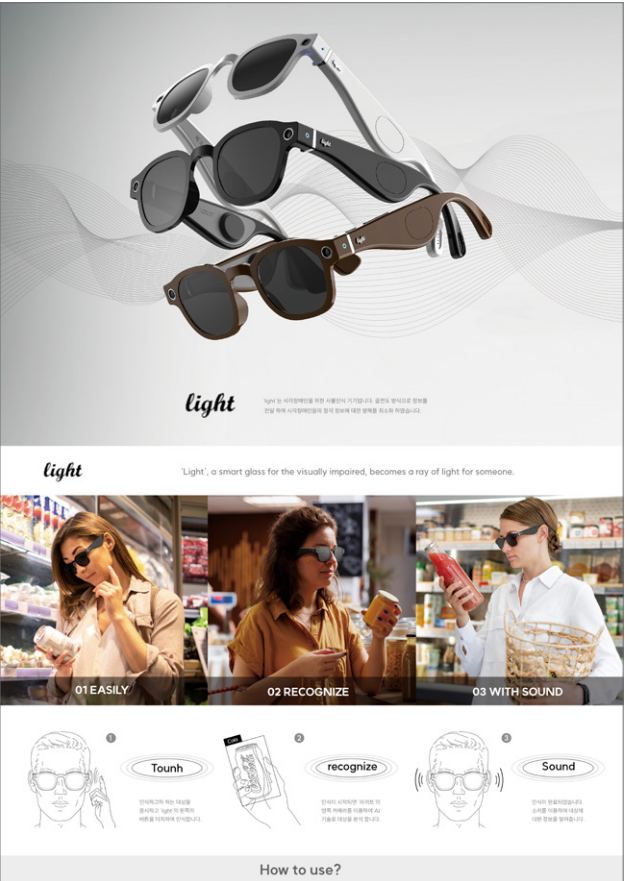
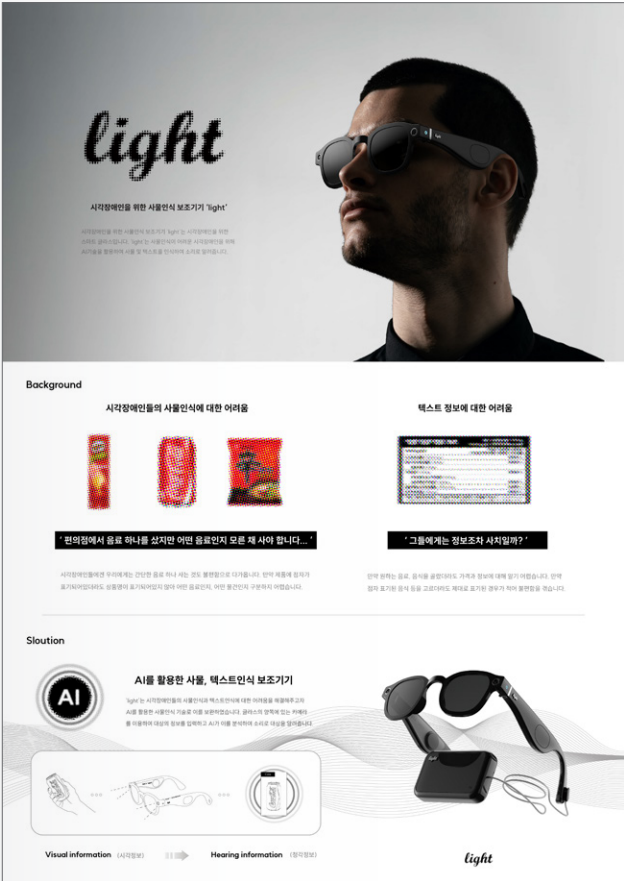
WINNER
특선
Light
시각장애인을 위한
사물 인식 보조 기기

디자이너
최환중

출품분야
제품&서비스&환경디자인

우리에게는 간단한 음료수를 사는 것도 시각장애인들에게는 어려움 중 하나라는 사실을 아시나요? 우리에게 간단한 음료 하나 사는 것도 이들에게는 불편함으로 다가옵니다. 만약 점자가 있는 제품을 고르더라도 제품의 상품명에 표기되어있지 않아 어떤 음료, 어떤 물건인지 구분하기 어려운 부분입니다. 또한, 상품명뿐만 아니라 그 제품의 정보도 알기가 어렵습니다.

‘라이트’는 이러한 시각장애인분들의 사물 및 텍스트 인식에 대한 어려움을 해결해주고자 제작한 사물인식 보조기기입니다. ‘라이트’는 시를 활용한 사물 및 텍스트 인식기술로 대상을 분석하고 이를 소리로 전달합니다. 인식하고자 하는 대상을 손으로 터치하면 시각장애인분들은 대상의 여부를 청각적으로 전달받을 수 있습니다. 또한, 시각장애인들의 청각에 영향을 줄이기 위해 골 전도 방식으로 소리를 전달해줍니다.



WINNER

특선

DOT

시각장애인과 모두를 위한 반찬 통

디자이너

최환중

출품분야

제품&서비스&환경디자인

시각장애인과 모두를 위한 반찬 통 'DOT'는 시각장애인분들이 냉장고에 있는 반찬 통을 조금 더 쉽게 구별할 수 있게 제작한 반찬 통입니다.우리가 흔히 사용하는 반찬 통은 냉장고 안에 물건들이 많이 쌓이다 보면 안의 내용물이 어떤 것이 있는지 헷갈릴 때가 있습니다.

시각장애인분들의 경우 그런 반찬 통을 구별하는 부분에서 더욱 혼동이 오기 쉽습니다. 저는 그러한 문제를 해결하기 위해 반찬 통에 실리콘을 이용한 커스텀가능한 점자 판을 붙여주어 반찬 통을 구별할 수 있도록 제작하였습니다. 또한, 반찬 통의 뚜껑은 그릇처럼 사용할 수 있게 제작하여 식사할 때 반찬 구별에 대한 문제점을 개선해 보았습니다.



WINNER

특선

PRIWAY

디자이너

윤혜준, 임서영, 최수연

출품분야

제품&서비스&환경디자인

지도교수

이상장

(계원예술대학교 산업디자인과)



일반적으로 야외운동기구 디자인은 기능에만 초점을 두어 제작하기 때문에 단조롭고 직선적인 금속 구조물들이 공원 환경과 어울리지 않으며, 경직된 디자인으로 인해 주변 경관을 해치는 경우가 많습니다. 더불어 운동기구가 개방된 공간에 있기 때문에 사용자가 외부의 시선을 불편해하는 경우가 있습니다.

위의 두 가지 니즈를 결합하여 디자인된 Priway는 운동기구를 감싸는 유려한 곡선으로 기존 운동기구 디자인에 지루함을 느끼는 사람들에게 새로운 시각을 제공합니다.

Priway는 공원에 심미성을 부여함과 동시에 프라이버시를 보호하고자 하는 사용자에게 심리적인 안정감을 느낄 수 있도록 하여 운동에 더욱 집중할 수 있는 환경을 제공합니다. 제품의 격자 구조는 통풍과 채광에도 유리하며 다른 사용자의 실루엣을 통해 해당 기구를 사용하고 있는지 알 수 있습니다.



WINNER

특선

KEEZ :

해외여행자를 위한

안전디바이스

디자이너

이신정

출품분야

제품&서비스&환경디자인

지도교수

조성환

(충남대학교 디자인창의학과)

해외여행이 증가함에 따라 범죄 발생률도 높아지고 있다. 해외 여행자는 특히 범죄의 대상이 되기 쉽다. 여행 중 범죄가 발생하면 국내에서처럼 신고하고 처리하기가 어려울 수 있다. 따라서 여행 중 가장 중요한 것은 예방이다. 해외여행자를 위한 안전 디바이스는 셉테드(CPTED) 이론을 기반으로 설계되었다. 이 디바이스는 감시와 보호를 제공하여 잠재적 범죄자의 범죄 심리를 위축시키고 범죄 시도를 좌절시킨다. 디바이스가 더 많은 여행자에게 제공될수록 효과는 커진다. 여행자 또한 주변에 디바이스가 있음을 인지하면 범죄에 대한 공포를 덜 느끼게 된다.

디바이스 뒷면은 자석으로 되어 있어 옷이나 가방 끈 등 다양한 곳에 부착할 수 있다. 디바이스 상단의 카메라는 360도 회전이 가능하며 간단한 방법으로 녹화할 수 있다. 여행자가 원하는 시간과 장소에서 카메라를 아래로 한 번 누르면 녹화가 시작되고, 다시 한 번 누르면 녹화가 중단된다. 녹화된 내용은 후면의 스크린에서 확인할 수 있다. 손으로 들기 편한 길이의 악세사리도 함께 제공되어 부착하지 않고도 휴대가 가능하다.

위급 상황이 발생했을 때, 디바이스를 강하게 두번 탭하면 담당 외교부 신고 센터로 연결된다. 또한, 같은 디바이스 사용자에게 긴급 안내가 발송된다. 이를 통해 해외여행 중 발생하는 범죄를 빠르게 신고할 수 있고, 주변 사용자는 이를 통해 범죄를 예방할 수 있다.

해외여행 여행자들은 안전 디바이스를 통해 범죄 예방 효과를 기대할 수 있다.

특선 Winner

62

WINNER

특선

SNIFF

스니프

디자이너

배민석

출품분야

제품&서비스&환경디자인

SNIFF 는 공항에서 수하물을 통해 마약 혹은 불법 물품을 밀반입하는 것을 탐지해 이를 색출해낼 수 있는 탐지 로봇 시스템입니다. 현재 국내에서는 마약 관련 사건이 지속적으로 증가하고 있고, 이러한 마약에 대한 탐지를 하기 위한 마약 탐지견은 필요한 수요에 대해 적절한 공급이 어려운 상황입니다.

그 이유는 탐지견은 오랜 시간에 걸친 훈련을 마쳐야 하고, 실제 탐지를 할 때에도 리드줄을 통한 이동성 문제, 탐지 요원과의 상호 작용, 후각에 의존한 탐지 오진 등의 한계를 갖고 있습니다. 이러한 점을 해결하기 위해 전자코 기술과 X선 기술을 통해 보다 정확하고 빠른 마약 탐지가 가능하며, 앱을 통해 원격으로 조종을 하거나 RFID 태그를 통해 마약 소지 의심 인물에 대한 위치 추적을 공유할 수 있는 새로운 탐지 로봇 시스템인 SNIFF 를 디자인하였습니다.

63

특선 Winner

WINNER

특선

IVEIN

아이베인

디자이너

배민석

출품분야

제품&서비스&환경디자인



특선 Winner

IVEIN 은 병원 및 의료 기관에서 진행하는 IV(정맥 주사) 과정에서 혈관 파열 등의 의료 사고와 주사 재시도로 인한 시술 시간 지연, 의료 장비 비용 낭비 등의 문제점을 해결하기 위한 자동 정맥 주사 의료 디바이스 입니다.

정맥 주사 시, 시술자의 미숙한 시술 실력과 혈관이 잘 보이지 않는 특정 사람들에게서 의료 사고가 발생할 가능성이 큼니다. 이러한 점을 해결하기 위해 적외선 장치를 통해 혈관의 위치를 정확하게 파악한 후, 10~30 도의 정확한 각도로 문제 없이 안전한 자동 정맥 주사가 가능합니다. 이러한 정밀하고 안전한 IV 과정을 통해 보다 개선된 정맥 주사 과정을 기대할 수 있습니다.



64

WINNER

특선

DOORROOM

디자이너

유현수

출품분야

제품&서비스&환경디자인



65

지구온난화로 인해 빙하가 녹고 해수면이 상승하여 지진 및 해일에게까지 영향을 미치고 있으며 태풍 등 예기치 못한 재난상황으로 인한 거주지 상실은 많은 사람들에게 심각한 문제입니다. 훼손된 환경이 복구될때까지는 시간이 필요하지만 당장에 사람들을 수용할 수 공간에는 한계가 존재하며 극한 기상 상황에서는 즉각적인 대피소의 필요성이 증가하고 있습니다. 이는 생명에 직접적인 영향을 미칩니다.

DOORROOM은 재난 상황 속, 주거 및 휴식 공간의 필요성에 대응하기 위해 DOOR, ROOM 요소를 결합한 공간의 활용성을 극대화한 이동형 필터 제품입니다. 제품이 제공하는 인터페이스를 통해, 필터를 필요로 하는 사람의 위치를 찍고 두름을 호출합니다. 각 지역 별로 설치된 여러대의 두름을 호출하는 것도 가능합니다. 긴급한 상황에서 차량이 막히는 상황이 발생하면 제품은 차량 사이를 가로 질러 필터를 필요로 하는 사람의 위치까지 자율주행하며 시를 통해 최소거리를 분석하며 신속하게 현장으로 이동합니다. 재난 현장에 도착하면 해당 제품은 확장되어 천막으로 둘러싸인 4개의 개인 공간을 제공하는 필터로 변합니다. 각 필터는 최대 4명의 인원을 수용할 수 있으며, 필터를 사용하는 사람의 무게를 견디기 위해 필터 하단에는 지지대도 함께 설치됩니다.

특선 Winner

WINNER 오데어
특선

디자이너 이혜민 **출품분야** 제품&서비스&환경디자인

1인 가구는 주거침입으로 인한 보안 문제에 특히 취약합니다. 2020년 주거침입 범죄는 30,853건으로, 하루 평균 85건의 범죄가 발생하고 있습니다. 대검찰청의 범죄 분석 통계에 따르면, 다세대/단독 주택을 대상으로 한 침입 범죄 중 40% 이상이 창문을 통해 이루어졌습니다. 실제로 각종 범죄 통계 및 관련 뉴스 보도에 따르면, 1층이나 단독 주택뿐만 아니라 최대 5층 이상의 세대에서도 창문을 통한 침입 범죄가 적지 않게 발생하고 있습니다.

이러한 범죄를 예방하기 위해 많은 가구에서는 창문 외부에 방범창을 설치하고 있습니다. 그러나 현재 보안 제품 서비스 시장에서는 1인 가구를 대상으로 한 상품이 대부분 현관문과 현관 밖의 보안에만 집중되어 있습니다. 따라서 1인 가구에서 발생하는 창문을 통한 침입 범죄 문제를 해결하기 위한 새로운 서비스가 필요하며, 이러한 서비스가 취해야 할 포지션을 도출할 수 있었습니다. “오데어”는 이러한 문제를 해결하기 위해 출발한 1인 가구 보안 시스템 디자인입니다.



특선 Winner



66

WINNER **Puyager**
특선

디자이너 출품분야
서관덕 제품&서비스&환경디자인



67

Puyager는 AI와 센서를 탑재한 자율주행 공기 정화 로봇으로, 작은 실내공간 부터 대형 실내 공간까지 공기를 효율적으로 정화합니다. AI, 로봇, 인간이 공존하는 5차 산업혁명 시대의 기술 혁신과 이에 대한 디자인적 해결방안이 고민되었습니다.

기존 고정식 공기청정기와 달리, 공기 질이 나쁜 곳을 스스로 찾아다니며 정화하는 자율 주행기능과 공기질 탐지기능을 갖추고 있습니다. 공기청정기와 로봇 청소기의 기술적 요소를 분석 후 인간과 상호작용하고, 실내에서 원활히 이동할 수 있는 최적의 크기로 디자인되었습니다. 또한 프로토타입을 통해 자율주행 로봇이지만 인간과의 상호작용을 고려해 사용성을 향상했습니다.

주요 기술로는 자율 주행, AI 기반 공기질 감지, 장애물 극복을 위한 서스펜션 휠, 360도 회전 캐스터 휠, LiDAR 센서 등이 있으며, 이를 통해 대형 실내 공간을 효과적으로 커버하면서 공기 정화를 수행합니다.

실내에서 생활하는 시간이 길어짐에 따라 공기 질이 건강에 미치는 영향이 커진 사회적 흐름에 부합하며, 여러 대의 고정식 청정기 대신 하나의 이동형 공기청정기로 실내 전체를 커버할 수 있어 비용적으로나 환경적으로 높은 효율성을 제공합니다.

궁극적으로 Puyager는 단순한 기술적 발전을 넘어서, 인간과 로봇이 공존하는 미래의 쾌적한 환경을 상징합니다. 건강한 실내 환경을 조성하고, 생활의 질을 향상시키는 데 기여합니다.



특선 Winner

WINNER

CANSEE

특선

디자이너

출품분야

서관역

제품&서비스&환경디자인



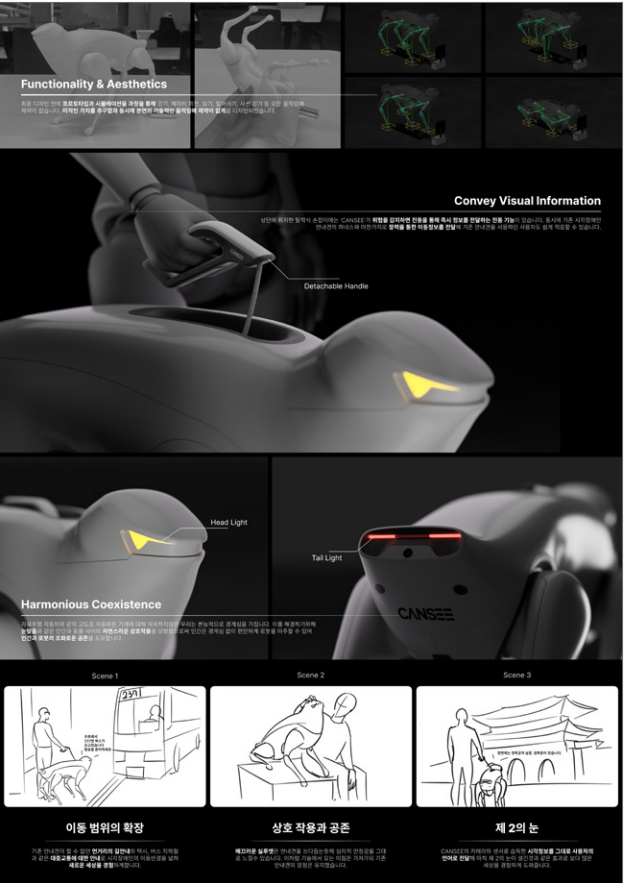
CANSEE는 시각장애인을 위한 4족 보행 로봇으로, 기존 안내견의 한계를 극복합니다. 안내견은 시각장애인에게 도움을 주지만, 체력과 인지능력, 의사소통 등의 한계로 제약이 있습니다. CANSEE는 이러한 문제를 해결해 넓은 이동성과 유연한 사용성, 원활한 의사소통을 제공합니다. 4족 보행을 통해 계단, 울퉁불퉁한 지형 같은 장애물을 쉽게 극복하며, 기존 바퀴형 로봇보다 더 유연하게 움직일 수 있습니다.

디자인적으로도 CANSEE는 인간 친화적입니다. 부드러운 곡선 형태로 딱딱하고 차가운 기존 로봇과 차별화되며, 눈 모양을 형상화한 FRONT LIGHT는 시각적 상호작용(눈맞춤)을 가능하게 해 로봇과 인간 사이에 친밀감을 제공합니다.

시 보이스를 통해 실시간 길 안내와 위험 경고를 제공하며, 탈부착형 손잡이로 진동 경고도 가능합니다. 기존 안내견과 달리 CANSEE는 기본 적 없는 장소나 먼 거리의 목적지까지 정확히 안내할 수 있으며, 건물 내부나 동물 출입이 금지된 곳에서도 문제없이 동행할 수 있습니다. 복잡한 대중교통 환경에서도 빠르고 정확하게 안내해 시각장애인의 활동반경을 넓혀줍니다.

또한 단순한 보행 로봇을 넘어 감정적 연결을 제공합니다. 부드러운 디자인은 사용자가 로봇을 만질 때 안정감을 주며, 자연스러운 손잡이 위치로 편리하게 사용할 수 있습니다. 또한, 대칭적이고 부드러운 형태로 시각장애인뿐만 아니라 일반인들에게도 경계심을 줄여 인간과 로봇의 자연스러운 상호작용을 촉진합니다.

궁극적으로, 시각장애인이 독립적으로 더 넓은 활동 범위를 가질 수 있도록 도와, 사회적 약자가 당당한 사회의 일원으로 자리매김하게 합니다. 또한, 인간 친화적 디자인으로 로봇과 시에 대한 경계심을 줄이고, 사람과 로봇의 자연스러운 공존에 대한 가능성을 제시합니다.



WINNER

SHIEDIZE

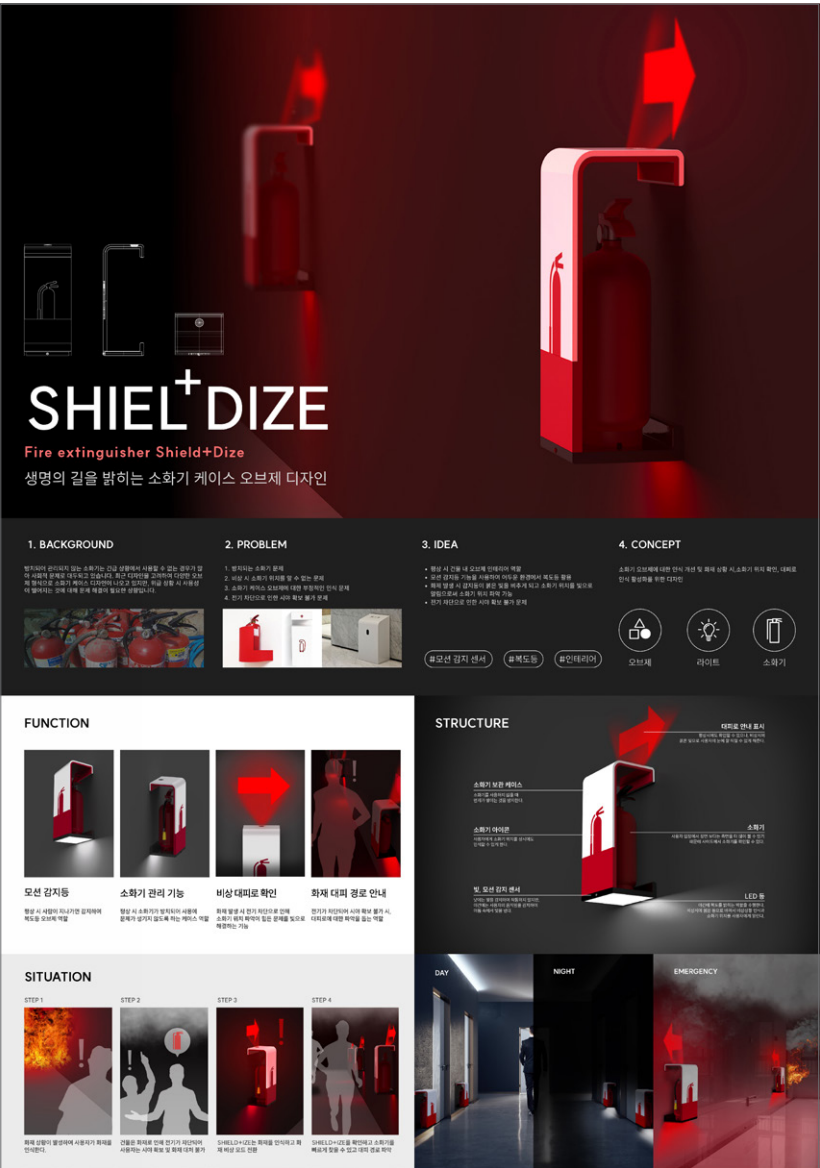
특선

디자이너

출품분야

조예답

제품&서비스&환경디자인



SHIEDIZE는 모션 감지등과 결합한 새로운 소화기 케이스 오브제입니다. 공공시설과 가정에 있는 소화기는 화재가 아닐 시에 사용되지 않고, 그로 인해 쉽게 방치되어 관리가 되지 않는 문제가 있습니다. 그렇게 방치가 되면 화재 시 정상 작동을 하지 않는 위험이 있고, 소화기 위치를 평소에 확인하지 않으면 필요할 때 소화기를 활용할 수가 없습니다.

SHIEDIZE는 소화기의 방치 문제를 해결하고, 화재 시에 대피로 화살표를 띄우고 자체적으로 빛을 발산하게 됩니다. 이 기능으로 사용자는 혼란스러운 화재 상황에서 소화기를 쉽게 발견할 수 있습니다. 화재가 발생하면 전기차단이 되어 시야가 확보되지 않아 사용자들이 대피 경로를 파악하지 못하는 문제가 있습니다. SHIEDIZE는 복도등에 의하여 사용자에게 대피로를 안내하고 신속히 대피할 수 있는 가이드 역할을 수행합니다.

WINNER

특선

스팀주

노래가 재생되는 동물 모양의 증기흡입기

디자이너

박세민, 정영빈,
김태우, 김창휘

출품분야

제품&서비스&환경디자인

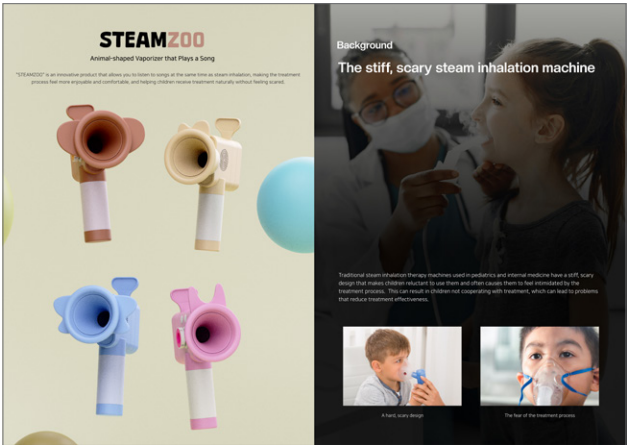
지도교수

조성주
(금오공과대학교 산업공학과)

기존의 증기흡입치료기는 주로 딱딱하고 무서운 디자인으로 인해 아이들이 사용하기를 꺼리는 경우가 존재합니다. 이러한 문제를 해결하기 위해 “STEAMZOO”는 친근한 동물 형태의 디자인과 노래 기능을 결합하여 아이들이 더 편안하고 즐겁게 치료를 받을 수 있도록 설계되었습니다.

“STEAMZOO”의 주요 특징 중 하나는 다양한 동물 형태의 디자인입니다. 귀여운 코끼리, 원숭이, 토끼, 강아지 등 다양한 동물 친구들로 구성된 “STEAMZOO”는 아이들이 치료기를 두려워하지 않고 친구처럼 느낄 수 있도록 돕습니다. 이러한 디자인은 아이들이 치료에 협조하게 되고, 치료 효과를 극대화할 수 있습니다. 또한, “STEAMZOO”는 증기흡입과 동시에 노래를 들을 수 있는 기능을 갖추고 있습니다. 치료 과정에서 아이들이 좋아하는 동요나 이야기를 들을 수 있게 함으로써 치료 시간이 더 빠르게 지나가고, 아이들이 치료에 대한 거부감을 덜 느낄 수 있습니다. 이 기능은 아이들의 치료 경험을 더욱 긍정적으로 만들어 줍니다.

“STEAMZOO”는 아이들이 증기흡입치료를 부담 없이, 오히려 즐길 수 있도록 도와주는 혁신적인 제품입니다. 귀여운 동물 친구들과 함께하는 치료 시간은 더 이상 불편한 시간이 아니라, 즐거운 놀이 시간이 될 것입니다. “SteamPals”는 아이들의 건강과 행복을 동시에 지킬 수 있는 최고의 선택입니다. 이를 통해, STEAMZOO의 궁극적인 목표는 아이들이 증기흡입치료를 부담 없이, 오히려 즐길 수 있도록 도와주어, 아이들이 자연스럽게 치료를 받을 수 있도록 도와주는 것입니다.



특선 Winner

WINNER

특선

REVO

리볼버형 전동 드라이버

디자이너

박세민, 정영빈,
김태우, 김창휘

출품분야

제품&서비스&환경디자인

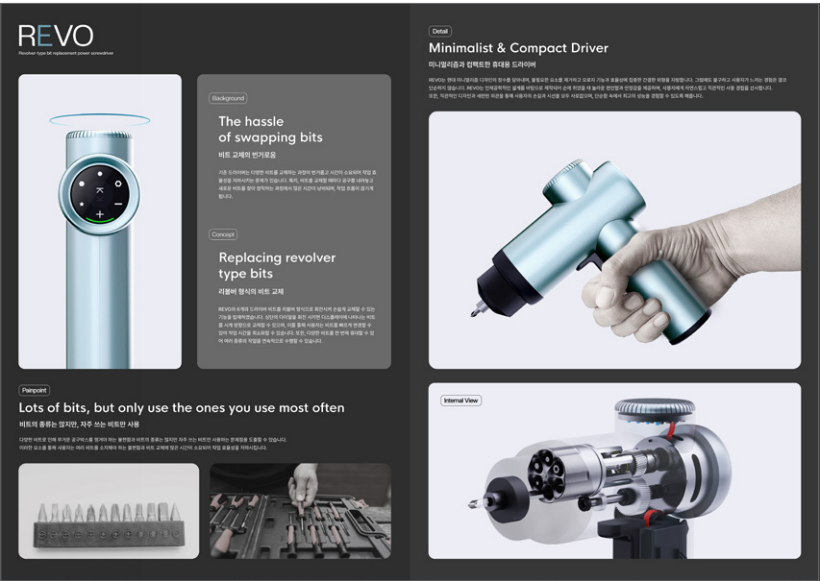
지도교수

조성주
(금오공과대학교 산업공학과)

기존 드라이버는 다양한 비트를 교체하는 과정이 번거롭고 시간이 소요되어 작업 효율성을 저하시키는 문제가 있습니다. 특히, 비트를 교체할 때마다 공구를 내려놓고 새로운 비트를 찾아 장착하는 과정에서 많은 시간이 낭비되며, 작업 흐름이 끊기게 됩니다.

REVO는 기존 드라이버의 한계를 극복하고 사용자 편의성을 극대화하기 위해 개발된 혁신적인 전동 드라이버입니다. 이러한 문제를 해결하고자 REVO는 6개의 드라이버 비트를 리볼버 형식으로 회전시켜 손쉽게 교체할 수 있는 기능을 탑재하였습니다. 상단부에 다이얼을 회전 시키면 비트를 교체할 수 있습니다. 이를 통해 사용자는 비트를 빠르게 변경할 수 있어 작업 중단 시간을 최소화할 수 있으며, 다양한 비트를 한 번에 휴대할 수 있어 여러 종류의 작업을 연속적으로 수행할 수 있습니다.

또한, 미니멀리즘 디자인을 채택하여 복잡한 요소를 제거하고 심플하고 세련된 외관을 자랑하며, 직관적인 사용이 가능합니다. REVO는 이러한 혁신적인 기능을 통해 다양한 작업 환경에서 효율성과 생산성을 높여주며, 사용자에게 더욱 편리하고 신속한 작업 경험을 선사합니다.



특선 Winner

WINNER

특선

FireSafe Air

유니버설 에어백형 소화기

디자이너

박세민, 정영빈,
김태우, 김창휘

출품분야

제품&서비스&환경디자인

지도교수

조성주
(금오공과대학교 산업공학과)

2021년 소방청의 상반기 화재사고 조사 보고서에 따르면 70%의 화재사고는 주거 시설에서 일어나며, 주택화재 사망자 연령의 43%가 70대가 차지하고 있습니다. 건축물 내에서 일어나는 화재 사고는 고온까지 올라가며 이는 치명적일 수 있으며 열기를 어느 정도의 막아줄 수 있는 요소가 필요합니다.

화재 초기 소화기 1대는 소방차 1대에 맞먹는 위력을 갖고 있지만 안전핀 제거를 못하여 사용을 못 하는 등 낮은 소화기 사용률을 보이고 있습니다. 가정 내에 주로 배치되고 있는 3.3kg 소화기는 여성, 노약자, 어린이가 소화기 사용법을 숙지하고 있어도 무거운 무게로 사용을 힘들 수 있습니다.

FireSafe Air는 온도 감지 센서가 내재되어 있는 에어백을 통해 열기를 차단할 수 있으며 자이로센서를 통해 가로방향으로 파지할 경우 안전핀을 제거되어 손쉽게 화재를 진압할 수 있는 가정용 소화기입니다. 에어백이 터지게 되면 열기 차단과 바람에 의해 소화약제가 다시 돌아오는 것을 차단할 수 있습니다. 노약자, 어린이, 여성 등이 사용하기 용이하도록 좌측 팔과, 우측 팔 두 부분으로 힘을 분산시켜 손쉽게 사용할 수 있도록 구성되어 있습니다. 이를 통해 FireSafe Air의 궁극적인 목표는 같은 무게의 소화기 일지라도 힘의 방향을 재설정하여 노약자, 어린이, 여성 등 다양한 사용자가 손쉽게 사용할 수 있도록 하며 화재 상황 시 열기를 차단하여 사용자가 화재진압에 용이할 수 있도록 하는 것입니다.



특선 Winner



72

WINNER

특선

휠웨이브

디자이너

박세민, 정영빈,
김태우, 김창휘

출품분야

제품&서비스&환경디자인

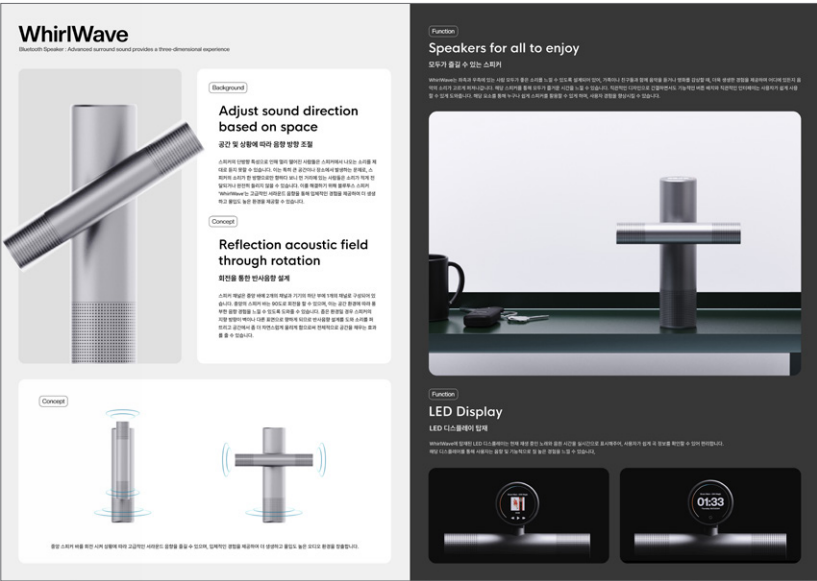
지도교수

조성주
(금오공과대학교 산업공학과)

스피커의 단방향 특성으로 인해 멀리 떨어진 사람들은 스피커에서 나오는 소리를 제대로 들지 못할 수 있습니다. 이는 특히 큰 공간이나 장소에서 발생하는 문제로, 스피커의 소리가 한 방향으로만 향하다 보니 먼 거리에 있는 사람들은 소리가 적게 전달되거나 완전히 들리지 않을 수 있습니다.

이를 해결하기 위해 블루투스 스피커 ‘WhirlWave’는 고급적인 서라운드 음향을 통해 입체적인 경험을 제공하여 더 생생하고 몰입도 높은 환경을 제공하기 위해 스피커바가 회전할 수 있는 형태로 디자인 되었습니다. 스피커 채널은 중앙 바에 2개의 채널과 기기의 하단 부에 1개의 채널로 구성되어 있습니다. 중앙의 스피커 바는 90도로 회전을 할 수 있으며, 이는 공간 환경에 따라 풍부한 음향 경험을 느낄 수 있도록 도와줄 수 있습니다.

좁은 환경일 경우 스피커의 지향 방향이 벽이나 다른 표면으로 향하게 되므로 반사음향 설계를 도와 소리를 퍼뜨리고 공간에서 좀 더 자연스럽게 울리게 함으로써 전체적으로 공간을 채우는 효과를 줄 수 있습니다.



73

특선 Winner

WINNER SWEEP

특선

디자이너 최진호

출품분야 제품&서비스&환경디자인

SWEEP는 어린이 및 저연령층이 청소에 대한 귀찮음과 같은 부정적 감정을 해소하고자 고안된 무선청소기입니다.

어린이들이 청소를 귀찮아하는 이유는 여러 가지가 있습니다. 우선, 청소는 보통 재미없고 지루한 작업으로 느껴지기 때문에 아이들에게 흥미를 끌지 못합니다. 또한, 청소는 시간이 꽤 걸리는 활동이라 아이들은 이를 장시간 동안 집중해서 해야 하는 것을 힘들어할 수 있습니다. 게다가, 어린이들은 청소가 왜 중요한지에 대한 개념이 부족할 수 있어, 청소의 필요성이나 가치를 잘 이해하지 못할 때가 많아 청소를 해야 한다는 의무감보다는 다른 더 재미있는 활동을 선호하게 됩니다.

이러한 청소에 대한 부정적 감정을 극복하고자 디자인된 SWEEP는 청소가 가사 노동 활동으로 인식되기보단 하나의 즐거운 놀이 경험으로 남을 수 있게끔 하고자 합니다. 이를 위해 청소를 활용한 놀이 콘텐츠가 가능해 청소기를 통해 모험과 발견, 수집의 재미를 제공해 청소에 대한 동기부여와 긍정적 감정을 유발하고자 합니다.

이를 위해 좀 더 새로운 경험을 제공하고자 레트로 컨셉으로 디자인되어 SWEEP를 사용할 때 보다 새로운 게임 경험을 하게끔 유도하며, 조이스틱과 디스플레이를 통한 게임 콘텐츠를 통해 잘 청소하지 않는 구역의 쓰레기를 캐릭터로 치환해 발견하고 수집해 청소 과정에서 긍정적 경험과 감정을 얻습니다.

WINNER SEA-O

특선

디자이너 황서연

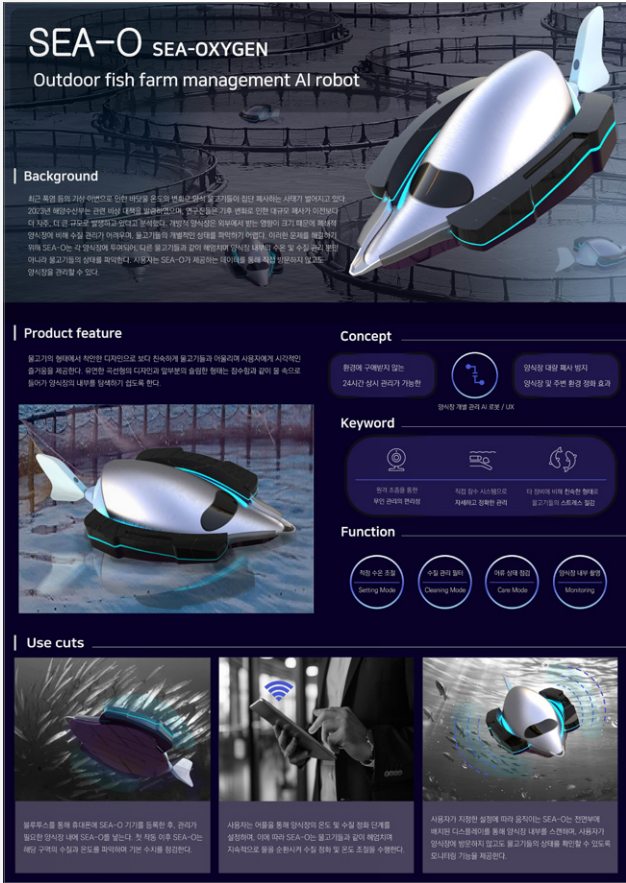
출품분야 제품&서비스&환경디자인

지도교수 채성수

(한밭대학교 산업디자인학과)

최근 폭염 등의 기상 이변으로 인한 바닷물 온도의 변화로 양식 물고기들이 집단 폐사하는 사태가 벌어지고 있다. 2023년 해양수산부는 관련 비상 대책을 발령하였으며, 연구진들은 기후 변화로 인한 대규모 폐사가 더욱 큰 규모로 자주 발생할 것이라고 예측하고 있다. 개방적 양식장은 폐쇄적 양식장에 비해 외부 환경에서 받는 영향이 크기 때문에 수온 조절 등의 관리가 쉽지 않아 대규모 폐사의 확률이 높다.

SEA-O는 야외의 환경에서도 수온 및 수질을 관리하며 양식장 내 물고기들의 상태를 파악해 사용자에게 실시간으로 정보를 제공한다. 육안으로 확인하기 어려운 양식장 내의 환경을 탐색하며, 이상 상황 발생 시 사용자에게 적절한 해결책을 제안함으로써 사용자는 보다 더 수월하게 양식장을 관리할 수 있다. 또한, SEA-O는 다른 물고기들과 함께 헤엄치며 수온 및 수질을 지속적으로 관리해 양식 범위 외의 주변 환경에도 긍정적인 영향을 줄 수 있다.



WINNER

특선

한국의 흥을 담은
인류무형문화유산,
우리의 흥을 담은 농악

디자이너

한지훈, 백승준

출품분야

커뮤니케이션&융합디자인

농악은 음악이면서도 극이고, 무용이자 놀이이며 제의라고 할 수 있는 대한민국의 종합예술로서 시각과 청각을 사로잡으며 유네스코 중요무형문화재 제11호로 지정되며 대한민국의 자랑스러운 문화유산으로 세상에 존재감을 드러내고 있다. 전통은 낡은 것이라는 편견을 깨고 한국 전통의 아름다움과 동시대 감각을 반영한 디자인의 재해석으로 전통문화와 국가유산에 관한 관심을 증폭시키고자 해당 프로젝트를 진행하였다.

유네스코 중요무형문화재로 지정된 총 8가지 농악을 시각적으로 느낄 수 있도록 농악 별 강렬하고 화려한 오방색과 오간색을 차용하였으며 농악에서 느껴지는 신명나는 흥과 즐거움을 상징하는 미소를 그래픽으로 나타내었다. 자유롭고 생동감있는 그래피티와 두들링 기법을 통해 농악만의 톡톡 튀는 자유로움을 표현하였다. 또한, 한국의 전통 미감에 현대 시각적 재미를 더하기 위해 팝아트를 적용한 흑과 백의 대비, 기계적 인쇄로 생긴 하프 톤의 망점을 적극 활용하여 농악을 이색적이고 흥미롭게 표현하였다.

이 프로젝트를 통하여 한류열풍의 기세에 더불어 농악의 멋과 한국의 흥을 청각뿐만이 아닌 시각까지 사로잡으며 농악의 예술성과 농악 문화 콘텐츠의 세계화를 이루는 것이 목표이다.



WINNER

특선

BEEP

디자이너

유태경, 김준우,
강민수, 최은서

출품분야

제품&서비스&환경디자인

BEEP은 터널 사고의 연쇄 충돌에서 발생할 수 있는 인명피해를 최소화하기 위해 만든 새로운 소화전입니다.

현재 터널 안에 있는 소화전은 운전자의 사고인지를 돕는 시스템이 없어 소화전 자체로 이중 충돌사고를 방지하기 어렵습니다. 또, 투박한 디자인과 소화전과 응급전화가 따로 있다는 점은 응급상황에서 불리하게 작용하니 이를 개선하고자 하였습니다.

소화전 자체에 이중 충돌을 방지할 수 있는 시스템을 도입해 2차 사고를 방지할 수 있도록 디자인하였습니다. 손잡이를 돌림으로써 터널 전체의 BEEP에서 경고등이 점등되고 이를 통해 사고 발생지역의 후방 운전자들에게 사고상황을 경고합니다. 소화전과 응급전화, 손전등 등을 하나의 보디 속에 넣음으로써 응급상황에 따로 찾지 않아도 사용하기 편하게 디자인하였습니다.



WINNER
특선

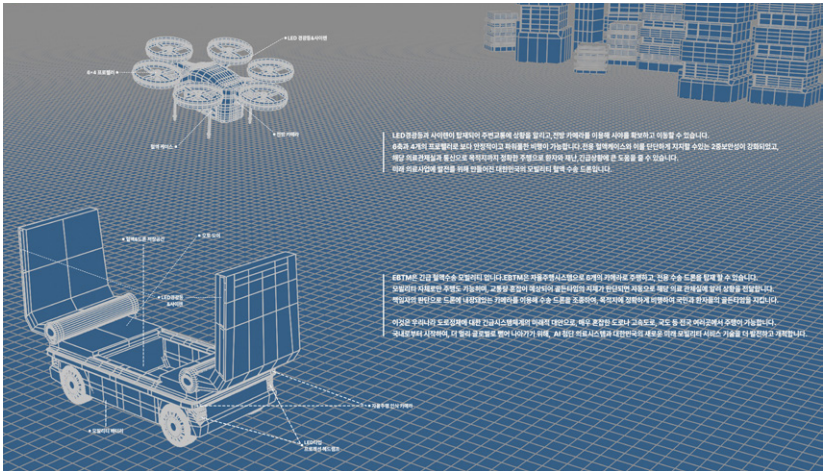
EBTM
이비티엠

디자이너
김대영

출품분야
제품&서비스&환경디자인

EBTM은 긴급 혈액수송 모빌리티 입니다.EBTM은 자율주행시스템으로 6개의 주행카메라로 주행하고,전용 수송 드론을 탑재 할 수 있습니다.모빌리티 자체로만 주행 및 임무수행도 가능하며,교통량 혼잡이 예상되어 골든타임의 지체가 판단된다면,자동으로 해당 의료 관제실에 알림으로 상황을 파악 및 제어할 수 있습니다.그 후,최종 책임자의 판단으로 드론에 내장되어있는카메라를 이용해 혈액 수송 드론을 조종하여,목적지까지 정확하고 안전하게 비행하여 국민과 환자들의 골든타임을 지킵니다.

이비티엠은 우리나라 도로의 혼잡과 정체에 대한 긴급 시스템 체계의 미래적 대안 아이디어로,매우 혼잡한 도로나 고속도로,국도,사고 현장, 국가 긴급 상황,자연재해로 인한 출혈 피해등등에 적합하고 전기에너지 충전으로 전국 여러곳에서 주행이 가능합니다.국내로부터 시작하여,더 멀리 글로벌로 뻗어나가기 위해, 최첨단 시의료시스템과 새로운 미래 모빌리티 아이디어로 대한민국의 의료 서비스기술을 더 발전하고 개척합니다.



WINNER
특선

SAFEST

디자이너
이선화, 정아인,
김민경, 한은진

출품분야
제품&서비스&환경디자인

지도교수
김승준
(울산대학교 산업디자인학과)



SAFEST는 SAFE의 최상급을 이용해서 가장 안전한 공간으로 청소년의 안전한 귀갓길을 지켜준다는 의미를 담았다. SAFEST를 만들게 된 배경이 있다. 울산의 옥동이라는 곳에만 217개의 학원이 모여있다. 이러한 학원가에서 발견한 문제가 있다. 학생들을 태우기 위해 무단횡단을 시키는 장면의 위험한 상황들이 있다는 것이다. 또한, 학원 통학 차들이 교통에 큰 피해를 끼치고 있어 대안이 필요하다는 점을 찾았다.

인터뷰를 통해서도 해당 학원가에 많은 문제점을 알아냈다. 종합적으로 보았을 때, 마땅치 않은 주차 공간에서 접촉사고가 일어나며 인근 주민의 주차 및 교통 안전에 대한 불편 호소가 있었다. 또한, 광도 양극화로 비행 청소년의 일탈 행위와의 연류성이 있고, 어두운 분위기로 범법행위 발생율이 증가한다는 것이다. 마지막으로, 대기 장소에 문제로 청소년의 심야 안전 문제와 주차 문제로 인해 도로 교통 혼선이 있다는 것이다.

이를 해결하는 방법으로 청소년들에게 특화된 공간을 제공하여 청소년과 부모가 굳이 대화하지 않아도 픽업 장소라고 약속이 된 공간을 제공했다. 안전한 장소에서 부모님을 기다릴 수 있는 부스로, 충전기와 함께 안전한 곳에서 학생들이 부모님을 기다릴 수 있다. 추가적으로 픽업부스 근처에 스탠드 간판이 있어서 멀리서도 잘 보일 수 있도록 설치하여 보행자, 운전자가 위치를 쉽게 인식할 수 있도록 하였다. 또한, 횡단보도는 착시효과를 주어 횡단보도를 일직선으로 걷고 싶게 만들어 무단횡단을 예방하면서 건너는 차나에 보행자에게 재미를 주고자 하였다. 그리고 CCTV가 달린 스마트 가로등으로 범법행위를 예방하고, 비상벨과 가로등 번호를 연계하여 빠른 신고를 할 수 있도록 한다. 터치형 볼라드는 동작감지 센서가 있어 사용자가 어두운 길을 걸을 때 사용자의 동작이 인지되어 안전한 동선을 제시하는 등, 이러한 방법들로 모두에게 더욱 안전한 공간이 될 수 있도록 디자인했다.

WINNER

특선

CAMELOCK

범죄 예방을 위한
디지털 도어락

디자이너

김태훈

출품분야

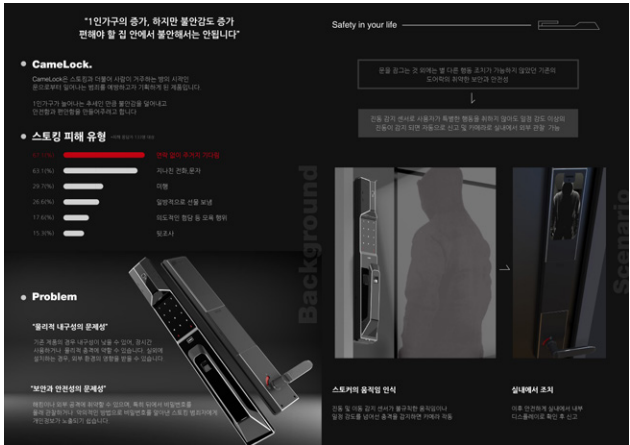
제품&서비스&환경디자인

1인 가구가 늘어나는 현대 사회에서 그에 비례하여 1인 가구를 대상으로 한 각종 범죄들이 늘어나는 추세입니다. 대표적으로 스토킹과 같은 범죄는 피해자의 거주지나 직장까지 따라다니면서 피해자가 원치 않는 행동들을 하며 괴롭히는 형태의 범죄인데, 이러한 범죄들을 예방하기 위해서 카메락(CameLock)이라는 새로운 디지털 도어락을 디자인하였습니다.

외부의 도어락이 총 길이가 850mm가 될 정도로 긴 형태가 된 이유는 문의 잠금장치 부분과 사람의 머리부터 인식하기 위한 카메라의 높이를 고려하였기 때문입니다. 외부의 머리 부분은 양옆을 가죽 재질을 넣어서 부드럽고 안정적인 느낌을 주었고 카메라를 포함한 윗면은 유광 플라스틱 재질을 주어서 빛이 반사되면서도 희미한 빛을 통하여 야간에도 잘 보일 수 있도록 디자인하였습니다. 그리고 손잡이 하단 부분부터 카메라가 있는 윗부분까지 모두 연결된 듯한 굴곡 과 형태적인 느낌으로 사용자에게 연결성을 강조하여 안정감을 주는 형태로 디자인하였습니다.

외부의 도어락 안에 진동 감지 센서와 이동 감지 센서가 탑재되어 있어서 일정 이상의 진동과 불규칙한 이동이 감지가 된다면 자동으로 카메라가 작동되면서 내부 도어락에 탑재되어 있는 디스플레이를 통해 외부의 상황을 보고 들을 수 있는 구조입니다.

정도가 심하다면 도어락 시스템 내에서 자동으로 신고를 할 수 있는 시스템과 비밀번호 만으로는 보안과 관련된 문제가 노출되기 쉽기 때문에 지문인식 시스템도 갖추어져있습니다.



Designer
of the year
2024



DESIGNER OF THE YEAR

올해의 디자이너

디자이너 김병완 (서원대학교 미디어콘텐츠학부)

한국문화유산

전통캐릭터 상품 84선

대한민국 한국문화유산 전통캐릭터를 활용하여 관광기획상품(굿즈) 84종을 개발 진행함. 캐릭터 원형을 기반으로 1.이미지형, 2.스토리형, 3.디지털형'의 세가지 유형의 다양한 굿즈 형태로 확장하고자 함



DESIGNER OF THE YEAR
올해의 디자이너

디자이너 신희인 (세명대학교 산업디자인학과)

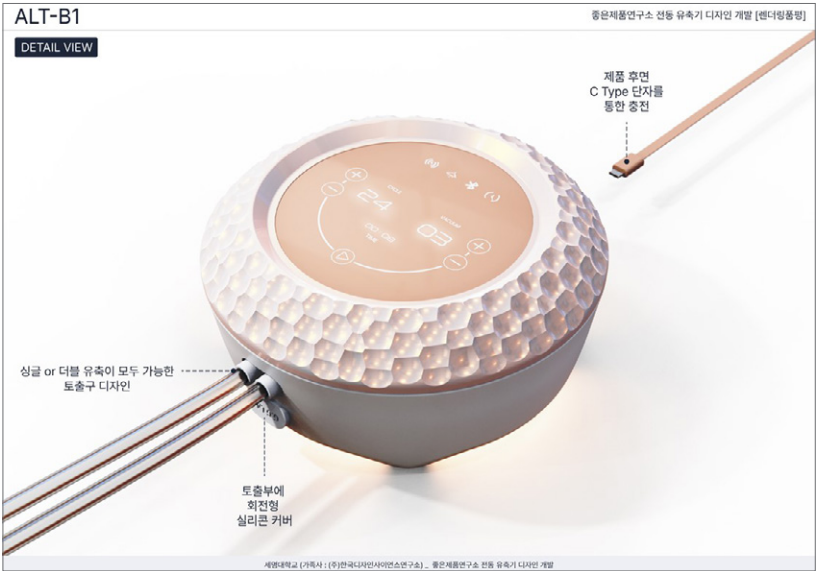
기업 아이덴티티
디자인 이미지 구축
중장기적 기업이미지 향상을
위한 PI가이드라인

생산비용 절감
디자인 설계
가격 경쟁력 확보를 위한 금형
및 생산 효율성 편의성을
고려한 디자인

이동형 모유 유축기 Single
디자인연구

모유수유 유축기(乳蓄器/機)는 수유보조도구의 하나로 아기의 엄마가 미리 모유를 짜내어 저장하는 도구로 유축기 사용편리성(현 제품에 대한 소비자 의견 조사 반영)과 중.고가형 제품군으로, 제품의 크기가 크지 않고 컴팩트하며 보관 및 이동 편의성을 고려한 디자인이 특징이다.

전기로 구동되며 조정 가능한 흡입 수준, 펌핑모드, 타이머 및 메모리 기능과 전기 유축기는 효율적이고 편리한 펌핑세션으로 설계되었으며 강력한 흡입력을 디자인함, 특정 모유수유 문제가 있거나 모유 공급을 효과적으로 확립 또는 유지해야 하는 산모에게 편의성을 고려한 디자인



DESIGNER OF THE YEAR
올해의 디자이너

디자이너 권윤경 (세명대학교 시각영상디자인학과)

제64회 충북도민체육대회
상징물 공모-출품작

미래 도약의 이미지와 충주에서 ㅈ, ㅊ 자음을 의인화 이미지로 구현하고 청정의 충주호의 이미지와 충북 레이크파크르네상스를 상징하는 물결로 형상화하여 충주시의 성공과 충북의 발전을 강조하였습니다.



DESIGNER OF THE YEAR
올해의 디자이너

Variation_02

디자이너 하은경 (한남대학교 융합디자인학과)

공간을 구성하는 패턴들의 반복과 변주
* 이 논문(작품)은 2023학년도 한남대학교 학술연구비 지원에 의하여 연구되었음



DESIGNER OF THE YEAR
올해의 디자이너

꽃 2403

디자이너 박신영 (한남대학교 융합디자인학과)

꽃의 이미지를 활용하여 제작 함.
330×140×250(mm)
호두나무, 나무에 채색, 스텐봉
* 이 논문(작품)은 2024학년도 한남대학교 학술연구비 지원에 의하여 연구되었음



DESIGNER OF THE YEAR
올해의 디자이너

디자이너 박효순 (주식회사 위드인디자인 대표)

고양이 TV 켓타워

고양이와 사람이 함께 사용할 수 있도록 제작된 원목 가구입니다. 사람과 고양이가 가장 많이 시간을 보내는 거실 공간에 고양이가 좋아하는 수직 공간, 숨숨집, 투명 해먹, 구름다리 등을 제공하고, 사람을 위해 TV나 빔프로젝터 등의 영상 공간을 배치하여 공간 활용성을 높였습니다.

왼쪽 장은 고양이가 안과 밖을 자유롭게 오가며 자연스럽게 시선을 이동할 수 있도록 설계되어 호기심을 자극합니다. 안쪽 공간이나 바깥 돌출 계단 등을 활용해 복잡한 이동 동선을 만들어 주었고, 높은 공간을 선호하는 고양이의 특성에 맞춰 거실에서 가장 높은 구름다리 공간을 마련했습니다.

오른쪽 장은 넓은 숨숨집 공간과 정면에서 우측으로 오르는 계단 동선을 제공합니다. 낮은 곳을 좋아하는 게으른 고양이나 노묘를 위한 숨숨집 공간도 마련되어 있으며, 모든 계단의 높이는 품종이나 나이에 관계없이 어떤 고양이든 사용할 수 있도록 디자인되었습니다. 중앙의 스퀘어 공간은 TV나 빔프로젝터 설치에 적합하며, 하부 장은 일반 TV 장식장처럼 셋탑박스 공간과 서랍 등 다양한 수납공간을 제공합니다.

또한, 사람의 시선이 가장 오래 머무는 거실 정면에 배치되어 고양이와 오랫동안 교감할 수 있으며, TV가 있는 정면 벽면 공간을 활용하기 때문에 공간 활용성이 매우 높습니다.



DESIGNER OF THE YEAR
올해의 디자이너

디자이너 정용진 (청주대학교 산업디자인학과)

AI Vending Machine

신체적 약자를 위한 자판기로 제품 토출구의 위치와 메뉴 결재부의 높이를 최적화 하였으며, 스마트 카메라와 Ai 분석기술을 활용하여 사용자의 성별, 나이등을 분석하여 선호제품의 데이터 수집 및 분석을 통해 선호제품 위주의 구성이 가능함.



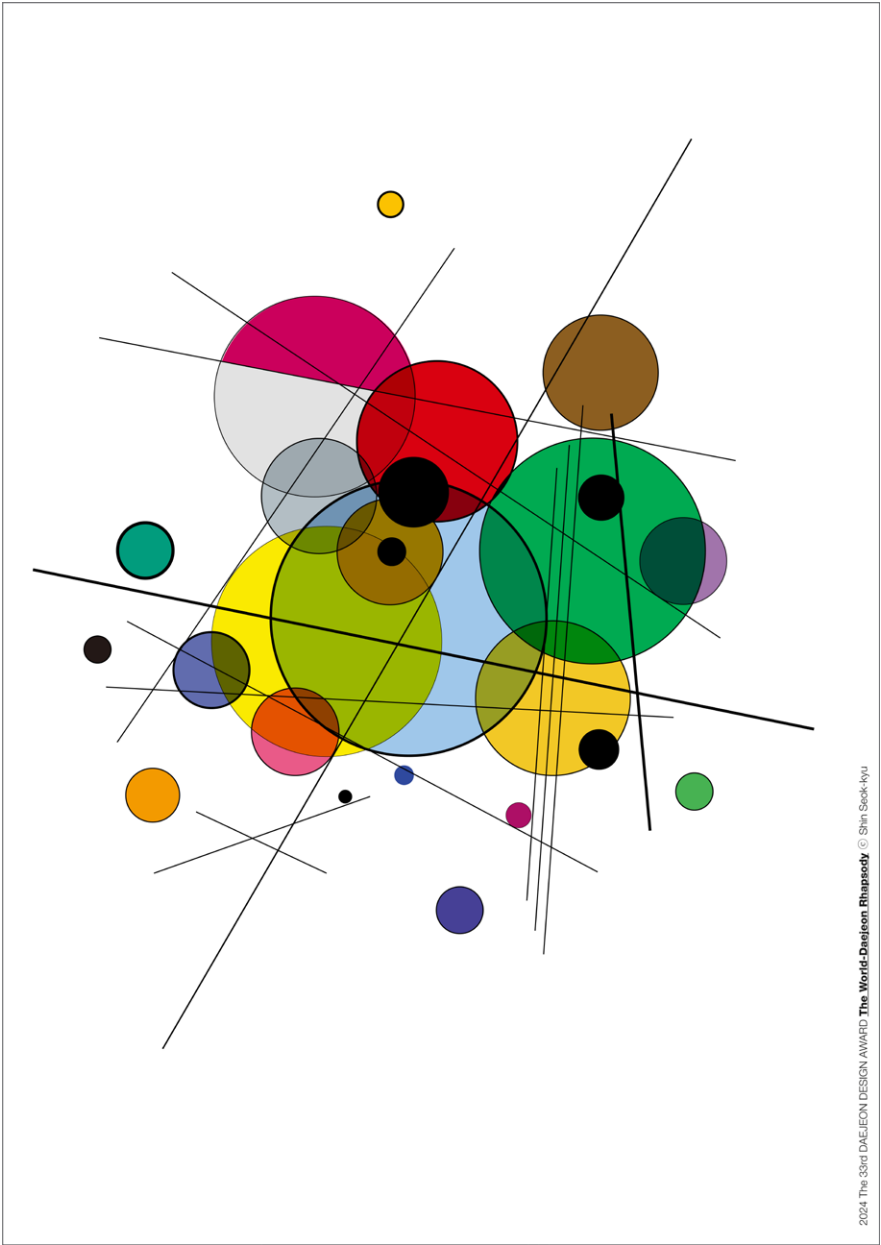
DESIGNER OF THE YEAR

올해의 디자이너

The World-Daejeon Rhapsody

디자이너 신석규 (청주대학교 예술대학 시각디자인학과)

대전의 지역적 특성, 다양한 문화와 사람들의 어우러짐을 공감각적
관점에서 추상적인 시각적 연상을 표현함



2024 The 33rd DAEJEON DESIGN AWARD The World-Daejeon Rhapsody © Shin Seok-kyu

DESIGNER OF THE YEAR

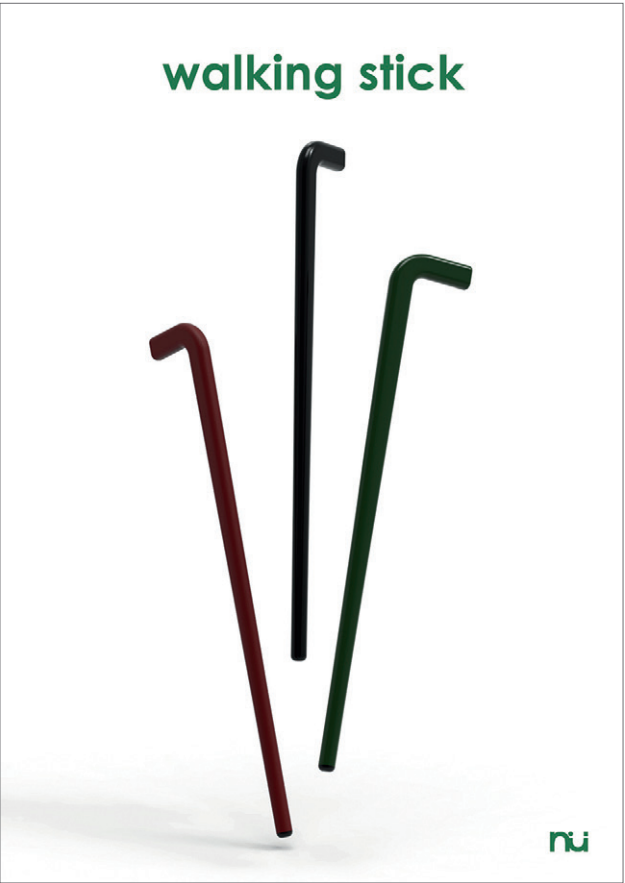
올해의 디자이너

디자이너 윤홍순 (목원대학교 산업디자인학과)

walking stick

본 작품은 보행에 불편을 겪는 고령자가 직관적으로 사용할 수 있는
고령자용 walking stick 이다.

walking stick은 형태적 특징을 가지고 인간공학적 측면에서
디자인되었다. 손잡이부분은 직사각에 라운드가 있는 형태로손에
쥐는 힘이 없는 고령자도 접촉면이 쥐는 손바닥의 형태를 가지고
있어 적은 힘으로도 지지할 수 있는 형태를 취하고 있다.지면에 닿는
형태는 원형으로 변화를 주어 힘을 지탱하는데 효율적으로 힘 전달되어
바란스를 잡는데 어려움이 없도록 디자인하였다. 또한 바닥에
닿는 부분은 미끄럼 방지를 위해 고무재질로 처리하여 정확한 지면을
컨트롤 할 수 있도록 하였다.



DESIGNER OF THE YEAR

올해의 디자이너

디자이너 백한열 (한남대학교 건축학과)



로딩중안로

디자인 개념

대전 원도심 저탄소 모빌리티 도로전환을 위한
가로공간 디자인

역사적으로 대전 원도심의 주요한 가로공간인 중앙로를 거리공원으로 조성하여 만남의 공간이자 머무름의 공간으로 탈바꿈한다. 이를 위하여 섬세한 단계별 계획을 수립하고 중앙로의 가로설계를 통하여 원도심 및 대전의 새로운 공공공간을 조성한다. 이를 위하여 차선다이어트를 통한 도로공간의 임시적 활용과 주민, 상인 등 지역의 니즈를 반영하여 점차적으로 차량위주의 도로공간으로 시민의 공간으로 변화시켜 나간다. 대전역에서 충남도청에 이르는 구간은 약 1.2KM로 보행으로 이동시 약 15분이 소요된다. 새롭게 조성되는 중앙로는 궁극적으로 대전을 저탄소 모빌리티 환경으로 변화시켜 나가는 최초의 시도가 될 것이다.

중양포 현황

6차선 도로 위주의 보행환경이 취약하고
외부활동이 일어나기 어려운 구조.

현재의 중앙로는 6차선 차량위주의 도로이며, 보행자를 위한 인도공간은 충분하지 못하다. 중앙로의 가로공간의 변화는 막대한 공사비를 소요하고 한번 공사를 하면 되돌리기 어렵다. 또한 기존 교통 중심의 중앙로가 보행화 및 광장화로 변화하면 도시의 교통체증의 문제를 야기 할 수도 있다. 도시공간의 변화는 시대의 니즈와 미래 수요에 대한 반영이 함께 이루어져야 한다.

1단계

파클렛을 통해 임시적으로 차선 일부
거리공원으로 활용하고 차선 다이어트 가능성 검토
위주의 중앙로를 텍티컬 어머니즘을 활용하여
적으로 보행공간을 확장하여 사용한다. 임시적 공간
을 통해 사업 결과에 대한 사회적 요구를 확인할 수
며, 개선안 또한 도출할 수 있다. 1단계는 중앙로 전체를
공원으로 변환 시 소요되는 비용과 실효성을 사전에
해 볼 수 있다. 기존의 도로와 보행로의 비율을 90:10,
0으로 유지하면서 단기간 테스트를 진행한다.

2단계

차선다이어트를 통한 거리공원
조성·보행 및 자전거 활성화

1단계를 통해 중앙로 보행화에 대한 사회적 합의가 이루어졌을 경우 교통영향을 최소화 하기 위하여 중앙로 1개 차선의 차선 다이어트를 통해 보행로를 확대 한다. 2단계는 안전한 보행 공간을 조성할 뿐만 아니라 중앙로의 상업 활성화에도 영향을 미치게 된다. 2단계를 통해 중앙로를 잠정적으로 보행화 하는 사회적 협의를 도출한다.

3단계

성큰광장 조성을 통해 지하상가와 지상의
적극적인 연결 및 중앙로 보행 연결

3단계는 중앙로 2개 차선을 추가적으로 보행 및 광장 공간으로 확보한다. 확보된 공간은 보행공간 뿐 아니라 머무르고 활동할 수 있는 공간으로 작동할 수 있다. 확장된 보행면적은 기존 10%에서 30%로 증가하였으며, 녹화 공간 또한 확보된다. 차량 이동은 30km 이하 속도로 제한하여, 녹지공간 확보를 통해 저탄소, 친환경적 공간으로 조성한다. 또 지하상가의 출입구를 크고 밝게 확장하여 지상과 지하의 연계를 극대화 한다.

4단계(미래)

중양로 일반차량 접근 통제 및 대중교통만 접근 가능하도록 Shared Space 조성, 4단계는 최소한의 대중교통만 통행할 수 있도록 1~2 차선을 shared-space 개념으로 조성하여 보행자들이 자유롭게 교차하게 된다. 대중교통은 15km/h 속도로 제한하여 최소한의 공공교통의 통행성 확보하고 동시에 보행 안전성을 극대화한다. 4단계 중양로 공간은 광장과 공원 역할로 도시의 핵심 공간이 된다. 즉 중양로 변화의 결과 보행, 녹지, 광장 네트워크가 도시 전체로 확장되고 서로 연결된다.

DESIGNER OF THE YEAR
올해의 디자이너

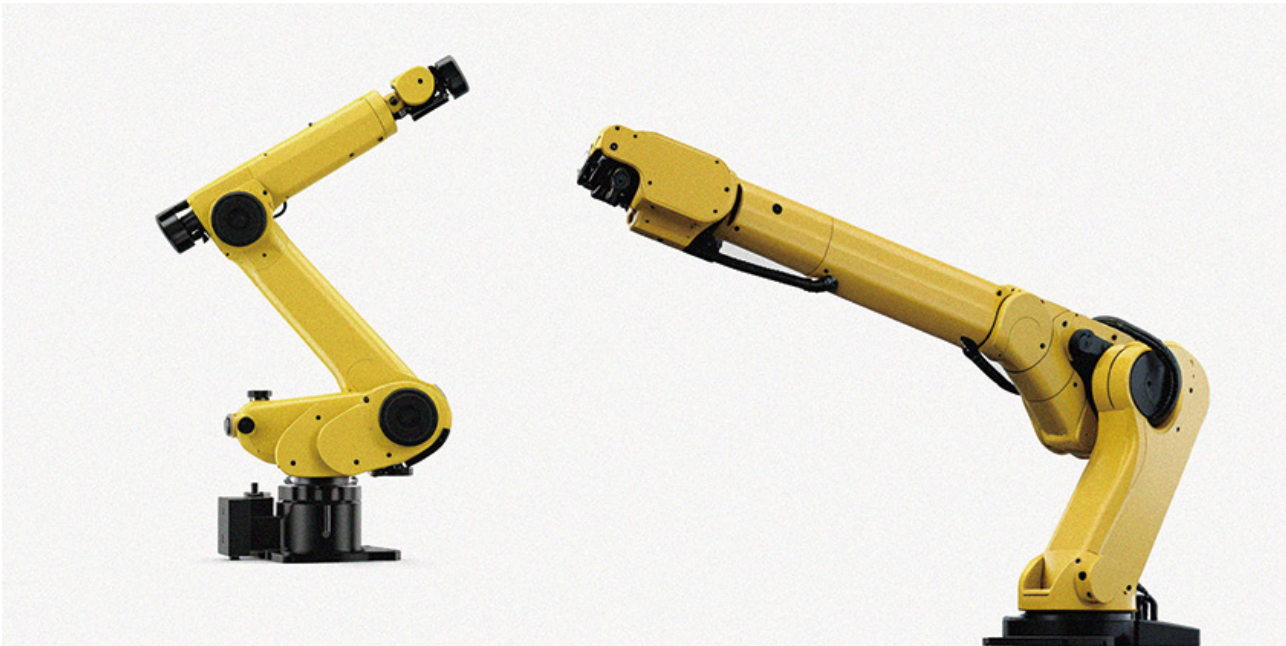
디자이너 황경찬 (한남대학교 융합디자인학과)

산업용 로봇 시스템
(Industrial robots system)

산업용 로봇 시스템은 다양한 산업의 생산 유연성과 내구성을 가지고 작동하며, 타이어, 연료 호스, 엔진 블록부터 차량 유리, 스티어링 휠, 플라스틱 라이닝에 이르기까지 다양한 제품의 제조에 활용될 수 있습니다.

또한, 작업자가 접근하기 어려운 위험한 작업을 대신 수행하며, 전 공정을 자동화하여 효율을 극대화합니다. 각 제조 셀 간의 통합도 용이해, 생산성을 대폭 향상시키는 데 기여할 수 있습니다.

*이 논문(작품)은 2024학년도 한남대학교 학술연구비 지원에 의하여 연구되었음



Special
Topic
A.I.

A.I.
특별주제

- 김해성, 장하진, 김서정, 김가연
대전역 리디자인 프로젝트 '하루'
- 이주희
생성형 AI를 활용한 대전역 디자인
- 김하빈
MatBot
- 박태건, 강예슬, 한일우
상호작용의 중심지, 대전역

A.I. SPECIAL PRIZE

특별주제
최우수상

대전역 리디자인 프로젝트 ‘하루’

디자인
김혜성, 장하진,
김서정, 김가연

지도교수
주다영
(국민대학교 시디자인학과)

“하루하루 발전해나가는 대전을 향해”

프로젝트 ‘하루’는 과학도시로서의 대전과 교통의 중심지로서의 대전역을 더욱 발전시키고 이동에 더 큰 편리함을 주기 위한 프로젝트입니다. 그러한 특징들을 대전역에 담기 위해 4층에 각각 컨셉을 부여해 복잡했던 대전역의 구조를 정리함과 동시에 미래에 생길 기술을 접목한 새로운 공간을 구현했습니다. 또한 대중교통 부족한 곳을 보완할 미래 모빌리티로 UAM ‘나래’와 도심 연계형 트램 ‘나루’를 제시합니다.

심사위원 의견

최우수상으로 선정된 대전역 리디자인 프로젝트 ‘하루’는 구체적이고 전략적인 접근이 돋보였습니다. 프로젝트는 시를 효과적으로 활용하여 다양한 세션의 디자인과 전체적인 역사의 통일성을 표현했으며, 이러한 점이 높은 평가를 받았습니다.

특히, 생성형 AI들의 일반적인 한계인 이미지 변형 및 퀄리티 저하 문제를 우수한 프롬프트 활용으로 극복하며, 높은 퀄리티의 비주얼 결과물을 만들어냈습니다.

각 세션의 디자인 아이덴티티가 일관되게 유지되며 프로젝트의 완성도를 높였고, 이는 프로젝트가 단순한 비주얼을 넘어 깊이 있는 기획과 실행력을 보여주었다는 점에서 주목할 만했습니다. 세부적인 시각 요소와 함께 사용자 경험을 강화하기 위한 섬세한 디테일이 돋보였으며, AI 기술이 가진 잠재력을 창의적이고 실용적으로 결합한 점이 큰 강점으로 평가되었습니다.

이 작품은 AI 기술이 디자인의 창의성과 실용성을 결합할 수 있는 가능성을 성공적으로 보여준 사례로, 향후 AI 기반 디자인의 새로운 기준을 제시할 수 있는 탁월한 예시가 되었습니다.

심사위원 의견

“대전역 리디자인 프로젝트 하루”를 최우수작으로 선정하게 되어 매우 기쁘게 생각합니다. 이 작품은 혁신적인 접근 방식과 뛰어난 실행력으로 주목을 받았습니다.

본 작품은 생성형 AI 기술을 활용하여 대전역을 재해석함으로써, 첨단 기술과 도시 계획의 조화로운 융합을 보여주었습니다. 특히 주목할 만한 점은 미래의 다양한 교통수단을 세심하게 고려하여 각각의 용도에 맞게 분류하고 배치한 점입니다. 이는 단순한 미적 개선을 넘어 기능성과 효율성을 극대화하는 탁월한 안목을 보여줍니다.

대전의 지역적 특성과 교통 환경에 대한 깊이 있는 분석이 돋보입니다. 작품은 대전의 독특한 도시 구조와 교통 패턴을 정확히 파악하고, 이를 바탕으로 각 교통수단 간의 연결성을 최적화하였습니다. 이러한 접근은 대전역이 단순한 교통 허브를 넘어 도시의 유기적 일부로 기능할 수 있는 가능성을 제시하였습니다.

본 작품의 또 다른 강점은 단순히 시각적 결과물에 그치지 않고, 그 이면의 전략적 기획 의도를 명확히 제시한 점입니다. 디자인 컨셉부터 실행 계획까지 체계적으로 설명함으로써, 대전의 역사와 문화, 그리고 미래 비전을 적절히 반영하였습니다. 이는 본 프로젝트가 단기적인 미관 개선을 넘어 장기적인 도시 발전 전략의 일환으로 기능할 수 있음을 보여줍니다.

“대전역 리디자인 프로젝트 하루”는 기술적 혁신, 지역 특성에 대한 깊은 이해, 그리고 전략적 사고의 조화를 통해 탁월한 완성도를 보여주었습니다. 이 작품은 단순한 역사 리모델링을 넘어 도시 재생과 미래 교통 체계의 패러다임을 제시하는 선구적인 비전을 담고 있습니다. 본 심사위원은 이 프로젝트가 대전시의 미래 발전에 중요한 청사진이 될 것으로 기대하며, 최우수작으로 선정하게 되었습니다.



A.I. SPECIAL PRIZE

특별주제
우수상

생성형 AI를 활용한 대전역 디자인

디자인
이주희

교통의 중심인 대전역의 모습을 유리로 된 구 형태의 돔을 기준으로 사방으로 퍼져나가는 모습을 생성형 시미드저니로 표현하였다. 가장 미래적인 것은 자연과의 조화를 이루는 것임으로 나무들에 둘러싸여 있고 건물 내부도 정원으로 이루어져 있다.

심사위원 의견

우수상으로 선정된 '생성형 AI를 활용한 대전역 디자인'은 혁신적이면서도 실용적인 디자인 접근이 돋보였습니다. 이 프로젝트는 AI 기술을 단순히 시각적 요소에 적용하는 것을 넘어, 사용성과 접근성을 철저히 고려한 기획이 이루어졌다는 점에서 높은 평가를 받았습니다.

특히, 생성형 AI가 가진 한계인 동일한 이미지를 일관되게 생성하기 어려운 점을 뛰어난 프롬프트 활용으로 극복한 점은 매우 인상적이었습니다. 그 결과, 전체 역사의 단면과 각 층의 세부 디테일을 효과적으로 보여주는 이미지가 완성되었고, 이러한 시각적 요소는 실무에서의 구현 가능성을 높이며 디자인의 깊이를 더했습니다.

이미지 퀄리티와 실질적인 사용성을 모두 갖춘 이 프로젝트는 기술적 도전과 사용자 중심의 사고가 결합된 훌륭한 사례로, 단순한 시각적 아름다움을 넘어서 효율적이고 포괄적인 디자인을 지향하는 미래의 가능성을 제시했습니다.

심사위원 의견

"생성형 AI를 활용한 대전역 디자인"을 우수상 작품으로 선정하게 되어 큰 기쁨을 느낍니다. 이 작품은 혁신적인 접근과 창의적인 비전으로 심사위원들의 높은 평가를 받았습니다.

본 작품의 가장 큰 강점은 교통 인프라와 자연환경을 유기적으로 결합한 점입니다. 대전역을 단순한 교통 허브로 국한하지 않고, 도시 속 자연의 오아시스로 재해석한 접근 방식이 매우 혁신적입니다. 이는 현대 도시 설계의 패러다임을 전환하는 선구적인 시도로 평가됩니다. 특히 주목할 만한 점은 이동의 개념을 '여행'으로 승화시킨 점입니다. 대전역을 통과하는 여정을 단순한 장소 이동이 아닌, 자연을 만끽하고 힐링할 수 있는 특별한 경험으로 재구성하였습니다. 이는 현대인의 바쁜 일상 속에서 잠시나마 휴식과 재충전의 기회를 제공하는 혁신적인 발상입니다.

본 작품은 미래의 교통수단을 예견하고 이를 자연 친화적 환경과 조화롭게 통합시켰습니다. 이는 단순히 현재의 필요를 충족시키는 것을 넘어, 미래 지향적이고 지속 가능한 도시 계획의 본보기를 제시합니다. 또한 이용객에게 '또 다른 즐거움'을 선사하고자 하는 디자인 철학이 돋보입니다. 이는 단순히 기능적 요구사항을 충족시키는 것을 넘어, 사용자의 정서적, 심리적 만족도까지 고려한 전인적 접근 방식을 보여줍니다.

생성형 AI를 활용하여 이러한 비전을 구현한 점 또한 높이 평가됩니다. 이는 첨단 기술과 창의적 디자인 사고의 융합이 어떻게 도시 공간을 혁신적으로 변화시킬 수 있는지를 보여주는 좋은 사례입니다. "생성형 AI를 활용한 대전역 디자인"은 교통, 자연, 그리고 인간 경험을 유기적으로 융합하여 대전역의 새로운 가능성을 제시하였습니다. 이 작품은 단순한 기능적 개선을 넘어 도시 공간의 질적 변화를 추구하며, 미래 도시 계획의 새로운 방향성을 제시합니다.

본 심사위원은 이 프로젝트가 대전시민들에게 일상 속 특별한 경험을 선사할 뿐만 아니라, 도시 설계의 새로운 패러다임을 제시할 것으로 기대합니다. 이에 본 작품을 우수상으로 선정하게 되었습니다.



생성형 AI를 활용한 대전역 디자인



● CONCEPT

교통의 중심인 대전역의 모습을 유리로 된 구 형태의 돔을 기준으로 사방으로 퍼져나가는 모습을 생성형 AI 미드저니로 표현하였다. 가장 미래적인 것은 자연과의 조화를 이루는 것임으로 나무들에 둘러쌓여 있고 건물 내부도 정원으로 이루어져 있다.

● 대표 이미지 PROMPT

/imagine distant view of futuristic Daejeon station on flat terrain, large central glass dome with modern extensions reaching outward, lush greenery and gardens surrounding the station, sleek high-speed trains on multiple tracks, large parking areas visible around the station, advanced eco-friendly architecture, sunlight reflecting off smooth glass, modern yet natural aesthetic, --ar 16:9

● 내부 이미지



● 역의 중심이 되는 대합실의 단면도



● 드론형 이동수단

미래의 이동수단 중 하나인 드론으로 사람을 옮기는 모습. 중앙의 돔 옆의 건물의 천장이 열리고 닫히며 이동한다.



사용 프로그램

Midjourney

/imagine distant view of futuristic Daejeon station on flat terrain, large central glass dome with modern extensions reaching outward, lush greenery and gardens surrounding the station, sleek high-speed trains on multiple tracks, large parking areas visible around the station, advanced eco-friendly architecture, sunlight reflecting off smooth glass, modern yet natural aesthetic, --ar 16:9

A.I.
SPECIAL
PRIZE

특별주제
우수상

디자이너
김하빈

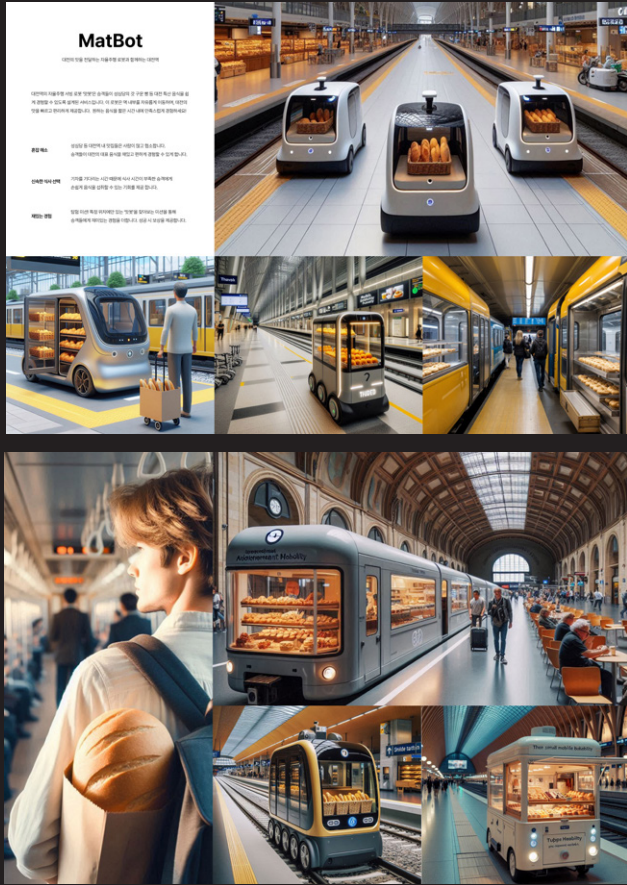
지도교수
조성환
(충남대학교 디자인창의학과)

대전역의 자율주행 서빙 로봇 ‘맛봇’은 승객들이 성심당의 갓 구운 빵 등 대전 특산 음식을 쉽게 경험할 수 있도록 설계된 서비스입니다. 이 로봇은 역 내부를 자유롭게 이동하며, 대전의 맛을 빠르고 편리하게 제공합니다. 원하는 음식을 짧은 시간 내에 만족스럽게 경험하세요!

혼잡 해소
성심당 등 대전역 내 맛집들은 사람이 많고 협소합니다. 승객들이 대전의 대표 음식을 재밌고 편하게 경험할 수 있게 합니다.

신속한 식사 선택
기차를 기다리는 시간 때문에 식사 시간이 부족한 승객에게 손쉽게 음식을 섭취할 수 있는 기회를 제공 합니다.

재밌는 경험
탐험 미션! 특정 위치에만 있는 ‘맛봇’을 찾아보는 미션을 통해 승객들에게 재미있는 경험을 더합니다. 성공 시 보상을 제공합니다.



사용 프로그램
Bing의 Image Creator

로봇만 있는 것
Inside the train station where more than three self-driving mini-mobility of Bread Delivery travels

사람만 있는 것
Inside the train station where more than three self-driving mini-mobility of Bread Delivery travels. The person who gets a loaf of bread from the self-driving car.



A.I.
SPECIAL
PRIZE
특별주제
장려상

상호작용의
중심지,
대전역

디자이너
박태건,
강예슬,한일우

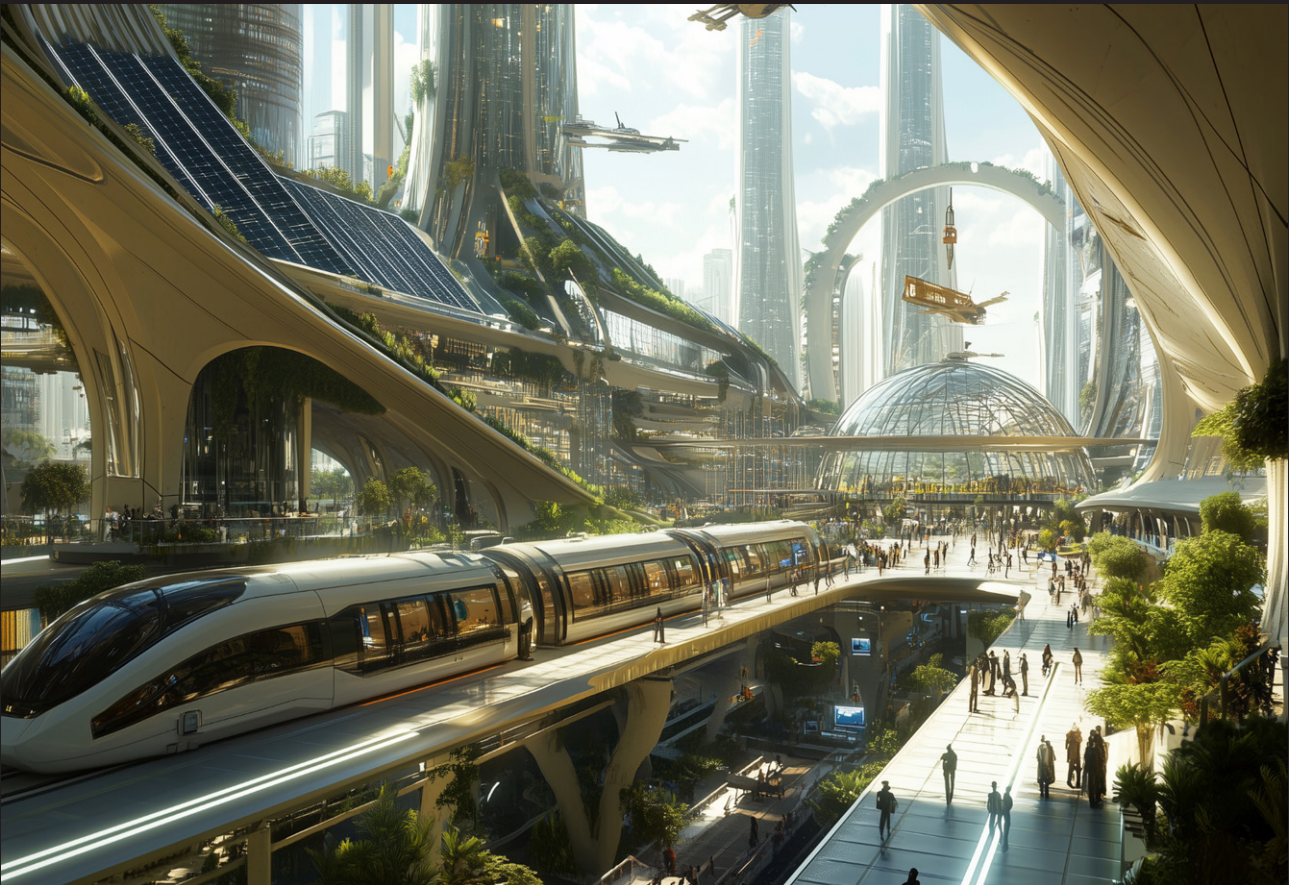
이 작품은 미래의 대전역을 형상화한 것으로 첨단 기술과 자연이 공존하는 도심 환경을 섬세하게 묘사하고 있습니다. 대한민국에서 대전의 위치는 대구, 부산, 서울 등과 달리 어느 지역으로 가던 약 1시간 반 정도의 시간이 소요됩니다. 이러한 위치 장점을 살려 '교통 허브'라는 키워드를 주제로 삼게 되었습니다. 곡선형의 건축물은 대전역이 효율적인 교통 허브로 자리매김하는 모습을 상징합니다. 열차는 도시를 가로지르는 주된 교통수단으로 미래의 교통 환경을 보여줍니다.

공중에 떠 있는 구조물은 대전역이 도시의 핵심 축으로서의 역할을 강조합니다. 대전역 건축물은 환경과 기술의 조화를 완벽히 구현하며 고층 건물에 설치된 태양광 패널은 지속 가능한 에너지를 적극 활용하는 미래 도시를 상징합니다. 녹지 공간은 자연과 공존하는 도시의 비전을 반영하며 유리 돐 구조는 자연광을 활용해 밝고 개방된 공간을 형성합니다. 이는 대전역이 교통뿐 아니라 휴식과 교류, 문화가 융합되는 다목적 공간임을 보여줍니다. 역 주변에 배치된 산책로와 정원은 도심 속에서 자연을 즐길 수 있는 휴식 공간을 제공하며 미래 도시 생활의 새로운 모델을 제시합니다. 공중에 떠다니는 차량들은 대전역이 미래 교통의 중심지로 발전할 가능성을 상징합니다. 작품 속 대전역은 다양한 사람들이 모이고 상호작용하는 활기찬 공간으로 표현되었습니다. 첨단 기술, 인간 활동, 그리고 자연이 조화를 이루는 미래 도시의 이상적인 모습을 그려내며 대전이 기술과 환경을 선도하는 도시로 자리잡는 비전을 제시합니다.

사용 프로그램
Midjourney

주 이미지
This is an image of the future Daejeon Station as the center of a transportation hub. Daejeon Station is depicted as a center where various means of transportation gather, and the high-speed rail, self-driving electric vehicles, drones, and hyperloop tubes spread out in all directions, connecting each city. The area around the station is surrounded by cutting-edge skyscrapers and an urban landscape, emphasizing its integration into the city of the future. The digital display visually expresses that it can be quickly connected to major cities within 1.5 hours. Overall, it conveys a dynamic feel that emphasizes clean lines, luminous lighting, connection and movement. --v 6.1

보조 이미지
In the futuristic city, high-tech buildings with solar panels on their rooftops are surrounded by minimal greenery. Electric trains transport people to work, and the station interior features curved glass and metal walls with decorative plants subtly placed throughout the spacious concourse. In front of the station, small, quiet futuristic public transportation moves along tracks suspended above. In the air, futuristic transport equipment, flying escalators, and cargo delivery robots navigate the area, adding to the high-tech atmosphere. People are actively moving through the station, heading to their destinations. A baseball dome is visible in the distance



FINALIST

입선

No.	수상자	작품명
1	이선화, 한은진	Mon monde
2	김태훈	Shoes Chair(신체적 약자를 위한 신발장 의자)
3	김태훈	Pawrity Chair(1인 가구와 반려견을 위한 의자)
4	최지혜, 윤지영, 박민지, 조하연	놀이, 어린이와 자연을 연결하다
5	소예성	color gard
6	유다미, 최우영	Fab
7	한동우, 유다빈	유기동물 물품기부 Me·Racle 캠페인
8	백규일	COOKY
9	유태경, 김채린, 최병호, 백규일	cosy
10	김려원	DROP KIT
11	한지훈, 장태영	충무공의 해전을 담은 인센스 스틱, 귀선향
12	김진하	경주풍경: 신라의 숨결이 느껴지는 도시
13	김진하	보성녹차가 차오르다
14	김성진	1인가구를 위한 이동가능한 소형 냉장고
15	이주원	초등학생 학업성취도 향상을 위한 가족 독서 서비스, PICKER
16	이종진, 손병국	CUBATH
17	이승민, 함정민	뉴어스팜 : 친환경 도시농업 활성화를 위한 모듈구조 AI 스마트팜
18	박하은, 임세빈	오감(Ogam)
19	박세민, 정영빈, 김태우, 김창휘	build joy
20	김소연, 이지수	도심 속 아이들을 안전하게 지켜주는 “꿈지킴이”
21	박세민, 정영빈, 김태우, 김창휘	스핀엑스 - 회전을 통해 세척할 수 있는 렌즈 케이스
22	WU DAYU	Crisis
23	한지혜	Oatith
24	한지혜	아빠의 청춘
25	한지혜	시작과 끝
26	박민상, 김채림, 임기환	채식인(菜食人)을 위한 비건 샌드위치 패키지
27	한지훈, 장태영	지구를 지키는 장난감 수호자들 '어스 가디언즈'
28	김채린	Eartsy'
29	김채린	Tripic
30	김은서, 봉수아	JOYBEAM

No.	수상자	작품명
31	이신정, 이현주	PIKO : 1인가구를 위한 농산물 픽업예약 어플리케이션
32	이시원	지역의 정취를 한 장에 담은 지역 일러스트 '아우르다'
33	성민주	청춘[공]간
34	김시완	소외계층 구호식품 전달 및 가게 활성화 프로젝트 With Flag Brand Design
35	김시완	태양광 패널을 적용한 공기진단 스마트테리어_WHIRANG
36	조예달	W.Free
37	신혜지, 이혜민, 김예본	Accio
38	김예본	체취 문제를 해결 및 쾌적한 실내 환경을 위한 두 가지 케어, 디센트
39	김민경, 박유진	PISE
40	윤지우, 정세윤, 박소정, 김도윤	IceT
41	유현수	텔러
42	이지한	시니어케어서비스 애플리케이션
43	김가현	온라인과 오프라인 디지털 아트의 만남 ond
44	정영빈, 박세민, 김태우, 김창휘	Laser positioning ladder
45	정영빈, 박세민, 김태우, 김창휘	SpinSquare
46	정영빈, 박세민, 김태우, 김창휘	BraceLight
47	이채영, 이예지, 박준희, 최민기	펍케어(PUP CARE)
48	유태경	Roly - Poly
49	양채현, 조나단	페트리코
50	배준호	CARD
51	박소민, 김가현	워너비
52	윤혜준, 임서영, 최수연	BLOOMI
53	최환중	어린이 양치 습관 개선을 위한 게임형 디바이스 '치카-푸카'
54	윤승현	메타버스 in 경희루
55	윤혜준, 최수연	SAFEPUF
56	최성우	S&S_See and Speech
57	황수경	New combination
58	김태영, 박소영, 황은희	행복피움
59	백진주, 최우성	Dogpod
60	최은영	구봉도를 대표하는 향 브랜드, GOODBONG

FINALIST

입선

No.	수상자	작품명
61	윤혜준	Build a Shelf
62	서민혁	월영갯(月影)
63	이수연	공주의 유산, 미래를 잇다
64	송은지	대전 한밭수목원 관람객을 위한, 한밭수목원 APP
65	서민혁	AuraFloat
66	서민혁	PawGuard IR
67	지유나, 김준희	INSTIP (인스티프)
68	변영석	가치와 픽
69	김지수	One inch - 스마트 팜레스트
70	김지수	웨어러블 체외충격파
71	정승욱	열대식물원 브랜딩 디자인
72	홍성빈	Burger Stool
73	문지애, 홍지현	우리집 사자 (부모 자녀 간 관계개선 브랜드)
74	봉수아	핏웨이브: 휴식과 쉼을 더하는 스트레칭 기기
75	이채민, 정승일	RESECATION
76	조예담	GALLECT
77	이수아, 정여진, 김하은, 이지원	청년 아이돌봄 플랫폼, 키도
78	김지연, 이예림	Macyver Book
79	정나영, 유다빈, 유슬기	보령머드축제 포스터
80	이채민, 성기민	수호의
81	양승우	Rader
82	정다진	2026 매일매일 타이포 일력 디자인
83	박지은, 최성빈, 전건희	스담
84	김우림	멸종위기종 고래 알리기 프로젝트
85	원서경, 최은영, 김성연	헤밋
86	주연아, 노유진, 정유현, 염아현	부산 소금을 담은 치약, 담소
87	박혜빈	우리네 요괴 이야기, 혼불 프로젝트
88	김은서	SenseSight
89	황성진, 권민주, 민경훈, 황은정	BELLOWS_전기차 화재와 홍수에 대응하는 차세대 물막이판 디자인
90	WU DAYU	Desire peace

No.	수상자	작품명
91	김산하, 박수현, 최윤서	이정돈
92	황성진, 강인찬, 한종완	Emptilize
93	WU DAYU	Social anxiety
94	한동우	오묘한 경계 속에서
95	WU DAYU	Tree and hope
96	WU DAYU	BLAPBSA Visual Identity Design
97	WU DAYU	The shadow needs
98	김다혜	[지고지순] 지리산 야생화 꿀
99	이다현, 유소연, 이민지	2030 1인가구 식습관 개선 앱 서비스, Refresh
100	안시연, 김민솔	Drops to Rain
101	강은비	수제 잼 브랜드 디자인
102	강은비	천연 화장품 브랜드 시드물 리브랜딩
103	신혜원	후루룩즈- 대전 칼국수 캐릭터, 굿즈 제안
104	김영민	보석의 연주
105	우재민	BREATHEIN
106	권유경	정오의 힐링을 선물하는 향수 브랜딩 ‘Noon’
107	권유경	지도디자인 <땅.땅.우도!>
108	권유경	제천 한방치유숲길&솔밭 공원 브랜딩 ‘소오롯’
109	김우섭	EZ BAR
110	장다혜, 정세빈, 성예진	곰빛마루_곰씨네 테마공원
111	유승아, 이지은	PillGuard
112	주지선	Mountain Planet
113	우재민	Stepilter
114	김혜림	부모님들의 멘토, 마멘토
115	김민주	[완전]타파!
116	방정호	비다스 에스프레소 머신 (VDAS Espresso Machine)
117	양지혜, 윤은서, 박세은	옛 충남도지사 관사촌 ‘테미오래’ BI 디자인
118	양지혜, 박세은, 윤은서	활로
119	성가은, 오정연	키히(Kihi)
120	김준우	오르빗_ORBIT

FINALIST

입선

No.	수상자	작품명
121	이지은, 유승아, 한승현	Be2
122	김나영	건강 자가진단 AI 서비스 의료서비스 HealLink
123	최은영	특별한 첫만남, 펫피어
124	김민석	베티/batty
125	서다솜	유품정리업체: 한 결
126	오지혜	Bonding
127	이상현, 민가원	용접공을 위한 XR 글라스 제안
128	정다인, 홍예름, 심효상, 정보섭	대한민국은 사라지지 않습니다.
129	허민경	대전시민별장
130	류태웅, 이승수	PLOW-플로깅 시설 & 서비스
131	김태우, 박세민, 정연빈, 김창휘	Chemcalc
132	이주연, 김석호, 김성우, 김성진	보이스피싱 공익광고협의회 포스터
133	심세영, 정민욱, 최유선	테코1
134	오혜원, 최민지	장태산자연휴양림 브랜드 아이덴티티 디자인
135	전지우	대전광역시 여성 시민 안심 모바일 APP 서비스 <안심하슈>
136	김수경	QUIN
137	김영일	평화를 원합니다. 전쟁을 멈추세요.
138	황지원	HNN
139	이수민	8가지 고양이 언어학
140	안소연	플러피
141	박성연	ANYPM _ AI 뮤직 프로듀싱 디바이스
142	금태원	TECHO 2 A
143	김수빈	또 다른 나(Another Identity)
144	염준희	여전히 마약에 갇혀 있습니까?
145	윤하정	양반이 먹던 향토음식 밀키트, 한담
146	NGUYEN HOANG TRUONG	QUIN
147	정주현	Rapid
148	정강규, 서태성	달달꿀이
149	황수경, 이예진	My Tiny Room
150	서태성, 정강규	악취에 직빵!

No.	수상자	작품명
151	이주연, 최유정	전통 디저트(개성주약) 카페 브랜드 '다디단'
152	조하은, 이금비	집밖이무서워요
153	위정인, 염준희	Stay, Nak!
154	김도원	Barkwalk
155	김도원	Medi compass
156	김훈희, 이대형	니나노 논산 (ninano NONSAN)
157	문주연	INNCO
158	선지현, 박소진, 박세린, 장은영	너의 동을 보여줘
159	전유빈	Quin
160	박민상, 김채림, 임기환	한국 전통 술 브랜드 '청담연(淸潭然)'
161	김예영, 강예담	에코 아트 뮤지엄
162	최병호	ANDY
163	김희은, 박계진	신생아 모빌 패키지
164	문예린, 김나영, 김시영, 김다경	힐링이 필요해
165	정우식, 이나영	'이도' 현대인들의 문해력을 해결하기 위한 어플리케이션
166	이동후	우리에게 새로운 차문화를 제공하는 '우릴'
167	한정우, 이석희	데미 - 대전 옛 도서관 제2 문학관
168	문주연	CALONE
169	김시영, 김나영, 문예린, 김다경	밤이 무섭지 않아
170	우재민	ATONCE
171	박재용	어딤지
172	백은민	RING-WING SHIP
173	한동우	태백시 도시브랜드 리브랜딩 프로젝트
174	송민경	밤도 아름다운 대전 야간명소 리플렛
175	박유경	대전을 담은 차 '담아'의 패키지 디자인
176	김상아	MICA
177	권규인, 장지수	성향에 따른 대전 관광지 추천 서비스 '대전픽잇'
178	리중환, 조예니	감천감성
179	김지원	Stable spoon
180	윤하정, 박경민	욕실의 신선함을 전하는 비누브랜드, Markit

FINALIST

입선

No.	수상자	작품명
181	김지수, 임채린, 강민경	물음표
182	임소연	기후난민의 땅
183	고건	SPIN TAP 360
184	홍동영	LAHAND
185	문지영	우리의 춘하추동;한국근대문학 타이포그래피 족자 달력
186	임성	GAMPILAGO PLANET
187	정집원, 조유강, 조상민	대전 한밭수목원 아이덴티티 디자인
188	이신혜	칸딘체
189	홍동영	Porta
190	정채린	대전광역사를 홍보 캐릭터 토미&튀기소
191	박수진, 박수빈, 이신영, 정혜령	우리는 잠재력을 놓치고 있지는 않은가?: 지방 기업 인식 개선 프로젝트
192	오은솔	함께하는 안심케어, 플럼케어
193	박가현, 송민아	Switch Station
194	김나영	KAKI _ 가상의 시계 광고 영상
195	신유민, 최사랑, 정지우, 황용하	사별을 경험한, 사별을 준비할, 사별의 주체가 될 우리 모두를 위한 서비스 Livink
196	권영빈	부메랑
197	김나영	휘닉스 포스터
198	권영빈	Never Mine
199	박수진	대전아트커넥트 : 예술로 연결되는 대전 지역 커뮤니티 페스티벌
200	김민하	another identity
201	홍동영	OUTLOOK
202	양지연	심해 미디어아트 전시 BX(브랜드경험) 디자인 “오디세이”
203	이수민	대전형 지역사회통합돌봄사업 브랜드 디자인
204	정유현	ID카드 키우기
205	성유나, 최가현	지속가능한 제주 육식 용품 패키지 디자인
206	강유신, 권형준	암표를 근절하고 티켓에 가치를 더한 NFT 티켓 예매 플랫폼
207	조유진, 김나은, 유채희	대전맛남
208	신유빈	제천한방엑스포공원 브랜딩
209	이종형, 박성재	School Zone Parking Prevention Fence
210	양희열	PAPER LANDMARK

No.	수상자	작품명
211	양희열	HOME PROTECTOR
212	이주희	UX리서치를 활용한 독서서비스, 피어봐
213	박혜정	Korean BOHO
214	문규리	Labored
215	손채리	통영의 아름다움
216	강유신, 정윤영	세계유산, 한국의 갯벌을 거쳐가는 철새들
217	류수환	인공지능 중심주의
218	류수환	도심 속에서 숨을 쉬다 - 들숲날숲

03
03

Member
Member

DDA
DDA



제33회 대전디자인어워드
운영위원 명단

No	성명	소속	직위
1	남승범	(사)대전디자인기업협회	회장
2	유충완	포나인	대표
3	유정미	대전대학교	교수
4	이현이	대전과학기술대학교	교수
5	이종원	위디엑스	대표
6	임현빈	목원대학교	교수
7	조성환	충남대학교	교수
8	황경찬	한남대학교	교수

제33회 대전디자인어워드
심사위원 명단

제품&서비스&환경디자인

No	성명	소속	직책	전문분야
1	김완기	바디프랜드	대리	제품, 서비스
2	김재훈	기술사무소디아홀스디자인	대표	환경
3	이유신	애틀미	디자인2팀 팀장	제품, 서비스
4	김승기	애틀미	CDO 이사	제품, 서비스
5	엄태길	디자인메이븐건축사무소	대표	환경
6	남택한	매그넘디자인	대표	제품, 서비스
7	권종대	전북테크노파크	팀장	환경
8	박경원	전) 삼성전자	수석디자이너	제품, 서비스
9	유승호	(주)지역도시건축사사무소리플래폼	대표	환경
10	김영서	현대오토에버	책임	제품, 서비스
11	이길형	(사)한국디자인단체총연합회	명예회장	환경
12	최주원	한국디자인진흥원	인재육성실실장	환경

제33회 대전디자인어워드
심사위원 명단

커뮤니케이션&융합디자인

No	성명	소속	직책	전문분야
1	김성현	(재)부산디자인진흥원	단장	커뮤니케이션, 융합디자인
2	김수연	대전그린컴퓨터아트학원	전임강사	커뮤니케이션, 융합디자인
3	김원중	케이디랩	대표	커뮤니케이션, 융합디자인
4	구한범	세종특별자치시청	디자인팀장	커뮤니케이션, 융합디자인
5	박효진	이너스	대표	커뮤니케이션, 융합디자인
6	송정연	토디 앤 로디	대표	커뮤니케이션, 융합디자인
7	이종관	중도일보	콘텐츠기획 국장	커뮤니케이션, 융합디자인
8	김자연	그린나래디자인	대표	커뮤니케이션, 융합디자인
9	유채은	한샘	대리	커뮤니케이션, 융합디자인

No	성명	소속	직책	전문분야
1	장순규	계명대학교	조교수	패션, 공예디자인
2	최은지	서울대학교/ 이랜드, 두산유통	팀장(퇴직)	패션디자인
3	심영완	국제패션디자인직업전문학교	학과장	패션디자인

No	성명	소속	직책	전문분야
1	주한상	주식회사 고스서울	대표	생성형 AI
2	이탁연	한국과학기술원(카이스트)	조교수	생성형 AI
3	유훈식	서울미디어대학원대학교	조교수	생성형 AI

제33회 대전디자인어워드
심사위원 명단

2차 심사위원 명단

No	성명	소속	직책	심사주제
1	김승기	애타미	이사	지정·자유주제
2	엄태길	디자인메이븐건축사사무소	대표	지정·자유주제
3	남태한	매그넘디자인	대표	지정·자유주제
4	이길형	(사)한국디자인단체총연합회	명예회장	지정·자유주제
5	구한범	세종특별자치시청	디자인 팀장	지정·자유주제
6	김경선	(재)광주디자인진흥원	팀장	지정·자유주제
7	곽인상	홍익대학교	초빙교수	생성형 AI 특별주제
8	주한상	주식회사 고스서울	대표	생성형 AI 특별주제

제33회 대전디자인어워드
The 33rd DAEJEON DESIGN AWARD

발행일	2024. 11. 28. (목)
발행인	권득용
발행처	대전디자인진흥원 대전광역시 유성구 테크노중앙로 227 www.didp.or.kr
총괄책임	이현숙
실무책임	김지수
그래픽디자인	노네임프레스 (NO-NAME)PRESS
주요 서체	Sonora (KTOWNNTYPE)

DIDP

THE 33rd
DAEJEON
DESIGN AWARD

대전디자인어워드는 디자인과 과학, 미래기술의 융합을 통해 새로운 가치를 창출하며, 디자인의 역사와 미래 발전 가능성을 제시하는 국내 최대 규모의 디자인 어워드입니다. 1991년부터 시작된 이 어워드는 국내 우수 디자인과 인재를 발굴하고, 대전을 넘어 대한민국 디자인 산업의 지속 가능한 발전을 위해 기여하고 있습니다.

대전디자인어워드는 디자인과 과학, 미래 기술의 융합, 새로운 가치를 지향하는 국내 최대 규모 디자인 어워드로서, 디자인의 역사와 현재 · 미래 발전 가치를 제시합니다.

DIDP ISSN
3022-294X

THE 33rd DAEJEON DESIGN AWARD