

대전 디자인 역사자료 수집을 위한 기초 사전연구 학술용역

최종보고

KAIST 산업디자인학과 디자인전략연구실 (Designize Lab.)

Director. 남기영 교수 (knam@kaist.ac.kr)

2024.12.04.

목차

1. 연구 개요
2. 디자인 아카이브의 개념과 정책
3. 디자인 아카이빙 추진 체계
4. 대전 디자인 역사 테마
5. 대전 디자인 역사 DB 조사지 구성안
6. 전시 시각화 컨셉
7. 결론

부록

01

연구 개요

연구 개요

용역명

대전 디자인 역사자료 수집을 위한 기초 사전연구 학술용역

사업기간

계약체결일 ~ 2024. 12. 6. (3개월)

사업비

19,000,000원 (금 일천구백만원)

참여인력

KAIST 산업디자인학과 남기영 교수 연구팀

우은지 박사과정*, 류예담 박사과정, 신오륜 석사과정, 윤서주 석사과정

용역내용

- ① 문헌 및 DB 조사를 통한 디자인 범위 파악
- ② 전시 포맷에 적합한 역사 스토리텔링 방식 선정
- ③ 자료 수집을 위한 프로토콜 및 조사지 개발

최종 산출물

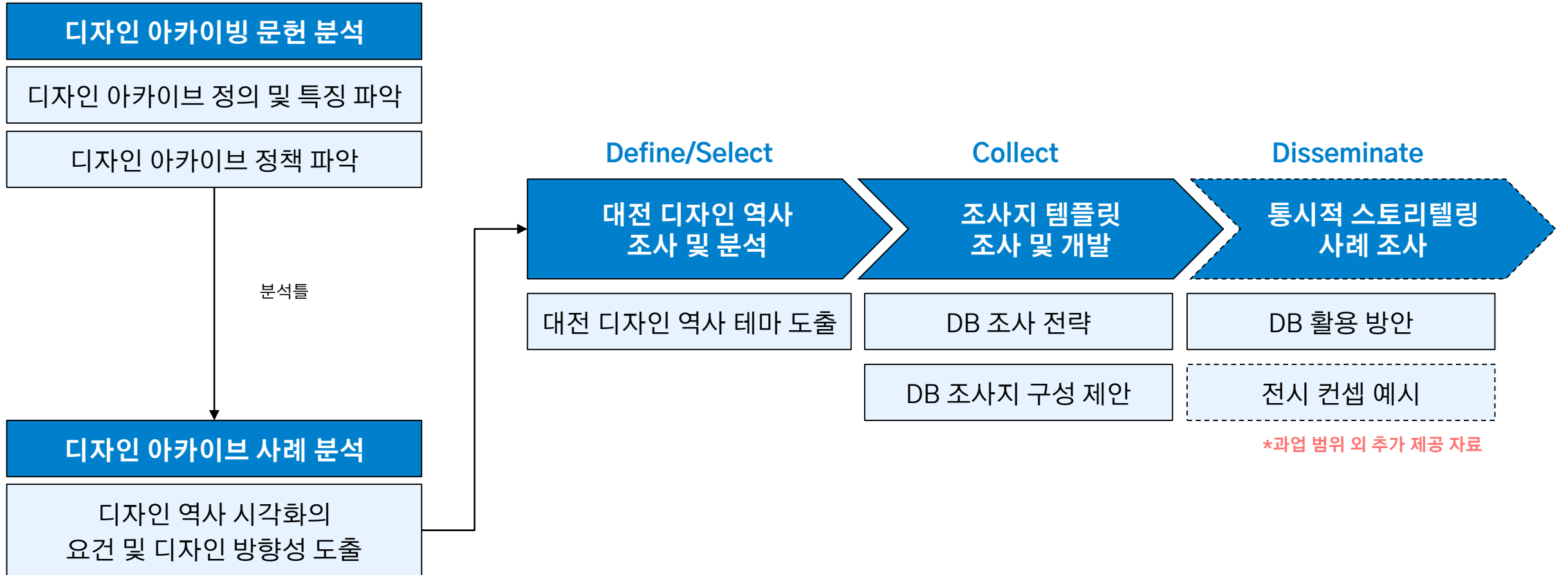
- DB 조사지 구성 제안 및 설명
- DB 활용 방안
- 대전디자인역사 DB 조사 기초연구보고서 및 요약본

* 보고서 및 요약본 각 30부씩, 조사지 구성 제안서 및 설명, 조사대상 리스트 원데이터 제출

추진 일정

9월 1주차	디자인 아카이빙 관련 문헌 및 사례 조사	
9월 2주차	통시적 스토리텔링 사례 조사	착수보고 (9월 10일 진행)
9월 3주차	추석연휴	
9월 4주차	디자인 문헌 및 DB 조사 자료 분석 후 디자인 범위 설정	
10월 1~2주차	시각화 사례 분석: 통시적 스토리텔링의 시각화 방식 조사 및 전시를 위한 아이디어이션	경과보고 (10월 11일 진행)
10월 3주차	전시 컨셉안, 수집 프로토콜 예시 자료 만들기	
10월 4주차	대전 디자인 아카이브 테마 개발	
11월 1주차	자료 수집 프로토콜 및 조사지 구성 초안 개발	중간보고 (11월 6일 진행)
11월 2~3주차	내부 파일럿 테스트를 통해 자료 수집 프로토콜 및 조사지 구성 구체화	
11월 4주차	DB 활용 방안, 전시 컨셉 예시 개발	
12월 1주차	최종보고	최종보고 (12월 4일 진행)

연구 프로세스

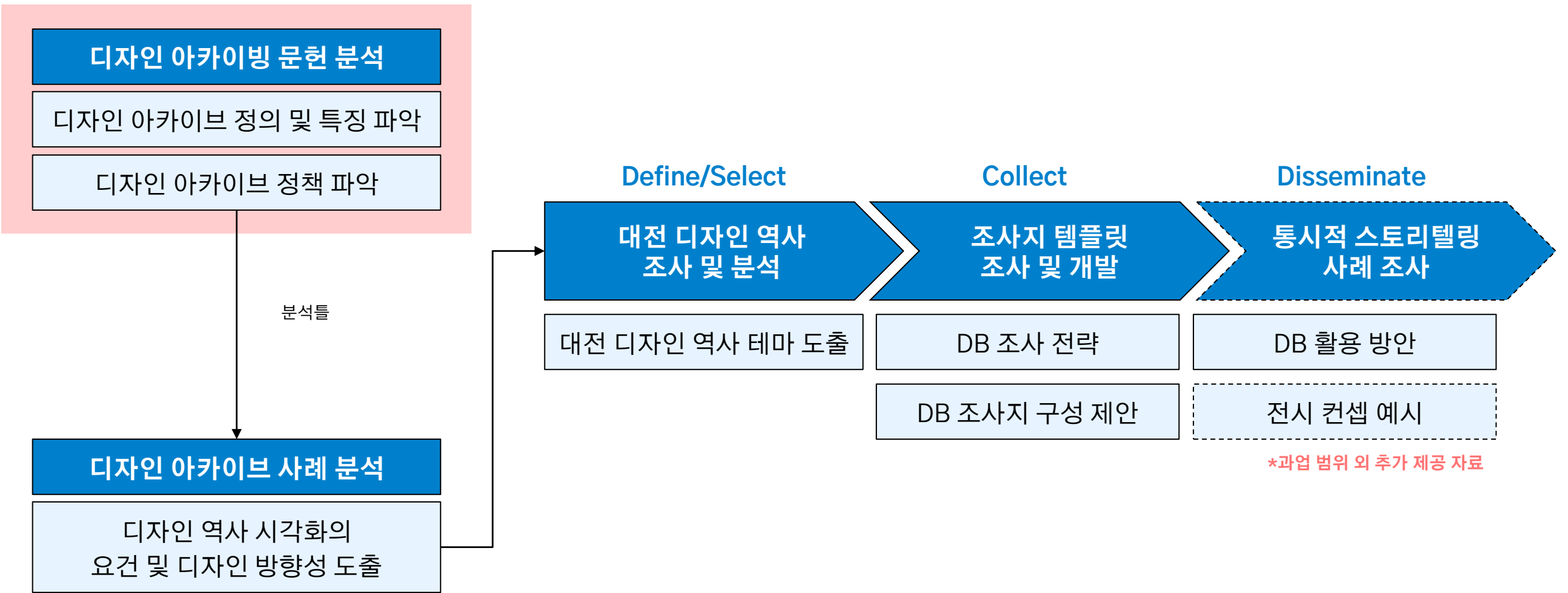


*과업 범위 외 추가 제공 자료

02

디자인 아카이브의 개념과 정책

연구 프로세스



디자인 아카이브의 개념과 정책: 개요

- 목적: 디자인 역사자료의 특징, 수집범위, 수집정책에 대한 학술적 근거 마련
- 방법: DBpia에서 ‘디자인 아카이브’, ‘디자인 역사’등의 키워드로 검색하여 피인용수가 높은 총 8개 문헌 선정.
디자인 역사자료에 관한 주요 내용을 요약하고, 이를 바탕으로 오픈 코딩 분석을 진행하여 인사이트 도출

번호	발행연도	논문명	피인용수	저널 정보
1	2018	동시대적 디자인 아카이빙의 개념 연구 (2018, 김상규)	509	한국디자인학회
2	2017	국내 그래픽디자인의 아카이브 현황과 체계화 및 통합화에 관한 연구	399	한국과학예술융합학회
3	2020	디자인 아카이빙(Design Archiving)’ 개념 정립을 위한 다학제적 기초 연구	268	한국과학예술융합학회
4	2022	디지털 기반의 참여형 디자인 아카이브에 대한 연구: People’s Graphic Design Archive 사례를 중심으로	211	한국과학예술융합학회
5	2020	디자인사 연구의 과제와 방법: 왜, 무엇을, 어떻게?	149	디자인사연구
6	2017	로컬리티 기록화를 위한 참여형 아카이브 구축에 관한 연구	14	한국비블리아학
7	2020	‘디자인 아카이빙(Design Archiving)’ 개념 정립을 위한 다학제적 기초	-	학위논문
8	2021	디자인 아카이브의 특수성과 발전 방향	-	학위논문

연구 방법: 오픈 코딩 분석 과정 (qualitative open coding analysis)

Memoing: 문헌에서 아이템 추출

Coding: 코드 및 테마 도출

개념 프레임워크 스케치

(3)아카이브(archive)

'아카이브'(archives)란 정부나 관공서, 기타 조직체의 공문서와 사문서를 소장·보관하는 문서국 또는 기록보관소를 의미하며 보통은 웹사이트상에서 파일 전송을 위해 백업용이나 보관용, 기타 다른 목적으로 한 곳에 모아둔 일련의 파일을 뜻한다. 그러나 오프라인 상에서도 행해지는 자료 축적과 보관의 의미도 내포하고 있어 오늘날에는 보다 포괄적으로 정의되고 있다. 즉 정보를 모아둔 정보 창고라고 정의할 수 있다. *아카이브란

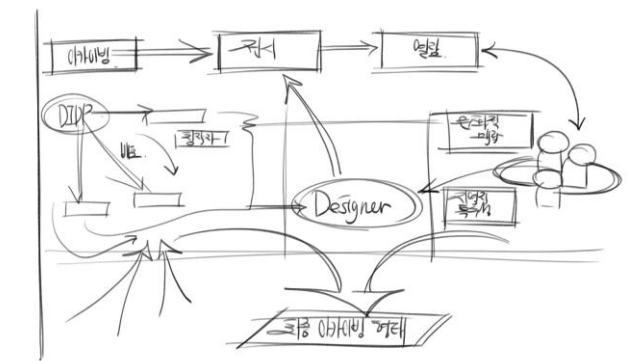
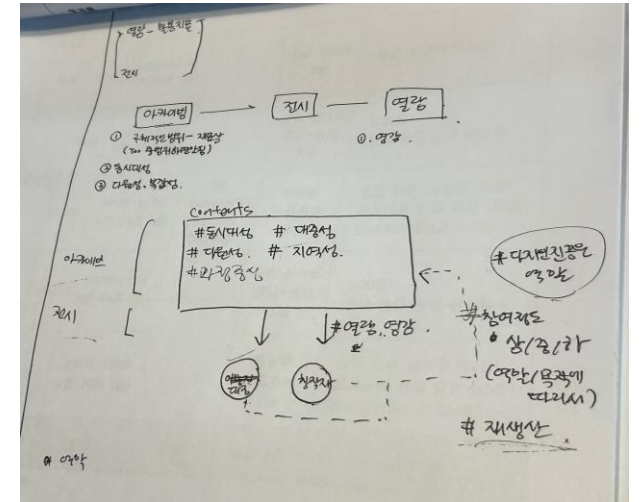
이같이 공공의 문서 또는 중요한 기록물들을 보관해 놓은 장소, 혹은 그 대상이 되는 기록물들을 가리키는 아카이브는 최근 기술 발전에 따라 자료의 디지털화가 가능해지면서 점차 다양하게 활용되고 있다. 즉 축적의 의미를 넘어 생산과 전달을 극대화해 원하는 자료에 누구나 손쉽게 접근할 수 있는 형태로 진화하고 있는 것이다.6)

아카이브라는 의미는 이상과 같은 사전적 정의에 부합하는 (1)기록물 저장소라는 의미와 (2)체계적으로 정리하여 소장하고자 하는 일련의 행위 (3)더 나아가 자료의 활용성을 극대화하기 위한 디지털화 작업까지를 포함하는 의미로 확대되었다.

*아카이브 정의에 대한 변화 및 진화

- > [디자인 아카이브의 개념] 디자인 기록물을 수집하고 평가하여 보관하는 일련의 과정을 체계화하는 것
- > [수집 대상 및 범위]
- > [수집 주체] 아키비스트의 역할과 이용자의 역할
- > [이용자의 참여 정도] 소극적 참여, 허브 방식 참여, 적극적 참여
- > [아카이브 정책] (수집, 평가, 보관)
- > [디자인 아카이브의 역할/목적]
- > [디자인 아카이브가 가진 특수성/특징] 디자인 전체의 과정에 관한 기록물을 폭넓게 수집해야 한다.
- > [아카이브 유형과 특징]

- > [디자인 기록의 특수성] 일반인의 일상 영역에서도 존재, 일상적이고 대중적인 관점. 사회적배경, 만드인의 취향, 형태에 담긴 기호학적 이야기 등 완성품 저변의 자료들.
- > [아카이빙의 역할] 기록물 간의 사회·문화적 연결 지점을 발굴하는 것
- > [디자인의 대표성의 기준] 다학제성의 반영, 대중성, 동시대성, 한국/대전의 고유성을 담은 디자인을 선별해야함. *****
- > [디자인 기록의 참여 주체] 접근성과 대중성이 중요. 시민을 디자이너이자, 아키비스트로 활동, 이용자가 자료를 활용해서 재생산할 수 있도록 해야함 -> 어떤 사람에게 영감을 줄 수 있도록 활용
- > [디자인 결과물의 범위] 결과물 중심이 아니라 일상을 변화시키는 대상, 매일 쓰는 물건으로써 주목해야함. 일상적 영역으로의 확장. 동시대적 이슈를 포괄해야함 (수상작, 기업 중심의 결과물만 아카이빙하는 것은 위험할 수 있음)
- > [디자인 아카이빙 자료의 활용] 창조적 특성을 고려, 창작자, 일반 이용자에게도 영감을 주어야함.과정중심적 기록이 필요, 디자이너 중심의 이야기도 기록의 대상이 될 수 있음
- > [아카이빙 전시 형태] 온라인, 참여적, 콘텐츠 등 아카이빙 문화를 활성화 하기 위해 어떤 형태를 지녀야하는지.



디자인 아카이브의 개념과 정책: 결과 및 발견점

인사이트 1. 현대적이고 동적인 디자인 아카이브의 정의

- 디자인 아카이브를 전통적인 기록 보관 방식에서 벗어나, 현대적이고 동적인 개념으로 재정의
- 단순히 과거를 보존하는 것이 아니라, 현재와 미래의 사회적 맥락을 반영한 살아 있는 기록물로서의 역할을 강조

인사이트 2. 다층적 기록 수집의 중요성

- 디자인 아카이브는 단순 결과물뿐만 아니라 과정 중심의 데이터(디자이너의 의도, 제작 과정에서 생성된 문서, 사용자 반응 등)를 포함해야 한다는 공통된 주장
- 디자인, 문화예술, 건축, 미술 등 유사 분야의 사례에서 과정 데이터의 가치를 확인함

인사이트 3. 디자인 아카이브의 공공성과 활용성

- 디자인 아카이브는 단순한 보관소가 아니라, 공공 기록으로서 시민이 쉽게 접근하고, 이를 활용할 수 있도록 설계해야 한다는 공통된 시각. 특히, 데이터 활용을 극대화하기 위해 ‘누가, 어떻게 사용할 것인가’에 대한 분석이 필수적임

디자인 아카이브의 개념과 정책: 결과 및 발견점

인사이트 4. 아카이브 설계에서 참여자 인식 반영

- 아카이브 설계 시, 사회적 행위자(이용자, 디자이너 등)의 동기와 요구를 반영하는 접근법이 필요.
- 데이터 수집 주체와 이용자 간의 적극적 참여 방법 및 참여 수준 설계가 중요.

인사이트 5. 수집 정책 및 기준의 명확화

- 디자인 아카이브의 수집 정책은 다음을 기준으로 설정해야 한다는 공통점:
 - 범위: 어떤 기록물이 수집 대상인지 정의(예: 그래픽 디자인, 건축물 도면 등).
 - 주체: 누가 수집을 주도할 것인지(기관, 디자이너, 시민 등).
 - 목적: 수집 기록물이 어떻게 활용될지에 대한 명확한 방향성 설정.

디자인 아카이브의 개념과 정책: 결과 및 발견점

디자인 아카이브의 정의와 특징

디자인 기록물을 수집/평가/보관하는 일련의 체계적 과정을 의미

- **과정 중심의 수집:** 디자인 결과물 뿐만 아니라 그 과정에서 생성된 다양한 기록물 (디자이너의 의도 등)을 포함해야 함
- **다학제적:** 디자인 영역 뿐만 아니라 다양한 학문과 연계된 다층적 기록물을 수집해야 함
- **일상성:** 기업 중심의 결과물 뿐만 아니라 일상적 영역에서의 디자인 결과물도 포함해야 함 (예. 버네쿨러 디자인, 디자인 산출물을 통해 변화된 일상의 경험 - 생활, 행태, 인식, 문화 등)
- **동시대성:** 동시대의 담론과 사회적 맥락을 포함해야 함

디자인 아카이브 정책

디자인 아카이브를 구축하기 위해서는 다음과 같은 요소들을 결정해야 함

“Define” 무엇이 디자인인가	“Collect” 어떻게 수집할 것인가	“Disseminate” 어떻게 전달하고 확산시킬 것인가
<ul style="list-style-type: none"> ● 수집 대상 및 범위 <ul style="list-style-type: none"> ○ 디자인의 범위 ○ 수집물의 유형 	<ul style="list-style-type: none"> ● 수집 주체: 아키비스트, 창작자, 이용자 ● 수집 및 평가 기준 ● 분류 체계 	<ul style="list-style-type: none"> ● 이용자의 참여 수준 ★ ● 열람 방식 (온라인/오프라인 채널, 전시 등) ● 활용 및 재가공 가능 여부

디자인 아카이브의 개념과 정책: 주요 발견점 및 제언

문헌 조사를 통한 이론적 토대 구축

- 디자인 아카이브의 정의와 특징, 그리고 아카이브 정책을 다룬 기존 문헌을 분석하여 디자인 아카이브의 개념적 틀을 정립
- 이를 통해 디자인 아카이브는 단순히 결과물을 보존하는 것이 아니라, 과정 중심의 데이터를 포함하고 공공성과 활용성을 강조해야 함을 확인함

사례 분석의 필요성

- 이러한 이론적 토대를 활용하여 다음 단계에서는 다양한 디자인 아카이브 사례를 분석하고자 함
- 구체적으로 어떤 데이터를 수집하며, 이를 어떻게 시각화하고 있는지를 살펴봄으로써, 대전 디자인 역사를 효과적으로 표현할 수 있는 방향성을 도출할 예정

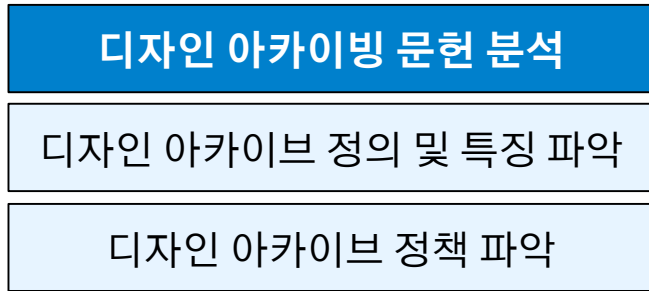
대전 디자인 아카이브의 지속 가능성 강조

- 연구팀은 본 연구의 목적을 단순한 일회성 전시로 한정하지 않고, 지속 가능한 대전 디자인 아카이브 체계 구축이라는 더 큰 틀에서 접근하고자 함. 이를 통해 대전 디자인 역사가 지역의 정체성을 반영하며 향후 다양한 활용 가능성을 도모할 수 있을 것

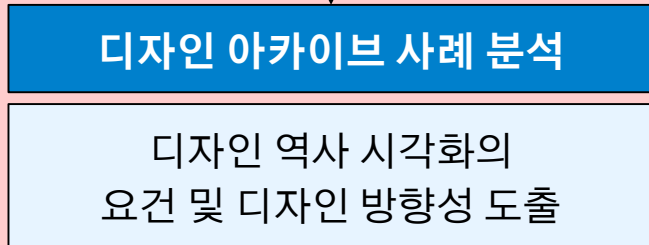
03

디자인 아카이빙 추진 체계

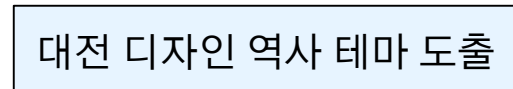
연구 프로세스



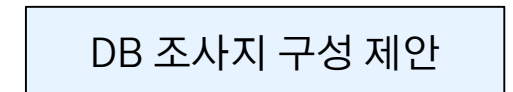
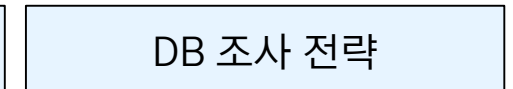
분석틀



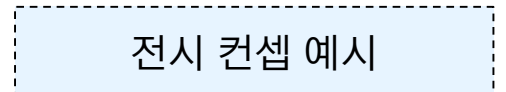
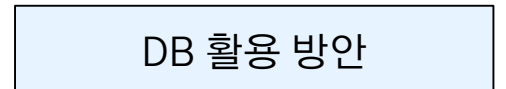
Define/Select



Collect



Disseminate



*과업 범위 외 추가 제공 자료

디자인 아카이빙 추진 체계: 개요

- 목적: 기존 디자인 아카이브에서 다루고 있는 디자인 범위/체계/유형 및 디자인 아카이브의 활용방식 파악
- 방법: 국내 아카이브 사례 8개, 해외 아카이브 사례 5개를 포함하여 총 13개의 사례 조사를 실시하여, 디자인 범위, 체계, 유형과 활용 방식에 대한 개별 시사점을 정리함

번호	아카이브명	유형	국가	운영기관
1	디자인DB 한국디자인의 역사	웹사이트	한국	한국디자인진흥원
2	코리아 디자인헤리티지 프로젝트	인쇄물	한국	한국디자인문화재단
3	서울디자인자산	인쇄물	한국	서울디자인재단
4	PGDA (People's Graphic Design Archive)	웹사이트	미국	캘리포니아예술대학
5	The Chicago Design Archive	웹사이트	미국	CDA
6	Bard Graduate Center Craft, Art and Design Oral History Project	웹사이트	미국	Bard Graduate Center
7	Smithsonian Institution 미국미술 아카이브	웹사이트	미국	Smithsonian Institution
8	Archives.design	웹사이트	미국	Valery Marier
...
13	2014 디자인백서	인쇄물	한국	한국공예 디자인문화진흥원

디자인 아카이빙 추진 체계: 결과 및 발견점

무엇이 디자인인가

- 디자인 범위: 디자인 유형 (시각 디자인, 제품 디자인 등), 디자인 주체 (기업 디자인, 공공 디자인, 일상 디자인, 학생 디자인 등)
 - 수집물 유형: 산출물, 주요디자인기관의 탄생, 디자인계의 주요 사건 (행사, 제도, 사건 등), 주요 인물의 인터뷰
- ⇒ 대전 디자인의 경우 **대학과 연구기관**의 디자인 활동도 포함시킬 수 있을 것 (수업 결과물, 디자인 논문, 연구 프로젝트 등)

어떻게 수집할 것인가

- 수집 방식은 주체별로 크게 세 가지로 분류됨: (1) 운영기관이 직접 수집 및 배포, (2) 이용자가 수집에 참여, (3) 하이브리드 형태
- (2)와 (3)에서 운영기관은 누구나 수집에 참여할 수 있도록 템플릿과 가이드라인을 배포하거나 전문위원을 선정함

어떻게 확산시킬 것인가

- 대부분 디지털 아카이브의 형태이나 인쇄물로 배포하거나 전시를 개최하는 경우도 있음
- 각 디자인 산출물의 열람 방식 (직접 열람, 하이퍼링크, 지리적 위치 등)을 표기함으로써 재생산 활동 촉진
- 대부분의 아카이브는 일방향적 정보 전달의 형식을 취하고 있으나, 대학/기관의 수업자료나 새로운 프로젝트, 개인 디자이너의 영감 촉진 등으로 활용될 수 있게끔 다양한 형태로 확산을 위해 노력하고 있음

⇒ **DIDP** 주도로 수집 및 배포 + **디자이너**는 디자인 과정상의 기록물들에 기여 + **이용자**는 지역적 특수성 및 문화적 맥락에 기여

대전 디자인 아카이빙 추진 체계

문헌조사를 통해 도출한
디자인 아카이브의 요건

과정 중심

다학제적

일상성

동시대성

지역성

문헌조사를 통해 도출한
디자인 아카이브 정책

Define
수집 범위

Collect
수집 방법

Disseminate
전달 및 확산 전략

디자인 아카이빙
사례조사를 통해 도출한
역할 모델

DIDP: 데이터 수집 및 배포 + 전시에서 다른 이해관계자들의 참여 유도

디자이너: 디자인 과정상의 기록물들에 대한 출처

주요 기관: 디자인 산출물의 다학제적 관점의 데이터 출처

이용자: 일상성, 지역적 특수성 및
문화적 맥락 제공

디자인 아카이빙 추진 체계: 주요 발견점 및 제언

문헌 조사로 도출한 이론적 토대 활용

- 1단계에서 문헌 조사를 통해 얻은 이론적 토대를 바탕으로, 디자인 아카이브에서 다루어야 할 디자인 범위, 수집 방법, 확산 전략에 대한 구체적인 사례들을 수집하고 분석함

사례 분석을 통한 인사이트 도출

- 다양한 국내외 아카이브 사례를 통해, 대전 디자인 아카이브에서 수집할 디자인 범위와 역할 모델을 구체적으로 도출함. 이를 통해, 대전 디자인 아카이브 구축을 위한 방향성과 정책을 설정하였음

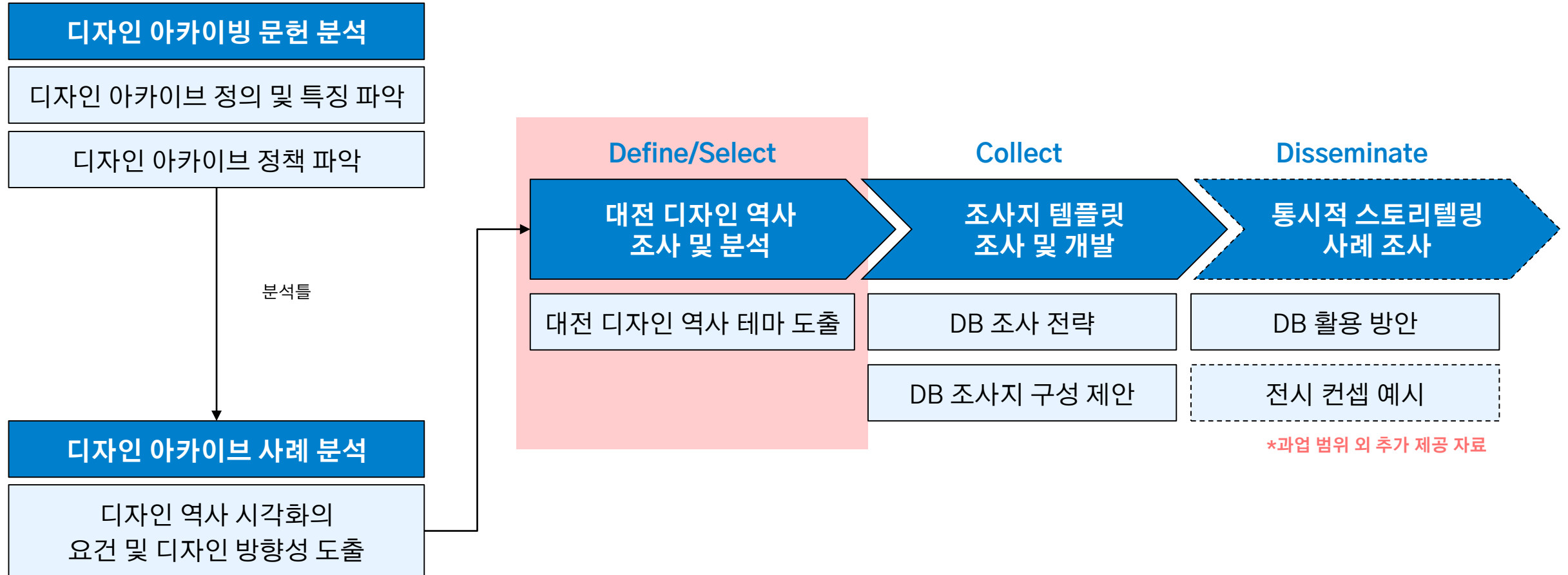
대전 디자인 역사 테마 도출을 위한 데이터 수집 계획

- 이러한 인사이트를 바탕으로, 대전 디자인의 범위와 유형을 설정하고, 실제 대전 디자인 역사 데이터를 수집하여 대전 디자인 역사 테마를 도출하고자 함. 이를 통해 대전의 디자인 역사를 구체화하고, 그 특성을 반영한 조사지를 개발할 수 있을 것. 이 과정은 대전 디자인 아카이브 구축을 위한 중요한 기초가 될 것이며, 지역 특성을 반영한 데이터 수집과 체계적인 기록을 위한 첫걸음이 될 것임

04

대전 디자인 역사 테마

연구 프로세스



연구 방법: 정성적 군집 분석 (Qualitative Cluster Analysis)

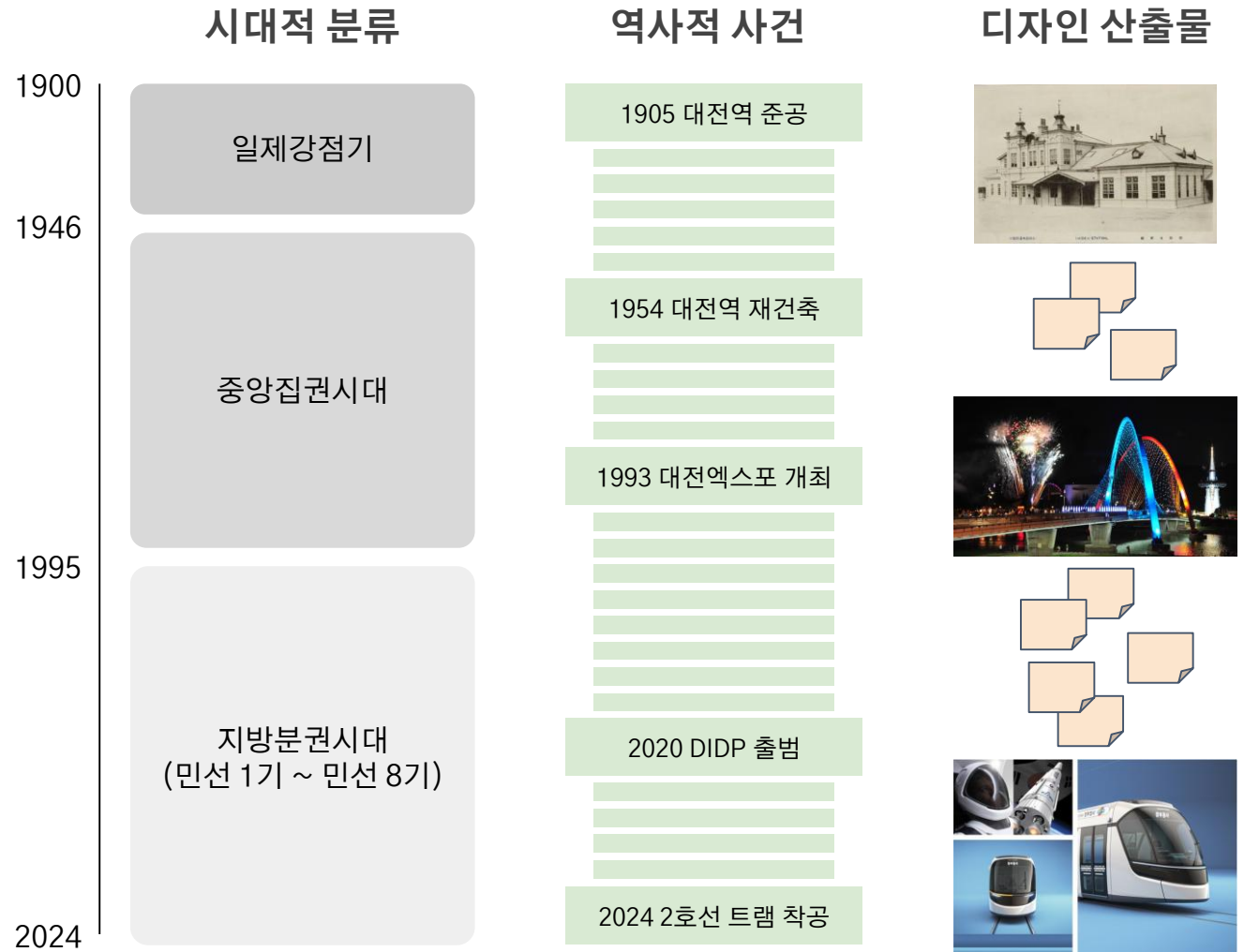
① 대전디자인역사 수집틀 구축

② 역사적 사건 수집 (약 100여 건) *과업 범위 외

- 데이터 소스: 민선별 성과보고집 자료, 대전시 시정 백서, 대전세종연구원, 대전 지역 신문 (대전일보, 충청투데이) 등
- 데이터 유형: 정치/경제/산업/문화/교육/연구 역사
 ⇒ **착수보고회 원장님 코멘트 반영**: 디자인 영역에서만 볼 것이 아니라 대전의 인문학적 요소들도 포함하여 아카이빙할 것

③ 디자인 산출물 수집 (약 90여 건) *과업 범위 외

- 데이터 소스: 한국디자인진흥원, 대전디자인진흥원, 대전지역 디자인관련학과, 대전 지역 신문 등
- 데이터 유형:
 - 디자인 결과물 유형별: 제품, 시각, 건축 등
 - 리빙랩, 워크샵 등 과정적 디자인
 - 디자인 정책, 행사/포럼
 - 디자인 주체별: 기업, 공공, 시민 참여



연구 방법: 정성적 군집 분석 (Qualitative Cluster Analysis)

④ 디자인 산출물에 얽힌 스토리 수집 후 아이템 간 연관성 코딩

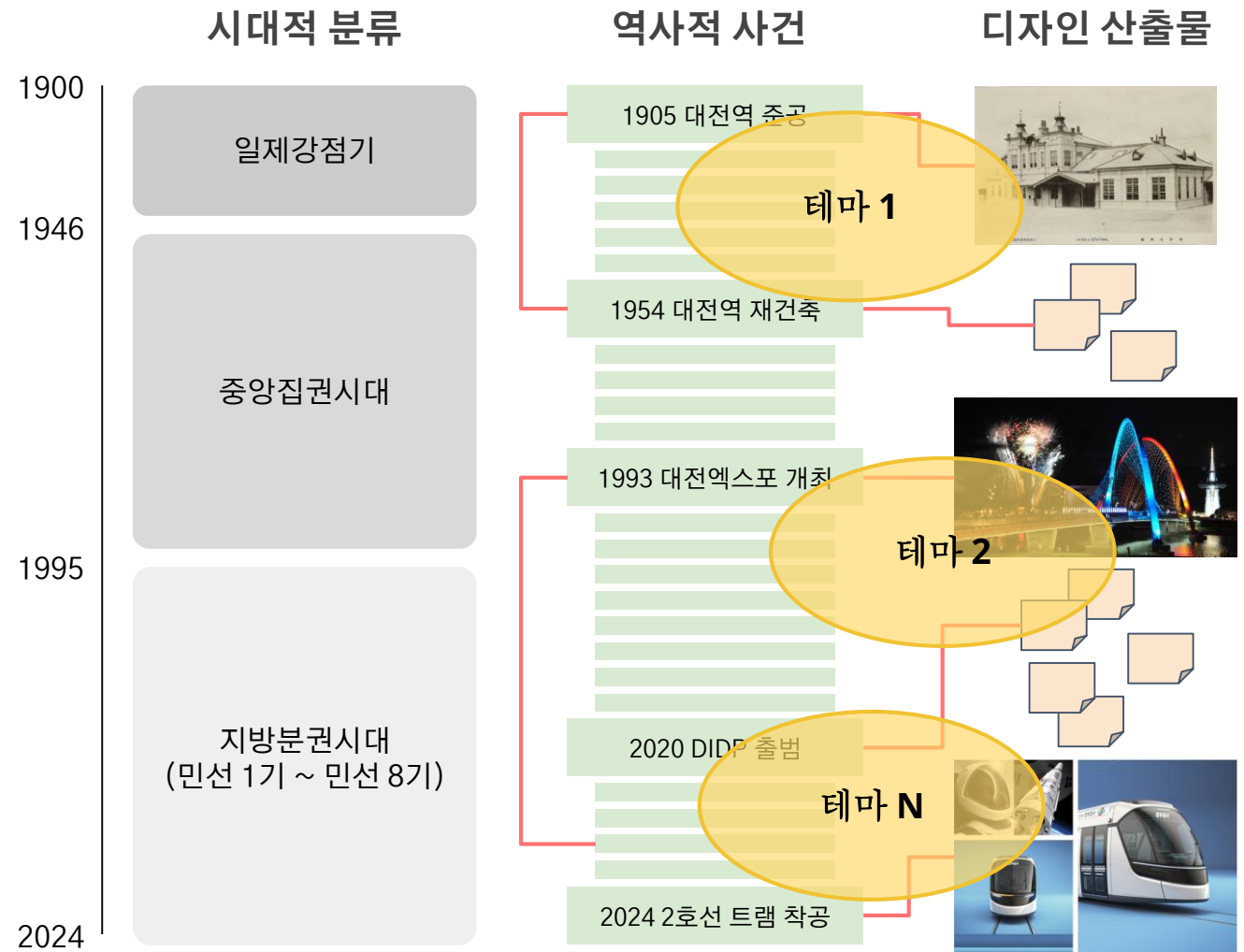
- 각 역사적 사건에 디자인 산출물을 매핑
- 역사적 사건 간 연관성에 따라 디자인 산출물 간 연관성 코딩

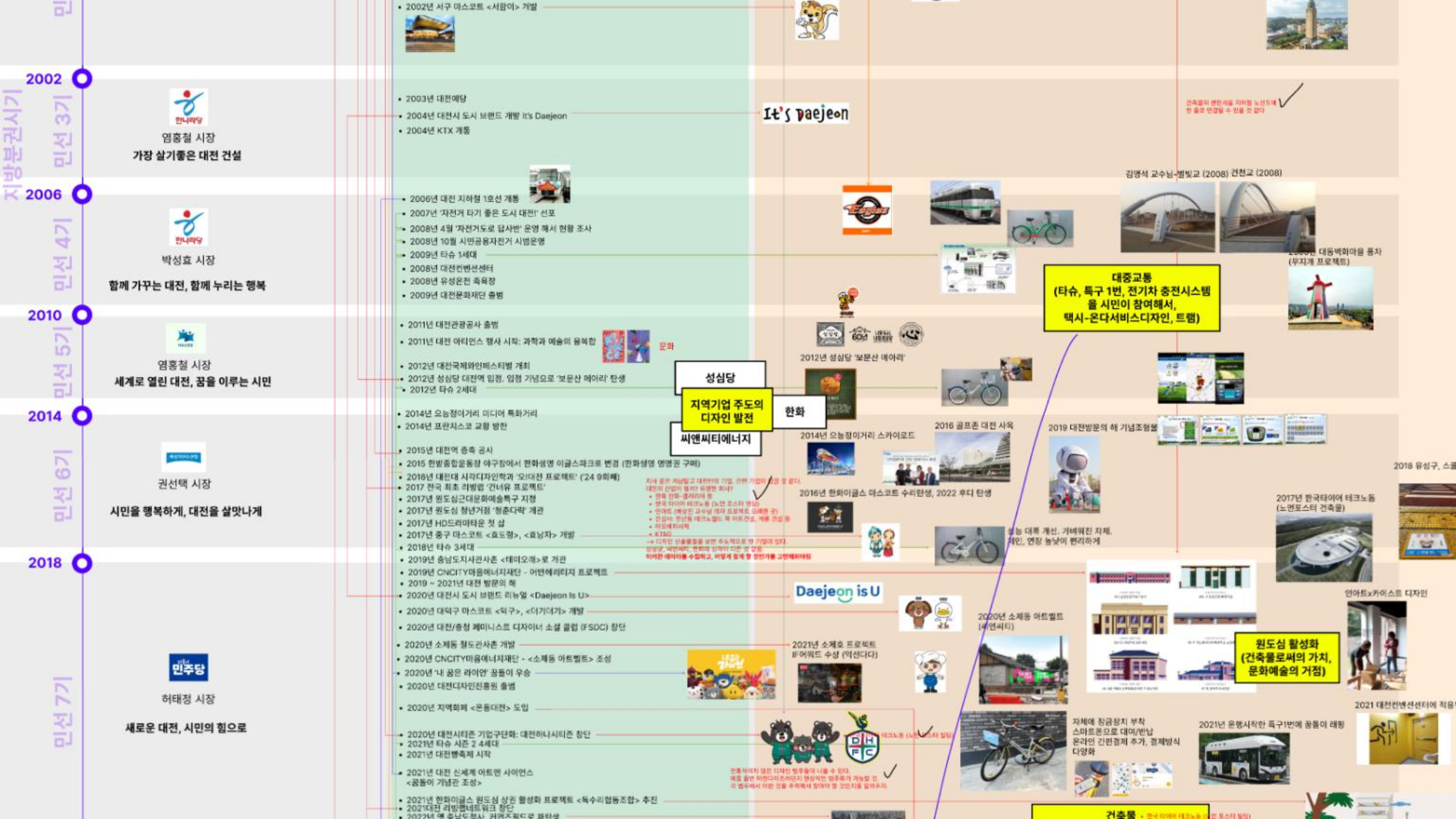
⑤ 정성적 군집 분석 통해 테마 도출

- 각 아이템 간 연관성을 중심으로 비슷한 속성을 가진 아이템을 묶어 '대전 디자인 역사 테마' 도출
- 3번의 반복 분석을 통해 최종 테마 8가지로 다듬었음

⑥ 테마별 수집 전략 개발

- 각 테마에 속한 아이템들을 다시 살펴봄으로써 테마의 정의, 디자인 수집 대상, 수집 전략 개발





2002

지방분권시기
민선 3기



염홍철 시장
가장 살기좋은 대전 건설

- 2002년 서구 마스코트 <서말이> 개발
- 2003년 대전예당
- 2004년 대전시 도시 브랜드 개발 It's Daejeon
- 2004년 KTX 개통

It's Daejeon

건축물의 변천사를 지켜볼 노선5대
한 줄로 연결될 수 있을 것 같다 ✓

2006

민선 4기



박성호 시장
함께 가꾸는 대전, 함께 누리는 행복

- 2006년 대전 지하철 1호선 개통
- 2007년 '자전거 타기 좋은 도시 대전' 선포
- 2008년 4월 '자전거도로 답사반' 운영 해서 현황 조사
- 2008년 10월 시민공용자전거 시범운영
- 2009년 타슈 1세대
- 2008년 대전컨벤션센터
- 2008년 유성온천 특육장
- 2009년 대전문화재단 출범



김명석 교수님-범빙교 (2008) 건천교 (2008)

2010

민선 5기



염홍철 시장
세계로 열린 대전, 꿈을 이루는 시민

- 2011년 대전관광공사 출범
- 2011년 대전 아트인스 행사 시작: 과학과 예술의 융합
- 2012년 대전국제와인페스티벌 개최
- 2012년 성심당 대전역 입점. 입점 기념으로 '보문산 메어리' 탄생
- 2012년 타슈 2세대

성심당
지역기업 주도의
디자인 발전
씨엔씨에너지

2012년 성심당 '보문산 메어리'

대중교통
(타슈, 특구 1번, 전기차 충전시스템
을 시민이 참여해서,
택시-온다서비스디자인, 트럼)

2014

민선 6기



권선택 시장
시민을 행복하게, 대전을 살맛나게

- 2014년 으능정이거리 미디어 특화거리
- 2014년 프란치스코 교향 방한
- 2015년 대전역 증축 공사
- 2015 한밭종합운동장 야구장에서 한화생명 이글스파크로 변경 (한화생명 영명권 구매)
- 2016년 대전대 시각디자인학과 '오!대전 프로젝트' (24 9회째)
- 2017 전국 최초 리빙랩 '간너유 프로젝트'
- 2017년 원도심근대문화예술거리 지정
- 2017년 원도심 청년거점 '청춘다락' 개관
- 2017년 HD드라마타운 첫 삽
- 2017년 중구 마스코트 <효도형>, <효남자> 개발
- 2018년 타슈 3세대
- 2019년 송남도지사관사촌 <대미오목>로 개관
- 2019년 CNCITY마을에너지재단 - 어반에너지 프로젝트
- 2019 ~ 2021년 대전 방문의 해
- 2020년 대전시 도시 브랜드 리뉴얼 <Daejeon is U>
- 2020년 대덕구 마스코트 <뽕구>, <더기더가> 개발
- 2020년 대전/충청 케이니스 디자인어 소셜 클럽 (F5DC) 창단
- 2020년 소재동 철도관사촌 개발
- 2020년 CNCITY마을에너지재단 - <소재동 아트빌드> 조성
- 2020년 '내 꿈은 라이언' 공모이 우승
- 2020년 대전디자인진흥원 출범
- 2020년 지역화폐 <문동대전> 도입
- 2020년 대전시리전 기업구단화: 대전하나시리전 창단
- 2021년 타슈 시즌 2 4세대
- 2021년 대전행복제 시작
- 2021년 대전 신세계 아트엔 사이언스 <공돌이 기념관 조성>
- 2021년 한화이글스 원도심 상권 활성화 프로젝트 <독수리협동조합> 추진
- 2021년 대전 리빙랩네트워크 창단
- 2022년 옛 풍납도청사 권역주력으로 재탄생

2014년 으능정이거리 스카이로드

2016 골프존 대전 시옥

2019 대전방문의 해 기념조형물

2016년 한화이글스 마스코트 수리탄생, 2022 후디 탄생

지나 온갖 기념일과 대전하의 기업, 어떤 기업에서 나올 수 있다.
대전하의 산업이 열려야 유명한 회사!
• 한화 한우-골프라이프 등
• 한화 라이언 데코노를 (5년 포스터 연남)
• 한우로 (해당인 교수님 것과 프로젝트 오해한 것)
• 간너유 (간너유 데코노를 목 하이드로, 겨울 간너유 등)
• 이오에너지라이프
• KTRCO
→ 디자인 상품화들을 보면 주도적으로 할 기업이 있다.
간너유, 라이언, 한우와 장미이 디자인 및 간너유
이러한 데어터를 수있하고, 이렇게 잘게 잘 잘한가들 고민해봐대일

Daejeon is U

원도심 활성화
(건축물로써의 가치,
문화예술의 거점)

2018

민선 7기



허태정 시장
새로운 대전, 시민의 힘으로

- 2020년 지역화폐 <문동대전> 도입
- 2020년 대전시리전 기업구단화: 대전하나시리전 창단
- 2021년 타슈 시즌 2 4세대
- 2021년 대전행복제 시작
- 2021년 대전 신세계 아트엔 사이언스 <공돌이 기념관 조성>
- 2021년 한화이글스 원도심 상권 활성화 프로젝트 <독수리협동조합> 추진
- 2021년 대전 리빙랩네트워크 창단
- 2022년 옛 풍납도청사 권역주력으로 재탄생



자세에 침공장치 부착
스마트폰으로 대어/반납
온라인 간편결제 추가, 결제방식
다양화

2021년 운영시작한 특구1번에 공돌이 래깅



2021 대전컨벤션센터에 적용

건축물 - 한국리얼에 테크노놀 (문 포스터 발도)

대전 디자인 역사 테마 도출

단순히 일반적인 지역사나 디자인사 분류를 따르지 않고, 대전만의 독특한 디자인 역사적 특성을 반영한 테마들

산업-학계-연구를 통한 디자인의 발전

테마 1

향토기업 주도의
디자인 발전

테마 2

디자인을 통한
과학기술 상용화

도시의 품격을 높이는 디자인

테마 3

대전의 일상에 녹아든
공공디자인

테마 4

도시 풍경을 만드는
건축/조형물 디자인

모두가 즐기는 디자인 문화

테마 5

축제디자인로부터
탄생하는 지역문화

테마 6

늘 우리와 함께 한
대전의 캐릭터

디자인 생태계를 키우는 교류와 지원

테마 7

대전 디자인 교류의 장

테마 8

대전 디자인 임팩트를 위한
생태계 조성

테마 1. 향토기업 주도의 디자인 발전

- **테마 정의:** 대전 지역의 향토 기업들이 기업 마케팅 활동 및 지역 사회 공헌 활동의 일환으로 추진한 디자인 작업들을 칭함. 이러한 작업들은 대전 고유 정체성을 반영하거나 대전 시민의 삶에 영향을 미치기에 대전의 유의미한 디자인 자산으로서 가치가 있음
- **디자인 수집 대상**
 - **기업 마케팅 관련 디자인 결과물:** 제품 디자인 (금호타이어, 선양 소주 등), 패키지 디자인, 시각 디자인 (로고, 광고물 등), 건축 디자인 (사옥, 연구소, 조형물 등)
 - **지역 사회 공헌 활동 관련 디자인 결과물:** 제품 디자인 (굿즈), 시각 디자인 (캠페인, 광고물 등), 전시 디자인, 서비스 디자인 등
 - **기업 마케팅 + 지역 사회 공헌 활동:** 제품 디자인 (성심당 보문산메아리), 건축 디자인 (CNCITY 헤레디움)
- **수집전략 아이디어**
 - 대전 향토기업* 에 자료 요청하여 ‘디자인 결과물’을 수집함
*대전 향토기업 예시: 한화, 성심당, 계룡건설, 한국타이어, 맥키스컴퍼니, 골프존, 인아트, CNCITY 등
 - 대전기업협회 등 지역협회에 자료 요청 혹은 인터뷰
 - 지역민 설문조사 및 인터뷰 (예시)

(CNCITY마음에너지재단) 지역 기반 문화예술사업



(한화이글스) 원도심 활성화 프로젝트



(인아트) 카이스트 산디과 가구디자인 강의 개설



(성심당, 선양, 한국타이어) 기업 브랜드 디자인 및 제품 디자인



(한국타이어, 골프존) 사옥, 연구센터 건축 디자인



테마 2. 디자인을 통한 과학기술 상용화

- **테마 정의: 대전 지역의 특화산업인 우주항공, 바이오헬스, 나노반도체, 국방, 양자, 로봇 분야에서 과학기술이 상용화하는 과정에 디자인 전문성이 발휘된 사례를 포함함.** 단순한 기술 개발을 넘어, 사용자 경험 개선, 제품 브랜딩, 상업화 전략 수립 등 디자인이 기여하는 다양한 측면을 포괄함. 해당 테마는 대전의 우수한 기술력과 디자인 전문성을 결합하여 지역의 기술 상용화와 글로벌 경쟁력을 강화하는 데 중요한 역할을 하기에, 대전의 유의미한 디자인 자산으로서 가치가 있음
- **디자인 수집 대상**
 - **과학기술 응용 및 제품화 사례:** 우주항공, 바이오헬스, 나노반도체, 국방, 양자, 로봇 분야의 기술 제품에 적용된 디자인 자료 (프로토타입, 제품 디자인, 사용자 인터페이스, 포장 디자인 등) 수집
 - **상용화 및 브랜딩 사례:** 대전 지역 특화산업 기술이 상용화되면서 적용된 브랜딩 전략과 상업화 관련 디자인 자료 (광고 캠페인, 제품 발표 자료 등) 수집
 - **디자인 씽킹 적용 사례:** 과학기술 응용 및 제품화, 상용화 및 브랜딩을 돕기 위해 디자인 씽킹이 적용된 디자인 프로세스 사례
- **수집전략 아이디어**
 - 대덕연구단지, 카이스트 연구실 등 과학기술 상용화 사례 정기조사
 - 대전디자인진흥원 지역특화산업 디자인 지원사업 성과 사례 조사
 - 대전 디자인업체 대상 정기조사

(카이스트) 웨어러블 로봇 '워크온슈트F1'



(카이스트) 휴머노이드 로봇 '휴보'



(카이스트) 기술스타트업 대상 디자인씽킹 컨설팅

2022년 IR, PR 영상 제작 및 디지털 마케팅 지원 사업설명

사업명: 광학 프로젝트

시간: 주 1회 세션 (총 4주), 1시간 ~ 1시간 30분 소요
 방법: 온라인 미팅 (Zoom 이용)
 형태: 한 기업당 두 명의 담당 연구원이 세션 담당, 참여적 활동이 추가 되는 온라인 워크숍 진행 (가상현실 활용 가능)

세션 구성

- SESSION 1 세션 소개 (1시간)
- SESSION 2 세션 1 (1시간)
- SESSION 3 세션 2 (1시간)
- SESSION 4 세션 3 (1시간)
- 최종 컨설팅

주요내용

- ✓ 차가운 커치: 해당 연구원이 기업에 대한 이해를 높이고 총 4회의 세션 활동 계획을 세우기 위한
- ✓ 스케줄링: 해당 연구원: 각 기업이 선호하는 시간대에 세션이 진행되도록

대덕특구 토탈디자인 지원사업 결과물



(카이스트) 코로나 이동형 음압병동



테마 3. 대전의 일상에 녹아든 공공디자인

- **테마 정의:** 대전의 공공시설과 교통 인프라에 적용된 디자인 작업을 칭함. 시민의 일상에 자연스럽게 녹아들어 대전 생활의 편리함과 안전성을 증진시킬 뿐만 아니라, 평지가 많고 도심 내 하천을 보유한 대전의 고유한 정체성을 반영하여 지역 특색을 살리고, 친근한 도시 환경을 구축하는데 있어 디자인 자산으로서의 가치가 있음.
- **디자인 수집 대상**
 - **대전 특색+편리함 증진을 위한 교통 수단 관련 디자인:** 외관 및 내부 디자인 (예. 버스와 택시 꿈돌이 외관디자인, 타슈 외관 디자인, 트램), 실내/외 공간 디자인 (정류장 및 지하철역), 서비스 디자인 (예. 타슈 UX/UI 디자인)
 - **공공 인프라 및 안전 디자인:** 가로등 및 다리 구조 디자인 (예. 엑스포다리, 목척교, 건천교), 유니버설 디자인, 공공 공간 디자인 (공원, 광장), 안전 시설 디자인 (예. 안전안심디자인프로젝트), 정보 안내 시스템/캐릭터 (이용 안내판, 지도, 전광판)
- **수집전략 아이디어**
 - 대전교통공사, 구청/주민센터, 타슈/택시/버스회사 등 기관 자료 요청
 - 대전세종연구원 자료 요청 (예. 대전 공공디자인 보고서 등)
 - 공공디자인종합정보시스템 등 포털 사이트 및 공모전 수상작 조사

대전 특구 1번, 택시 꿈돌이 디자인



대전 트램 컨셉안



타슈 (대한민국 최초 공공 자전거)



타슈 UX/UI 디자인 변천사



목척교, 엑스포다리, 건천교 (KAIST 김명석 교수 작)



은행동 스카이로드



(유성구)스쿨존 행동유도 캐릭터



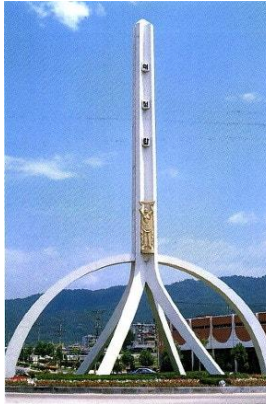
(대덕구)대화동 '도심으로 돌아온 등대'



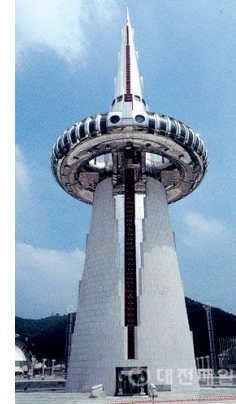
테마 4. 도시 풍경을 만드는 건축/조형물 디자인

- **테마 정의:** 대전 내 공공 및 사적 목적을 위해 지어진 건축물이나 조형물을 포함함. 이들은 **대전의 역사적 순간이나 기관/조직/공동체의 문화와 상징성**을 표현할 뿐만 아니라 **대전만의 독창적인 풍경**으로 대전 시민과 방문객에게 더욱 **필요로운 공간적·장소적 경험을 선사**하며, 대전의 역사/문화적 자산으로서 중요한 가치를 지님.
- **디자인 수집 대상**
 - 문화재로 등록되어 역사·문화적 가치를 지닌 건축물
 - 유명 디자이너가 설계하였거나, **디자인상수상/유명 매거진**에 소개된 조형/건축물 (예. 한국타이어 테크노돔, 갤러리아, 골프존)
 - **국가적 이벤트**와 관련된 조형물 (예. 대전엑스포 한빛탑, 대전방문의해 기념 조형물)
 - 학교, 기업, 공공기관, 정출연 등 **주요 건물 부지에 설치된** 조형물 (예. 카이스트 까리용, 골프존 거인동상, 스튜디오큐브 미디어아트 등)
 - **공공지원사업의 일환**으로 설치된 상징적 조형물 (예. 대동벽화마을의 풍차 전망대 등)
 - **지역 주민이 참여**하여 설계·시공한 건축물이나 조형 예술 (예. DIT, 파클렛 등 택티컬 어바니즘 사례, 원동 철공소 골목 로봇)
- **수집전략 아이디어**
 - 기관에 자료 요청: 구청, 대전세종연구원, 대전문화재단, 지역관리회사 (동네투어 프로그램 운영기관 등)에 자료 협조 요청
 - 향토기업 정기성과조사: 디자인어워드, 언론보도 등 리스트 요청
 - 디자인 전문가 인터뷰: 지역 내 건축가/디자이너, 전공 교수 등을 인터뷰하여 디자인적인 가치를 지닌 건축물 조사
 - 지역민 설문조사 실시: 우리 동네의 랜드마크는 무엇인지 조사
 - SNS/블로그 해시태그 랜드마크 검색, 포켓몬고 포켓탑 목록 활용

대전탑 (1973~현재 철거)



대전엑스포 기념 한빛탑 (1993)



카이스트 개원 20년 기념 까리용 (1992)



대전 동구 원동 철공소 골목 로봇



대전역 (1905년 - 1950년)



대흥동 성당 (1962년)



성심당 본점 건물 (1967년)



갤러리아 파사드



대전 엑스포 당시 건축물



한국타이어 테크노돔 (2017년) 공동 파클렛 (2023년)



테마 5. 축제디자인로부터 탄생하는 지역문화

- **테마 정의:** 대전에서 개최되어 전국적으로 대전의 정체성을 알린 축제들을 칭함. 이러한 축제들은 차별화된 정체성을 가진 대표 축제로 자리매김해 대전의 정체성(과학기술, 전통문화, 음식문화 등)을 효과적으로 표현하고 시민들의 참여를 이끌어내는 중요한 디자인 자산인 자산으로서 가치가 있음.
- **디자인 수집 대상**
 - **대표 축제 브랜딩 사례:** 93 대전엑스포: 엑스포 심볼마크, 마스코트(꿈돌이), 한빛탑 디자인 등 과학도시 정체성을 확립한 디자인 / **대전 사이언스 페스티벌:** 과학기술 도시 이미지를 표현한 축제 로고, 과학체험관 디자인 / **대전 빵 축제:** 성심당 중심의 빵 문화를 표현한 축제 포스터, 빵집 지도 디자인
 - **축제 공간 활용 사례:** 대전 온천문화축제: 유성온천문화거리 공간 디자인, 온천 테마 포토존 / **중앙시장 야시장 축제:** 전통시장 현대화 공간 디자인, 야시장 부스 디자인
 - **축제 경험 디자인 사례:** 국제와인페어: 와인 시음 공간, 체험 프로그램 디자인 / **효문화뿌리축제:** 전통문화 체험관, 세대간 소통 프로그램 디자인 / **사이언스페스티벌:** 과학 체험 프로그램, 인터랙티브 전시물 디자인
- **수집전략 아이디어**
 - **공공기관 자료 수집:** 대전시청 축제추진위원회 / 대전마케팅공사의 축제 홍보물 아카이브 활용, 대전문화재단의 축제 기획/운영 자료 수집, 유성구청, 중구청 등 자치구의 지역축제 자료 확보
 - **시각 자료 수집:** 대전MBC, KBS대전 등 지역 방송국 영상 아카이브 활용, 지역 신문사 사진 기록물 수집, 기념책자 확보, 관련 홍보물, 팸플릿 수집
 - **시민 소장 사진/자료 공모전 개최, 축제 참여 작가/예술가 개인 아카이브 수집, SNS 축제 관련 게시물 아카이빙**

꿈돌이 / 엑스포 로고



대전엑스포과학공원 한빛탑



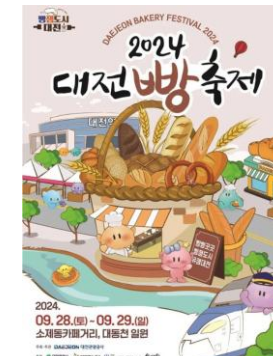
대전엑스포 자료 수집



대전 사이언스 페스티벌



대전 빵축제



대전 중앙시장 야시장 축제



K-컬처 관광이벤트 100선

대전 와인페스티벌



효문화 뿌리축제



테마 6. 늘 우리와 함께한 대전의 캐릭터

- 테마 정의: 공공기관, 지자체, 대학, 기업, 스포츠팀 등에서 개발한 마스코트와 캐릭터 작업물 등을 칭함. 이들은 대전의 정체성을 상징적으로 표현하고 시민들에게 친근한 **문화적 아이콘**으로 자리 잡아 **지역사회와 시민 간의 유대감**을 강화하는 역할을 하기에, 대전의 유의미한 디자인 자산으로서 가치가 있음.
- 디자인 수집 대상
 - 대전광역시 공식 캐릭터 ‘한꿈이’, ‘꿈돌이’ 관련 디자인물
 - 대전시 구청, 공공기관 캐릭터 및 응용 디자인물 (예. 대전콘텐츠기업지원센터 등)
 - 대전시 대학, 스포츠팀, 기업 마스코트 및 응용 디자인물
 - 주민 자체 제작 동네 마스코트 (예. 신성이, 갈리 등)
- 수집전략 아이디어
 - 대전마케팅공사 - 꿈돌이 시즌 사업, 대전 디자인 진흥원 - 공모전, 시민 참여형 캐릭터 디자인 공모전 수상작
 - 꿈돌이 콜라보레이션 : 꿈돌이와 타 기관/브랜드 협업 디자인, SNS 이모티콘 및 스티커, 홍보물의 캐릭터 활용 사례
 - 지자체, 지역 대학, 지역 스포츠팀 캐릭터 조사 : 공공시설 내 캐릭터 적용 디자인, 캐릭터 변천사 관련 자료
 - 대전 지역 캐릭터/마스코트 오디션 개최

제32회 대전디자인어워드 (꿈돌이 캐릭터 공모전) 한꿈이와 꿈돌이

대전 꿈씨 가족 - 꿈돌이 일가족



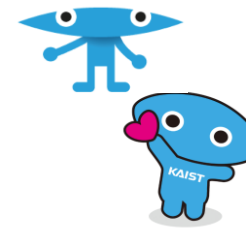
내 꿈은 라이언(2020)



한화이글스, 하나시티즌 마스코트



카이스트 마스코트 '넙죽이'



대전콘텐츠기업지원센터 - 당콘, 양콘, 상콘



한밭대 마스코트 '한밭프렌즈'



충남대 마스코트 '차차'



대전대 마스코트 '힘차용, 보미, 럭키, 솔'



중구 마스코트 '중구할매'



O K

대덕구 마스코트 '덕구'



서구 마스코트 '서람이'



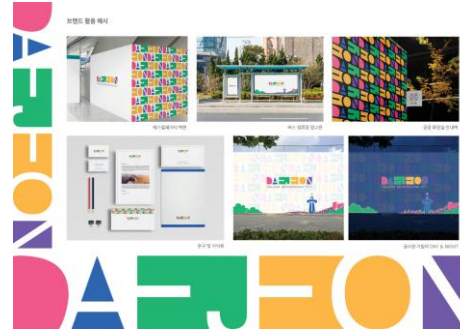
유성구 마스코트 '유성이'



테마 7. 대전 디자인 교류의 장

- **테마 정의:** 대전의 지역 작가, 학생, 주민공동체, 그리고 다양한 기관 등의 **디자인 성과를 알리고 공유하기 위한 행사/플랫폼**이 속함. 다양한 전시 및 공모전, 포럼과 커뮤니티 등은 **지역 내 디자이너 간의 네트워크를 형성**하고 지역 예술과 문화에 대한 **관심을 촉진**하기에 디자인 자산으로서 가치가 있음
- 디자인 수집 대상
 - 전문 디자이너, 건축가의 전시 (예. 대전 예술가의 집 등)
 - 지역민 (지역작가, 학생, 주민공동체)가 작업한 디자인 결과물을 공모, 전시, 판매하는 공모전, 페어, 축제, 포럼, 성과발표회 등 (예. 대전 디자인학과 졸업전시, 대전 디자인지원사업 성과발표회 등)
 - 대전 내 디자인 커뮤니티 등 (예. FDSC, 대전디자인기업협회, 디자인 DNA를 가진 마을공동체 등)
- 수집전략 아이디어
 - 대전 디자인스튜디오, 디자인 전시관 등에 자료 요청
 - 대전 디자인학과에 자료 요청 (예. 졸업전시, 공모전 등)
 - 대전 갤러리에 자료 요청 (예. 대전시립미술관, 이응노미술관 등)
 - 대전에서 실시된 디자인관련 대회, 포럼, 전시회 등

대전 공공디자인 공모전



대전디자인공모전



대전아트페어



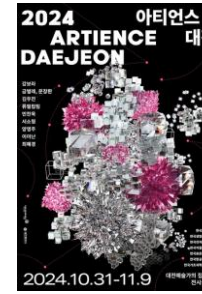
대전디자인페스타



과학예술 비엔날레



대전 아티언스



대전대 시디과 '오!대전 프로젝트'



FDSC 커뮤니티



디자인3.0 포럼



리빙랩 전시



2024 대전패션컬렉션



디자이너 전시

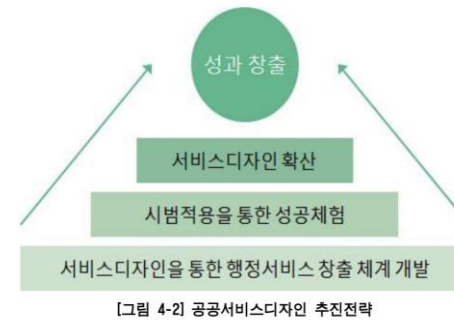


테마 8. 대전 디자인 임팩트를 위한 생태계 조성

- **테마 정의:** 대전 지역의 디자인 산업을 활성화하고 디자인 씽킹 기반의 사회적 혁신을 촉진하기 위해 추진된 **다양한 디자인지원사업과 디자인진흥정책** 등을 포함함. 이를 통해 대전의 디자인 역량을 강화하고, 창의성과 성과를 널리 알려 지역 내/외로 대전 디자인의 경쟁력을 높이고 디자인 생태계를 발전시켰다는 데에 그 가치가 있음.
- **디자인 수집 대상**
 - 디자인 정책 (예. 대전 공공서비스디자인정책 등) 및 정책디자인
 - 디자인 진흥 정책, 산업 정책, 교육 정책, 공공 조례 등
 - 정책디자인: 디자인 방법론을 통해 정책을 개발한 사례
 - 기관/조직/학과 건립 (예. 대전디자인진흥원, 대덕연구단지 디자인회사 유치사업, 대학별 산업디자인학과/시각디자인학과/건축학과 등 디자인관련학과 등)
 - 디자인 연구결과물
 - 디자인 지원사업 결과물: 지원을 받아 개발된 제품, 전시회, 행사 등.(예. 대전 0시축제 굿즈 개발,한의약특화거리 상품 개발)
 - 디자인 씽킹 기반의 시민참여 워크샵 (예. 주민참여단 로컬브랜딩 워크샵, 전국 최초 리빙랩 프로젝트 ‘건너유’ 프로젝트)
- **수집전략 아이디어**
 - 디자인 관련 기업/단체 연혁 및 주요 디자인 지원 사업/정책/사업 리스트 수집 (지역디자인플랫폼, 대전디자인진흥원, 대전세종연구원, 대전디자인기업협회 등)
 - 대전 소재 디자인 관련 학과 연혁 및 학교별 대전 관련 디자인 어워드 출품작/연구 사례 수집 (KAIST, 대전대학교, 한밭대학교, 충남대학교 등)
 - 공동체 주도형, 기업 주도형, R&D 주도형, 지자체 주도형, 체험 교육형, 청년 주도형 등의 다양한 유형의 리빙랩 사례 수집 (대전광역시/지자체 도시계획과 리빙랩 운영담당 부서, 대전과학산업진흥원, 한국리빙랩네트워크, 대전리빙랩네트워크, 시민사회조직 중심으로 사례 수집)



(대전디자인진흥원) 2024 대전 관광기획상품(굿즈) 개발지원사업- 대전 0시축제 굿즈 개발



(대전세종연구원) 2016 대전 공공서비스디자인정책 기본방향



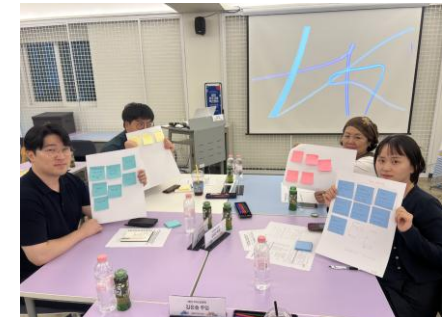
(시민주도) 2017 전국 최초 시민 주도 리빙랩 프로젝트 ‘건너유’프로젝트



(대전디자인진흥원) 2022 대전한의약특화거리 상품개발사업 - 공유브랜드, 상품개발

- | | |
|------------------------|----------------------|
| 청년 패션전문가(커리어-업) 직업역량강화 | 디자인산업 역량강화사업 |
| 지역디자인인프라 구축사업 | 대전디자인기획연구사업 |
| 세계일류 디자이너 양성사업(KDM+) | 강소기업성장디자인지원사업 |
| 디자인사업하기반구축사업 | 디자인법률자문단운영사업 |
| 지역기업디자인혁신지원사업 | 대전 관광기획상품(굿즈) 개발지원사업 |
| 디자인애로해결지원사업 | 지역특성 살리기(로컬디자인) 사업 |
| 스마트 패션산업 활성화 사업 | 지역 디자인산업 진흥사업 |
| | 전통시장 편의시설 조성사업 |

(대전디자인진흥원)2024 디자인 지원 사업



(대전디자인진흥원) 대전 로컬브랜딩 및 공공시설물 개발 사업-주민참여단 워크샵

대전 디자인 역사 테마: 요약 및 제언

문헌 조사로 도출한 이론적 토대 활용

- 앞선 문헌조사와 사례 조사를 바탕으로 도출한 디자인 아카이브의 요건을 반영하여, 대전 디자인 역사는 단순한 지역사나 디자인사의 연대기적 구분에 그치지 않고, 과정 중심, 다학제적, 일상성, 동시대성, 지역성을 고려한 중요 테마로 구성하였음. 이를 통해 대전 디자인의 역사적 특성과 의미를 보다 심도 있게 반영하고자 했음

대전 디자인 역사 테마의 의의

- 대전만의 독특한 디자인 역사적 특성을 반영한 테마들은, 대전 지역의 문화적, 사회적 맥락을 토대로 지역 디자인의 변천과정을 다각도로 탐구할 수 있게 해줌. 이러한 테마들은 대전 디자인의 특성을 명확히 드러내며, 디자인 아카이브를 통해 지역 주민과 관련된 다양한 참여를 유도할 수 있을 것으로 예상됨

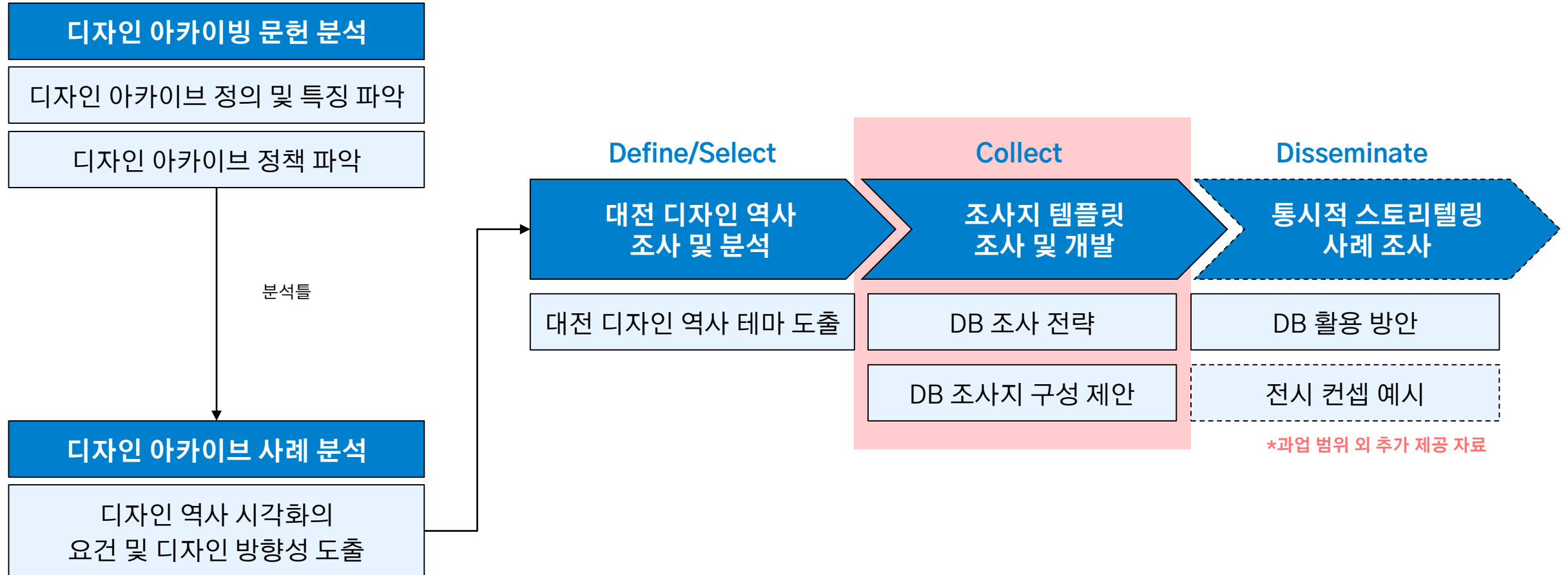
대전 디자인 역사 DB 조사지 구성안의 토대

- 이들 테마를 바탕으로, 대전 디자인 역사 DB 조사지를 개발할 계획임. 이를 통해 보다 구체적이고 체계적인 데이터 수집이 가능하며, 대전 디자인 아카이브 구축을 위한 중요한 기초 자료로 활용될 수 있을 것임

05

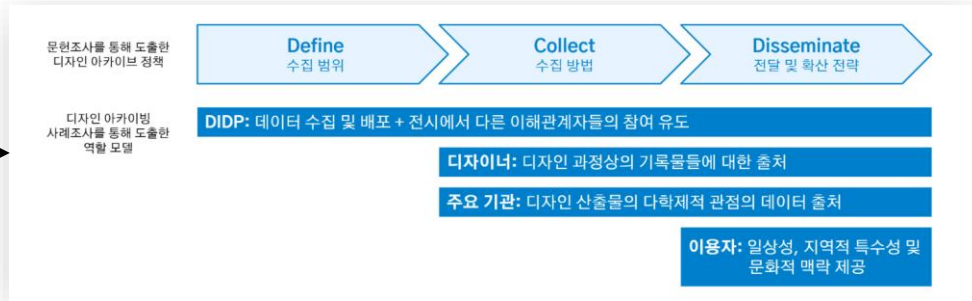
대전 디자인 역사 DB 조사지 구성안

연구 프로세스

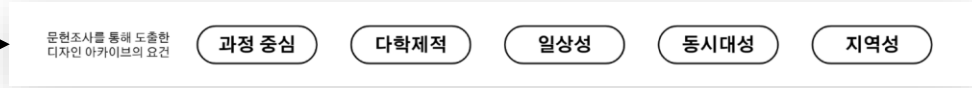


조사지 개발 방법

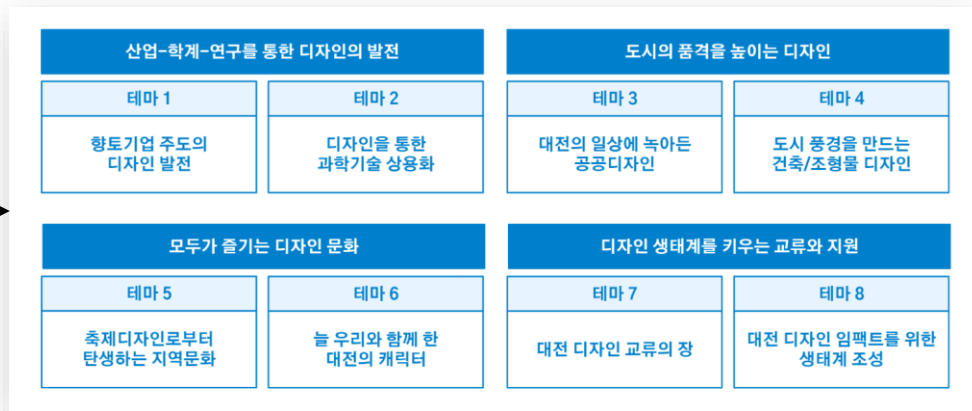
디자인 아카이빙 추진 체계



디자인 아카이브 요건



대전 디자인 역사 테마



아카이빙 워크플로우

과업	테마별 디자인 자산 리스트업	테마별 수집대상 선별 및 선정	각 수집대상에 대한 데이터 수집	각 디자인 자산의 가치를 평가, 프로토콜에 따라 자료 아카이빙	아카이빙된 자료를 전시, 확산, 대중의 참여를 유도하기 위한 장치 마련
수령자 역할	대전디자인진흥원 (공문 발송), 조사원 (소장처 정보 조사, 가이드라인 작성)	대전디자인진흥원 (기본 리스트 검토 및 정리), 자문위원 (디자인적 가치 및 우선순위 평가)	조사원	대전디자인진흥원, 자문위원	대전디자인진흥원, 전시 기획팀
활동	<ul style="list-style-type: none"> 소장처(자) 정보 조사: 수집대상 사료를 소장하고 있거나, 소장하고 있을 것으로 추측되는 개인, 기관, 단체에 대한 정보 수집 (*수집전액 아이디어 광고) 소장처(자)에 소장처(자)에 관련된 사항 발송하여 리스트 확보 	<ul style="list-style-type: none"> 디자인 자문단을 꾸려 우선순위에 따라 테마별 수집대상을 선정 테마별 수집대상 리스트 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 방문 전: <ul style="list-style-type: none"> 인터뷰 질문지 및 기록 가이드 준비 방문 중: <ul style="list-style-type: none"> 현장사진 촬영 방문일정에 맞춰 수집대상에 대한 기록 방문 후: <ul style="list-style-type: none"> 기록물을 아카이브로 이동 자산의 기술적 설명 디자인 요소 이해관계자 인터뷰 접속 기록 	<ul style="list-style-type: none"> 디자인 자문단을 꾸려 수집대상의 디자인적 가치 평가 (*평가기준 개발 필요) 자문단의 코멘트도 함께 아카이브 필요에 따라, 관련 데이터, 혹은 이해관계자 데이터 등을 수집하기 위해 수집 단계를 추가로 거치어 할 수 있음 	<ul style="list-style-type: none"> 전시/방학 관람 구제화 디지털 아카이브 플랫폼 구축 성과 지표 설정
도구	자산 리스트업 템플릿		조사지 템플릿		

대전 디자인 자산 조사지

디자인 테마	□ 테마1. 향토기업 주도의 디자인 발전 □ 테마2. 디자인을 통한 과학기술 상용화 □ 테마3. 대전의 일상에 녹아든 공공디자인 □ 테마4. 도시 풍경을 만드는 건축/조형물 □ 테마5. 축제디자인으로부터 탄생하는 지역문화 □ 테마6. 늘 우리와 함께 한 대전의 캐릭터 □ 테마7. 대전 디자인 교류의 장 □ 테마8. 대전 디자인 임팩트를 위한 생태계 조성			
식별번호	수집 날짜	조사 기관	조사자 이름	
카테고리	대분류 (대전 사진) → 중분류 (디자인 분야) → 소분류 (항목)			
이름	디자인 자산에 부여된 이름			
설명	디자인 자산의 내용을 자세하게 나타낸 관련 개념 및 디자인 자산의 상세한 내용 및 특성을 기술			
창작자/출판기관/프로젝트 설계자 (디자인 자산의 수집 제작자 또는 책임자)	대전 소재 유무 □유 / □무	의뢰자/행사 기획자/주관자/기관 설립자 (디자인 자산을 위해 형태로 제공되는 주체)	대전 소재 유무 □유 / □무	
[해당 시 작성] 설치장소/개최처 (관련 건물/조형물이 설치되어있는 장소)		[해당 시 작성] 활용기관 출처 (디자인 자산을 위한 형태로 제공되는 주체)		
주요연혁 (디자인 자산과 관련된 주요 날짜)		비고란		
디자인 배경	탄생 경위 (사회/문화/산업/정책적) 활용 기술	자문위원 평가란		
디자인 과정	관련 사료/프로젝트/행사/지원사업 디자인 의도 디자인 개발과정			
디자인 기여	정량적 성과 (예. 수인 이력, 판매 실적, 이용자수 증가, 방문객 등, 기타 등)			
지속지역	정성적 성과 (예. 문화이력, 블로그 등 대중/전문/전문가들의 평, 세간의 반응 등)	1회 (202X.XX.XX) 2회 (202X.XX.XX) 3회 (202X.XX.XX)	조사자 이름, 소장처 담당자 정보, 메모 조사자 이름, 소장처 담당자 정보, 메모 조사자 이름, 소장처 담당자 정보, 메모	□ 테마1. 향토기업 주도의 디자인 발전 □ 테마2. 디자인을 통한 과학기술 상용화 □ 테마3. 대전의 일상에 녹아든 공공디자인 □ 테마4. 도시 풍경을 만드는 건축/조형물 □ 테마5. 축제디자인으로부터 탄생하는 지역문화 □ 테마6. 늘 우리와 함께 한 대전의 캐릭터 □ 테마7. 대전 디자인 교류의 장 □ 테마8. 대전 디자인 임팩트를 위한 생태계 조성

문헌분석(2장) + 사례분석(3장)

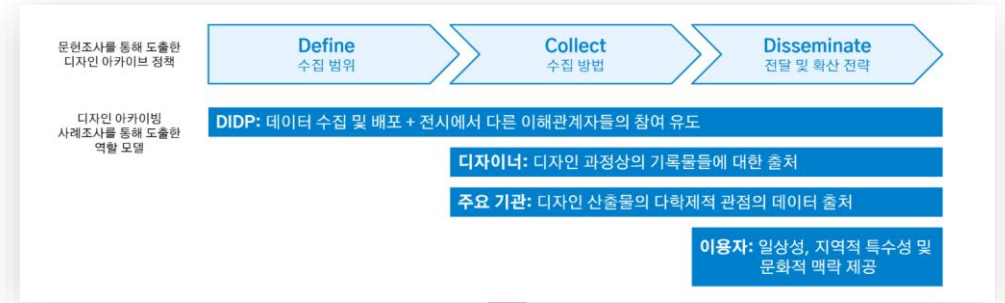
대전 디자인 역사 분석(4장)

조사지 개발 방법

① 아카이빙 워크플로우 개발

- 문헌분석(2장)과 사례분석(3장)의 결과로 구축한 '대전 디자인 아카이빙 추진 체계'를 토대로 아카이빙 워크플로우를 개발
- 아카이빙 워크플로우는 디자인 자산을 리스트업하고 데이터를 수집하며 자료를 전시, 확산하는 일련의 과정을 정의함. 각 단계별 과업, 수행자 역할, 활동, 필요 도구를 구체화함

디자인 아카이빙 추진 체계



아카이빙 워크플로우

과업	테마별 디자인 자산 리스트업	테마별 수집대상 선별 및 선정	각 수집대상에 대한 데이터 수집	각 디자인 자산의 가치를 평가, 프로토콜에 따라 자료 아카이브	아카이브된 자료를 전시, 확산, 대중의 참여를 유도하기 위한 장치 마련
수행자 역할	대전디자인진흥원 (공문 발송), 조사원 (소장처 정보 조사, 가이드라인 작성)	대전디자인진흥원 (기본 리스트 검토 및 정리), 자문위원 (디자인적 가치 및 우선순위 평가)	조사원	대전디자인진흥원, 자문위원	대전디자인진흥원, 전시 기획팀
활동	<ul style="list-style-type: none"> 소장처(자) 정보 조사: 수집대상 사료를 소장하고 있거나, 소장하고 있을 것으로 추측되는 개인, 기관, 단체에 대한 정보 수집 (*수집전략 아이디어 참고) 소장처별 자산 유형에 대한 사전 가이드라인 작성 (*자산 리스트업 템플릿 활용) 소장처(자)에 공문/안내장 발송하여 리스트 확보 	<ul style="list-style-type: none"> 디자인 자문단을 꾸려 우선순위에 따라 테마별 수집대상을 선정 테마별 수집대상 리스트 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 방문 전: <ul style="list-style-type: none"> 인터뷰 질문지 및 기록 가이드 준비 방문 중: <ul style="list-style-type: none"> 현장사진 촬영 템플릿에 맞춰 수집대상에 대한 기록 방문 후: <ul style="list-style-type: none"> 기록물을 아카이브로 이동 기록내용 <ul style="list-style-type: none"> 자산의 기술적 설명 디자인 요소 이해관계자 인터뷰 접속 기록 	<ul style="list-style-type: none"> 디자인 자문단을 꾸려 수집대상의 디자인적 가치 평가 (*평가기준 개발 필요) 자문단의 코멘트도 함께 아카이브 필요에 따라, 과정 데이터, 혹은 이해관계자 데이터 등을 수집하기 위해 수집 단계를 추가로 거쳐야 할 수 있음 	<ul style="list-style-type: none"> 전시/확산 방향 구체화 디지털 아카이브 플랫폼 구축 성과 지표 설정
도구	자산 리스트업 템플릿		조사지 템플릿		

아카이빙 워크플로우 (안)

과업	테마별 디자인 자산 리스트업	테마별 수집대상 선별 및 선정	각 수집대상에 대한 데이터 수집	각 디자인 자산의 가치를 평가, 자료 아카이브	아카이브된 자료를 전시, 확산
수행자 역할	대전디자인진흥원 (공문 발송), 조사원 (소장처 정보 조사, 가이드라인 작성)	대전디자인진흥원 (기본 리스트 검토 및 정리), 자문위원 (디자인적 가치 및 우선순위 평가)	조사원	대전디자인진흥원, 자문위원	대전디자인진흥원, 전시 기획팀
활동	<ul style="list-style-type: none"> ● 소장처(자) 정보 조사: 수집대상 사료를 소장하고 있거나, 소장하고 있을 것으로 추측되는 개인, 기관, 단체에 대한 정보 수집 (*수집전략 아이디어 참고) ● 소장처별 자산 유형에 대한 사전 가이드라인 작성 (*자산 리스트업 템플릿 활용) ● 소장처(자)에 공문/안내장 발송하여 리스트 확보 	<ul style="list-style-type: none"> ● 디자인 자문단을 꾸려 우선순위에 따라 테마별 수집대상을 선정 ● 테마별 수집대상 리스트 구축 	<ul style="list-style-type: none"> ● 방문 전: <ul style="list-style-type: none"> ○ 인터뷰 질문지 및 기록 가이드 준비 ● 방문 중: <ul style="list-style-type: none"> ○ 현장사진 촬영 ○ 템플릿에 맞춰 수집대상에 대한 기록 ● 방문 후: <ul style="list-style-type: none"> ○ 기록물을 아카이브로 이동 ● 기록내용 <ul style="list-style-type: none"> ○ 자산의 기술적 설명 ○ 디자인 요소 ○ 이해관계자 인터뷰 ○ 접촉 기록 	<ul style="list-style-type: none"> ● 디자인 자문단을 꾸려 수집대상의 디자인적 가치 평가 (*평가기준 개발 필요) ● 자문단의 코멘트도 함께 아카이브 ● 필요에 따라, 과정 데이터, 혹은 이해관계자 데이터 등을 수집하기 위해 수집 단계를 추가로 거쳐야 할 수 있음 	<ul style="list-style-type: none"> ● 전시/확산 방향 구체화 ● 디지털 아카이브 플랫폼 구축 ● 성과 지표 설정
도구	자산 리스트업 템플릿		조사지 템플릿		

조사지 개발 방법

② 자산 리스트업 템플릿 개발

- 아카이빙 워크플로우에 기반하여 사전 조사 단계에서 필요한 자산 리스트업 템플릿을 개발함.
- 해당 템플릿은 대전 디자인 역사 테마별로 작성되며, 수집대상에 대한 개괄적 정보 (식별정보, 이름, 한 줄 설명), 잠재적 소장처 정보 (소장처, 위치, 소장처 관련성), 우선순위 평가 (중요도, 수집가능성, 전체 우선순위)로 구성됨
- 이를 작성함으로써 테마별 조사 대상이 선정됨

아카이빙 워크플로우

과업	테마별 디자인 자산 리스트업	테마별 수집대상 선별 및 선정	각 수집대상에 대한 데이터 수집	각 디자인 자산의 가치를 평가, 프로토타입에 따라 자료 아카이브	아카이브된 자료를 전시, 확산, 대중의 참여를 유도하기 위한 장치 마련
수행자 역할	대전디자인진흥원 (공문 발송, 조사원 (소장처 정보 조사, 가이드라인 작성)	대전디자인진흥원 (기본 리스트 검토 및 정리), 자문위원 (디자인적 가치 및 우선순위 평가)	조사원	대전디자인진흥원, 자문위원	대전디자인진흥원, 전시 기획팀
활동	<ul style="list-style-type: none"> 소장처(자) 정보 조사: 수집대상 사료를 소장하고 있거나, 소장하고 있을 것으로 추측되는 개인, 기관, 단체에 대한 정보 수집 (*수집전략 아이디어 참고) 소장처별 자산 유형에 대한 사전 가이드라인 작성 (*자산 리스트업 템플릿 활용) 소장처(자)에 공문/안내장 발송하여 리스트 확보 	<ul style="list-style-type: none"> 디자인 자문단을 꾸려 우선순위에 따라 테마별 수집대상을 선정 테마별 수집대상 리스트 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 방문 전: <ul style="list-style-type: none"> 인터뷰 질문지 및 기록 가이드 준비 방문 중: <ul style="list-style-type: none"> 현장사진 촬영 템플릿에 맞춰 수집대상에 대한 기록 방문 후: <ul style="list-style-type: none"> 기록물을 아카이브로 이동 기록내용 <ul style="list-style-type: none"> 자산의 기술적 설명 디자인 요소 이해관계자 인터뷰 접촉 기록 	<ul style="list-style-type: none"> 디자인 자문단을 꾸려 수집대상의 디자인적 가치 평가 (*평가기준 개발 필요) 자문단의 코멘트도 함께 아카이브 필요에 따라, 과정 데이터, 혹은 이해관계자 데이터 등을 수집하기 위해 수집 단계를 추가로 거쳐야 할 수 있음 	<ul style="list-style-type: none"> 전시/확산 방향 구체화 디지털 아카이브 플랫폼 구축 성과 지표 설정
도구	자산 리스트업 템플릿		조사지 템플릿		



자산 리스트업 템플릿

식별 번호	수집대상			잠재적 소장처 정보			우선순위 평가			비고
	이름	한 줄 설명	디자인데마	소장처	위치	소장처 관련성	중요도 (1~5점)	수집가능성 (1~5점)	전체 우선순위	
자산 고유번호	자산 또는 프로젝트 이름	자산의 간략한 설명	해당 자산이 속하는 테마	자산을 소장하고 있을 기관, 단체, 개인	추정 소장처의 주소	해당 자산과 소장처의 관계 (예, 개발 주체, 협력 기관 등)				관련 프로젝트, 사람, 이벤트
001	한국타이어 R&D센터 테크노룸	세계적인 건축가 '노먼 포스터'가 디자인하였음	테마 1	한국타이어	유성대로935번길 50	의뢰기관				
002	대전 과학예술 비엔날레	과학예술을 주제로 한 비엔날레	테마 7	대전시립미술관	둔산대로 155	개최기관				2024년 올해 4회째 개최

자산 리스트업 템플릿

- 소장처(자)에 연락하기 전에, 대전 디자인 자산을 사전 조사 및 분류하고, 중요도를 평가하여 수집 우선순위를 설정하기 위한 도구
- 전체 자산의 개괄적 데이터베이스를 구축하고, 초기단계에서 소장처와 접촉하기 위한 우선순위 자료 준비
- 우선순위를 선정하여 자산의 중요도와 접근 가능성을 동시에 파악하여, 조사 효율성을 극대화할 수 있음

대전 디자인 역사 테마			해당 자산이 속하는 테마						
수집대상			잠재적 소장처 정보			우선순위 평가			비고
식별 번호	이름	한 줄 설명	소장처	위치	소장처 관련성	중요도 (1~5점)	수집가능성 (1~5점)	전체 우선순위	
자산 고유번호	자산 또는 프로젝트 이름	자산의 간략한 설명	자산을 소장하고 있을 기관, 단체, 개인	추정 소장처의 주소	해당 자산과 소장처의 관계 (예. 개발 주체, 협력 기관 등)				관련 프로젝트, 사업, 이벤트

조사지 개발 방법

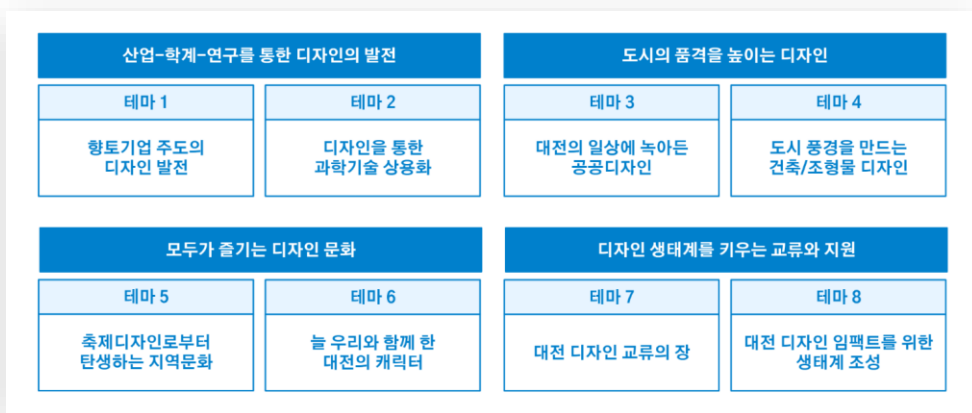
③ 조사지 항목 구성

- 2~3장에서 도출된 ‘디자인 아카이브 요건’과 4장에서 개발한 ‘대전 디자인 역사 테마’를 바탕으로 조사지 항목을 구성함. 조사지에는 디자인 배경, 디자인 개발 과정, 디자인 기여, 성과, 접촉기록 등이 포함됨.
- 각 항목은 대전 디자인의 지역적 특성과 시대적 맥락을 반영하며, 과정 중심과 동시대성을 중시함. 다학제적 접근을 통해 다양한 분야에서 수집된 데이터를 체계적으로 기록할 수 있도록 함.

디자인 아카이브 요건



대전 디자인 역사 테마



조사지 항목

개괄적 내용	<ul style="list-style-type: none"> ● 목적: 수집대상의 기본 정보를 제공, 첫 단계에서 전체적인 맥락을 이해하기 위함 ● 내용: 식별번호, 디자인테마, 이름, 설명, 창작자, 발행자, 기여자, 소재지, 주요연혁, 유형, 형식, 출처, 관련자원, 수록범위, 이용조건 등 필수 메타데이터 중심
디자인 배경	<ul style="list-style-type: none"> ● 목적: 수집대상이 개발된 배경과 맥락 (기술적, 환경적, 사회적 요인)을 명확히 함 ● 내용: 활용된 기술, 관련 이벤트/사건, 프로젝트의 목적 등
디자인 개발 과정	<ul style="list-style-type: none"> ● 목적: 디자인이 개발되기까지의 과정, 의도, 창작자 및 이해관계자의 스토리를 기록 ● 내용: 디자인의 주요 의도, 과정 중 해결된 문제, 시민 경험 및 반응 등
디자인 기여	<ul style="list-style-type: none"> ● 목적: 수집대상에서 디자인이 기여한 구체적인 역할을 분석 ● 내용: 기여 단계, 기여 요소 기록
성과	<ul style="list-style-type: none"> ● 목적: 수집대상이 실현한 성과와 가치를 평가하고 객관적인 결과물로 기록 ● 내용: 디자인상 수상, 인터뷰, 문화재 등록, 상업적 성과 등
접촉기록	<ul style="list-style-type: none"> ● 목적: 조사 과정의 투명성/신뢰성을 보장하고, 이후의 추적 및 활용을 가능케하기 위함 ● 내용: 조사 날짜, 조사자, 소장처 담당자 정보, 방문 기록 등

조사지 항목 구성

<p>개괄적 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 목적: 수집대상의 기본 정보를 제공, 첫 단계에서 전체적인 맥락을 이해하기 위함 ● 내용: 식별번호, 디자인테마, 이름, 설명, 창작자, 발행자, 기여자, 소재지, 주요연혁, 유형, 형식, 출처, 관련자원, 수록범위, 이용조건 등 필수 메타데이터 중심
<p>디자인 배경</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 목적: 수집대상이 개발된 배경과 맥락 (기술적, 환경적, 사회적 요인)을 명확히 함 ● 내용: 활용된 기술, 관련 이벤트/사건, 프로젝트의 목적 등
<p>디자인 개발 과정</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 목적: 디자인이 개발되기까지의 과정, 의도, 창작자 및 이해관계자의 스토리를 기록 ● 내용: 디자인의 주요 의도, 과정 중 해결된 문제, 시민 경험 및 반응 등
<p>디자인 기여</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 목적: 수집대상에서 디자인이 기여한 구체적인 역할을 분석 ● 내용: 기여 단계, 기여 요소 기록
<p>성과</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 목적: 수집대상이 실현한 성과와 가치를 평가하고 객관적인 결과물로 기록 ● 내용: 디자인상 수상, 인터뷰, 문화재 등록, 상업적 성과 등
<p>접촉기록</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 목적: 조사 과정의 투명성/신뢰성을 보장하고, 이후의 추적 및 활용을 가능케하기 위함 ● 내용: 조사 날짜, 조사자, 소장처 담당자 정보, 방문 기록 등

조사지 개발 방법

④ 조사지 템플릿 개발

- 조사지 템플릿은 테마별 디자인 자산을 조사하기 위한 서식으로, 데이터 수집 여정을 고려하여 데스크 조사와 필드 조사에 맞춰 섹션을 구분함. 데스크 조사에서는 문헌, 보고서, 인터뷰, 기사, 인터넷 검색 등을 통해 얻을 수 있는 데이터를, 필드 조사에서는 실제 인터뷰나 현장 조사에서 얻을 수 있는 접촉기록이나 디자인 개발 과정에 대한 데이터를 집중적으로 기록함.
- 연구팀 내부에서 템플릿을 반복적으로 예시를 작성하고 이를 통해 템플릿을 점진적으로 개선함.

조사지 항목

개괄적 내용	<ul style="list-style-type: none"> ● 목적: 수집대상의 기본 정보를 제공, 첫 단계에서 전체적인 맥락을 이해하기 위한 ● 내용: 식별번호, 디자인데마, 이름, 설명, 창작자, 발행자, 기여자, 소재지, 주요연혁, 유형, 형식, 출처, 관련자원, 수록범위, 이용조건 등 필수 메타데이터 중심
디자인 배경	<ul style="list-style-type: none"> ● 목적: 수집대상이 개발된 배경과 맥락 (기술적, 환경적, 사회적 요인)을 명확히 함 ● 내용: 활용된 기술, 관련 이벤트/사건, 프로젝트의 목적 등
디자인 개발 과정	<ul style="list-style-type: none"> ● 목적: 디자인이 개발되기까지의 과정, 의도, 창작자 및 이해관계자의 스토리를 기록 ● 내용: 디자인의 주요 의도, 과정 중 해결된 문제, 시민 경험 및 반응 등
디자인 기여	<ul style="list-style-type: none"> ● 목적: 수집대상에서 디자인이 기여한 구체적인 역할을 분석 ● 내용: 기여 단계, 기여 요소 기록
성과	<ul style="list-style-type: none"> ● 목적: 수집대상이 실현한 성과와 가치를 평가하고 객관적인 결과물로 기록 ● 내용: 디자인상 수상, 인터뷰, 문화재 등록, 상업적 성과 등
접촉기록	<ul style="list-style-type: none"> ● 목적: 조사 과정의 투명성/신뢰성을 보장하고, 이후의 추적 및 활용을 가능케하기 위함 ● 내용: 조사 날짜, 조사자, 소장처 담당자 정보, 방문 기록 등



대전 디자인 자산 조사지

디자인 테마	<input type="checkbox"/> 테마1. 원도기업 주도의 디자인 발전 <input type="checkbox"/> 테마2. 디자인을 통한 과학기술 상용화 <input type="checkbox"/> 테마3. 대전의 일상에 녹아든 공공디자인 <input type="checkbox"/> 테마4. 도시 풍경을 만드는 건축/조형물 <input type="checkbox"/> 테마5. 축제디자인으로부터 탄생하는 지역문화 <input type="checkbox"/> 테마6. 늘 우리의 함께 한 대전의 캐릭터 <input type="checkbox"/> 테마7. 대전 디자인 교류의 장 <input type="checkbox"/> 테마8. 대전 디자인 이벤트를 위한 생태계 조성			
식별번호	수집 날짜	조사 기관	조사자 이름	
카테고리	대분류 (대전 사전) → 중분류 (디자인 분야) → 소분류 (형식)			
이름	디자인 자산에 부여된 이름			
설명	디자인 자산의 내용적 주제나 관련된 개념 및 디자인 자산의 상세한 내용 및 특성을 기술			
창작자/출판기관/프로그래밍 설계자 (디자인 자산의 주된 제작자 또는 책임자)	대전 소재 유무 <input type="checkbox"/> 유 / <input type="checkbox"/> 무	의뢰자/행사 기획자/주관자/기관 설립자 (디자인 자산을 원천 제공한 주체)	대전 소재 유무 <input type="checkbox"/> 유 / <input type="checkbox"/> 무	
[해당 시 작성] 설치장소/개최지 (관련 건물/조형물이 설치되어있는 장소)		[해당 시 작성] 참고자료 출처 (디자인 자산에 관한 책, 웹사이트 링크 등 참고자료)		
주요연혁 (디자인 자산과 관련된 주요 날짜)		비고란		
디자인 배경	탄생 경위 (사회/문화/산업/정책적)	활용 기술	자문위원 평가란	
디자인 배경	관련 사건/프로젝트/행사/지원사업			
디자인 과정	디자인 의도	디자인 개발과정		
디자인 기여	정량적 성과 (매, 수천 이백, 판매 실적, 이용자수 증가, 문화재 등록, 기타 등)	정성적 성과 (매, 웹사이트, 블로그 등 대중/전문/전문가들의 평, 세간의 반응 등)		
접촉이력	1차 (202X.XX.XX) 2차 (202X.XX.XX) 3차 (202X.XX.XX) . .	조사자 이름, 소장처 담당자 정보, 방문 조사자 이름, 소장처 담당자 정보, 방문 조사자 이름, 소장처 담당자 정보, 방문 . . .	<input type="checkbox"/> 테마1. 원도기업 주도의 디자인 발전 <input type="checkbox"/> 테마2. 디자인을 통한 과학기술 상용화 <input type="checkbox"/> 테마3. 대전의 일상에 녹아든 공공디자인 <input type="checkbox"/> 테마4. 도시 풍경을 만드는 건축/조형물 <input type="checkbox"/> 테마5. 축제디자인으로부터 탄생하는 지역문화 <input type="checkbox"/> 테마6. 늘 우리의 함께 한 대전의 캐릭터 <input type="checkbox"/> 테마7. 대전 디자인 교류의 장 <input type="checkbox"/> 테마8. 대전 디자인 이벤트를 위한 생태계 조성	

조사지 템플릿 (데스크 조사)

디자인 테마	<input type="checkbox"/> 테마1. 향토기업 주도의 디자인 발전 <input type="checkbox"/> 테마2. 디자인을 통한 과학기술 상용화 <input type="checkbox"/> 테마3. 대전의 일상에 녹아든 공공디자인 <input type="checkbox"/> 테마4. 도시 풍경을 만드는 건축/조형물 <input type="checkbox"/> 테마5. 축제디자인으로부터 탄생하는 지역문화 <input type="checkbox"/> 테마6. 늘 우리와 함께 한 대전의 캐릭터 <input type="checkbox"/> 테마7. 대전 디자인 교류의 장 <input type="checkbox"/> 테마8. 대전 디자인 임팩트를 위한 생태계 조성						
식별번호	수집 날짜		조사 기관		조사자 이름		
카테고리	대분류 (대전 사건) → 중분류 (디자인 분야) → 소분류 (형식)						
이름	디자인 자산에 부여된 이름						
설명	디자인 자산의 내용적 주제나 관련된 개념 및 디자인 자산의 상세한 내용 및 특성을 기술						
창작자/출품기관/프로그램 설계자 (디자인 자산의 주된 제작자 또는 책임자)			대전 소재 유무 <input type="checkbox"/> 유 / <input type="checkbox"/> 무	의뢰자/행사 기획자/주관자/기관 설립자 (디자인 자산을 현재의 형태로 제공하는 주체)			대전 소재 유무 <input type="checkbox"/> 유 / <input type="checkbox"/> 무
[해당 시 작성] 설치장소/개최지 (관련 건물/조형물이 설치되어있는 장소)				[해당 시 작성] 참고자료 출처 (디자인 자산에 관한 책, 웹사이트 링크 등 참고자료)			
주요연혁 (디자인 자산과 관련된 주요 날짜)				비고란			

조사지 템플릿 (필드 조사)

디자인 배경	탄생 경위 (사회/문화/산업/정책적)		자문위원 평가란	
	활용 기술			
	관련 사건/프로젝트/행사/지원사업			
디자인 과정	디자인 의도			
	디자인 개발과정			
디자인 기여	정량적 성과 (예. 수상 이력, 판매 실적, 이용자수 증가, 문화재 등록, 기타 등)			
	정성적 성과 (예. 웹사이트, 블로그 등 대중/언론/전문가들의 평, 세간의 반응 등)			
접촉이력	1차 (202X.XX.XX) 2차 (202X.XX.XX) 3차 (202X.XX.XX) · · ·	조사자 이름, 소장처 담당자 정보, 메모 조사자 이름, 소장처 담당자 정보, 메모 조사자 이름, 소장처 담당자 정보, 메모 · · ·	관련 디자인 테마	<input type="checkbox"/> 테마1. 향토기업 주도의 디자인 발전 <input type="checkbox"/> 테마2. 디자인을 통한 과학기술 상용화 <input type="checkbox"/> 테마3. 대전의 일상에 녹아든 공공디자인 <input type="checkbox"/> 테마4. 도시 풍경을 만드는 건축/조형물 <input type="checkbox"/> 테마5. 축제디자인으로부터 탄생하는 지역문화 <input type="checkbox"/> 테마6. 늘 우리와 함께 한 대전의 캐릭터 <input type="checkbox"/> 테마7. 대전 디자인 교류의 장 <input type="checkbox"/> 테마8. 대전 디자인 임팩트를 위한 생태계 조성

조사지 활용 시나리오 *본 활용 시나리오는 예시이며 ‘아카이빙 워크플로우 (안)’에 기반함

① 테마별 디자인 자산 리스트업 + ② 테마별 수집대상 선별 및 선정

- A. (진흥원) 각 테마의 정의와 기준을 바탕으로 디자인 자산 목록을 작성함. 본 연구보고서의 테마별 수집전략 (4장) 및 대전 디자인 역사 목록 (부록)을 참고할 수 있음
- B. (조사원) 수집 대상 사료를 소장하고 있을 것으로 추측되는 개인, 기관, 단체에 대한 정보 수집함. 소장처의 연락처나 위치 정보 등을 파악
- C. (진흥원, 자문위원) 디자인 자산에 대한 중요도와 수집 가능성을 평가하여 우선순위를 정함
- D. (진흥원) 소장처에 공문이나 안내장을 발송하여 공식적인 수집 절차를 시작함

대전 디자인 역사 테마		테마 1. 향토기업의 디자인 발전							
수집대상			잠재적 소장처 정보			우선순위 평가			비고
식별 번호	이름	한 줄 설명	소장처	위치	소장처 관련성	중요도 (1~5점)	수집가능성 (1~5점)	전체 우선순위	
1-1	성심당 튀김소보로 굿즈 공모전	성심당 고객들이 참여, 튀김소보로 굿즈 디자인 아이디어 공모	성심당	중구 은행동	클라이언트	3	5	3	관련링크
1-2	독수리협동조합 팝업전시	한화이글스의 원도심 활성화 프로젝트로 노포 디자인 전시	한화이글스	중구 부사동	클라이언트	5	4	2	관련링크
1-3	소제동 아트벨트	소제동 활성화를 위해 철도관사를 리디자인하여 문화공간으로 활용	CNCITY마음 에너지재단	동구 소제동	투자사	5	5	1	관련링크
1-4	인아트x카이스트 산업디자인학과 가구 디자인 과목	인아트와 카이스트 산업디자인학과가 학부 가구 디자인 수업을 개발	카이스트 산업디자인학과	유성구 구성동	디자이너	3	4	4	관련링크

조사지 활용 시나리오 *본 활용 시나리오는 예시이며 ‘아카이빙 워크플로우 (안)’에 기반함

③ 각 수집대상에 대한 데이터 수집: 데스크 조사

디자인 테마	<input checked="" type="checkbox"/> 테마1. 향토기업 주도의 디자인 발전 <input type="checkbox"/> 테마2. 디자인을 통한 과학기술 상용화 <input type="checkbox"/> 테마3. 대전의 일상에 녹아든 공공디자인 <input type="checkbox"/> 테마4. 도시 풍경을 만드는 건축/조형물 <input type="checkbox"/> 테마5. 축제디자인으로부터 탄생하는 지역문화 <input type="checkbox"/> 테마6. 늘 우리와 함께 한 대전의 캐릭터 <input type="checkbox"/> 테마7. 대전 디자인 교류의 장 <input type="checkbox"/> 테마8. 대전 디자인 임팩트를 위한 생태계 조성						
식별번호	1-1	수집 날짜	2024.11.20.	조사 기관	□□□□□	조사자 이름	○○○
카테고리	대분류: 성심당 → 중분류: 패키지 디자인 → 소분류: 디자인 공모전						
이름	튀김소보로 굿즈 디자인 공모전						
설명	성심당의 대표 상품인 튀김소보로를 활용하여 고객들이 직접 굿즈 디자인 아이디어를 제안하는 공모전. 문구류, 캐릭터 상품, 패키지 등 다양한 디자인 분야에서 튀김소보로의 브랜드 가치를 반영한 창의적인 아이디어를 모집함. 본 공모전은 향토기업의 디자인 활성화 및 고객 참여를 통한 브랜드 이미지 강화를 목표로 함.						
창작자/출품기관/프로그램 설계자 <i>(디자인 자산의 주된 제작자 또는 책임자)</i>			대전 소재 유무 ■유 / □무		의뢰자/행사 기획자/주관자/기관 설립자 <i>(디자인 자산을 현재의 형태로 제공하는 주체)</i>		대전 소재 유무 ■유 / □무
창작자: 성심당 고객 (공모전 참가자), 프로그램 설계자: 성심당 기획팀					행사 기획자/주관자: 성심당		
[해당 시 작성] 설치장소/개최지 <i>(관련 건물/조형물이 설치되어있는 장소)</i>					[해당시 작성] 참고자료 출처 <i>(디자인 자산에 관한 책, 웹사이트 링크 등 참고자료)</i>		
해당 사항 없음 (공모전)					공모전 홍보 링크		
주요연혁 <i>(디자인 자산과 관련된 주요 날짜)</i>					비고란		
2024년 10월: 1회 시행					공모전 수상내역은 기업에 문의 필요		

조사지 활용 시나리오 *본 활용 시나리오는 예시이며 ‘아카이빙 워크플로우 (안)’에 기반함

③ 각 수집대상에 대한 데이터 수집: 필드 조사

디자인 배경	탄생 경위 (사회/문화/산업/정책적)	성심당은 지역 사회와의 연결성을 강화하고 브랜드 가치를 높이기 위해 고객 참여형 디자인 공모전을 기획.	자문위원 평가란	
	활용 기술	해당 사항 없음		
	관련 사건/프로젝트/행사/지원사업	성심당 튀김소보로 탄생 45주년 기념		
디자인 과정	디자인 의도	튀김소보로의 고유한 브랜드 이미지를 다양한 굿즈로 확장하여 고객들에게 소유와 경험의 가치를 제공.		
	디자인 개발과정	<ul style="list-style-type: none"> ● 디자인 아이디어 접수 ● 성심당 내부 심사위원단 및 외부 전문가로 구성된 심사단이 평가. ● 선정된 디자인은 시제품 제작 후 상용화 		
디자인 기여	정량적 성과 (예. 수상 이력, 판매 실적, 이용자수 증가, 문화재 등록, 기타 등)	<ul style="list-style-type: none"> ● 공모전 접수작 1,200여 건. ● 최종 선정된 굿즈 3종, 출시 3개월 만에 약 2만 개 판매 달성. ● 인스타그램 해시태그 참여자 수 약 5만 		
	정성적 성과 (예. 웹사이트, 블로그 등 대중/언론/전문가들의 평, 세간의 반응 등)	<ul style="list-style-type: none"> ● 공모전 진행 후, 지역 언론과 블로그에서 ‘고객 참여형 브랜드 강화 사례’로 호평. ● 튀김소보로 굿즈 출시 이후 고객들에게 “소장 가치 높은 지역 특산품”으로 호평 		
접촉이력	1차 (2024.11.20)	<ul style="list-style-type: none"> ● 조사자 이름, 소장처 담당자 정보, 메모 	관련 디자인 테마	

조사지 활용 시나리오 *본 활용 시나리오는 예시이며 ‘아카이빙 워크플로우 (안)’에 기반함

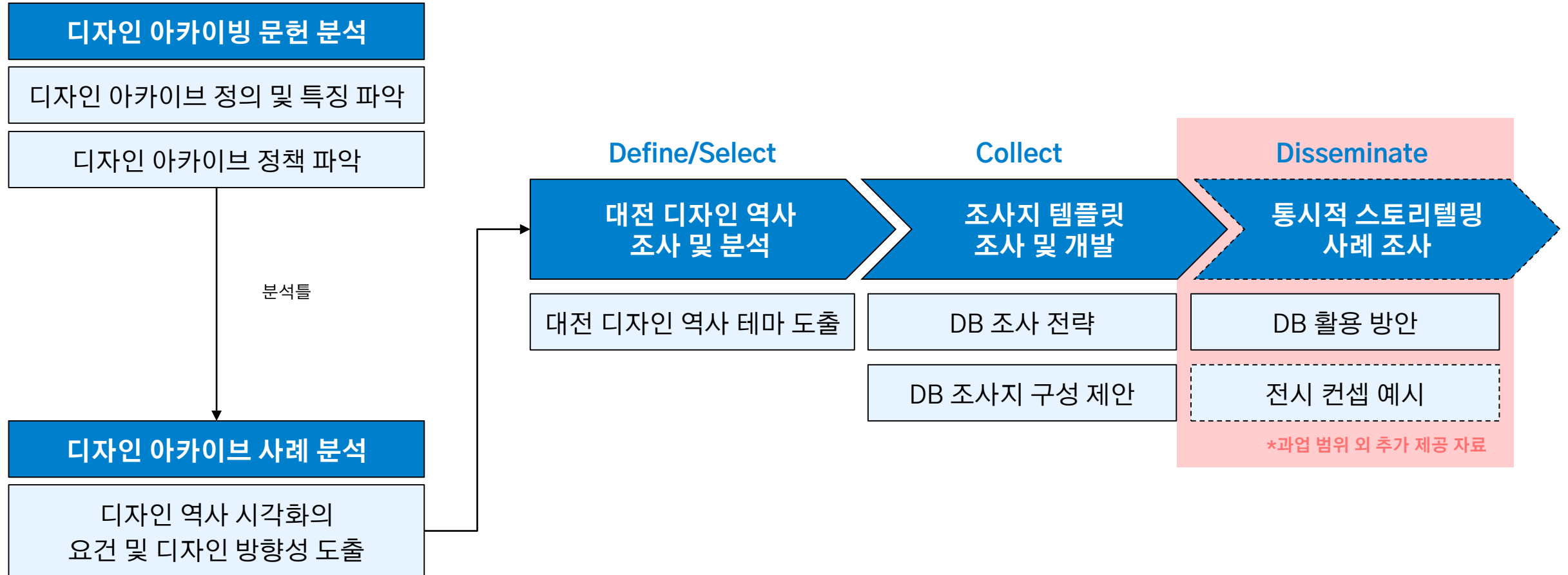
④ 각 디자인 자산의 가치를 평가, 자료 아카이브

디자인 배경	탄생 경위 (사회/문화/산업/정책적)	성심당은 지역 사회와의 연결성을 강화하고 브랜드 가치를 높이기 위해 고객 참여형 디자인 공모전을 기획.	자문위원 평가란	성심당 튀김소보로 굿즈 공모전은 대전을 대표하는 향토기업이 지역 정체성을 기반으로 디자인 생태계에 기여한 독창적인 사례다. 이 공모전은 고객 참여를 통해 브랜드의 가치를 새롭게 조명하고, 지역적 특성을 반영한 디자인 자산을 창출하며, 성심당의 문화적 상징성을 더욱 강화했다는 점에서 역사적 가치를 지닌다. 특히, 공모 과정에서 지역 주민과 디자이너 간의 창의적인 협업을 촉진하고, 선정된 굿즈를 통해 지역 디자인의 상용화 가능성을 성공적으로 입증했다. 이러한 활동은 대전 지역의 디자인 역사를 기록하는 데 있어 향토기업 주도의 디자인 발전 사례일 뿐만 아니라, 지역과 디자인 간의 소통과 교류를 활성화하는 장을 마련했다는 점에서 테마 1과 테마 7 모두와 깊이 연관된다.		
	활용 기술	해당 사항 없음				
	관련 사건/프로젝트/행사/지원사업	성심당 튀김소보로 탄생 45주년 기념				
디자인 과정	디자인 의도	튀김소보로의 고유한 브랜드 이미지를 다양한 굿즈로 확장하여 고객들에게 소유와 경험의 가치를 제공.				
	디자인 개발과정	<ul style="list-style-type: none"> ● 디자인 아이디어 접수 ● 성심당 내부 심사위원단 및 외부 전문가로 구성된 심사단이 평가. ● 선정된 디자인은 시제품 제작 후 상용화 				
디자인 기여	정량적 성과 (예. 수상 이력, 판매 실적, 이용자수 증가, 문화재 등록, 기타 등)	<ul style="list-style-type: none"> ● 공모전 접수작 1,200여 건. ● 최종 선정된 굿즈 3종, 출시 3개월 만에 약 2만 개 판매 달성. ● 인스타그램 해시태그 참여자 수 약 5만 				
	정성적 성과 (예. 웹사이트, 블로그 등 대중/언론/전문가들의 평, 세간의 반응 등)	<ul style="list-style-type: none"> ● 공모전 진행 후, 지역 언론과 블로그에서 ‘고객 참여형 브랜드 강화 사례’로 호평. ● 튀김소보로 굿즈 출시 이후 고객들에게 “소장 가치 높은 지역 특산품”으로 호평 				
접촉이력	1차 (2024.11.20)	<ul style="list-style-type: none"> ● 조사자 이름, 소장처 담당자 정보, 메모 			관련 디자인 테마	테마 7. 대전 디자인 교류의 장

06

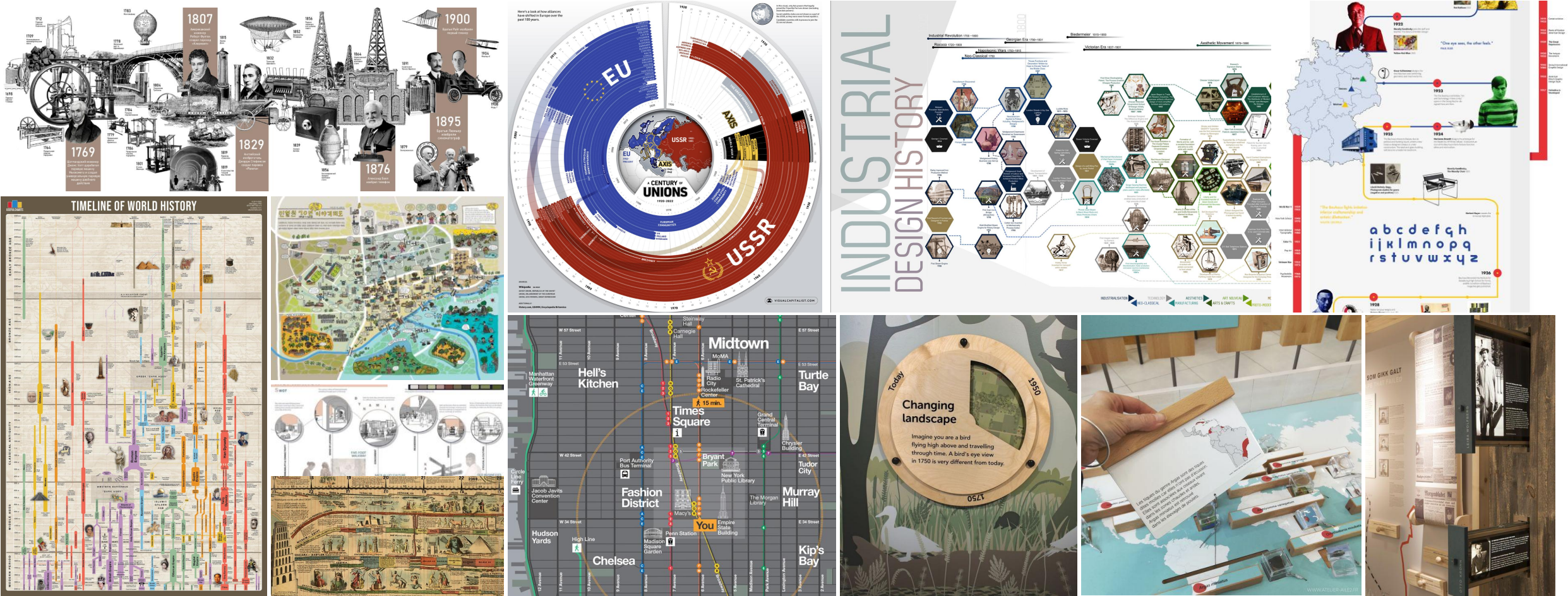
전시 시각화 컨셉

연구 프로세스

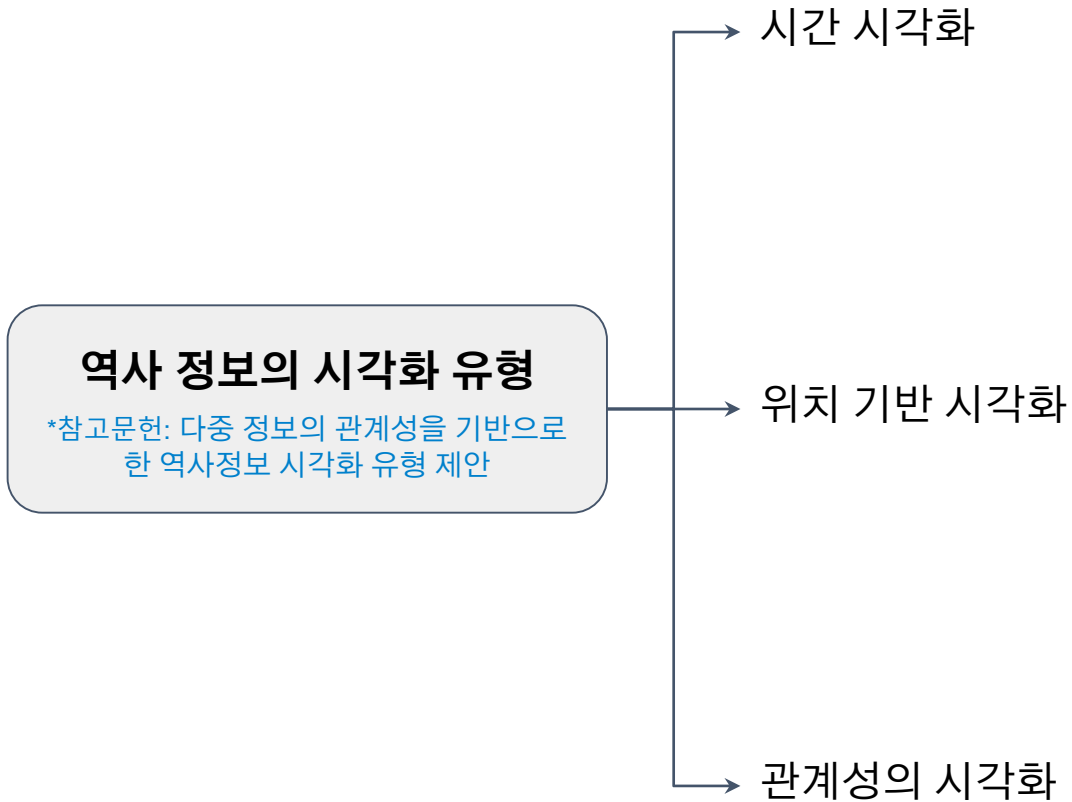


통시적 스토리텔링 시각화 사례 조사: 방법

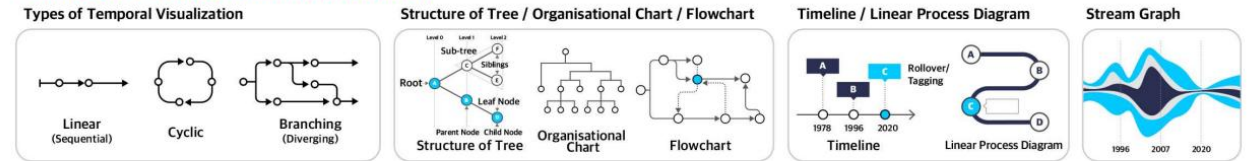
- 목적: 디자인 아카이브 시각화 방식 - 전시 컨셉 - 에 대한 아이디어를 얻기 위함
- 방법: 역사 자료를 창의적으로 시각화한 통시적 스토리텔링 사례 20개 수집 및 분석



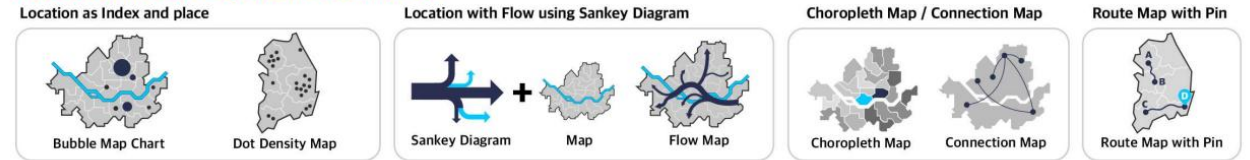
통시적 스토리텔링 시각화 사례 조사: 결과



Temporal / Sequential Visualization



Locational / Geo-Spatial Visualization



Relational Visualization

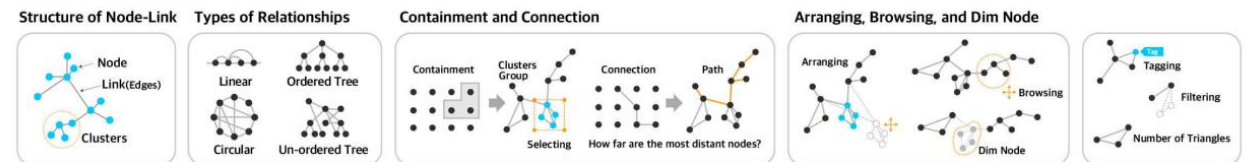
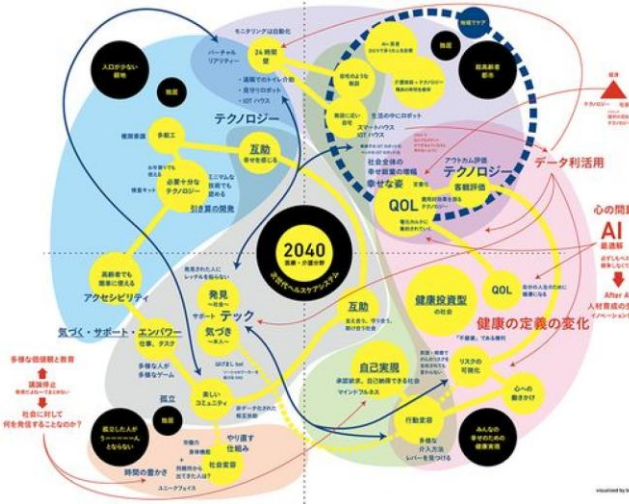
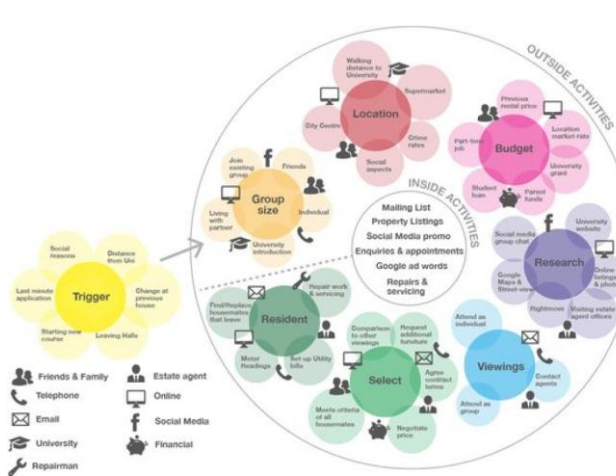
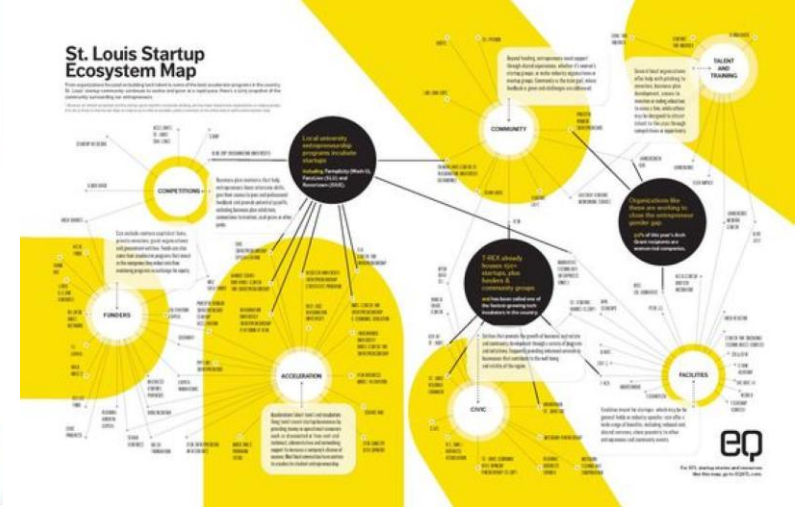
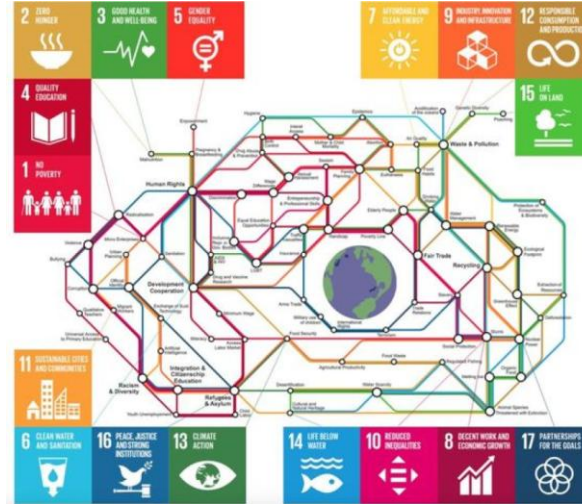
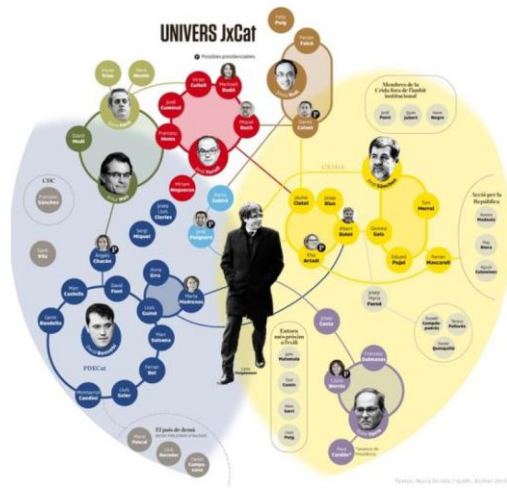
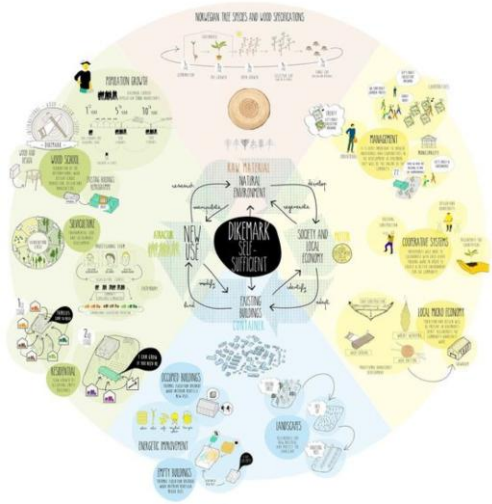


그림 5. 역사 정보 시각화 유형별 세부 항목

Fig. 5. Detailed Items by Types of Historical Information Visualization

무드보드: 이해관계자형



무드보드: 지도 기반

용기 내어 은평
당신의 용기는 은평의 골목에 Green 바람을!

'용기'는 '가게'에서는 플라스틱과 일회용 포장재의 사용을 줄이고, 일삼아서 친환경과 가까워질 수 있도록 생활 속 실천 캠페인을 진행합니다.

- ① 원수가데미
- ② 어유즈빌로우
- ③ 다들도살
- ④ 채식식당 밥.물.꽃
- ⑤ 골구는고래
- ⑥ 프롬보함
- ⑦ 이흥지아이흥지아이 커피
- ⑧ 문순씨
- ⑨ 잇말장죽 증산역점
- ⑩ 코모
- ⑪ 유니스 카페
- ⑫ 데일
- ⑬ 유즈를 커피
- ⑭ 커피빈&녹색식당
- ⑮ 유즈를 커피
- ⑯ 데일
- ⑰ 유니스 카페
- ⑱ 코모
- ⑲ 유니스 카페
- ⑳ 데일
- ㉑ 유니스 카페
- ㉒ 코모
- ㉓ 유니스 카페
- ㉔ 코모
- ㉕ 유니스 카페
- ㉖ 코모
- ㉗ 유니스 카페
- ㉘ 코모
- ㉙ 유니스 카페
- ㉚ 코모
- ㉛ 유니스 카페
- ㉜ 코모
- ㉝ 유니스 카페
- ㉞ 코모
- ㉟ 유니스 카페
- ㊱ 코모
- ㊲ 유니스 카페
- ㊳ 코모
- ㊴ 유니스 카페
- ㊵ 코모
- ㊶ 유니스 카페
- ㊷ 코모
- ㊸ 유니스 카페
- ㊹ 코모
- ㊺ 유니스 카페
- ㊻ 코모
- ㊼ 유니스 카페
- ㊽ 코모
- ㊾ 유니스 카페
- ㊿ 코모

人が集まる都市の側面

1 世界人口の半分が都市で暮らしている? (Half of the world's population lives in cities?)

2 世界の都市問題の一つ「スラム」って何? (What is one of the world's urban problems, 'slums'?)

3 安心して暮らせる強いまちとは? (What is a strong neighborhood where you can live with peace of mind?)

4 安心して暮らせる強いまちとは? (What is a strong neighborhood where you can live with peace of mind?)

中国绿化工程
Green
七大工程
三大防护 17年的计划

Expedia Vacation Deprivation Report 2024

62% of the world's workers are vacation deprived.

90 days of vacation behind.

90% of workers say they need to take more vacation.

85% of workers report having a more optimistic attitude after taking a vacation.

HISTORY OF WORLD CUP

15 GOALS

13 GOALS

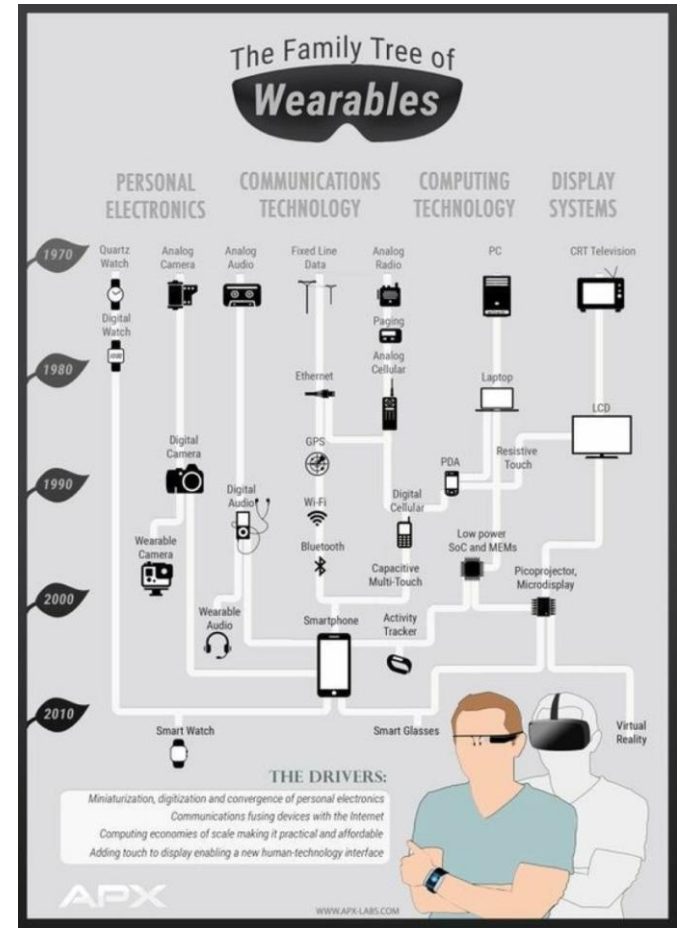
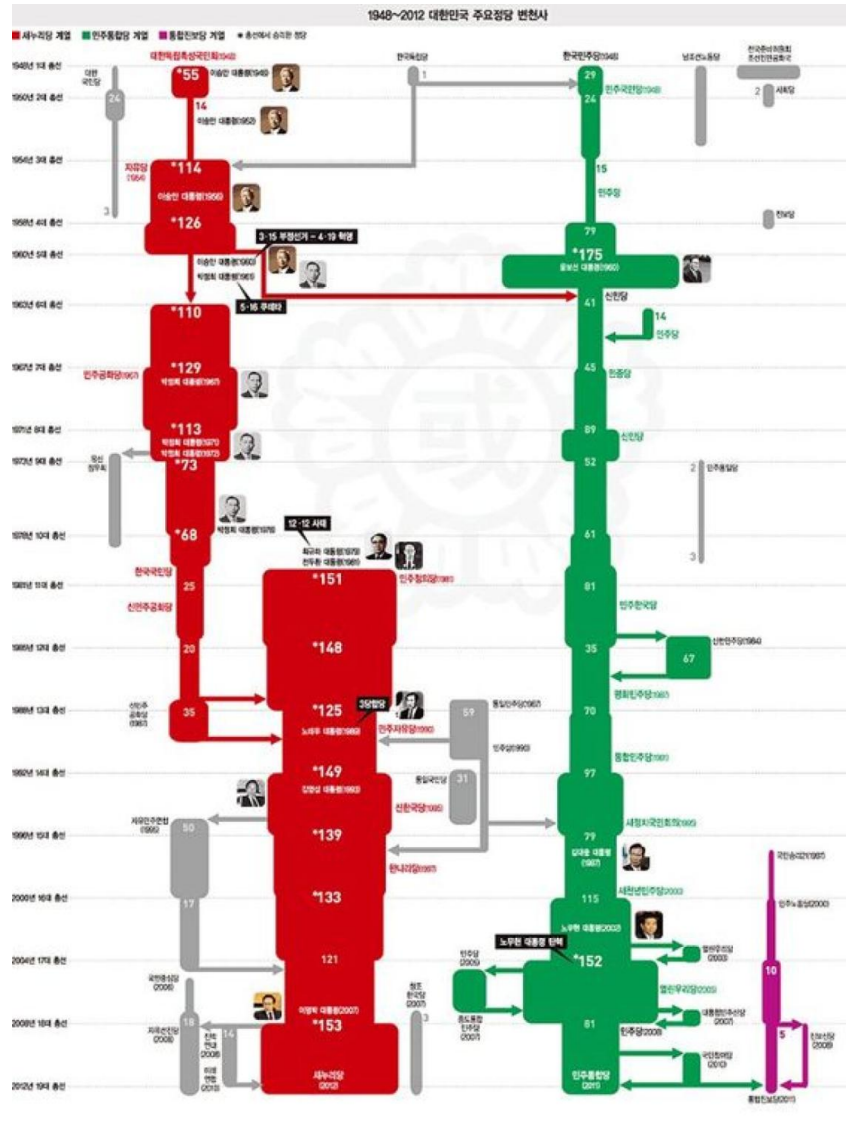
11 GOALS

10 GOALS

6 Times

2 Times

무드보드: 변천사



대전 디자인 역사 전시 방향성



대전 디자인 역사 전시 방향성 1. 디자인 유형, 시대의 흐름을 반영한 네트워크형 시각화

컨셉 A. 지하철 노선도 형식의 시각화

1. 8개의 디자인 테마 → 지하철 노선

- 8개의 대전 디자인 테마. 각 테마별로 다른 색의 노선으로 표현.

2. 디자인 결과물 → 지하철 역

- 각 테마에 속하는 디자인 결과물을 역으로 표현. 다른 테마와 겹치는 결과물은 환승역처럼 두개 이상이 겹치도록 표현. 디자인 카테고리에 따라서 역 색깔을 칼라코딩 (예: 건축 디자인-파란색 역, 그래픽 디자인-초록색 역)

3. 시간 → 노선 방향

- 컨셉 1 - 역사적 시간 흐름: 노선의 각 정류장(존)은 시간 순으로 배치되어, 대전 디자인의 발전 역사를 자연스럽게 보여줌. 예를 들어, 한 노선의 첫 정류장은 초기 대전 디자인을, 마지막 정류장은 최근의 디자인 트렌드를 의미.
- 컨셉 2 - 동심원 구조: 시간의 흐름에 따라 동심원으로 배치된 존을 따라 이동. 가장 안쪽 원은 과거, 바깥쪽 원은 현재의 디자인 트렌드를 표현.

4. 지리적 정보 → 구역

- 예시이미지 회색 영역처럼 표현. 같은 지역에서 출현한 디자인 결과물들을 같은 구역으로 묶음. 대전의 특정 지역에서 발달한 디자인을 집중 조명.

“관람객은 공간과 시간, 두 차원에서의 대전 여행이 가능”



<예시: 영국 런던 지하철 노선도 (Tube Map)>

대전 디자인 역사 전시 방향성 1. 디자인 유형, 시대의 흐름을 반영한 네트워크형 시각화

컨셉 B. 지도 형식의 시각화

1. 지리적 정보 → 대전 로고 형태

- 5개의 조각은 대전의 5개의 구를 의미.
- 디자인 결과물의 소재지에 따라 지도에 매핑

2. 시간 → 동심원 구조

- 컨셉 1: 가운데가 최근. 관람객이 집중할 수 있는 곳에 최신 데이터가 있음
- 컨셉 2: 바깥쪽이 최근. 돌아볼 루트 짜기가 좋고 여백이 많아서 최신 데이터를 업데이트하기 좋음

3. 8개의 디자인 테마 → 구역

- 같은 테마의 디자인 결과물들끼리 묶여 구역으로 표시.
- 앞의 지하철 예시의 지리적 정보 표현 방법과 같은 방법

4. 디자인 결과물/유형 → 칼라코딩

- 디자인 결과물의 유형에 따라 다른 색깔로 코딩하여 소재지에 매핑

5. 관람 방법

- 각 조각 하나씩을 브로셔/카드로 만들어서 구별 지도를 관객들에게 나눠줄 수 있음.
- 해당 디자인 산출물이 있는 곳에 이 조각을 전시하여 디자인핫스팟의 인증마크로 활용 가능



대전 디자인 역사 전시 방향성 2. 다층적 데이터 탐색을 위한 입체적 시각화

- 디자인 아카이브의 과정중심적이고 다학제적인 특징을 살려 관람객이 디자인 결과물을 청사진 관점에서만 탐색하는 것이 아니라 관련한 맥락적 정보를 제공하여 디자인 결과물을 다방면에서 탐색하도록 함.
- 예를 들면 디자인 과정에 대한 이야기나 역사/사회적 탄생 배경 및 의의, 시민들의 추억, 방문 정보 등을 제공하여 전시 방법을 도출.
- 이를 통해 관람객이 전시를 통해 단순 정보 전달을 받는 것이 아닌 디자인 결과물에 대한 경험을 이어가거나 디자인적 영감을 받아갈 수 있도록 하고자함.

컨셉 A - 원통형 디스플레이

- 디자인 산출물을 의미하는 정류장마다 불빛이 옆에서 나오는 원통형 구조를 도입.
- 원통형 디스플레이를 뺐으면 관련 정보를 확인할 수 있도록 하여 정보 표시를 시각적으로 강조. (예. 사진, 관련 이야기, 히스토리)

컨셉 B - NFC/QR 태그

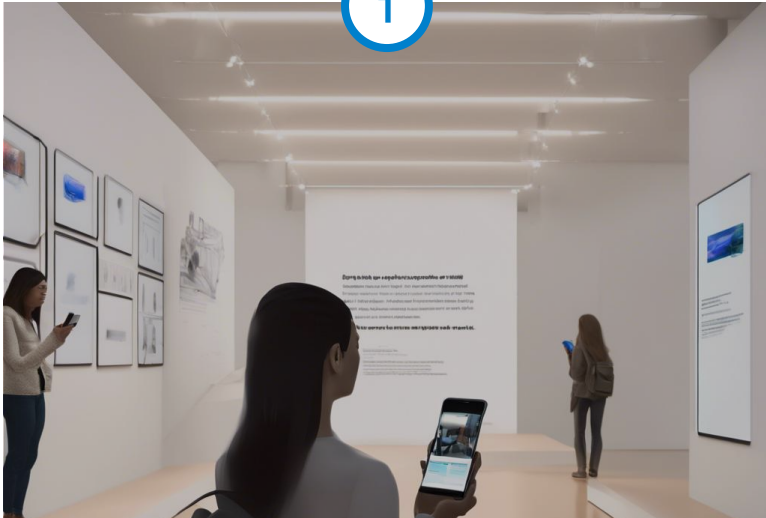
- 정류장 가까이 스마트폰을 태그하면 해당 디자인 산출물의 과거 사진이나 혹은 외관이 아닌 내부사진을 보여주는 등 더 풍부한 이야기를 자세히 볼 수 있도록 함.



대전 디자인 역사 전시 방향성 3. 관람객 참여와 경험 중심의 액션 유도

전시장 내에서의 관람객 참여 시나리오

1



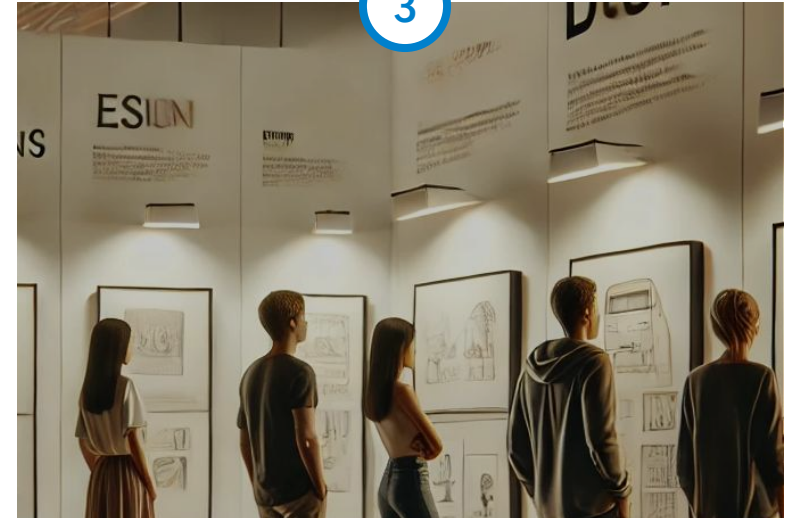
관람객은 '인터랙티브 도슨트' 플랫폼을 통해 맞춤형 가이드에 따라 전시를 관람한다. 플랫폼은 관람객에게 질문을 던지며 자신의 경험이나 의견을 입력할 수 있도록 유도한다.

2



관람객이 입력한 데이터는 진흥원 및 자문단의 검토 및 평가 후 전시에 반영된다. 관람객은 자신의 의견이 전시에 영향을 미친다는 참여감을 느낄 수 있다.

3

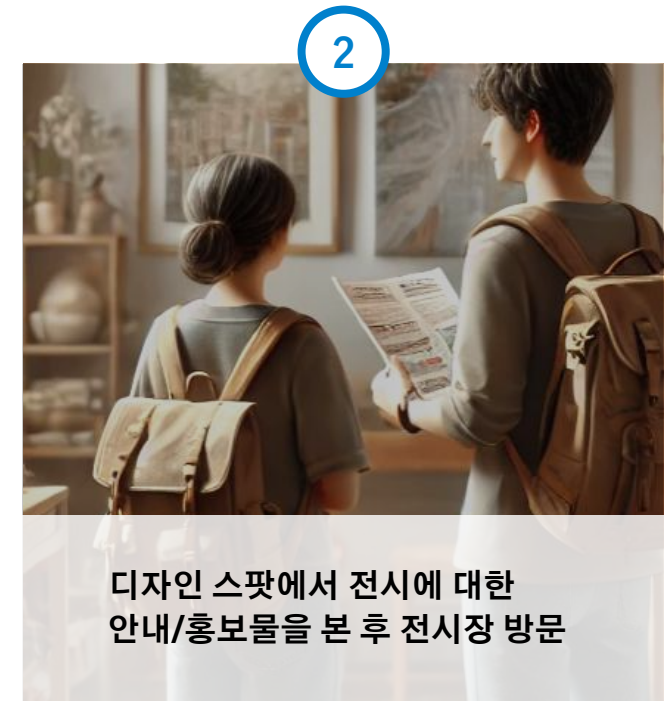
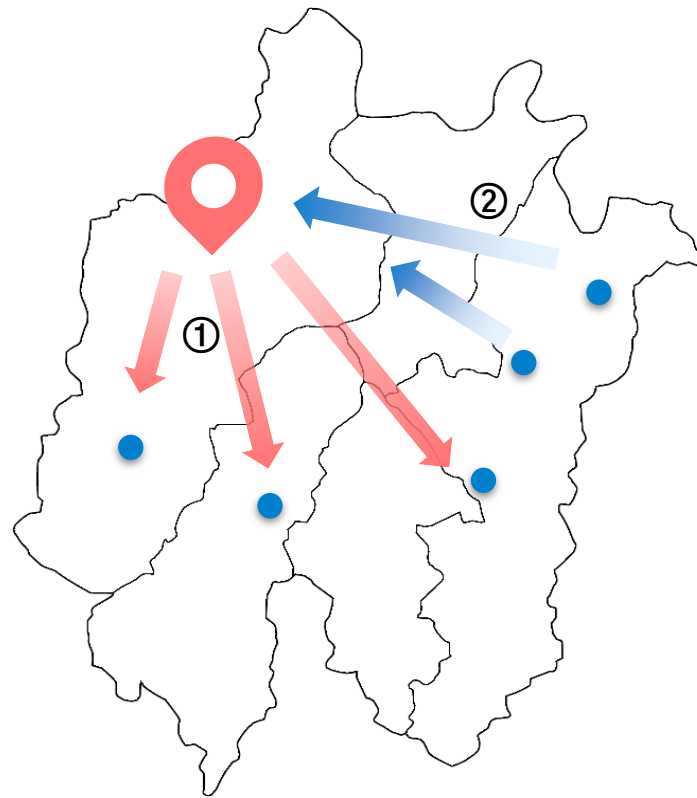
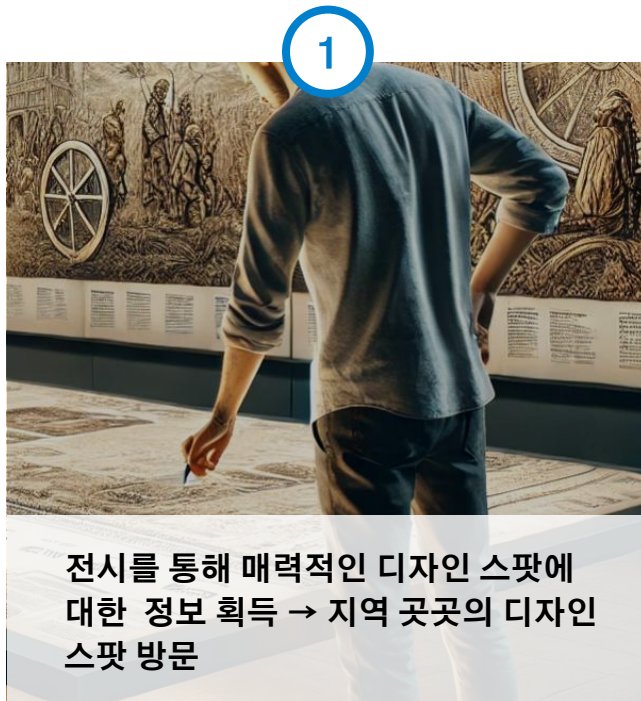


관람객 참여를 통해 전시는 과정적, 일상적, 지역적 관점을 얻게 되어, 단순한 관람의 공간을 넘어 관람객의 참여로 진화하는 '살아있는 대전 지역 아카이브'로 거듭난다.

* 보이스 가이드 투어, AR 가이드 투어 등 활용 가능

대전 디자인 역사 전시 방향성 3. 관람객 참여와 경험 중심의 액션 유도

전시장 외부에서의 관람객 참여 시나리오



07

결론

결과 요약 및 의의

연구 결과 요약

- 디자인 아카이브의 개념과 정책 정립, 디자인 아카이빙 추진 체계 구축, 대전 디자인 역사 테마 (8가지)
- 대전 디자인 역사 DB 조사지 개발: 아카이빙 워크플로우, 자산 리스트업 템플릿, 조사지 항목, 조사지 템플릿
- 전시 시각화 컨셉 제안: 대전 디자인 역사 전시 방향성 (3가지)

연구의 의의

- 전통적 방식인 디자인사나 산업사 분류를 따르지 않고 대전 디자인만의 특성을 담은 대전 고유의 ‘디자인 역사 테마’를 개발
- 디자인 아카이빙과 전시 시각화 관점을 동시에 고려한 조사지 개발. 프론트엔드 중심의 창의적이고 혁신적인 접근 방식을 채택하면서도, 백엔드 데이터 수집 체계를 체계적으로 연계하여 완성도를 높임
- 대전의 고유한 디자인사와 자원을 발굴한 경험을 토대로, 이를 타 지역에도 확산 가능한 프로세스 모델로 개발.
대전디자인진흥원이 선진모델의 교두보 역할을 수행하여, 지역 특화형 디자인 아카이빙의 새로운 기준을 제시할 수 있음

추후 연구

- 수집 템플릿을 기반으로 디지털 아카이브를 구축하는 플랫폼 개발이나, 기존 플랫폼을 활용하여 효율적인 아카이빙 방안을 마련할 필요 있음. 특히, 데이터 수집에서 아카이브 구축, 그리고 시각화까지의 과정을 자동화하고 통합하는 시스템 설계와 구현이 중요하며, 이를 통해 데이터 활용성과 확산성을 극대화할 수 있을 것.

부 록

[별첨 1] 디자인역사 DB 구축 관련 문헌

[별첨 2] 디자인역사 DB 구축 사례

[별첨 3] 대전디자인역사 DB

[별첨 4] 통시적 스토리텔링 사례 수집·분석

[별첨 1] 디자인역사 DB 구축 관련 문헌

순번	발행연도	논문명	인용수	저널 정보	요약	오픈코드
1	2022	디지털 기반의 참여형 디자인 아카이브에 대한 연구: People's Graphic Design Archive 사례를 중심으로	211	한국과학예술융합학회	<ul style="list-style-type: none"> - 기록학의 아카이브 연구를 기반으로, 디자인 아카이브에 대한 가이드를 제시한 논문 - 연구방법: 1) 디자인 아카이브 선행연구, 2) 기록학 선행연구, 3) 참여적 디자인 아카이브 사례 조사 - 한국 디자인 아카이브는 디자인 결과물을 중심으로 다뤄져있음. 디자인 '과정'의 사회적 맥락을 밝힐 수 있는 여러 기록물들이 함께 수집되어야 함 - 다양한 아카이브 방식 중에서도 '참여형 디지털 아카이브'로 가야 하는 이유를 정당화 	<p>[디자인 아카이브의 개념] 디자인 기록물을 수집하고 평가하여 보관하는 일련의 과정을 체계화하는 것</p> <p>[수집 대상 및 범위] / [수집 주체] 아키비스트의 역할과 이용자의 역할</p> <p>[이용자의 참여 정도] 소극적 / 허브 방식 / 적극적 참여</p> <p>[아카이브 정책] (수집, 평가, 보관)</p> <p>[디자인 아카이브의 역할/목적]</p> <p>[디자인 아카이브가 가진 특수성/특징] 디자인 전체의 과정에 관한 기록물을 폭넓게 수집해야 한다.</p> <p>[아카이브 유형과 특징]</p>
2	2017	국내 그래픽디자인의 아카이브 현황과 체계화 및 통합화에 관한 연구	399	한국과학예술융합학회	<ul style="list-style-type: none"> - 기관별 수집하는 데이터의 종류와 보관방식 등을 살펴 볼 수 있음 - 현재는 그래픽디자인을 중요한 시각 콘텐츠로서 단일 품목으로 전체를 정리/소장하는 곳이 없고, 부분적으로 특화시켜 아카이빙하고 있음 - 라키비움 (Lachiveum)이라는 새로운 통합개념을 제안함 	<p>[아카이빙 현상황] 일시적인 행사로써 체계가 없는 상황</p> <p>[아카이브 정의] 정보를 모아두는 정보창고</p> <p>[아카이브의 변화] 축적의 의미를 넘어 생산과 전달 극대화, 손쉬운 접근형태로 변모</p> <p>[박물관의 미래] 새로운 문화적 기능과 첨단기술의 융복합</p> <p>[도서관의 미래] 박물관의 기능 변화 / 기록을 통한 융복합</p> <p>[라키비움] = Library+Archives+Museum</p> <p>[아카이브 DB화] 자료의 디지털화</p> <p>[자료의 DB화 효과] 자료 개방 및 접근성 증가를 통한 전문성 및 역량강화</p>

[별첨 1] 디자인역사 DB 구축 관련 문헌

순번	발행연도	논문명	인용수	저널 정보	요약	오픈코드
3	2020	디자인 아카이빙(Design Archiving)' 개념 정립을 위한 다학제적 기초 연구	268	한국과학예술융합학회	<ul style="list-style-type: none"> - 2011년부터 본격적으로 디자인 아카이브 구축 연구가 시작되었으며, 세종시의 국립디자인박물관 건립이 추진. - 디자인 아카이빙은 단순한 자료 수집을 넘어 디자인 유산의 체계적 보존과 활용을 위한 종합적인 프로세스를 의미. - 기록학, 박물관학, 도서관학 등 다양한 학문 분야의 이론과 방법론을 통합적으로 적용하는 다학제적 접근이 필요. 	<p>[디자인 기록의 특수성] 일반인의 일상 영역에서도 존재, 일상적이고 대중적인 관점. 사회적배경, 만든이의 취향, 형태에 담긴 기호학적 이야기 등 완성품 저변의 자료들.</p> <p>[아카이빙의 역할] 기록물 간의 사회.문화적 연결 지점을 발굴하는 것</p> <p>[디자인의 대표성의 기준] 다학제성의 반영, 대중성, 동시대성, 한국/대전의 고유성을 담은 디자인을 선별.</p> <p>[디자인 기록의 참여 주체] 접근성과 대중성이 중요. 시민을 디자이너이자, 아키비스트로 활동, 이용자가 자료를 활용해서 재생산할 수 있도록 해야함 -> 어떤 사람에게 영감을 줄 수 있도록 활용</p> <p>[디자인 결과물의 범위] 결과물 중심이 아니라 일상을 변화시키는 대상, 매일 쓰는 물건으로써 주목해야함. 일상적 영역으로의 확장. 동시대적 이슈를 포괄해야함 (수상작, 기업 중심의 결과물만 아카이빙하는 것은 위험할 수 있음)</p> <p>[디자인 아카이빙 자료의 활용] 창조적 특성을 고려, 창작자, 일반 이용자에게도 영감을 주어야함. 과정중심적 기록이 필요, 디자이너 중심의 이야기도 기록의 대상이 될 수 있음</p> <p>[아카이빙 전시 형태] 온라인, 참여적, 콘텐츠 등 아카이빙 문화를 활성화 하기 위해 어떤 형태를 지녀야하는지.</p>

[별첨 1] 디자인역사 DB 구축 관련 문헌

순번	발행연도	논문명	인용수	저널 정보	요약	오픈코드
4	2018	동시대적 디자인 아카이빙의 개념 연구 (2018, 김상규)	509	한국디자인학회	<ul style="list-style-type: none"> - 아카이빙이라는 것이 가지는 전통적인 기록 보관이라는 틀에서 벗어나, 행위중심으로 탐구. 귀납적 접근법으로 아카이브 유형을 일반화 / 및 전문가들의 인터뷰 > 연구 현황과 인식 연구의 두 축으로 현상을 분석함. - 디자인 아카이브는 디자인 결과물의 생산과 관련된 무언가를 수집, 보존하는 것에 국한되어있음. 수용자 중심의 디자인은 고려되지 않음. - 일반적으로 아카이빙은 기록 관리의 개념이지만, 현대의 아카이빙은 다르게 정의될 필요가 있음. - 디자인 아카이빙의 동시대적 특성 : 디자인사 연구와 지적자산의 공유 / 한국디자인의 특수성 / 공공기록으로서의 디자인 아카이빙 / 문화 기억으로서의 디자인 아카이빙 	<p>[아카이브 현상] 문화예술에서 시작된 아카이브 현상이 사회적 현상으로 확산됨</p> <p>[디자인 아카이빙의 필요성] 디자인 분야에서 아카이브에 대한 관심 증가</p> <p>[기록관리학의 한계] 기록관리학 기반의 아카이브 개념을 디자인에 적용하는 데 한계 존재</p> <p>[아카이빙의 개방적 개념] 하드웨어로 인식되는 아카이브 개념을 넘어 아카이빙의 개방적이고 동적인 개념 연구</p> <p>[디자인 아카이빙의 동시대적 특성] 최근 아카이브 현상과 쟁점, 전문가 인터뷰를 통해 동시대적 특성 도출</p> <p>[동시대성] 동시대 아카이브는 동시대의 담론과 맥락을 같이해야 함</p> <p>[다원성과 학문적 복잡성] 다양한 층위의 아카이브 개념과 여러 학문에 걸친 복합성</p> <p>[아카이브 재표상] 기존 아카이브의 기록 대상 확장 및 새로운 질서 구성 가능성</p>

[별첨 2] 디자인역사 DB 구축 사례

일련번호	사례명	유형	국가	제작자	제작 목적	구성 및 특징
1	디자인DB	웹사이트	한국	한국디자인진흥원	우리나라 디자인 경쟁력 향상	<ul style="list-style-type: none"> - 국내외 디자인뉴스, 공모전, 전시/행사, 채용정보 - 국내외 디자인리포트, 디자인 트렌드 - 디자인연구, 보고서, 통계, 한국 디자인 역사, 아카이브 - 디자인 네트워크
2	PGDA (People's Graphic Design Archive)	웹사이트	N/A	클라우드소싱 (캘리포니아 예술대학 지원)	시각디자인 아카이브 구축을 통한 디자인 교육, 영감, 연구	<ul style="list-style-type: none"> - 10년 이상 된 역사적 디자인 자료의 체계적 아카이빙 - 사용자 중심의 직관적 업로드 시스템 - 상세 튜토리얼 제공: 자료 촬영 가이드라인 (조명 설정 등), 명확한 커뮤니티 가이드라인 교육적 활용: 캘리포니아 예술대학(CalArts) 연계 교육 플랫폼 - 교육자료 생성 및 프로젝트 개발 지원 - 학술 연구 및 교육 커리큘럼 통합
3	The Chicago Design Archive	웹사이트	미국	CDA	시카고 디자인 씬 보존 및 전시	<ul style="list-style-type: none"> - 디자이너, firm, client, date, project type(Experiential / Graphic / Product Design)의 카테고리로 디자인 분류 - 생활에 영향을 미치는 디자인 결과물을 아카이빙 범위에 포함 시킴 (공공, 앱서비스, 간판등) - 1920년~현재 시카고 로컬 디자이너들의 디자인 사료를 다모음 - 개인이 작품 제출 시 시카고 관련한 수상작 혹은 시카고 예술에 임팩트에 준 디자인결과물인지 심사하여 아카이브

[별첨 2] 디자인역사 DB 구축 사례

일련번호	사례명	유형	국가	제작자	제작 목적	구성 및 특징
4	Bard Graduate Center Craft, Art and Design Oral History Project	웹사이트	N/A	N/A	현대 공예가, 예술가, 디자인 실무자들의 구술 증언을 체계적으로 수집·보존하는 디지털 아카이브 구축	<ul style="list-style-type: none"> - 현대 공예가, 예술가 및 디자이너의 구술 역사 인터뷰 온라인 아카이브 - 인터뷰 키워드로 아카이브 데이터를 찾을 수 있음 - 인터뷰 내용의 전사본과 인터뷰 대상자 및 그들의 작품 사진이 포함됨
5	Smithsonian Institution 미국미술 아카이브	웹사이트	미국	스미스소니언협회	미국에서 발생한 모든 미술관련 자료 디지털화 및 컬렉팅/아카이빙	<ul style="list-style-type: none"> - 매우 세분화된 아카이빙 카테고리 분류방식 - 음성기록부터 모든 physical data들을 digital data로 변환 및 저장 - 예술 뿐만아니라 다양한 분야의 디자인 자료 열람가능
6	Archives.design	웹사이트	미국	Valery Marier	개인이 큐레이팅하고 모은 디지털 디자인 아카이빙	<ul style="list-style-type: none"> - Otlet's Shelf를 모방한 웹사이트 구조 - 개인의 수집품부터 관련 자료를 개인기부도 받기도 함 - 제작자가 생각한 기준으로 데이터를 분류 및 정리

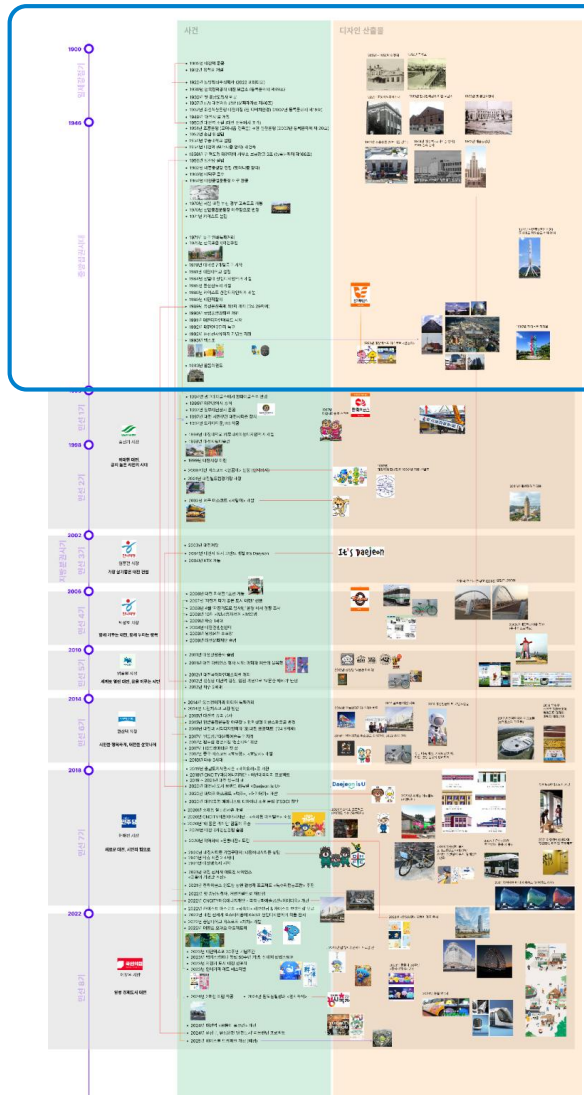
[별첨 2] 디자인역사 DB 구축 사례

일련번호	사례명	유형	국가	제작자	제작 목적	구성 및 특징
7	코리아 디자인헤리티지 프로젝트	전시도록 이면서 디자인 코리아 2008의 결과물	한국	한국디자인문화재단, 한국공예/디자인문화 진흥원	한국디자인문화재단 아카이빙 사업의 일환으로 추진	<ul style="list-style-type: none"> - 2008년부터 2010년까지 매년 다른 주제로 한국의 디자인 유산을 기록. - '코리아 디자인 2008'은 '한국인의 일상에 영향을 끼친 한국적 아이덴티티를 지닌 품목'이라는 주제로 52가지 디자인을 선정 - 디자인문화재단은 이 책을 통해 좀더 많은 사람들에게 한국적 아이덴티티로 소개. - 칠성사이다, 이태리타올, 이순신 동상, 포니, 바나나맛 우유, 참이슬, 미니홈피, 뽀로로 등 한국의 디자인 아이덴티티를 표현할 수 있는 요소들을 정리, 소개
8	서울디자인자산	간행물, 보고서	한국	서울 디자인 재단	서울의 우수 디자인 자산을 발굴하고, 서울의 도시경쟁력과 미래 가치 창출에 기여	<ul style="list-style-type: none"> - 고궁, 건축, 마을 등 10가지 카테고리로 구성. - 2022년에 선정된 서울디자인자산 40선을 기반으로 제작. - 서울디자인자산의 선정 기준에는 역사성, 차별성, 독창성, 문화적 영향력 등이 포함. - 선정 기준 : 서울디자인자산'의 선정 기준에는 서울 정도 600년의 역사성, 국내외 여타 도시와 다른 서울만의 차별성과 개성을 보유한 것, 문화, 조형, 소재, 기술 등의 측면에서 독창적인 것, 당대의 생활과 문화에 영향을 준 것, 장기간 계승되어온 전통적 가치가 있는 것, 다양한 분야에서 현대적 재해석, 재창조가 일어나 유무형의 가치 창출이 가능한 것
9	한국디자인진흥원 50년사	책자	한국	한국디자인진흥원	디자인진흥원의 의미있는 역사와 변화를 기록, 현재를 점검	<ul style="list-style-type: none"> - 한국사-디자인산업의 발달에 따라 변화한 디자인 진흥원의 업적을 아카이빙. 역대 원장과 임기 때의 미션, 비전을 매핑함.

[별첨 2] 디자인역사 DB 구축 사례

일련번호	사례명	유형	국가	제작자	제작 목적	구성 및 특징
10	디자인코리아, 50가지 키워드로본 한국 디자인 진흥 50년	책자	한국	한국디자인진흥원	지난 디자인 역사 50년을 50가지 키워드를 선정하여 큐레이션함	- 큐레이터 6명이 1970년부터 2020년까지 약 5~10년 단위로 나누어서 년도별로 디자인 트렌드/현상을 한가지씩 선정.
11	서울 디자인 재단 : SDF 스토리 (연도별/사업별)	웹사이트	한국	서울 디자인 재단	DDP 운영과 디자인 사업을 통한 서울의 디자인 경쟁력 강화 활동을 체계적으로 기록·보존	- 서울시 디자인 진흥 사업의 주요 정책 자료를 체계적으로 디지털화하여 아카이브 구축을 완료. - 수집된 자료는 문화 확산, 산업 진흥, 교육 프로그램, 국제 교류, 인프라 구축 등 전방위적 디자인 정책을 포괄하며, DDP 중심의 핵심 사업부터 청년 창업 지원까지 서울시 디자인 생태계 전반의 기록을 포함
12	디자인 서울스토리 - 인터뷰로 만나는 디자인 100년	인터뷰 영상	한국	서울 디자인 재단	변화를 몸소 실천한 분들의 소중한 영상을 지속적으로 만들어가고 기록하기 위해.	-총 37편의 시리즈로 공간환경, 제품, 시각정보, 공예, 서비스, 디자인경영 등으로 카테고리가 나뉨. - 각 디자이너가 자신은 어떤 디자이너인지 한 문장으로 정의하고 자신의 신념, 일상, 최고의 작품 3개를 소개.

[별첨 3] 대전디자인역사 DB



1900
일제강점기

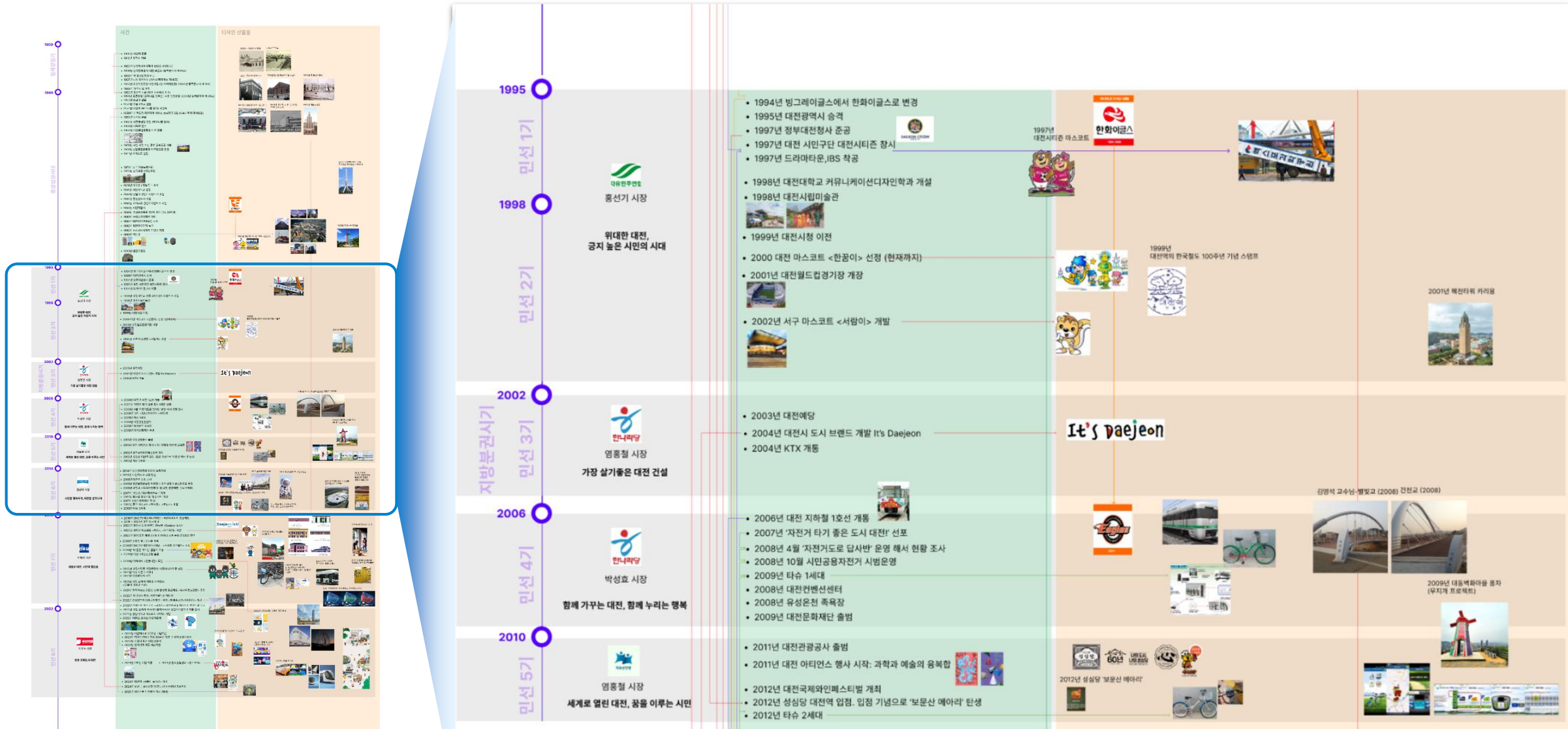
1946

중앙권시대

- ### 사건
- 1905년 대전역 준공
 - 1912년 목척교 개설
 - 1922년 동양척식주식회사 (2022 헤레디움)
 - 1930년 한국전력공사 대전 보급소 (등록문화재 제99호)
 - 1932년 옛 충남도청사 완공
 - 1937년 (구) 대전여중 강당 (문화재자료 제46호)
 - 1937년 조선식산은행 대전지점 (현 다비지안경) (2002년 등록문화재 제19호)
 - 1949년 '대전시'로 개칭
 - 1950년 대전역 소실 (대전 전투에서 포격)
 - 1951년 조흥은행 (모더니즘 건축물) → 현 신한은행 (2002년 등록문화재 제 20호)
 - 1952년 충남대 설립
 - 1954년 우송대학교 설립
 - 1954년 대전역 (모더니즘 양식) 재건축
 - 1956년 구 철도청 대전지역 사무소 보급창고 3호 (등록문화재 제168호)
 - 1956년 성심당 설립
 - 1962년 대통령상당 건립 (모더니즘 양식)
 - 1963년 대덕구 흡수
 - 1964년 대전공설운동장 야구 완공
 - 1970년 서울 대전 부산 경부 고속도로 개통
 - 1970년 한밭종합운동장 야구장으로 변경
 - 1971년 카이스트 설립
 - 1971년 동구 인쇄특화거리
 - 1975년 한국표준과학연구원
 - 1978년 대덕연구개발특구 시작
 - 1981년 대전대학교 설립
 - 1984년 한밭대 산업디자인학과 개설
 - 1985년 둔산신도시 개발
 - 1986년 카이스트 산업디자인학과 개설
 - 1989년 대전직할시
 - 1989년 유성온천축제 제1회 개최 ('24 29회째)
 - 1990년 국립중앙과학관 개관
 - 1991년 대전디자인어워드 시작
 - 1992년 대전연구단지 특구
 - 1992년 둔산선사유적지 기념물 지정
 - 1993년 엑스포
 - 1993년 곰돌이랜드



[별첨 3] 대전디자인역사 DB



[별첨 4] 통시적 스토리텔링 사례 수집·분석



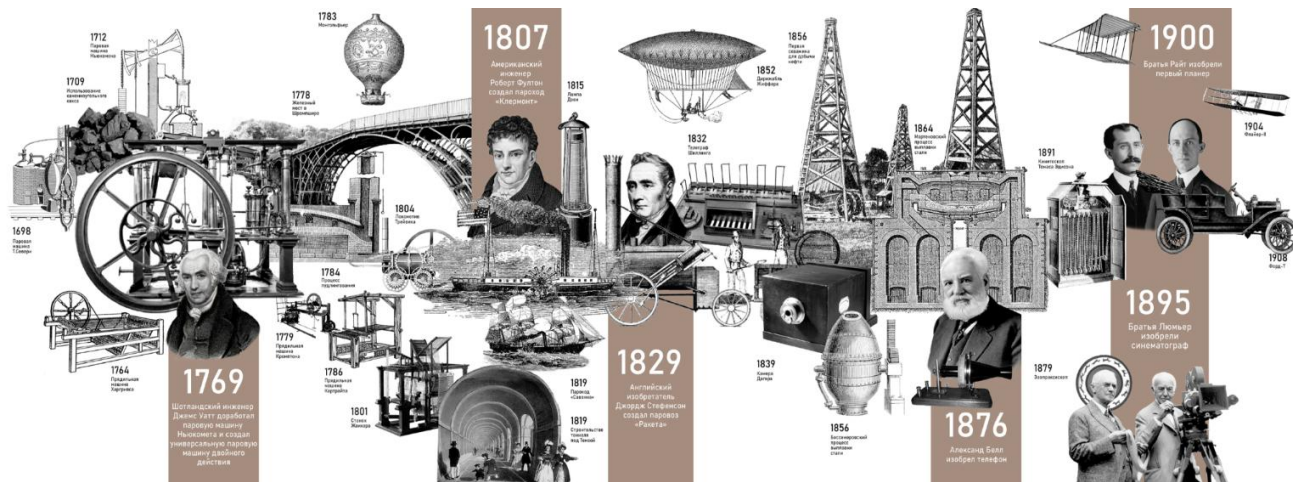
1. **사례 이름:** History of Brisbane Airport
2. **제작자:** Brisbane Airport
3. **설명:** 브리즈베인 항공의 현재까지의 모습이 될때까지의 사건 및 영향을 준 주요인물까지 시간순대로 나열. 전시결과물 예상이미지 또는 표현 방식으로 참고하면서 조사지 아이디어이션에 참고하기 좋은 자료일 듯
4. **요소:** 타임라인, 사건, 인물
5. **장점/단점:** 한 공간에 대한 다양한 인물, 사건 등을 연도별로 표시, 좁은 한 주제만 표기가능
6. **활용 아이디어:** 대전 관공서나 어떠한 특정 지역의 디자인 발전/변천사 역사

[별첨 4] 통시적 스토리텔링 사례 수집·분석



1. 사례 이름: Modern Korean History Timeline Infographic
2. 제작자: 장승환
3. 설명: 한국의 주요 역사적 사건, 정치적 변화, 사회 문화적 발전을 연대순으로 정리 각 시기별 주요 인물들의 초상화와 중요 사건의 사진들이 포함.
4. 요소: 타임라인, 사건, 인물
5. 카테고리: 역사 교육 자료 시각적 타임라인 인포그래픽 디자인
6. 장점/단점: 방대한 정보를 체계적으로 정리하여 이해하기 쉽게 제시/정보가 너무 많아 상세히 보려면 시간이 오래 걸릴 수 있음
7. 활용 아이디어: 시간 별로 사건 매핑 단계에서 이용 가능할듯

[별첨 4] 통시적 스토리텔링 사례 수집·분석



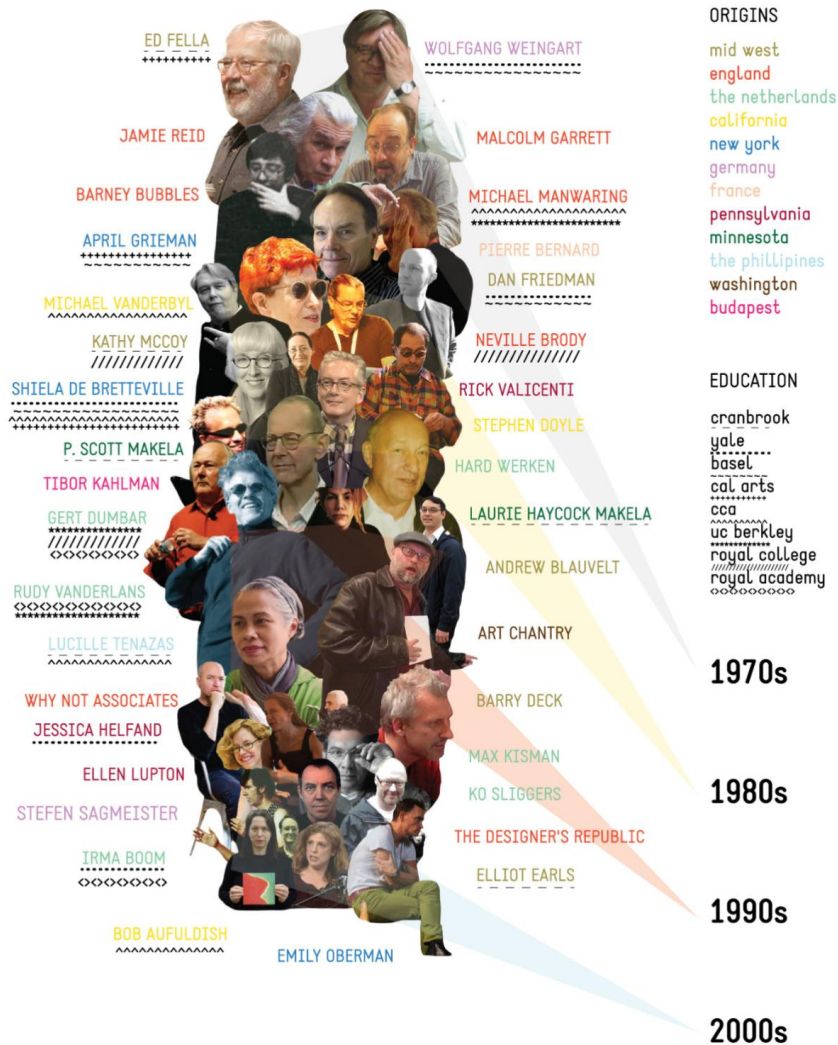
1. **사례 이름:** Industrial revolution timeline infographic
2. **제작자:** Лиза Макаревич
3. **설명:** 산업혁명부터 현대 기술의 초기까지 약 150년간의 주요 기술 발전을 시각적으로 정리한 역사적 타임라인
4. **요소:** 연대기, 인물, 사건
증기 기관, 철도, 전신, 전화기, 비행기 등 주요 발명품들 각 발명품과 관련된 연도 주요 발명가들의 초상화 기계, 구조물, 운송 수단 등의 상세 일러스트레이션
5. **카테고리:** 기술사, 산업혁명, 발명, 엔지니어링 역사
6. **장점/단점:** 시각적으로 정보를 효과적으로 전달, 주요 기술 발전의 흐름을 한눈에 파악 가능, 발명품과 발명가를 함께 보여줌으로써 역사적 맥락 제공
7. **활용 아이디어:** 인상적인 인물과 디자인 결과물을 한 번에 함께 배치함으로써 주요 인물과 디자인 결과물을 한 번에 확인 가능.

[별첨 4] 통시적 스토리텔링 사례 수집·분석



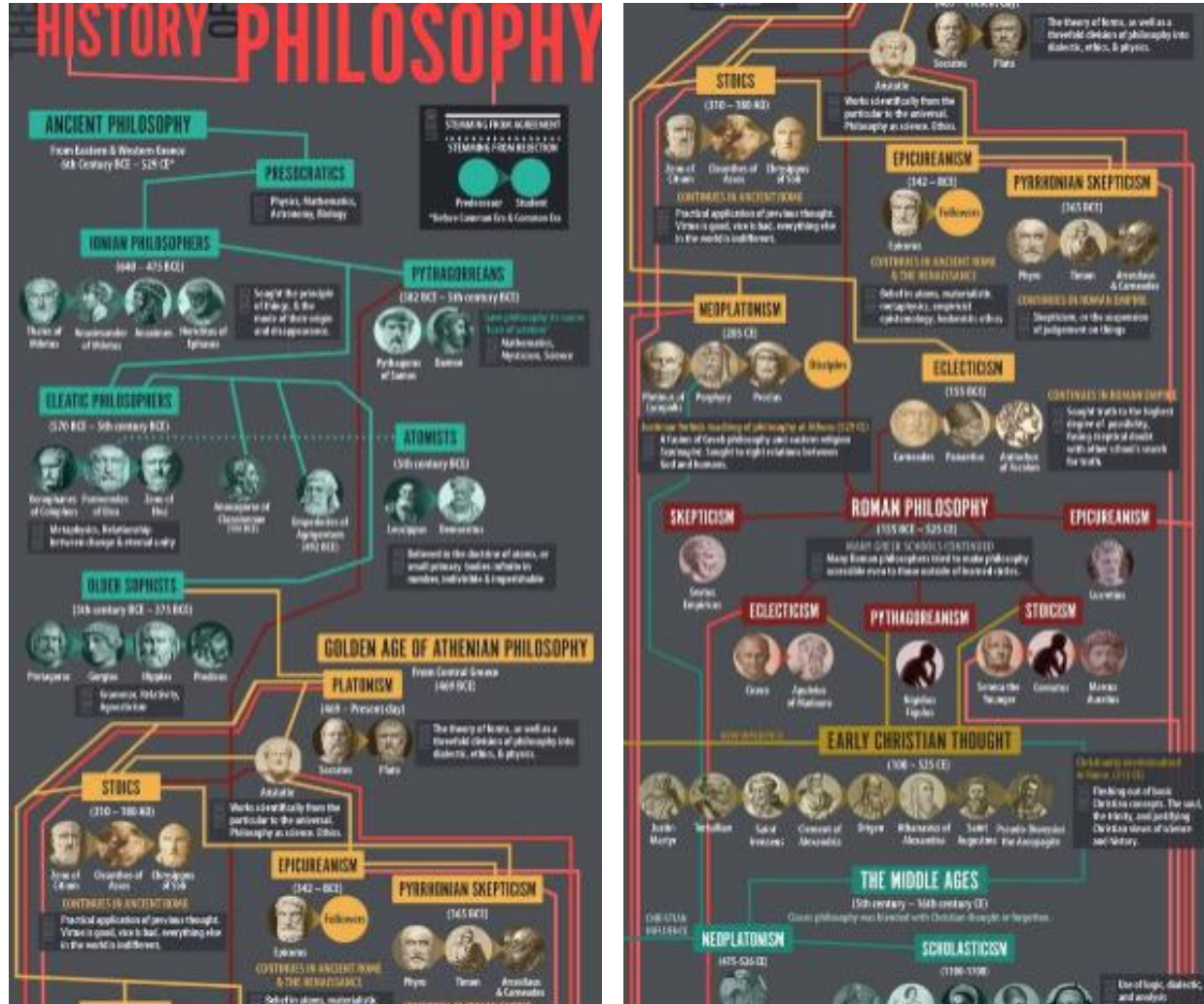
1. **사례 이름:** Blattner Energy Headquarters
2. **제작자:** DLR Group
3. **설명:** 플라스틱 전시물의 사이사이에 역사 연대기 및 주요 사건을 배치, 멀리서보면 하나의 설치물같은 느낌이 들게 하는 timeline 모음.
4. **요소:** 타임라인, 사건
5. **카테고리:** 브랜드 메시징, 대형 벽면, 그래픽, 역사, 전시
6. **장점/단점:** 시각적으로 정보를 효과적으로 전달, 주요 기술 발전의 흐름을 한눈에 파악 가능, 발명품과 발명가를 함께 보여줌으로써 역사적 맥락 제공
 - a. 정보의 전달력은 떨어지지만 시각적 설치물 측면에서는 가치가 높음
7. **활용 아이디어:** 가까이서 보면 개별 사람, 멀리서 보면 대전시 지도 모양? 방문객들이 참여하려 인터랙티브 가능.

[별첨 4] 통시적 스토리텔링 사례 수집·분석



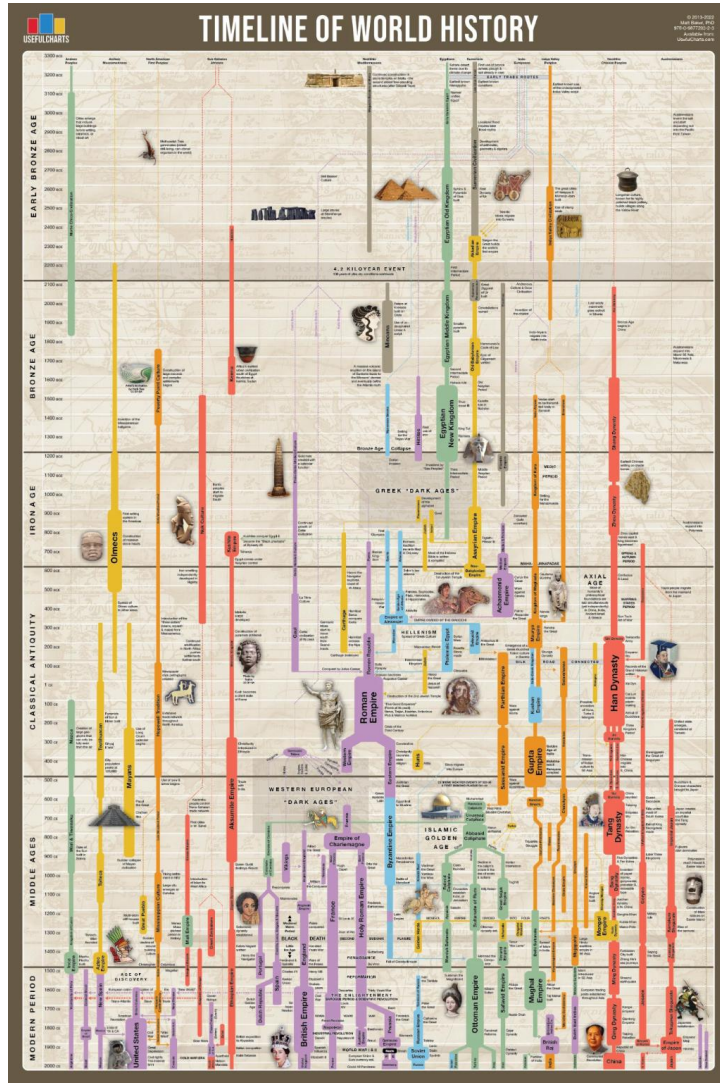
1. **사례 이름:** A History of Post Modern Designers
2. **제작자:** Laura Merriman
3. **설명:** 1970년대부터 2000년대까지의 주요 포스트모던 디자이너들을 시각적으로 표현한 콜라주 스타일의 포스터
4. **요소:** 타임라인, 인물
디자이너들의 얼굴 사진, 디자이너들의 이름, 시대 구분, 출신 지역, 목록, 교육 기관 목록
5. **카테고리:** 디자인 역사, 교육 자료, 인포그래픽, 포스트모더니즘, 아트
6. **장점/단점:** 디자이너들 간의 관계나 영향력이 명확히 드러나지 않음
7. **활용 아이디어:** 인물 별로 매핑 할 경우에 60년대 부터의 매핑을 다음과 같이 할 수 있음 + 옆에 주요 제품, 디자인 결과물을 함께 매핑가능.

[별첨 4] 통시적 스토리텔링 사례 수집·분석



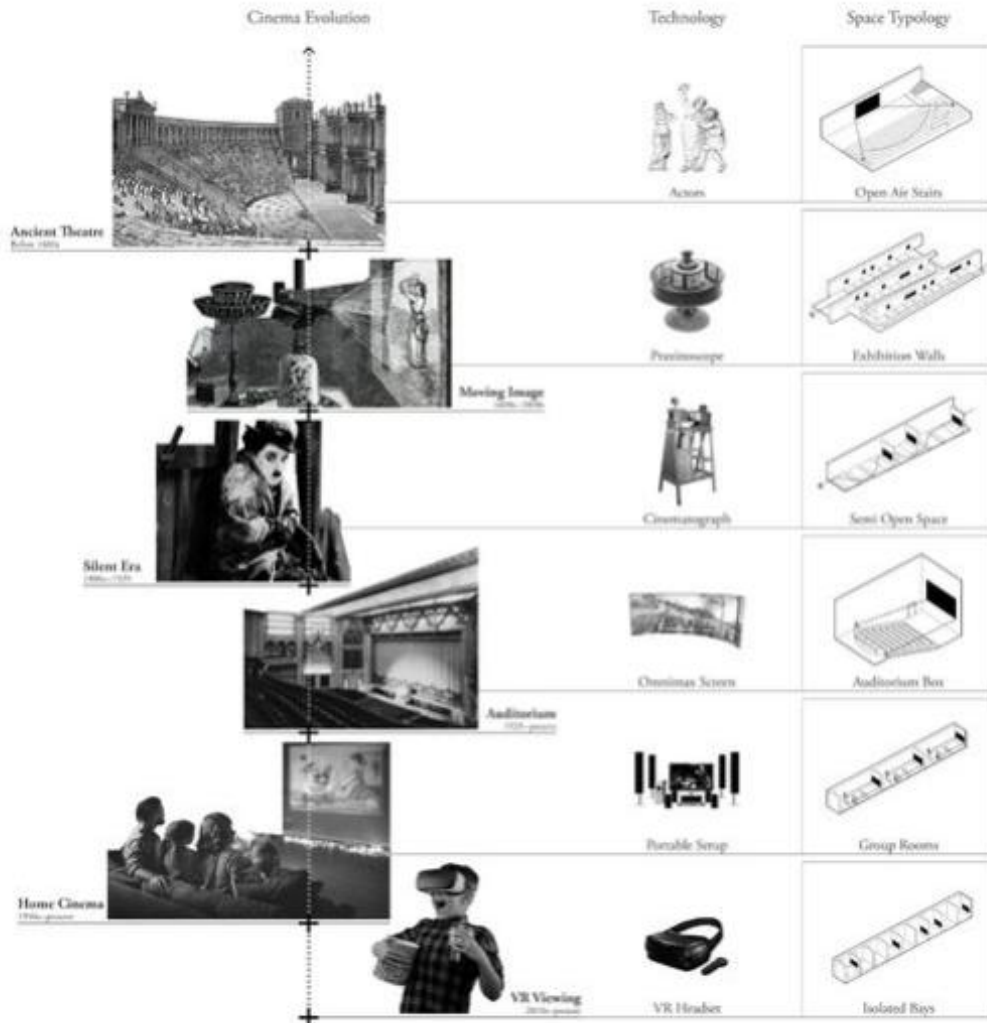
1. 사례 이름: History of Philosophy
2. 제작자: superscholar.org
3. 설명: 고대부터 현대에 이르기까지, 철학자 연대기를 시각화함. 누가 누구에게 영향을 주었는지.
4. 요소: 타임라인, 인물, 인물의 사상, 인물간 관계 (사제관계, 영향 관계 등)
 - a. 계보, 족보
5. 장점/단점: 위에서부터 아래로, 하나의 흐름으로 읽어야 함. 스타일/철학이 확고한 인물 간의 영향관계를 표현할 때 적합할 듯
6. 활용 아이디어: 대전 디자인 산출물 혹은 기관 간의 영향 관계, 협업 관계 등을 표현

[별첨 4] 통시적 스토리텔링 사례 수집·분석



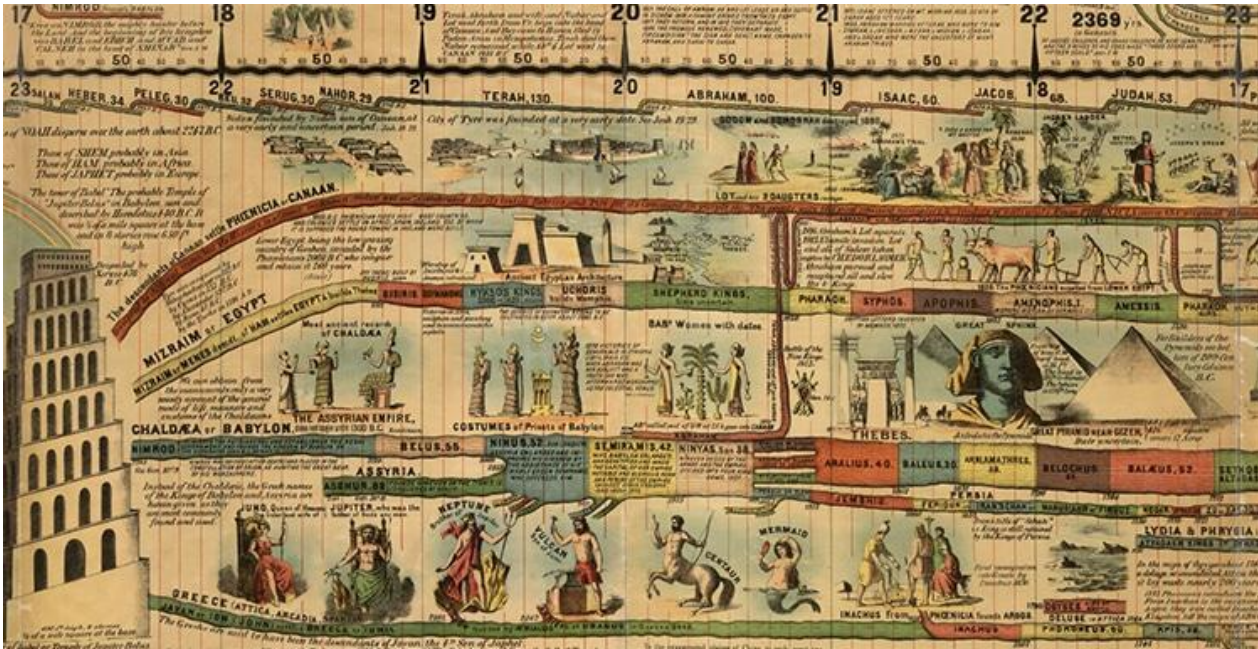
1. 사례 이름: Timeline of World History
2. 제작자: USEFUL CHART
3. 설명: 서기부터 근현대까지 시대의 흐름에 따라 역사 및 시대 이름을 표기, 인물 또는 중요 장소까지 매핑
4. 요소: 타임라인, 사건, 인물, 나라
5. 카테고리: 나라, 시간, 사건
6. 장점/단점: 현대에 우리가 알고 있는 결과에 대한 역사와 영향을 역방향순으로
7. 활용 아이디어: 다양한 카테고리 (ex. 인물, 건물, 역사 등)들이 합쳐져서 어떠한 디자인 결과물들을 시간순서대로 나열하는 방식에 응용 ⇒ 임길순 창업가 + 대전역 = 찌빵 → 성심당 → 빵축제

[별첨 4] 통시적 스토리텔링 사례 수집·분석



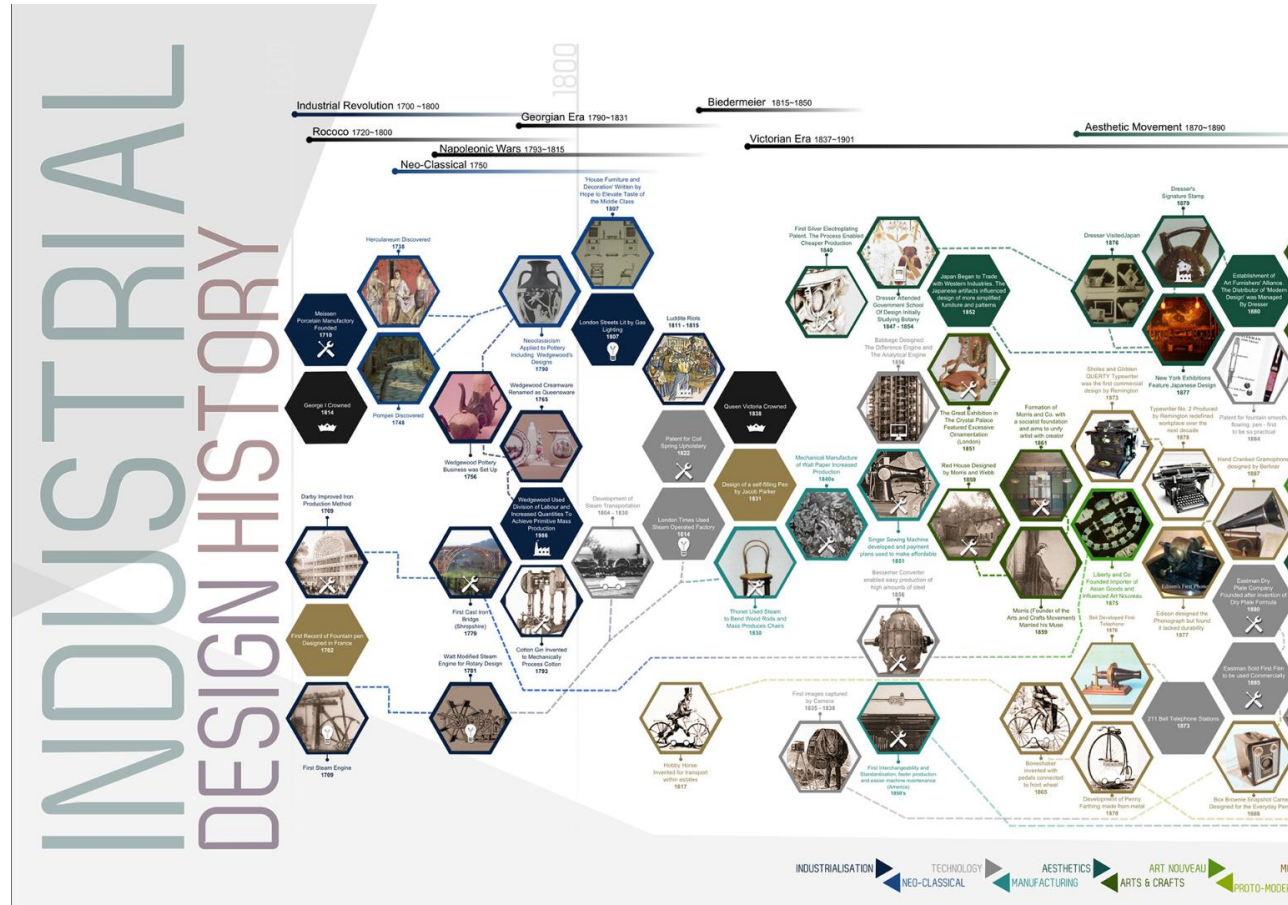
1. 사례 이름: Evolution of Cinema
2. 제작자: UNI Architecture competition
3. 설명: 영화의 진화를 보여주고, 그 당시의 기술, 상영했던 공간의 유형을 보여줌
4. 요소: 타임라인, technology, applied context, using scene
5. 장점/단점: 기술의 발전을 실제 적용 예시로 보여줘서 잘 와닿음, 해당 기술이 적용될 때 중요한 요소 (공간)의 발전을 같이 보여줌/영화에 관련된 특정 기술만 다룸
6. 활용 아이디어: 생활이 발전되는 모습을 보여주고, 거기에 영향을 준 핵심 디자인 outcome을 매핑할 수 있을 듯

[별첨 4] 통시적 스토리텔링 사례 수집·분석



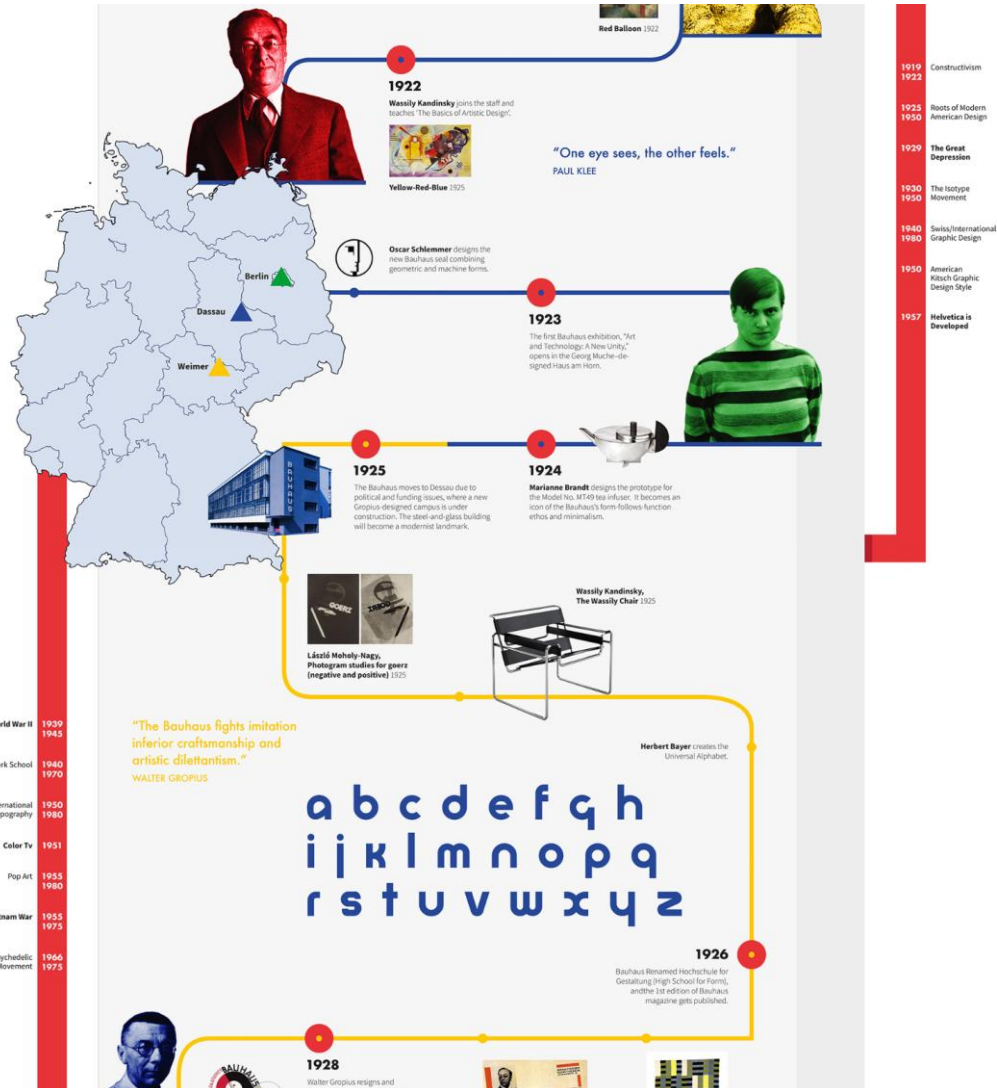
1. 사례 이름: Timeline of World History
2. 제작자: USEFUL CHART
3. 설명: 약 6미터가 넘는 크리스찬 역사지도로, 관련 기술과 도구의 발전사등 다양한 변천사와 영향, 그리고 각각의 시대와 인물까지 한번에 볼 수 있음
4. 요소: 타임라인, 사건 (주요 발명품)
5. 카테고리: 나라, 시간, 사건, 발명품, 문자, 신대륙, 인종(?)
6. 장점/단점: 한 주제 (인간의 진화)를 어떠한 특정한 시각 (종교적)으로 시간대별로 무언가가 발견되거나 발명되고 이게 어떻게 흘러가는지 볼 수 있음
7. 활용 아이디어: 전체적인 '대전디자인' 보다 더 좁은 대전 관련 디자인 주제 (예: 빵, 유교 등)를 정해서 관련된 모든 부산물과 발명품, 발견한 것들 등 (예: 밀대, 쌀긋간)을 시간대별로 정리하는 지도

[별첨 4] 통시적 스토리텔링 사례 수집·분석



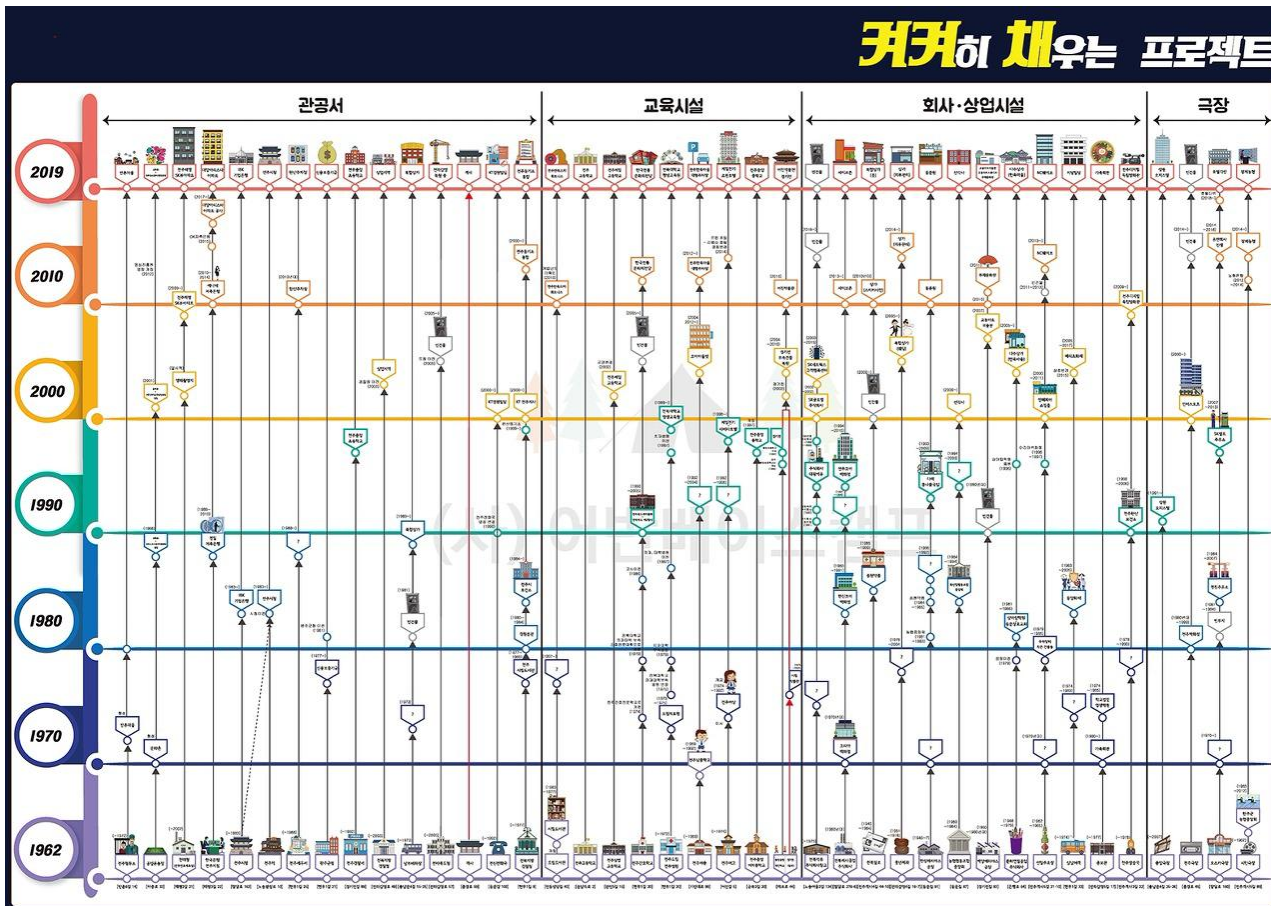
1. 사례 이름: Industrial Design History
2. 제작자: Clare Villalba
3. 설명: 산업디자인 역사를 한번에 설명한 지도. 미술시대와 그에 대한 영향을 색상 및 선으로 표시.
4. 요소: 타임라인, 제품, 사건
발명품, 건축물, 교통, 시대, 도시, 나라, 책, 산업사 (ex. 첫 전기 보급) 등
5. 카테고리: 제품, 건축, 교통, 사건, 시대
6. 장점/단점: 우리와 친숙한 산업디자인 결과물들의 연결점과 서로 어떠한 영향을 주고 받았는지 알 수 있음. 산업디자인 역사를 시각화. 컬러코딩을 통해 각 디자인산출물의 스타일 사조를 나타냄 (예. De Stijl, Cubism). 그러나 조금 복잡하고 어렵게 보여짐
7. 활용 아이디어: 대전에서 발견되거나 발명되거나 대전과 관련된 산업디자인 부산물들을 우리나라 역사시대와 연결지어서 만들기

[별첨 4] 통시적 스토리텔링 사례 수집·분석



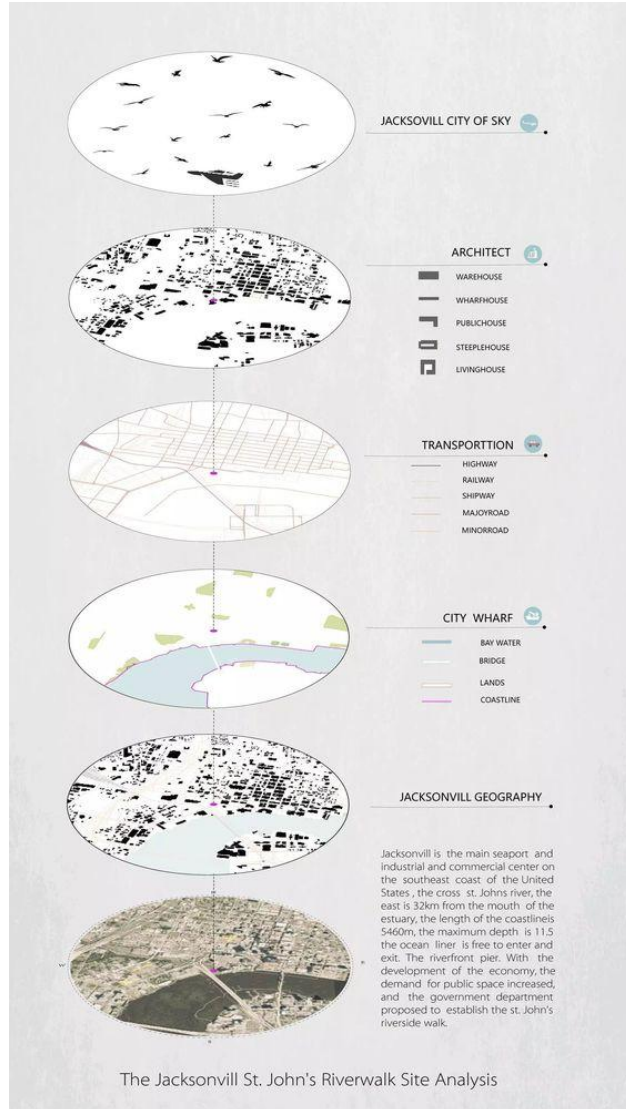
1. 사례 이름: Graphic Design Timeline with a Focus on Bauhaus
2. 제작자: Seham Hakmi
3. 설명:
 - a. 바우하우스 중심으로 그래픽 디자인 타임라인을 시각화하였음
 - b. 붉은색 라인을 따라가면 상세 연표를 볼 수 있고, 중앙에는 주요 인물, 이 인물들의 작품, 바우하우스 운동이 시대별로 활발하게 일어난 위치가 지도에 나타나있음. (인물, 산출물, 지도)
4. 요소: 타임라인, 인물, 사건, 장소
5. 카테고리: 그래픽 디자인 역사
6. 장점/단점: 연대기 중심의 시각화와 위치 기반의 시각화를 혼합하여 활용할 수 있는 방식인 듯

[별첨 4] 통시적 스토리텔링 사례 수집·분석



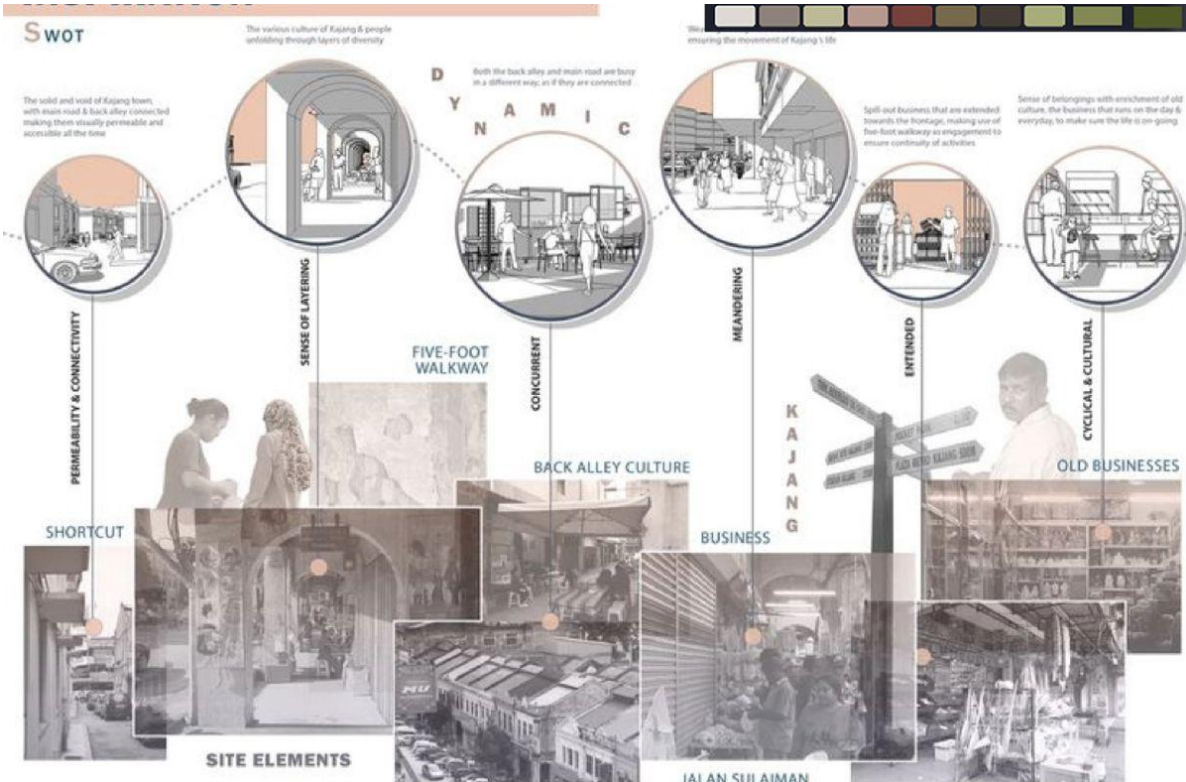
1. 사례 이름: 커커채프로젝트
2. 제작자: 즐거운도시연구소
3. 설명: 전주 원도심의 공간변화를 알아보기 위해서 1960년대 관공서, 주요 상업시설, 교육시설 등이었던 공간이 2019년에 이르기까지 어떻게 변했는지, 토지 지번 데이터와 사진을 활용하여 시각화 함
4. 요소: 타임라인, 위치, 이벤트
5. 카테고리: 지역
6. 장점/단점: 공간의 히스토리를 타임라인에 맞춰서 한눈에 볼 수 있음.

[별첨 4] 통시적 스토리텔링 사례 수집·분석



1. **사례 이름:** The jacksonvil St.John's Riverwalk Site Analysis
2. **제작자:** Jayananda
3. **설명:** 분야별로 활성화 되어있는 지역을 하이라이트하고, 핵심 시설,기관들을 표시함
4. **요소:** 위치, 레이어
5. **카테고리:** 건축, 교통 등등
6. **장점/단점:** 특정 분야의 발전을 지리적위치와 매핑해서 볼 수 있음. 해당 장소를 관람객이 가볼 수 있음/레이어가 복잡해질 수 있다.
7. **활용 아이디어:** 세로축을 카테고리로 하지말고, 시간으로 두고, 카테고리별로 지도를 따로 만들어서 시간이 지남에 따라 해당 디자인의 카테고리 (예를 들면)가 지리적으로 어떻게 확장되고 변했는지 볼 수 있음.

[별첨 4] 통시적 스토리텔링 사례 수집·분석



1. 사례 이름: India vilage development
2. 제작자: Xpr
3. 설명: 한 동네 안의 다양한 site를 지정. 과거의 모습을 보여주고 그 장소의 핵심 기능/가치가 현재에 어떻게 보존되며 변화되었는지 보여줌
4. 요소: site element, value/function f the site, present scene
5. 카테고리: 생활상, 지름길, five-foot walk away, 뒷 골목 문화, 노포 등
6. 장점/단점: 해당 도시만의 특색있는 문화를 선정함/ design 자체에 대한 설명을 자세히 적기 어려움?
7. 활용 아이디어: 대전만의 특색있는 문화 혹은 장소를 선정하고, 그 문화/장소의 핵심 가치를 보존하기 위해 어떤 디자인이 적용되었는지 시간에 흐름에 따라 보여줄 수 있을 듯.

[별첨 4] 통시적 스토리텔링 사례 수집·분석



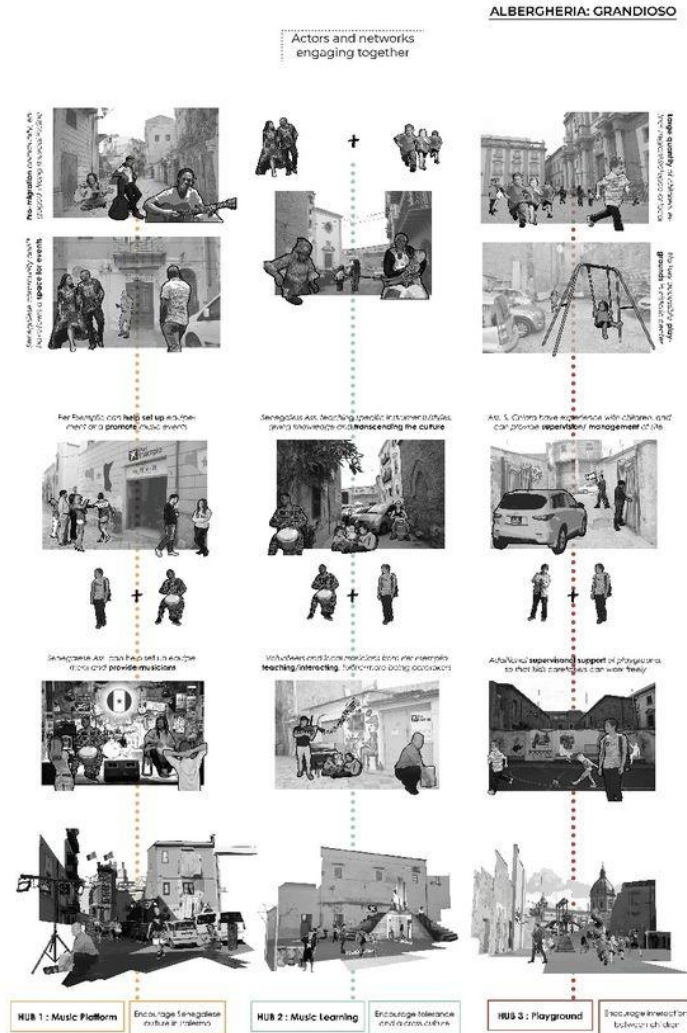
1. 사례 이름: 양보야 사랑해
2. 제작자: 양보초등학교
3. 설명: 지역 구성원들이 생각하기에 예예당 마을에서 중요하게 생각되거나 대표된다고 생각되는 인물, 시설, 문화재 등을 지도에 표기해 새로운 세대가 역사를 재해석
 - a. 어린이들이 장소에 얽힌 추억을 지도에 매핑
4. 검색키워드: 역사시간지도
5. 관련사례: 현대카드 가파도 프로젝트, 공주 시간여행자
6. 요소: 인물, 사건, 시대이름, 장소, 이야기/사건
7. 카테고리: 나라, 시간, 사건, 유물, 장소, 구전
8. 장점/단점: 현지인들이 알고 있는 대전의 찐 모습 또는 외부인들이 모르는 숨겨진 무언가를 수집가능. 그러나 너무 특별해져서 외부인들에게 공감받을 수 어려울 수도 있음
9. 활용 아이디어: 대전이 고향이거나 대전에서 10년이상 거주한 사람들을 대상으로 이야기를 수집하거나 추가할 수 있게 하는 지도

[별첨 4] 통시적 스토리텔링 사례 수집·분석



1. 사례 이름: 신철원 70년 이야기지도
2. 제작자: 공간잇기
3. 설명: 지역 구성원들의 장소에 대한 개별 서사들을 수집하여 이야기 경관을 구성
4. 검색키워드: 이야기지도
5. 요소: 시대, 장소, 이야기/사건
6. 카테고리: 나라, 시간, 사건, 장소, 구전
7. 활용 아이디어: 대전 지도에 지역 중심으로 산출물을 맵핑하고 관련된 사건이나 이야기등을 수집하여 함께 매핑. 건축같은 것이 노선으로 표시될 수 있을 듯

[별첨 4] 통시적 스토리텔링 사례 수집·분석



1. 사례 이름: Actors and networks engaging together
2. 제작자: Max Lalande
3. 설명: 도시의 대표 생활상을 나타내는 씬을 몇가지 선정. 현재의 모습의 모태가되는 문화/생활상 부터 보여주고, 시간이 흐르면서 어떻게 변했는지를 보여줌. 변화에 영향을 준 actors, objects들을 하이라이트 함.
4. 요소: 대표 생활상, 생활상을 보여주는 Scene, key stakeholder, key object
5. 카테고리: Music platform, playground, Music learning
6. 장점/단점: 지역의 현재 생활상이나 문화가 어디서 부터 시작됐고 어떤 것/사람이 영향을 줘서 변화되었는지 이미지로 볼 수 있는게 흥미로움 / 많은 데이터를 폭넓게 다루긴 힘들 것 같음.
7. 활용 아이디어: 우리가 보려고 하는 대상의 물리적 환경을 보여준다는 점이 매우 재미있음.
 - a. 디자인 산출물의 프로젝트만 보여주는 게 아니라, 이것이 어떤 맥락에서 어떻게 사용되고 있는지를 보여주자
 - b. 옛날 사진들 (예. 유성호텔, 대전역사 등)을 배경으로 띄워놓고 산출물을 콜라주로
 - c. 발전의 역사 뿐만 아니라 퇴보의 역사도 보여주자. 개발/산업화로 인해 없어진 대전역사, 유성호텔, 한국은행, 관사촌. (건축디자인의 역사) → 앞으로의 디자인산업에 대한 리플렉션을 줄 수 있음

[별첨 4] 통시적 스토리텔링 사례 수집·분석

District Maps 分區地圖

Insiders' Picks 專業推介

Culture & the City 城市文化

Creative Landmarks 創意熱點

Design & Lifestyle 設計與生活

Architecture 建築設計

Workshops & Experiences 創意體驗

Accommodation 型格住宿

Food & Beverage 創新飲食思潮

Nightlife 夜遊創意

Urban Escapes 鬧市中的綠意

Hidden Gems 小眾精選



Yi Pei Square Playground
二陂坊遊樂場

20 Yi Pei Square, Tsuen Wan | designize | www.designize.hk/DIFS
Tsuen Wan Station • 5-9 min

Winner of the DFA Design for Asia Awards 2021 Grand Award



This 930m² micro-park has been overhauled as a 'communal living room' thanks to a pleasingly elementary palette of pool blue, marigold and maize terrazzo and friendly play and fitness equipment. Built in 1988, the linear site is surrounded by subdivided flats in old buildings where the community bonds are strong. Under the Design Trust Future Studio's 'Play is for the People' programme, conceptualised and curated by Maria Yiu (Co-Founder, Lead Curator, Executive Director of Design Trust), with the collaboration of mentor architect Mini Hoang and mentee designers Kay Chan, Stephen Ip, Jonathan Mak and Christopher Choi, several separate areas were connected in one large public space by a colourful groundscape, creating a safe and playful environment for community members to step out of their homes and enjoy their urban park.

Photo courtesy of The Design Trust



HINT.

3088A, 6-7/F, Tung Chung Building, 5-11 Second Street, Sai Ying Pun | Wed - Sat 14:00 - 19:00 (please refer to Instagram for latest updates) | hint.concepts
www.hintconcepts.com | Sai Ying Pun Station • 8-2 min



Interior design studio Hintegro's Keith Chan forayed into retail with HINT, a petite store filled with aesthetically and functionally pleasing finds, handpicked by him and his team. The exciting range of affordable and timeless household items is mostly made in Japan or Hong Kong and exudes the same quality as his interior projects. Interesting finds include Japanese lacquerware, ceramics by Japanese workshop One Kim (which enjoys a cult following) and cooperware by Yamaguchi Kyujo, founded more than a century ago. Design discussions are held regularly on topics such as the relationship between design and coffee culture.

1. **사례 이름:** Design Citywalk HK
2. **제작자:** Hong Kong Design Centre
3. **설명:** 홍콩의 101개의 영감을 줄 수 있는 디자인 스팟을 소개함 → cutting-edge architecture, charming restaurants, cafés, shops and galleries.
4. **요소:** 지도, 헤리티지, 제품, 선정 이유, 방문 정보 (오픈시간, 위치 등), 큐레이터의 추천 (추천 제품, 경험, 꿀팁 등)
5. **카테고리:** 문화/도시 구역, 건축물, 생활 소품, 체험 & 경험, 음식, 숨겨진 예술 장인, 생활 공간 등
6. **활용 아이디어:**
 - a. 행위 중심 큐레이션을 통해서 뭘 살지 (기념품 추천), 어디 갈지 (여행 추천) ⇒ 관람객들이 보고 좀 더 재밌고 유용하게 정보를 소비할 수 있도록.
 - b. 일방적인 정보 전달이 아니라 전시를 통해서 뭔가를 얻어갈 수 있도록 하기. ⇒ 콜투액션. 그 다음 액션을 촉발하는 전시. (적극적으로 제안하는 것)
 - c. 디자인스팟이랑도 연관해서 전시 가능

[별첨 4] 통시적 스토리텔링 사례 수집·분석



Locator

Directional

Focus map

Overview map

1. 사례 이름: walkNYC pedestrian maps
2. 제작자: pentacity group
3. 설명: 뉴욕이라는 대도시에서 사람들이 길을 찾기 쉽게 하기 위해서 Focus map과 overview map 제공. Focus map에는 reader를 중심으로 도보 15분 거리를 직관적으로 표시.
4. 아이디어: 역사 표에서도 ‘대전 지역’과 ‘시대’를 표시하고, 관람객의 wayfinding을 유도함으로써 더욱 몰입도를 높일 수 있을 듯.

