

KAIST 소프트웨어대학원 콜로키움 | 2022년10월31일 | KAIST 도곡캠퍼스 404호

굿 디자인 원리, 사례, 방법



남택진

카이스트 산업디자인학과 교수 | 코디자인 인터랙션 디자인 연구실 디렉터



Shape the Future: Design for a Better Life

과학기술을 이해하는 산업 디자인

인간중심 디자인, 인터랙션 디자인, 사용자 인터페이스 사용 경험 디자인

디자인 주도 혁신 (디자인 주도 사회 산업 문제 해결)



Co.design:Inter.action

인터랙티브 제품,시스템, 서비스 (IoT기기, 웨어러블 로봇, In-Car 정보시스템) 디자인

IT를 활용한 디자인 방법 및 도구 개발

디자인 주도 과학기술 혁신 사례 개발

디자인에 대한 오해, 이해

혁신을 위한 디자인 활용법

굿 디자인 원리, 사례, 방법

나의 굿 디자인

디자인에 대한 오해, 이해

혁신을 위한 디자인 활용법

굿 디자인 원리, 사례, 방법

디자인에 대한 오해

내 딸이 그림 그리기를 좋아하는데, 디자인과 가려면 어느 미술 학원 가는게 좋을까요?

디자인 하시는 분이라 예술에 조예가 깊으시겠어요!

디자인 하시는 분이 이런 것 (코딩, 실험, 논문 쓰기 발표, 서비스 기획)도 하시나요?

디자이너는 잘 못 그려도 됩니다.

생각을 다양한 매체 (그림, 글, 모형)으로 잘 표현하는 능력만 있으면 됩니다. CAD 도구들이 좋아져서 잘 못 그려도 됩니다!

그러나 미의식(미감, 안목)은 필요합니다.
요리사로 본다면 맛을 구별할 수 있는 능력

글씨를 예쁘게 쓰는 사람이 글을 잘 쓰나요?
글을 잘 쓰기위해서는 좋은 생각과 표현력이 필요!

디자인은 예술과 달라요.

유사한 매체를 쓰고 서로 영감을 주고 받습니다.
하지만 다릅니다!

예술가는 자기 세계관을 만들고 그것을 만들고 표현하는 일을 합니다.

디자이너는 다른 사람들과 세계를 더 좋게 만들기 위해 생각하고 만들고 다듬습니다.

디자인도 연구와 논리가 필요해요.

디자인 대상이 복잡해져서 (전기 전자, 기계, 컴퓨터 공학, 생산공학, 인간 공학) 기술에 대한 이해와 체계적인 탐구가 필수적이 되었습니다.

연구와 논문을 통해 지식 축적이 필요합니다.

상상을 구체화하기 위해 스케치 뿐만 아니라 다양한 프로토타이핑 기술에 대한 이해가 필수적이 되고 있습니다. (글, 영상, 컴퓨터 시뮬레이션 등)

기술 변화로 데이터와 AI에 대한 이해가 필수가 되고 있습니다.

Design

예쁜 (제품, 시각물의) 형태를 만드는 것을 넘어
행복한 고객 경험을 주는 총체적 기업 서비스를
만드는 활동

Small d design vs. Big D Design

디자인은 기발한 형태를 만드는 것, 무언가를 멋있게 보이게 하는 것도 아닙니다. 디자인이란 문제해결을 위해 '새로운 길'을 찾는 작업입니다.

(사토 오오키, 2014, 넌도 디자인 이야기)

컵 안에 물이 있습니다. 어떻게 비우시겠습니까?

디자인, 디자이너?

브랜드 디자인
그래픽 디자인

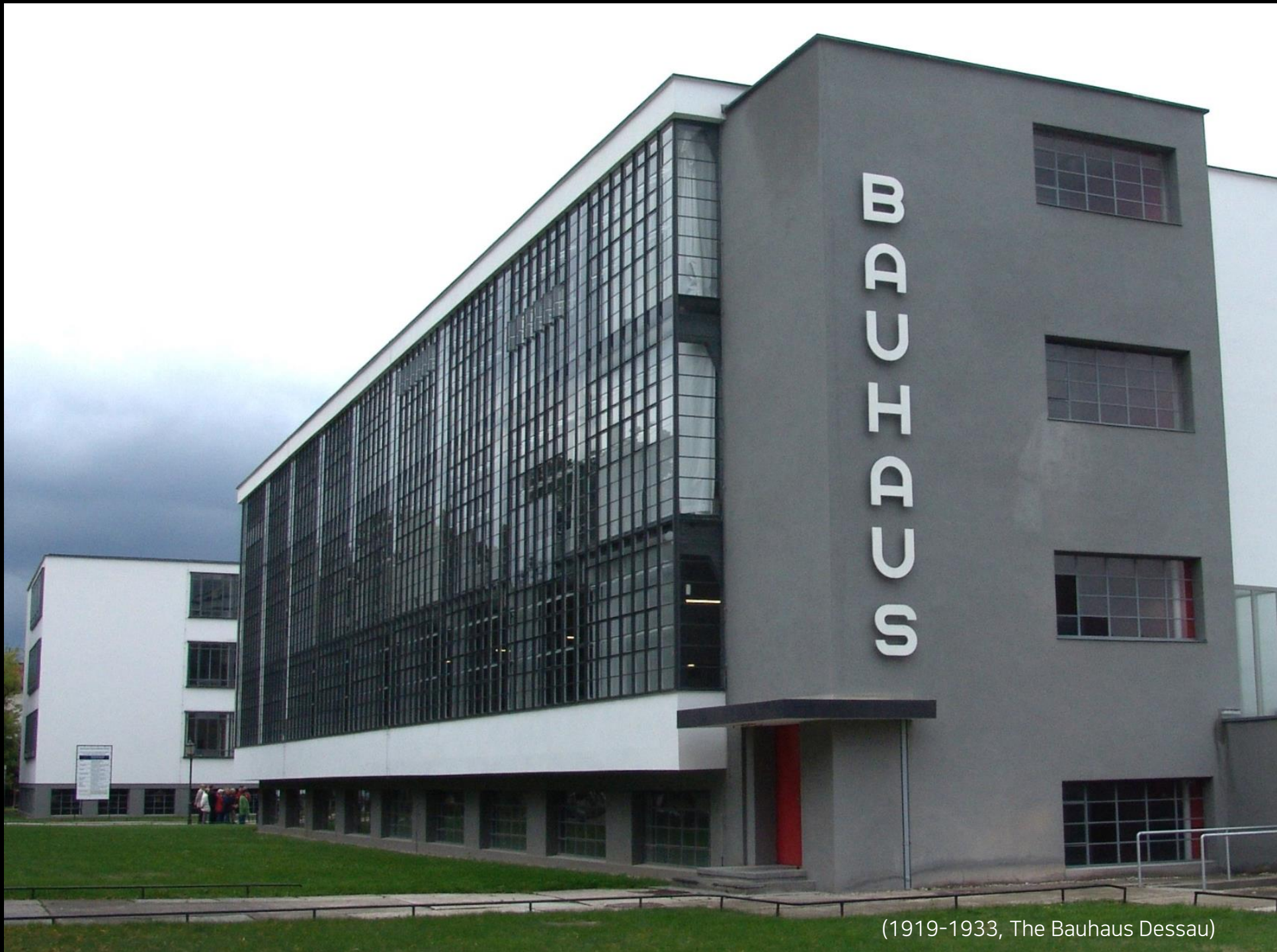
UI/UX 디자인
서비스 디자인
미디어, 인터랙션 디자인
제품 디자인

패션 디자인

인테리어 디자인
건축 디자인

산업디자인 Industrial Design

산업 혁명 후 대량 생산되는 산업 제품의 외형을 정의하던 분야

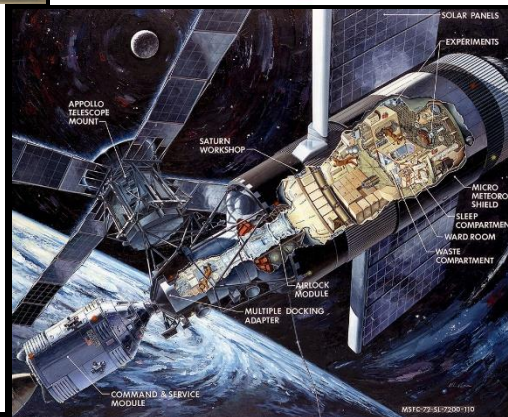
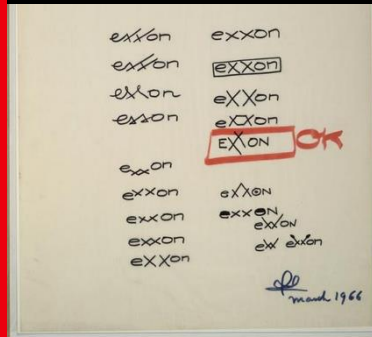


(1919-1933, The Bauhaus Dessau)

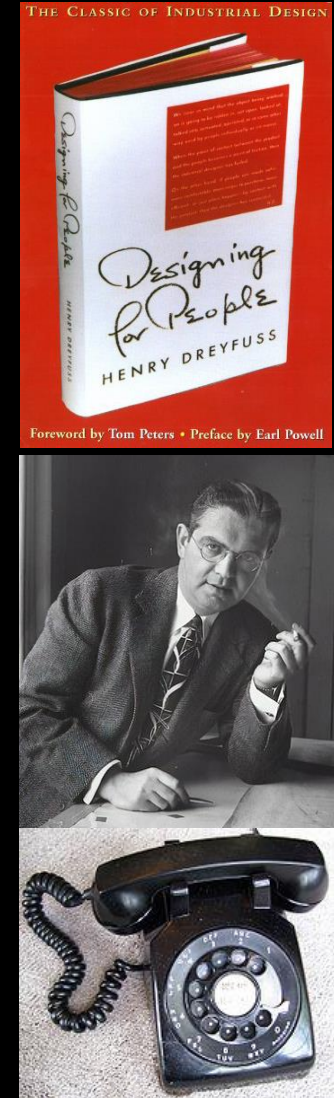
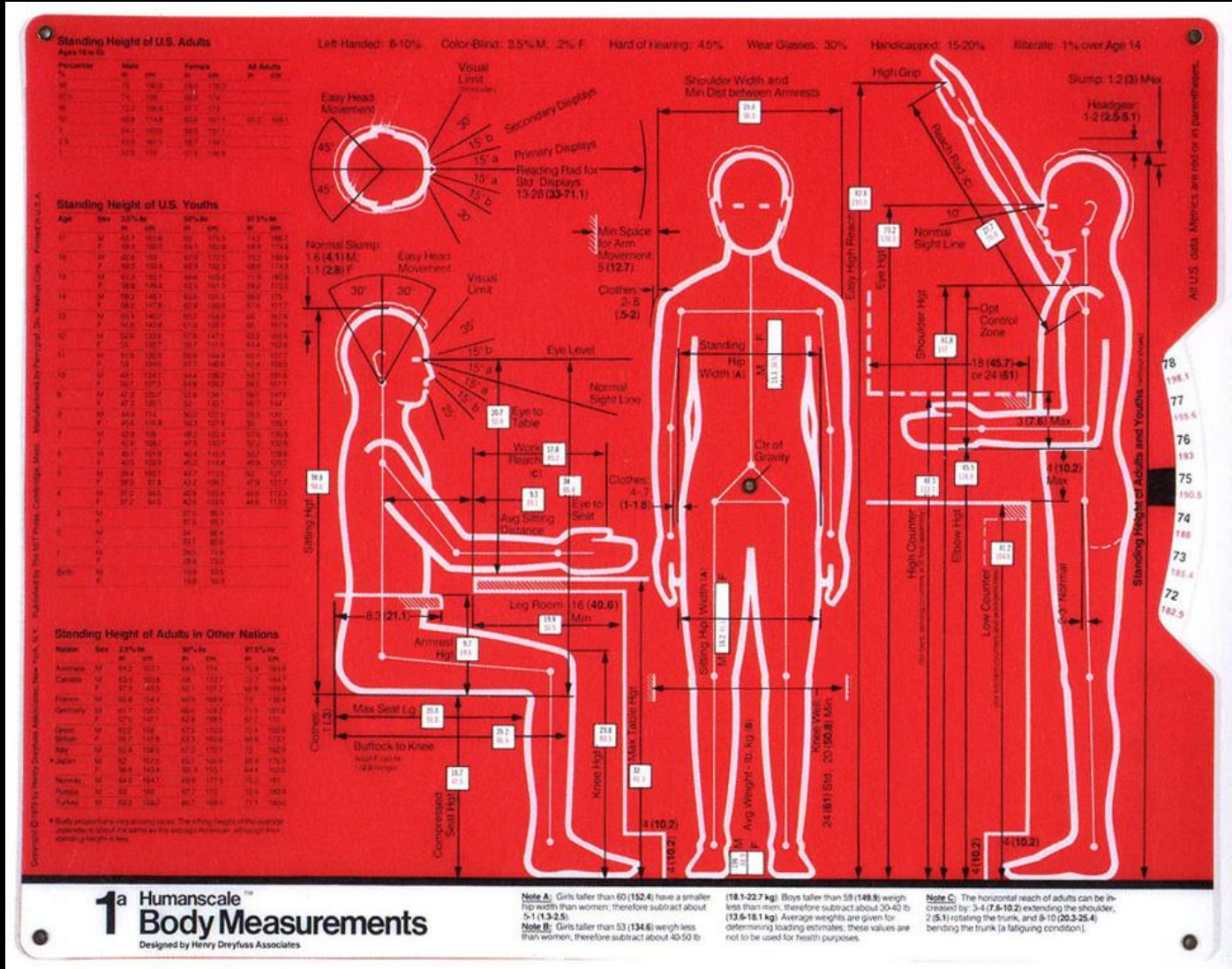


Design for Business Pioneered by Raymond Loewy (1949 Time)

Farther of Industrial Design
Coined "MAYA (Most Advanced Yet Acceptable)"



Design for People. Pioneered by Henry Dreyfuss



Design for People (1955) Measure of Men (1960) Anthropometry and Usability

Design for Technology. Aesthetic Influenced by Technology

Steam Bending



Thonet Chair
Michael Thonet 1876

Fiberglass Molding



Molded Fiberglass Chair
The Eames 1950

Single Piece Injection Molding



Air-Chair
Jasper Morrison (1999)

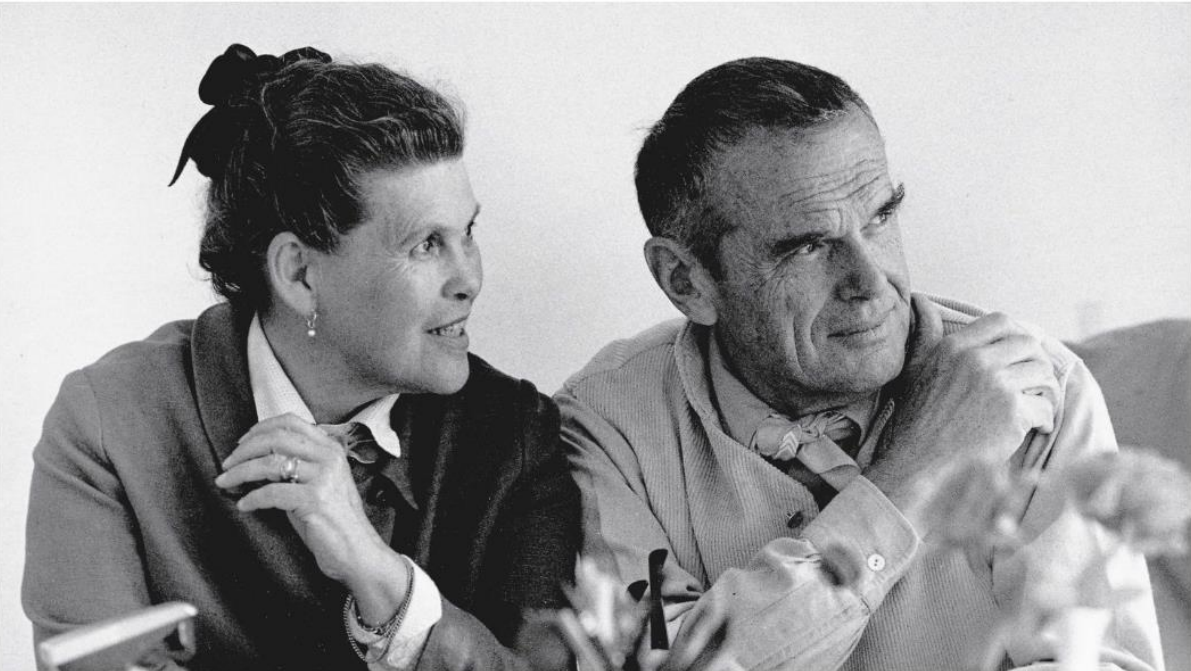
Vitra | Charles & Ray Eames

vitra.com/en-es/about-vitra/designer/details/charles-ray-eames

Products Living Professionals About Vitra Magazine

vitra. Sustainability History Design process Jobs & Careers Vitra Campus

Charles & Ray Eames



Charles Eames, born 1907 in St. Louis, Missouri, studied architecture at Washington University in St. Louis and designed a number of houses and churches in collaboration with various partners. His work caught the attention of Eliel Saarinen, who offered him a fellowship at the Cranbrook Academy of Art in Michigan in 1938. In 1940, he and Eero Saarinen won first prize in the 'Industrial Design Competition for the 21 American Republics' - also known as 'Organic Design in Home Furnishings' - organised by the Museum of Modern Art (MoMA) in New York. Eames was appointed head of the industrial design department at Cranbrook the same year.









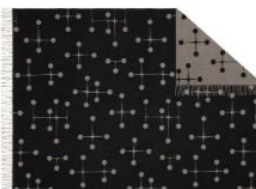

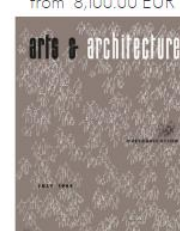

Vitra | Charles & Ray Eames

vitra.com/en-es/about-vitra/designer/details/charles-ray-eames

Designers & Architects / Charles & Ray Eames

Images: © Eames Office, LLC

Products

 <p>Aluminium Chairs EA 101/103/104 Charles & Ray Eames from 1,710.00 EUR</p>	 <p>Aluminium Chairs EA 105/107/108 Charles & Ray Eames from 1,950.00 EUR</p>	 <p>Aluminium Chairs EA 117/118/119 Charles & Ray Eames from 2,350.00 EUR</p>	 <p>Aluminium Chair EA 124 Charles & Ray Eames from 3,350.00 EUR</p>
 <p>Aluminium Chair EA 125 Charles & Ray Eames from 1,410.00 EUR</p>	 <p>Lounge Chair Charles & Ray Eames from 5,985.00 EUR</p>	 <p>Lounge Chair & Ottoman Charles & Ray Eames from 8,100.00 EUR</p>	 <p>Lounge Chair Ottoman Charles & Ray Eames from 2,115.00 EUR</p>
 <p>Eames Wool Blanket Charles & Ray Eames 399.00 EUR</p>	 <p>Cover Print, January 1944 Charles & Ray Eames 45.00 EUR</p>	 <p>Cover Print, July 1944 Charles & Ray Eames 45.00 EUR</p>	 <p>Cover Print, November 1944 Charles & Ray Eames 45.00 EUR</p>

Design for Behavior

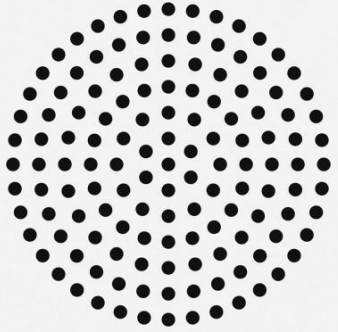
Design of Electronic (Technology, Computer Embedded) Products



Braun SK 2 Radio Designed by Dieter Rams



"Less but Better"



디터 램스

게리 허스트윅 감독
브라이언 이노 음악

Dieter Rams

디자인을 넘어선 삶의 철학 — Less, but Better

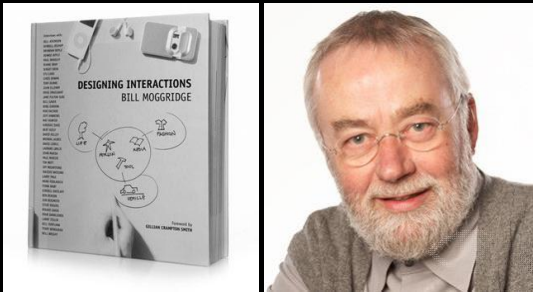
2019.08



Vitsoe wall system by Dieter Rams, 1960's

정보 통신 기술 혁명

Interaction Design



Bill Moggridge (1943-2012)



Bill Moggridge
Co-founder
IDEO

Video from



Iphone(2007) designed by Jonathan Ive, a Fan of Dieter Rams



조너선 아이브 Jony Ive

위대한 디자인 기업 애플을 만든 또 한 명의 천재

리앤더 카니 | 안진환 옮김



디자이너의 전문화, 융합

브랜드 디자이너
그래픽 디자이너
UI/UX 디자이너
서비스 디자이너
미디어, 인터랙션 디자이너
제품 디자이너
패션 디자이너
인테리어 디자이너
건축 디자이너

토탈 디자이너

여러 디자인 분야를 이해하면서
하드웨어 소프트웨어 기술까지 이해하
는 토탈 디자인 관리 전문가

잘 훈련된 디자이너는

- 논리적, 비판적, 분석적 (진단형)사고, 직관적 통합적 창의적 (처방형)사고를 병행
- 주어진 문제를 새롭게 정의하고 남다른 관점으로 해결안을 제시
- 불완전한 정보를 가지고도 새롭고 구체적인 대안을 빠르게 제시
- 다양한 이해관계자의 관점을 동시에 고려 (다양한 사용자 연구 방법 활용에 능숙)
- 다양한 분야 전문가들과 소통 원할
- 맥락을 고려하여 우선순위를 파악하고 요구사항의 균형을 찾아 통합할 수 있음.
- 부분과 전체를 동시에 보면서 디자인 의사 결정
- 디자인에 의미, 스토리를 부여하고 감성적 가치를 불어 넣음
- 기업-다음, 상품-다음에 어울리는 조형적으로 아름다운 시각물을 만들 수 있음.

디자인에 대한 오해, 이해

혁신을 위한 디자인 활용법

굿 디자인 원리, 사례, 방법

디자인의 기초 & 시작점

인격 만들기, 브랜딩



1강 - 6강, 부록 (총 75분)

<https://www.youtube.com/watch?v=S6J8texGR0U&t=3s>

Sales

Marketing

Branding

“브랜딩이 뭐냐?” 하고 물으면

브랜딩?

기업과 상품이 가지고 있는
인격 (Persona), 철학, 존재이유, 방향

브랜딩이 중요해진 이유

소비로 자아표현, 자아실현 시대가 됨



훌륭한 브랜딩의 효과

충성도 고객 수 UP
시장 점유율 UP
수익 UP

기업 활동(개발, 디자인, 마케팅, 영업), 의사결정을
일관성 있게 하여 결국 시너지를 만듦

브랜딩 실패 사례

철학, 인격을 갖는 것이 중요하고 필요하다는 것을 몰라 실패

철학과 인격을 잘못(예: 산만하게, 너무 추상적으로) 잡아 실패

제대로 잡아도 시행단에서 전사적으로 일관성 유지, 통일 못해 실패

통일을 하더라도 지속적 관리 감독을 못해 실패

브랜딩 만들기

기업 다움, 상품 다움을 만드는 작업

일반적인 방법:

단어 찾기 - 연관된 오감 매체 찾기
오감 매체 부터 찾고 - 단어로 함축

브랜딩 기초의 실체는 선별된 단어와 연관 이미지

브랜드의 시각 아이덴티티

로고: 심볼이나 워드마크
타입페이스 (서체)
컬러

네번째 요소 (캐릭터, 패턴, 그래픽 요소)

브랜딩 도구

브랜드 활용 가이드

(현대카드의) 매트릭스: CI 활용가이드 업그레이드 버전

1. 가장 기업다운 것, 상품 다운것, 자유도가 0% 반드시 따라야 할것
7. 다음과 상관없어도 되는 것들, 자유도가 100%인 것

제품, 그래픽, UI 등 세부 분야별 디자인 시스템 도구
(예: 애플 Human Interface Guidelines, 삼성의 One UI)

브랜딩 관리에서 중요한 것

창의적으로 만드는 것의 중요성: 40%
실행단에서 싱크로나이제이션의 중요성 : 60% 이상

기발함, 파격 보다 일관성, 논리, 통일성
인내심 있는 관리가 중요!

디자인의 중요성은 더욱 커짐

좋은 디자인은
브랜드에 잘 어울리는 디자인

- 스러움에 집착해야 함

좋은 디자인을 하기 위해서는 퍼소나가 있어야 하고,
그것이 투영되어야 함.

우리는 무엇을 하는가, 무엇을 해야 하는가의 질문으로 다시 돌아가
(인격, 철학에 대한) 깊고 탄탄한 생각이 뒷받침 된 브랜딩이 필요

단,

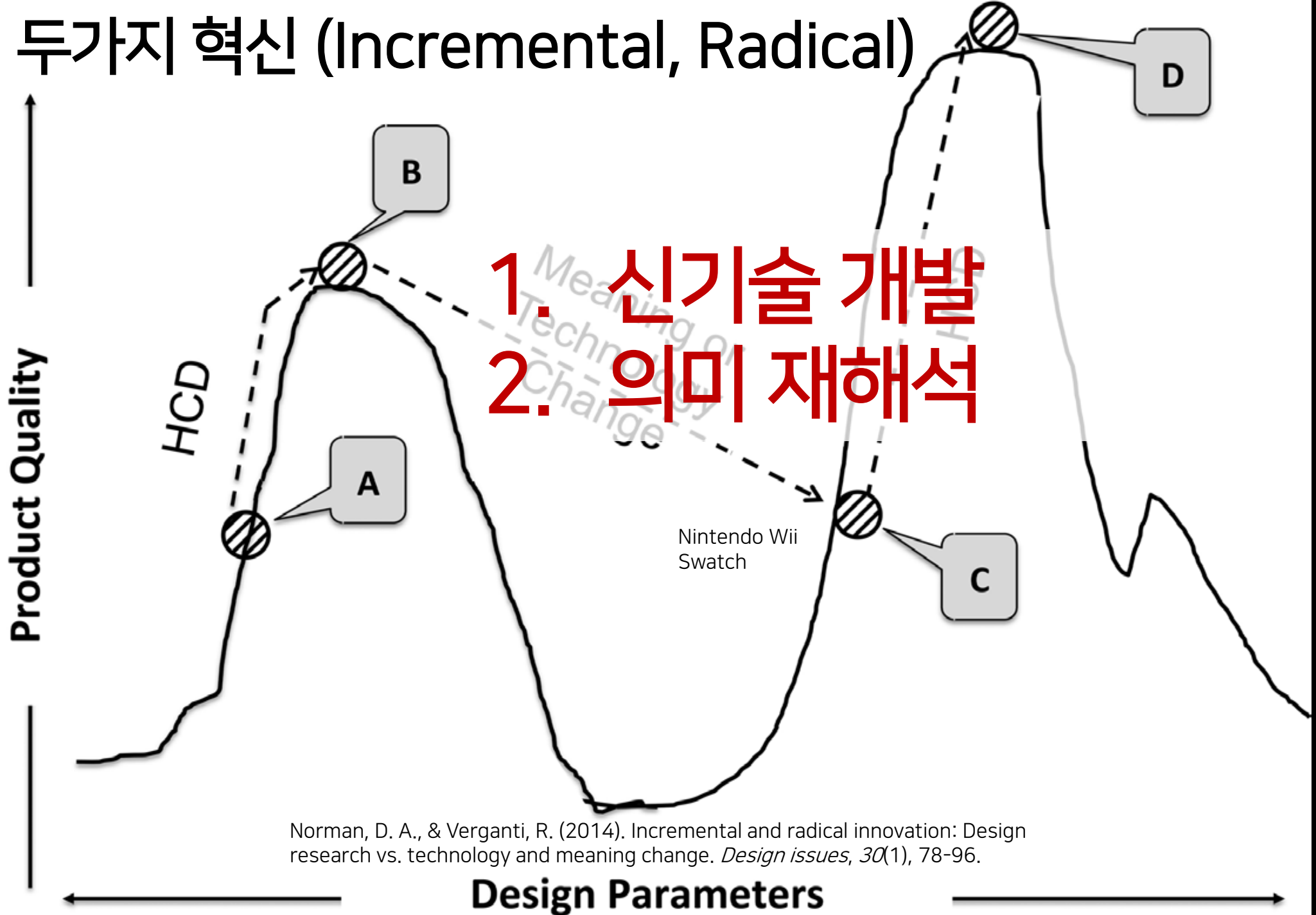
브랜드 만능 주의가 되지 말자

전투를 잘하기 위해 유리한 전투장을 선점하자

이제 열린 AI 시대, 상상력을 발휘해 데이터를 모으고 활용하자

디자인 활용법

두가지 혁신 (Incremental, Radical)



Norman, D. A., & Verganti, R. (2014). Incremental and radical innovation: Design research vs. technology and meaning change. *Design issues*, 30(1), 78-96.

디자인 활용

가치 발굴, 활용 방법 찾기, 아름답게 포장하기



신기술 개발



디자인 활용

스타일링

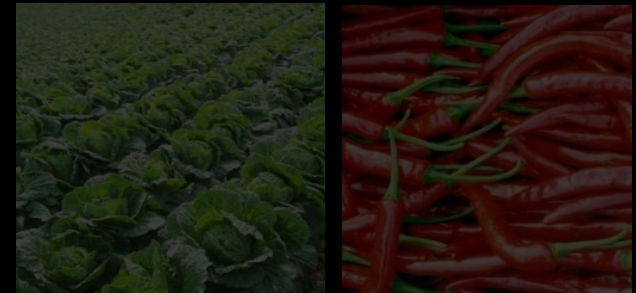
가치 발굴, 활용 방법 찾기



사용자 중심 디자인



신기술 개발



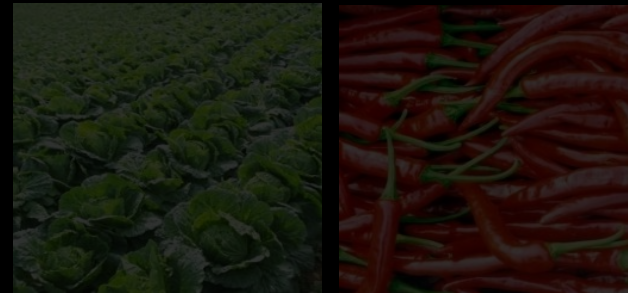
디자인 활용

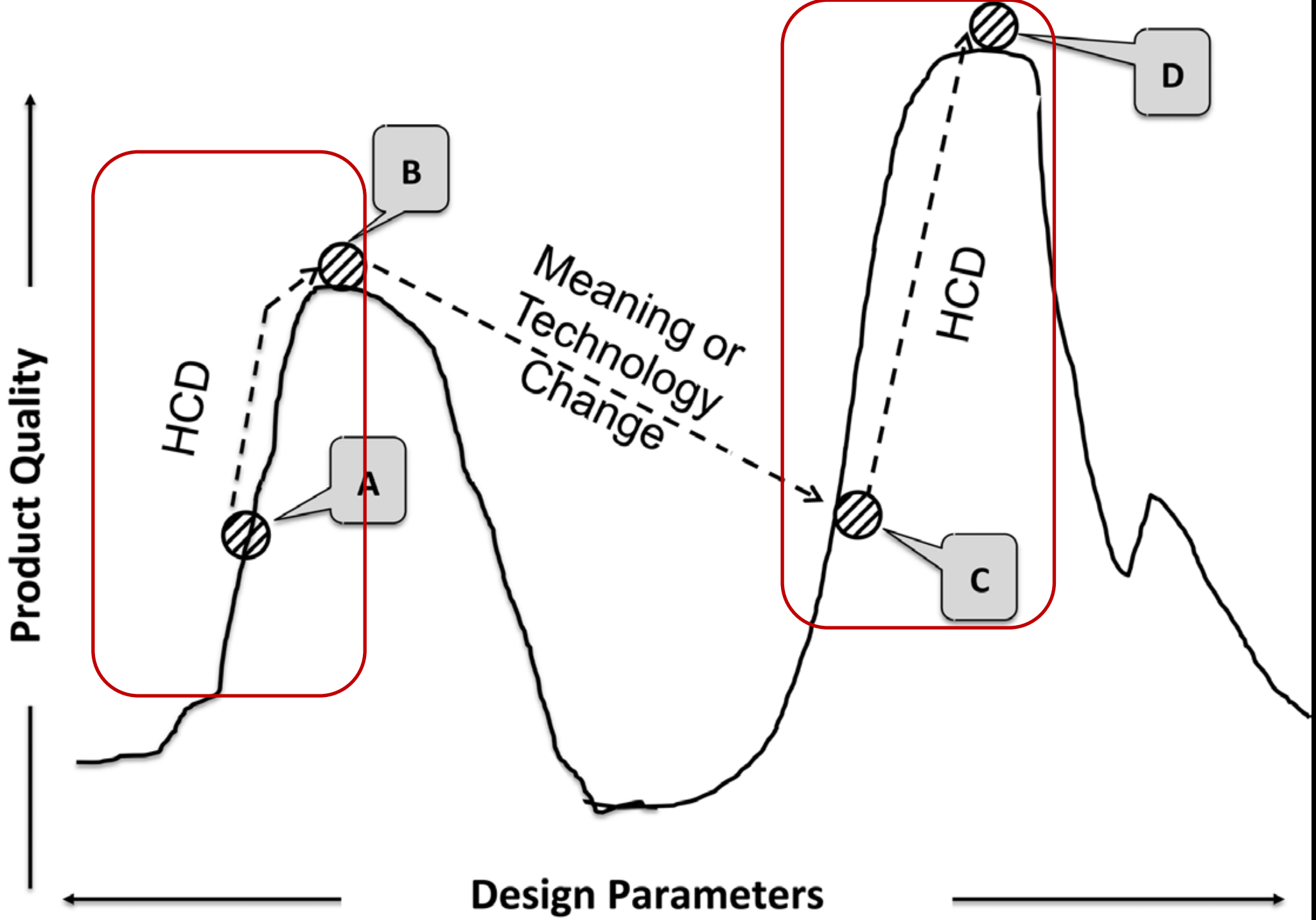
가치 발굴, 활용 방법 찾기



Design for Incremental Innovation

신기술 개발





디자인 활용법

가치 발굴, 활용 방법 찾기

사람들이 제안하고
과학이 연구하고
공학이 순응한다

People Propose, Science
Studies, Technology Conforms.
(Donald Norman)



신기술 개발



디자인 활용법

가치 발굴, 활용 방법 찾기

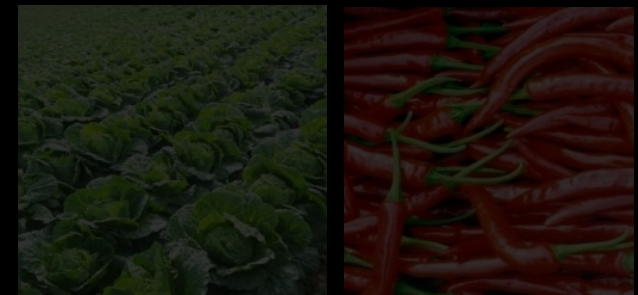


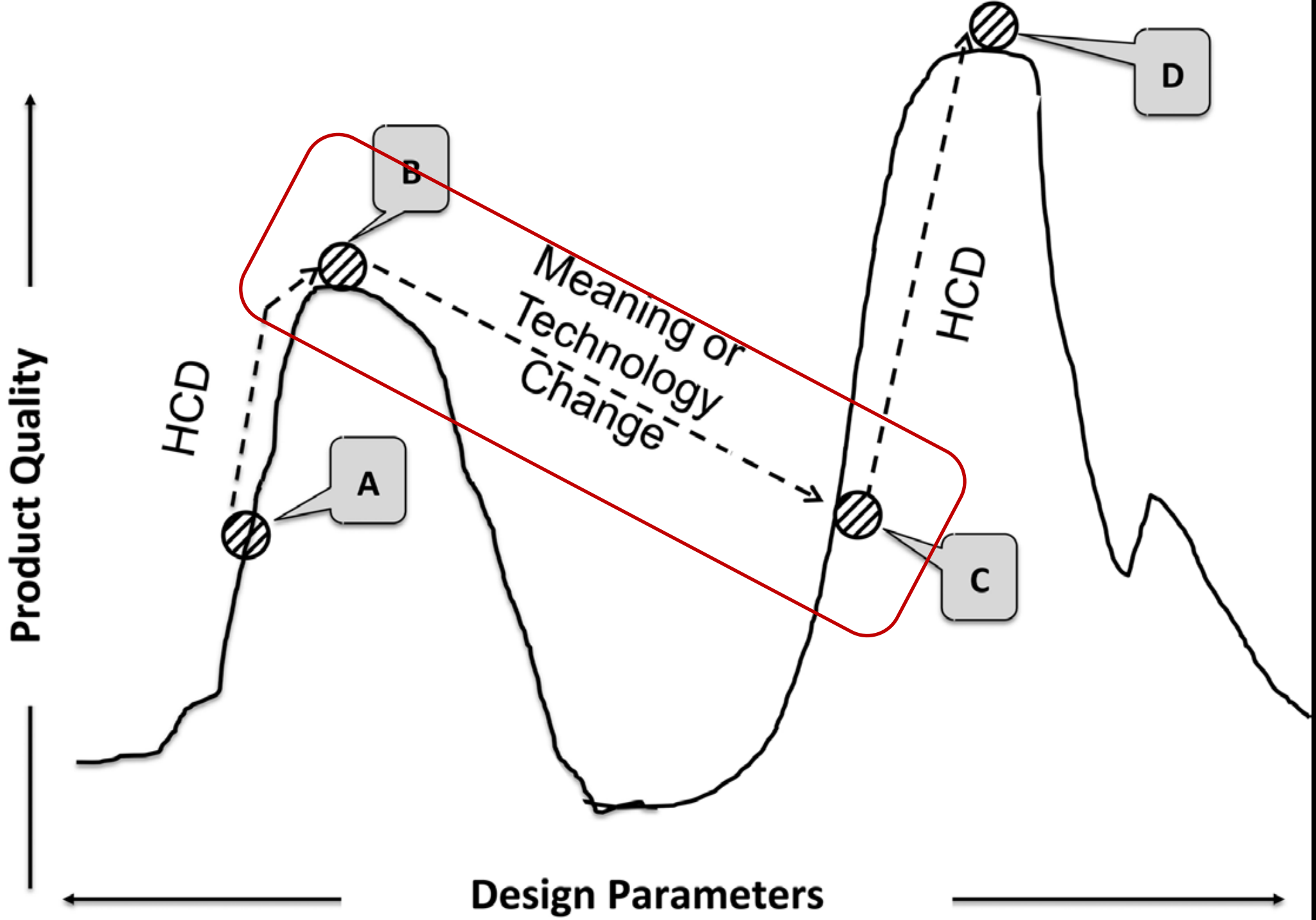
사람들이 제안하고
과학이 연구하고
공학이 순응한다

People Propose, Science
Studies, Technology Conforms.
(Lord of Narmar)

Design for Radical Innovation

신기술 개발





의미 재해석
-
스토리 활용하기



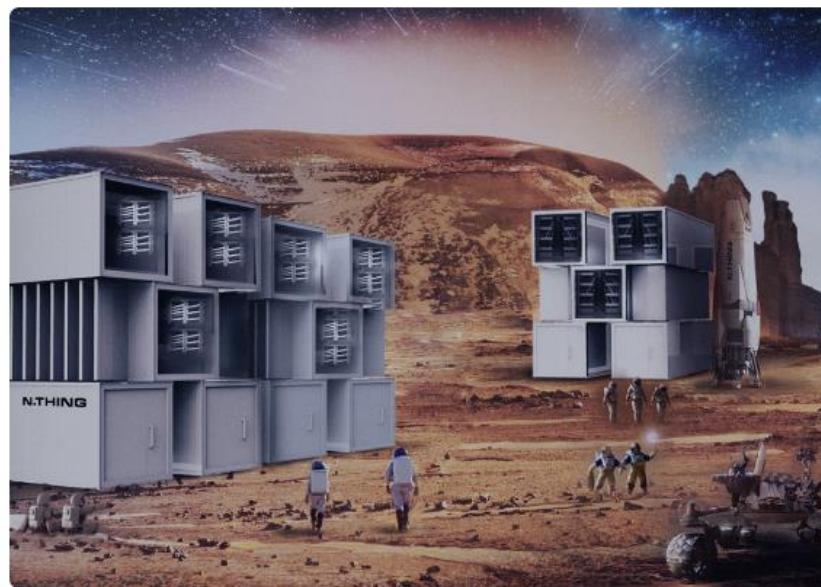
비전과 미션



VISION

농업의 미래를 그리고 식품 산업의 밸류체인을 혁신하여 세상을 먹여살린다.

We hack the whole agrifood value chain to feed the world.



MISSION

전 세계에 농장을 짓고, 언제 어디서나 신선한 먹거리를 공급한다. 그곳이 화성일지라도.

We build farms to feed the world. Even on Mars.

식물성 도산



N.THING is a company that operates smart container farms.

The meaning of SIKMULSUNG is plant + planet, a virtual star between Earth and Mars.

The name reflects the system that can be cultivated in space. It was branded with the big dream of a company that builds a farm on Mars.

This store allow customers to experience a series of processes from growing, harvesting, cooking, and eating in one place.

디자인에 대한 오해, 이해

기업에서 디자인 활용법

굿 디자인 원리, 사례, 방법

'관심'은 높아졌으나
'안목'까지 함께
올라간 것은 아닙니다.

- 브랜드 아이덴티티, 차재국 -

굿 디자인?

1. 많은 사람들이 원하고 사고 싶도록 만들어진 디자인?

2. 굿 디자인의 품질(Quality)이 잘 포함된 디자인?

3. 굿 디자인 원칙(Principle)에 따라 만들어진 디자인?

쌍둥이 천재가 만들어내는
하나의 사건, 두개의 상상, 세가지 결말...

니콜라스 케이지

메릴 스트립

크리스 쿠퍼

그리고 또다른

니콜라스 케이지



어댑테이션
Adaptation.

아카데미 주연 4개부문 노미네이트 아카데미 남우조연상 수상 골든글러브 2개부문 수상
남우조연상, 여우조연상, 남우조연상, 각본상 베를린 국제영화제 심사위원 대상 남우조연상, 여우조연상

영화 이야기



강우석 감독
1108만
한국 최초 천만영화

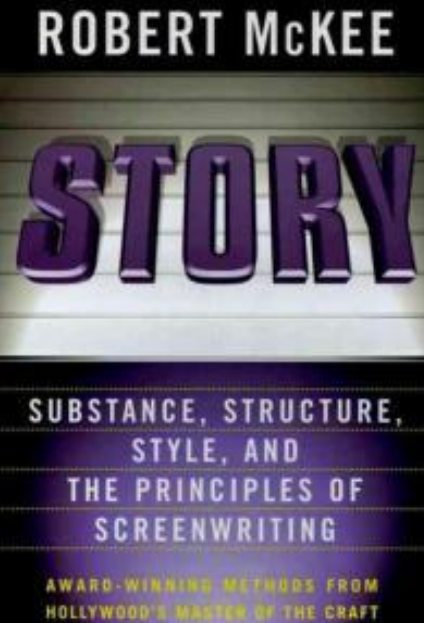


이창동 감독
1999년 85만,
2000 대중상 최우수작품상
기자평론가 9.0/10



윤재균 감독
1145만
기자평론가 6.29/10

영화 이야기



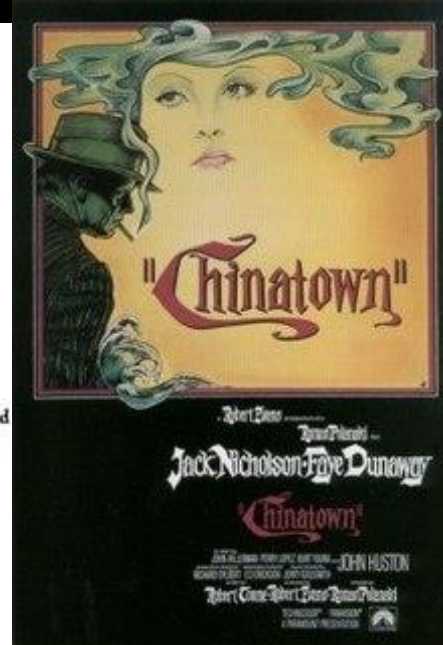
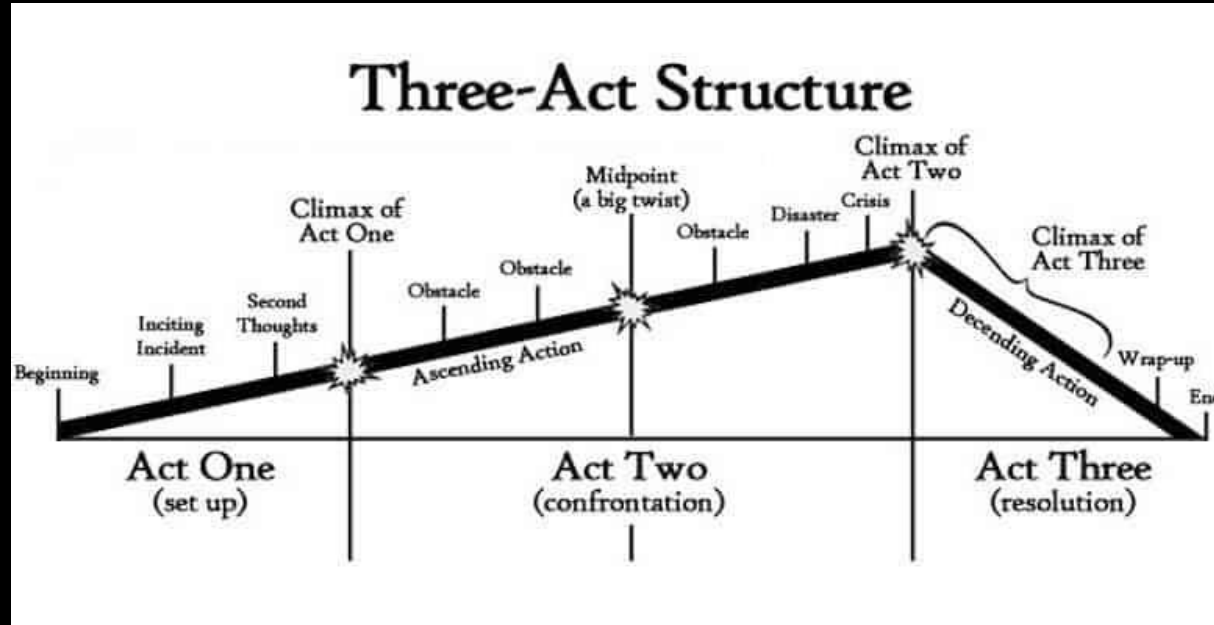
STORY

시나리오

어떻게

쓸 것인가

로버트 맥기 | 조영남 · 이연희 옮김



규칙 vs 원칙

굿 디자인 원칙들

디터 램즈의 10가지 디자인 원칙



1. Is innovative (혁신적 기술을 포함한다)
2. Makes a product useful (유용하다)
3. Is aesthetic (아름답다)
4. Makes a product understandable (쉽게 이해된다)
5. Is unobtrusive (거슬리지 않는다)
6. Is honest (속이지 않는다)
7. Is long-lasting (오래 지속된다)
8. Is thorough down to the last detail (디테일에 충실하다)
9. Is environmentally friendly (환경친화적이다)
10. Involves as little design as possible (가능하면 본질만 남긴다)

굿 디자인 다섯가지 원칙

1. 최소 수단, 최대 효과 (Maximum Effect for Minimum Means)
2. 변화 속 통일 (Unity in Variety)
3. 미적 통합 (Aesthetic Integration)
4. Most Advanced, Yet Acceptable (MAYA)
5. Optimal match (최적의 매치)

굿 디자인 다섯가지 원칙

1. 최소 수단, 최대 효과 (Maximum Effect for Minimum Means)
2. 변화 속 통일 (Unity in Variety)
3. 미적 통합 (Aesthetic Integration)
4. Most Advanced, Yet Acceptable (MAYA)
5. Optimal match (최적의 매치)

최소수단 최대 효과

종이 실팽이 장난감의 방식을 활용한 20센트 짜리 혈액(열장, 혈구) 원심분리기



Paperfuge
A 20-cent hand-powered centrifuge



NEW: check out our new Foldscope backpacks! Order by Dec 12 to get for the Holidays.



Store



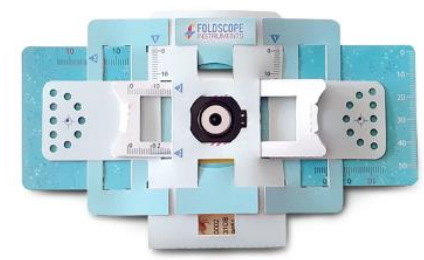
Foldscope Wins Award

The Golden Goose prize is awarded by the American Association for the Advancement of Science.

Buy Now



The Paper Microscope



Foldscope is the paper microscope that began as an idea to make science more accessible. That idea has grown into a company that now delivers low-cost tools around the world! Foldscope has reached over 1.6 million people with our foldable paper microscopes, and we have created an online community of explorers unlike any other.

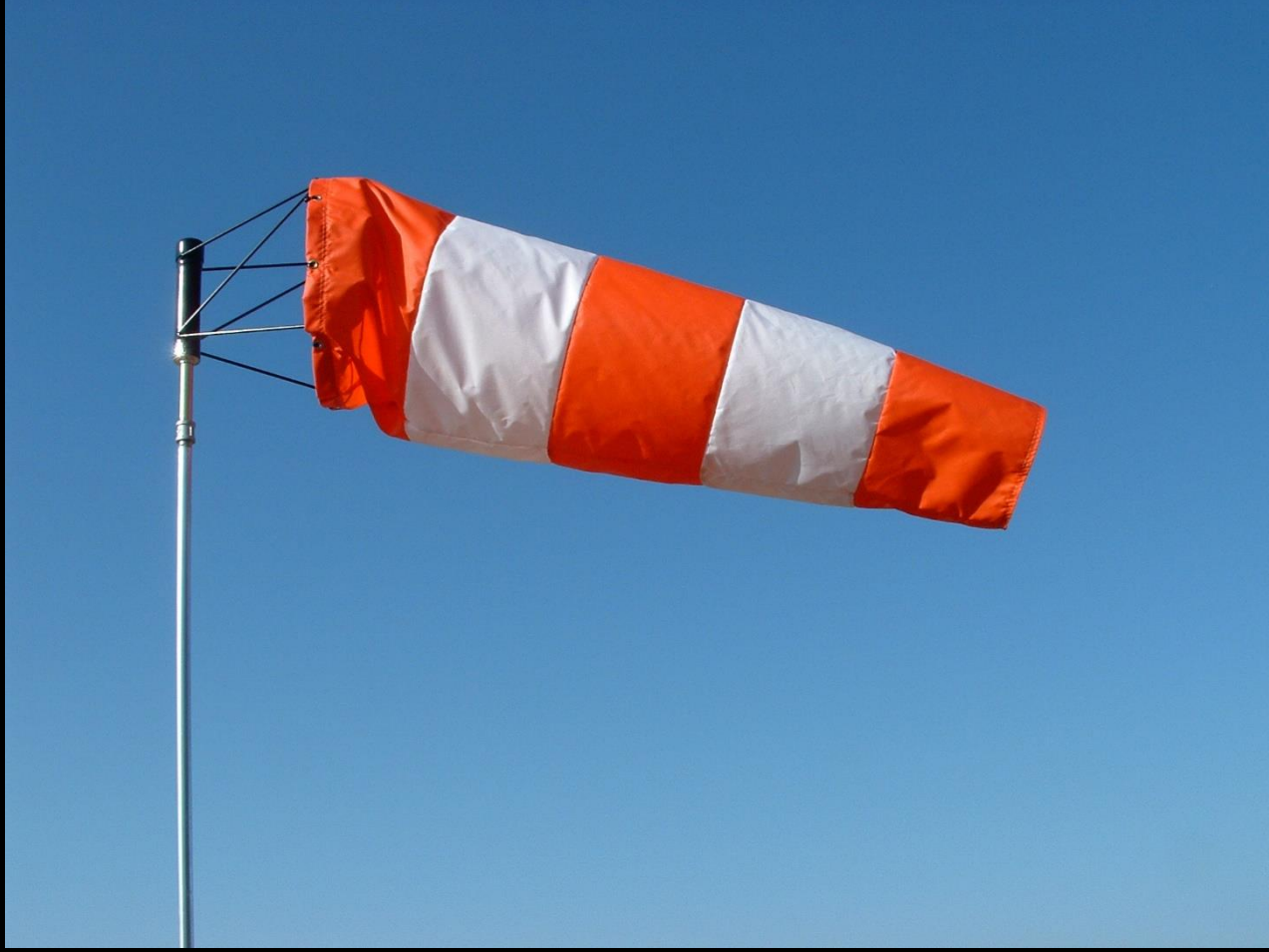
Get Your Own!

$$5 + 5 = 10$$

$$5 \times 5 = 25$$

$$5^2 = 25$$



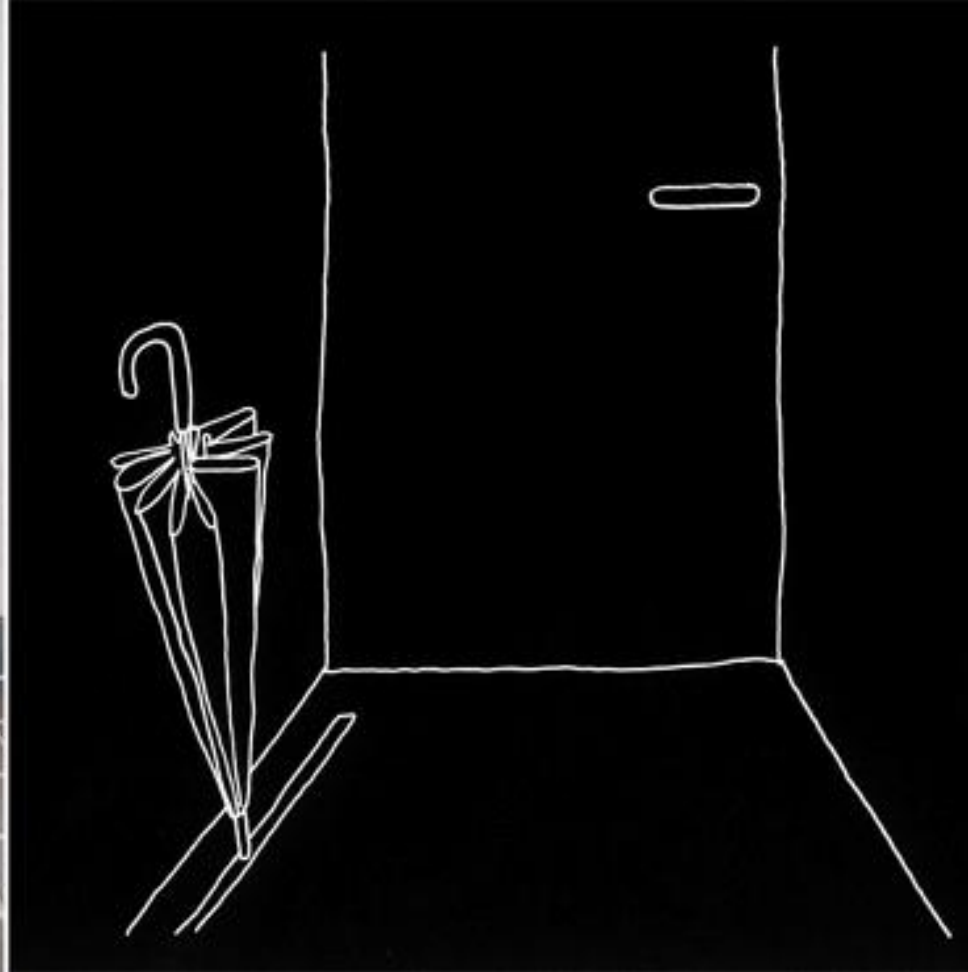


티슈 상자 디자인



Kazan 티슈 디스펜서, by nendo

우산 꽃이 디자인



Super Normal

평범함 속에 숨겨진 감동
슈퍼노멀

후카사와 나오토·재스퍼 모리슨 지음 박영춘 옮김



아그라피스

굿 디자인 다섯가지 원칙

1. 최소 수단, 최대 효과 (Maximum Effect for Minimum Means)
2. 변화 속 통일 (Unity in Variety)
3. 미적 통합 (Aesthetic Integration)
4. Most Advanced, Yet Acceptable (MAYA)
5. Optimal match (최적의 매치)

2. 변화속 통일 (Unity in Variety)

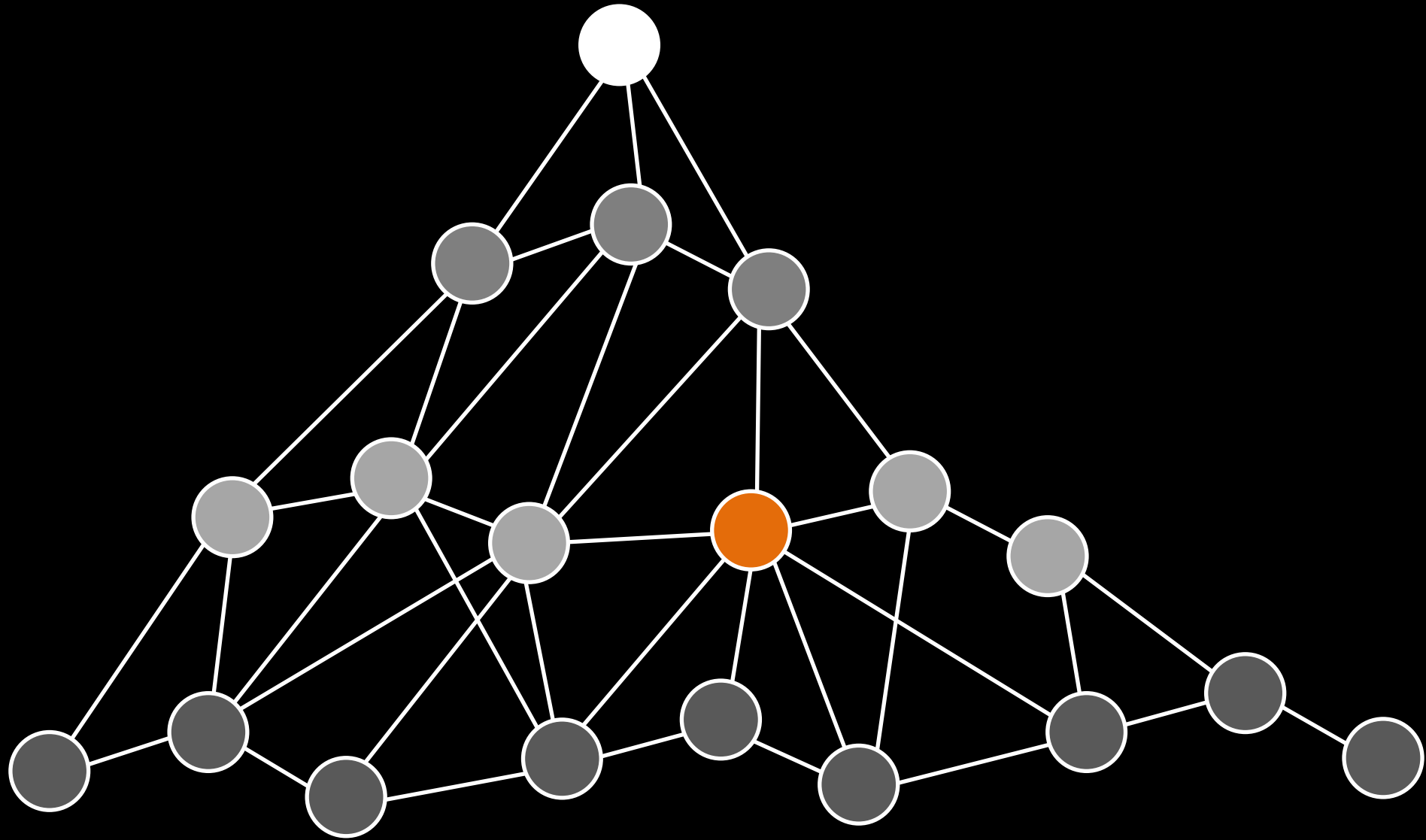




Figure 3 BMW 303, 1933



Figure 4 BMW i3, 2016



Figure 5 BMW 7er, G11, 2015



Figure 6 Audi A8 D3, 2004



Figure 7 Audi A8 D3, 2005



Figure 8 comparison of grilles as visual primitives



Figure 9 Audi A8, D4, 2014

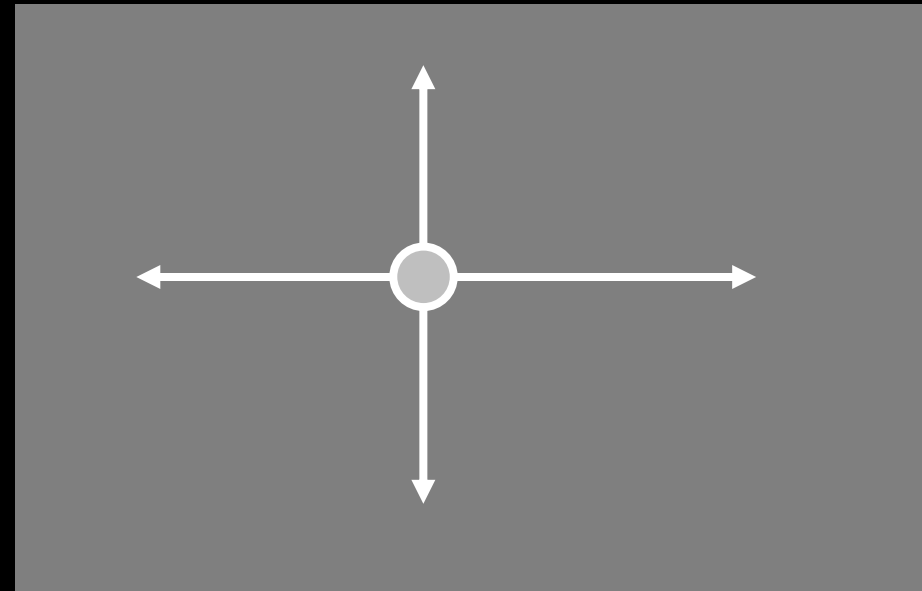
2. 변화속 통일 (Unity in Variety)

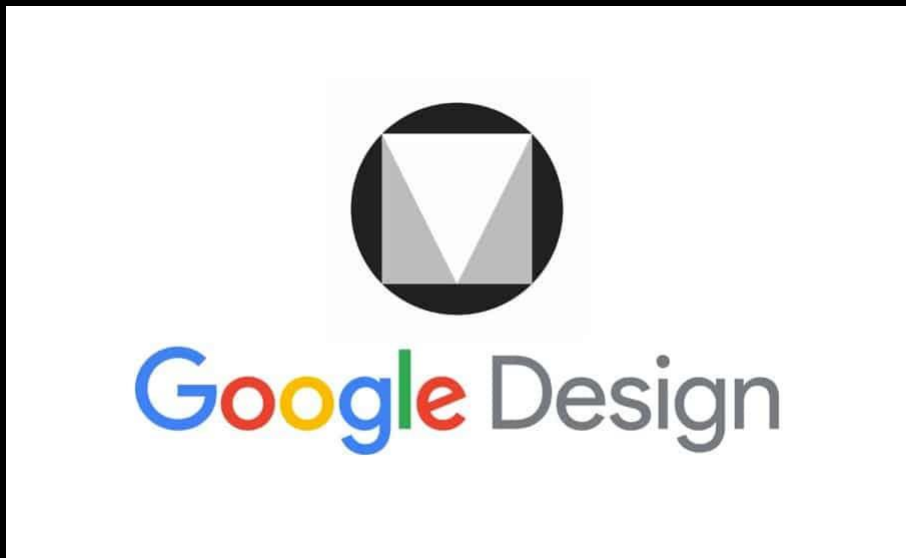
면으로 생각하기

하나의 작은 점이 아닌 넓은 면으로 생각하면 기업의 특성과 브랜드의 힘을 보다 강하게 표현할 수 있습니다.

상품을 개별적인 것으로만 보거나, 세세한 차별화에 기를 쓰고 달려들어서는 안됩니다.

근간을 디자인하는 일은 기업의 브랜드 아이덴티티를 확립해, 면적인 부분에서 그것을 확장해 나가는 것으로 이어집니다.





Human Interface Guidelines - H x +

developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/guidelines/overview/

Apple Developer News Discover Design Develop Distribute Support Account

Design Overview What's new Guidelines Design Awards Videos Resources

Platforms
Foundations
Patterns
Components
Inputs
Technologies

Human Interface Guidelines

The HIG contains guidance and best practices that can help you design a great experience for any Apple platform.

New and updated

- Patterns**
Charting data
- Components**
Live Activities
- Platforms**
Designing for iPadOS

Featured

- Components**
Buttons
- Inputs**
Touchscreen gestures
- Technologies**
Augmented reality

굿 디자인 다섯가지 원칙

1. 최소 수단, 최대 효과 (Maximum Effect for Minimum Means)
2. 변화 속 통일 (Unity in Variety)
3. 미적 통합 (Aesthetic Integration)
4. Most Advanced, Yet Acceptable (MAYA)
5. Optimal match (최적의 매치)

미의식 - Sense of Aesthetics



3. 사용자와 맥락 전체를 고려한 디자인 (Aesthetic Integration)



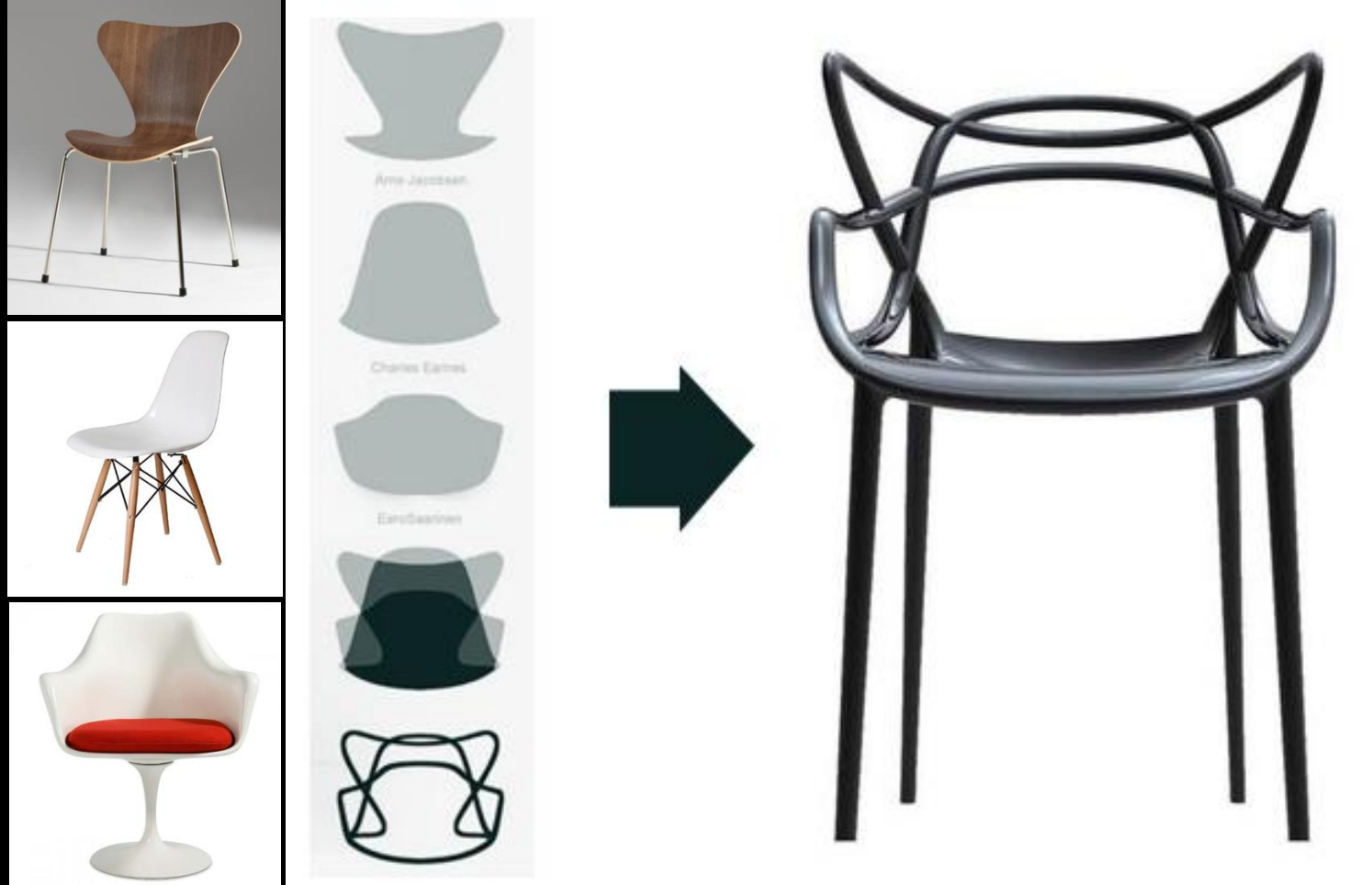
사용자와 맥락 전체를 고려한 디자인 (Aesthetic Integration)



미의식 – Sense of Aesthetics (-스러움, 다움)



미의식 – Sense of Aesthetics (-스러움, 다움)



아르네 야콥센의 7시리즈 체어 + 에로 사리넨의 튜립 체어 + 찰스와임스의 에펠체어 = Master chair

미의식 – Sense of Aesthetics (-스러움, 다움)



Starck, Kartell, Autodesk, Milan design week 2019

새로운 미의식

Victor Papanek

with an
introduction by
R. Buckminster Fuller

DESIGN FOR THE REAL WORLD

Human Ecology
and Social Change



北岳無心五十年 漢水有情七百里 牛耳

心之

경향신문 (7) 서울특별시 서양동

일렉 : 2011.12.13 21:37 | 우송 : 2012.02.05 17:26 | 연방직 | 송송대에 이태교수

1 '새'는 권력의 산, '물'은 민초의 불처럼 다름이 가려진 빛

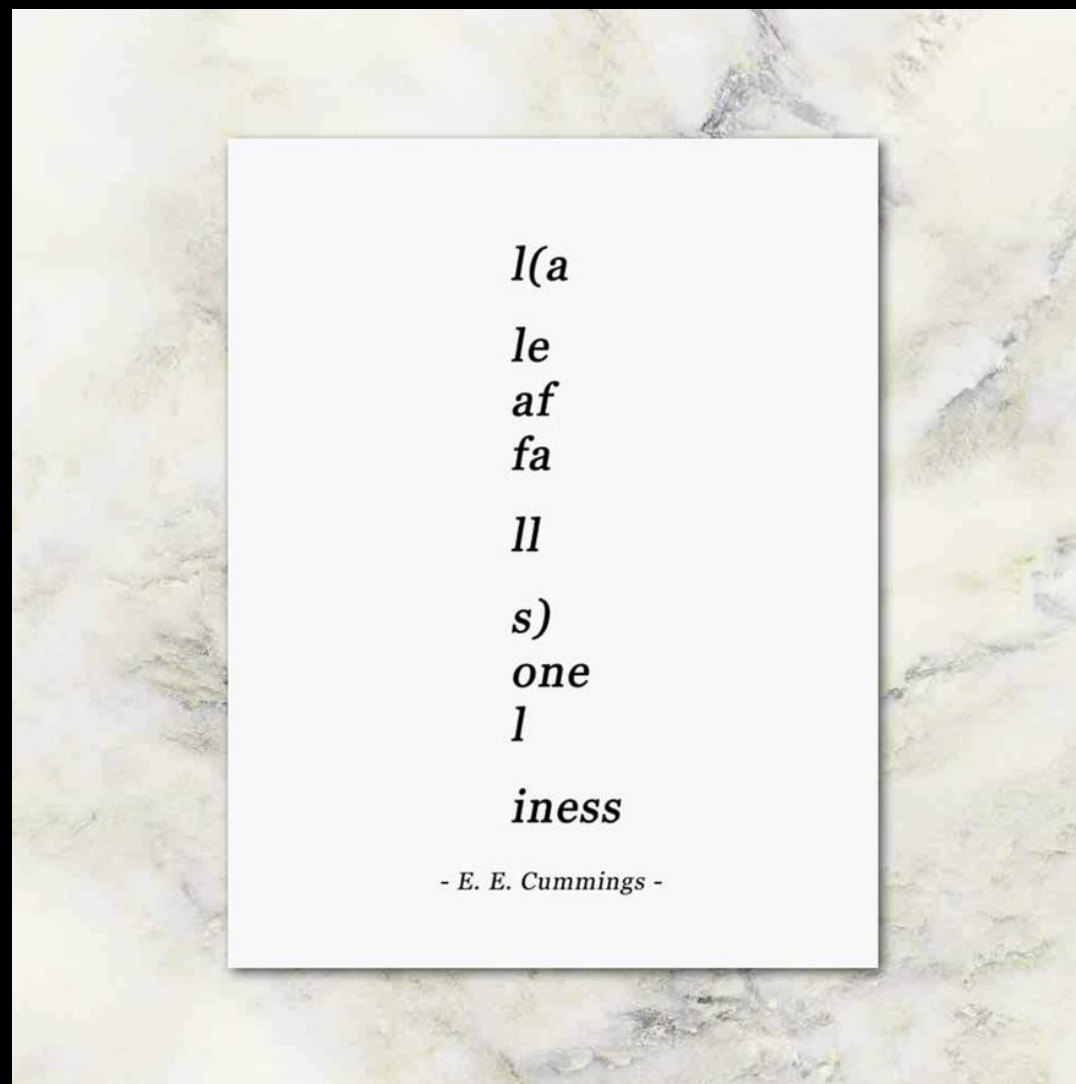
1994년은 조선조 태조가 수도를 개성에서 서울로 옮긴 지 600년 되는 해였다. 예술의 경당에서는 서울 정도 (定都) 600주년을 기념하는 시제가 기획되었고 나는 주최 측으로부터 총괄 요청을 받았다. 서울을 주제로 한 작품을 총괄해 달라는 것이었다. 나는 물론 새해가 아니고, 제왕인사도 아니라는 이유를 들어 사양했다. 그럼에도 나는 총괄과 관계없이 나 혼자서 서울을 주제로 한다면 어떤 작품을 만들 수 있을까 고민을 하게 된다. 당시 새해전을 기획하고 추진했던 이태극 차장의 활력이 건국하기도 했다.

생각하면 서울은 참으로 아름다운 풍수지기를 갖추고 있고 그 위에 600년 역사가 세겨어 놓여진 땅이다. 서울의 600년 역사를 돌아보면 더욱 감회가 깊다. 다시 한번 땅과 역사를 돌아보게 된다. 북한산에 오르면 서울의 경관이 한눈에 들어온다. 지금은 너무 많은 건물들이 들어서서 산수의 아름다움보다는 땅이 보이지 않을까 걱정이 앞서지만 북악을 주산(主山)으로 하고 '북산과 양양산을 화청회(華靑臺) 무백회(白虎臺)로 가느라 고 있는 지세는 단연 명당의 천묘(典廟)이다. 그 한가운데를 정계천이 명당수(明堂水)로 흐르고, 명당수 건너 안산(鴈山)으로 남산을 놓고, 그 너머 객수인 한강이 명당수라는 반대방향으로 흐른다. 멀리 남천에는 객산인 관악산이 반곡(半峯)을 거르고 있다.



변방을 찾아서, 신영복

Aesthetic Integration

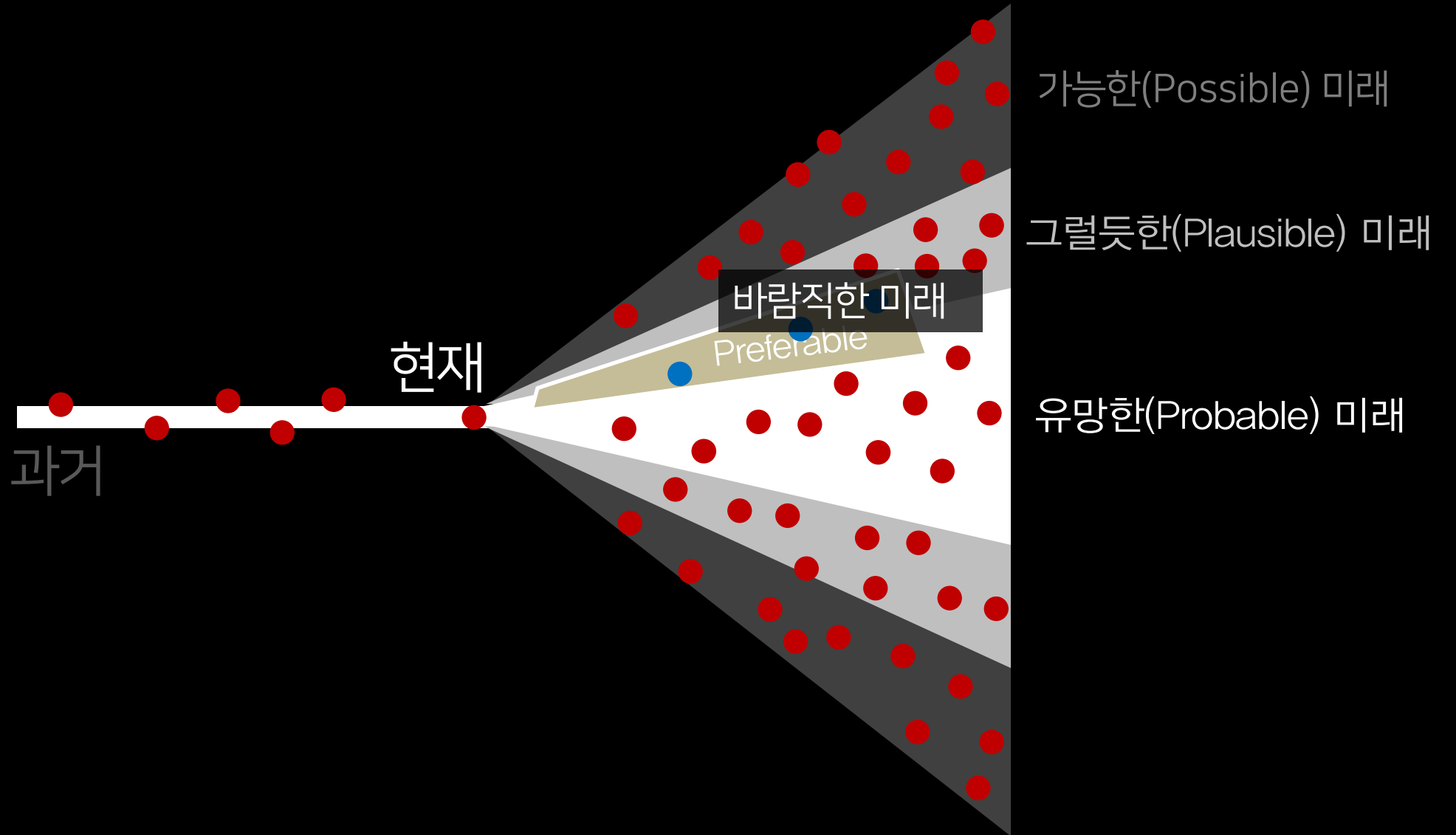




굿 디자인 다섯가지 원칙

1. 최소 수단, 최대 효과 (Maximum Effect for Minimum Means)
2. 변화 속 통일 (Unity in Variety)
3. 미적 통합 (Aesthetic Integration)
4. Most Advanced, Yet Acceptable (MAYA)
5. Optimal match (최적의 매치)

4. Most Advanced Yet Acceptable



미래들

가능한(Possible) 미래

그럴듯한(Plausible) 미래

바람직한 미래
Preferable

유망한(Probable) 미래

과거

현재

MAYA

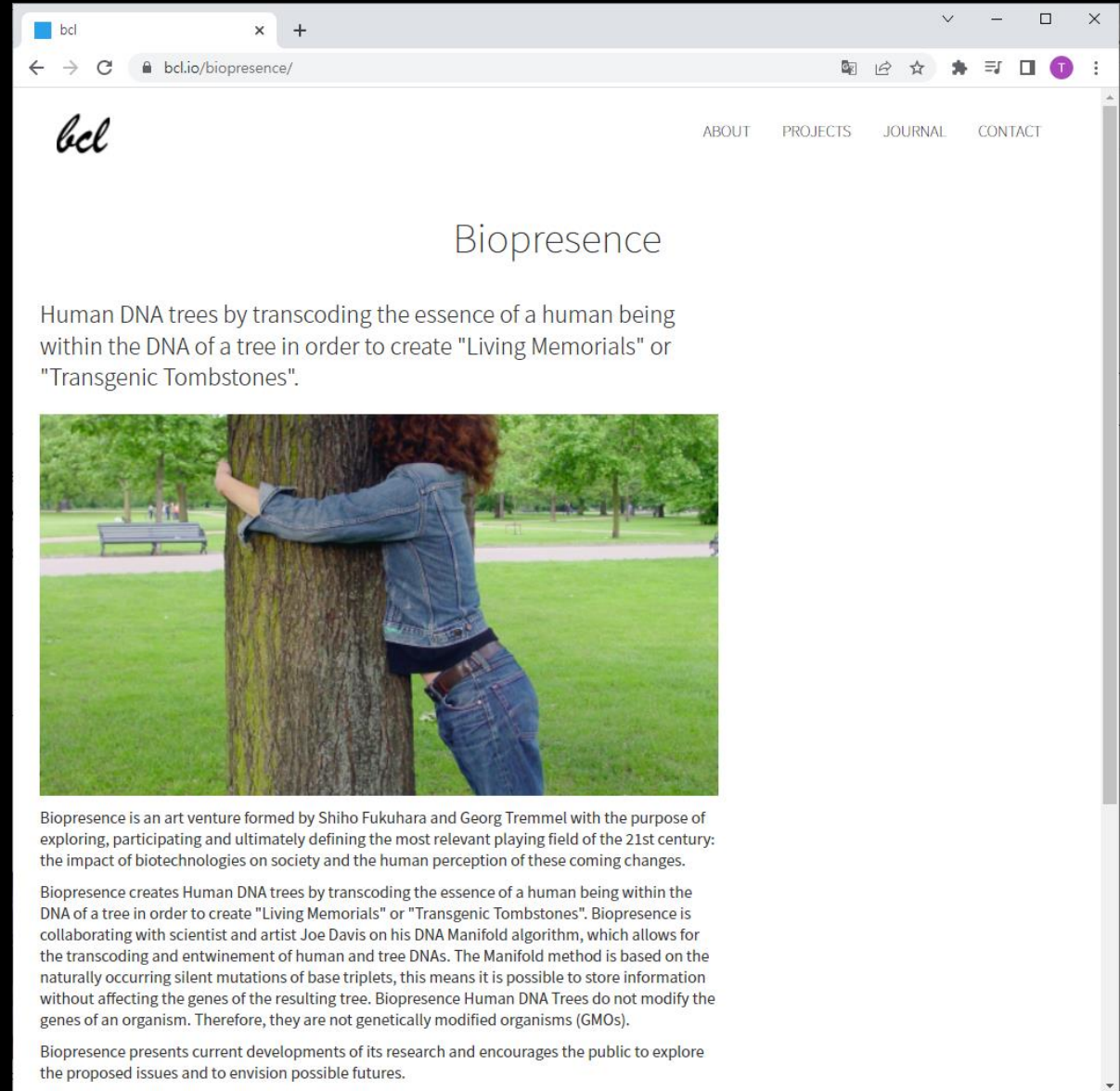


Most Advanced Yet Acceptable



4. Most Advanced Yet Acceptable

In an earlier project, *Biopresence* (2003), BCL proposed a service in which after death, a person's DNA is inserted into an apple tree as a memorial using a genetic coding technique invented by Joe Davis to store human DNA within a tree or a plant without affecting the genes of the resulting organism. The trees can be thought of as "living memorials" or "transgenic tombstones." From a scientific point of view the project is not as interesting because DNA is just information. But from a layperson's perspective this is a highly symbolic and provocative idea, especially in the case of fruit trees—would you eat an apple from your grandmother's tree?



The screenshot shows a web browser window with the URL bcl.io/biopresence/. The page features the 'bcl' logo in the top left and a navigation menu with links for 'ABOUT', 'PROJECTS', 'JOURNAL', and 'CONTACT'. The main heading is 'Biopresence', followed by a descriptive paragraph: 'Human DNA trees by transcoding the essence of a human being within the DNA of a tree in order to create "Living Memorials" or "Transgenic Tombstones".' Below the text is a photograph of a person with long red hair, wearing a denim jacket and jeans, hugging a large tree trunk in a park setting. The bottom section of the page contains two paragraphs of text explaining the project's purpose and methodology.

Biopresence is an art venture formed by Shiho Fukuhara and Georg Tremmel with the purpose of exploring, participating and ultimately defining the most relevant playing field of the 21st century: the impact of biotechnologies on society and the human perception of these coming changes.

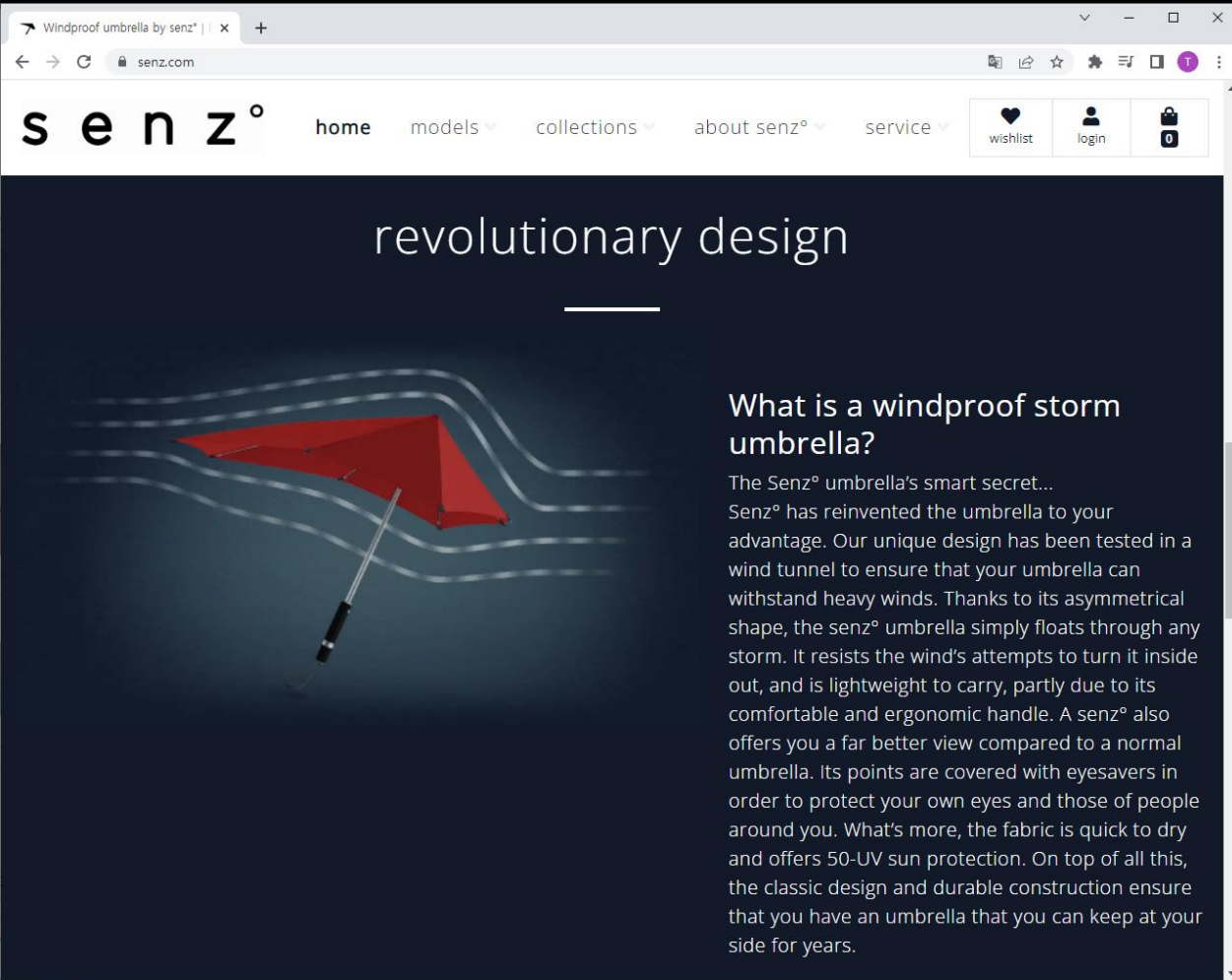
Biopresence creates Human DNA trees by transcoding the essence of a human being within the DNA of a tree in order to create "Living Memorials" or "Transgenic Tombstones". Biopresence is collaborating with scientist and artist Joe Davis on his DNA Manifold algorithm, which allows for the transcoding and entwinement of human and tree DNAs. The Manifold method is based on the naturally occurring silent mutations of base triplets, this means it is possible to store information without affecting the genes of the resulting tree. Biopresence Human DNA Trees do not modify the genes of an organism. Therefore, they are not genetically modified organisms (GMOs).

Biopresence presents current developments of its research and encourages the public to explore the proposed issues and to envision possible futures.

굿 디자인 다섯가지 원칙

1. 최소 수단, 최대 효과 (Maximum Effect for Minimum Means)
2. 변화 속 통일 (Unity in Variety)
3. 미적 통합 (Aesthetic Integration)
4. Most Advanced, Yet Acceptable (MAYA)
5. Optimal match (최적의 매치)

5. Optimal Match



The screenshot shows a web browser window with the URL "senz.com". The website header includes the "senz°" logo and navigation links for "home", "models", "collections", "about senz°", and "service". There are also icons for "wishlist", "login", and a shopping cart. The main content area features the text "revolutionary design" above a graphic of a red umbrella with white wind lines flowing around it. Below this is the heading "What is a windproof storm umbrella?" followed by a paragraph of text.

revolutionary design

What is a windproof storm umbrella?

The Senz° umbrella's smart secret... Senz° has reinvented the umbrella to your advantage. Our unique design has been tested in a wind tunnel to ensure that your umbrella can withstand heavy winds. Thanks to its asymmetrical shape, the senz° umbrella simply floats through any storm. It resists the wind's attempts to turn it inside out, and is lightweight to carry, partly due to its comfortable and ergonomic handle. A senz° also offers you a far better view compared to a normal umbrella. Its points are covered with eyesavers in order to protect your own eyes and those of people around you. What's more, the fabric is quick to dry and offers 50-UV sun protection. On top of all this, the classic design and durable construction ensure that you have an umbrella that you can keep at your side for years.



Optimal Match



mydesignlab people [projects](#) [publications](#) [contact](#)

3D printed surface textures to influence taste

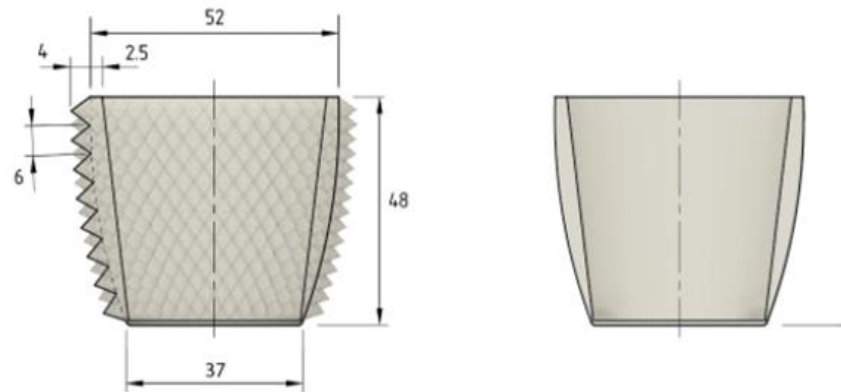


cups

Research shows that design factors of packaging and food containers can have a strong impact on taste experience and product evaluation. However, so far research has mainly focused on how visual appearances steer sensory impressions including smell and taste.

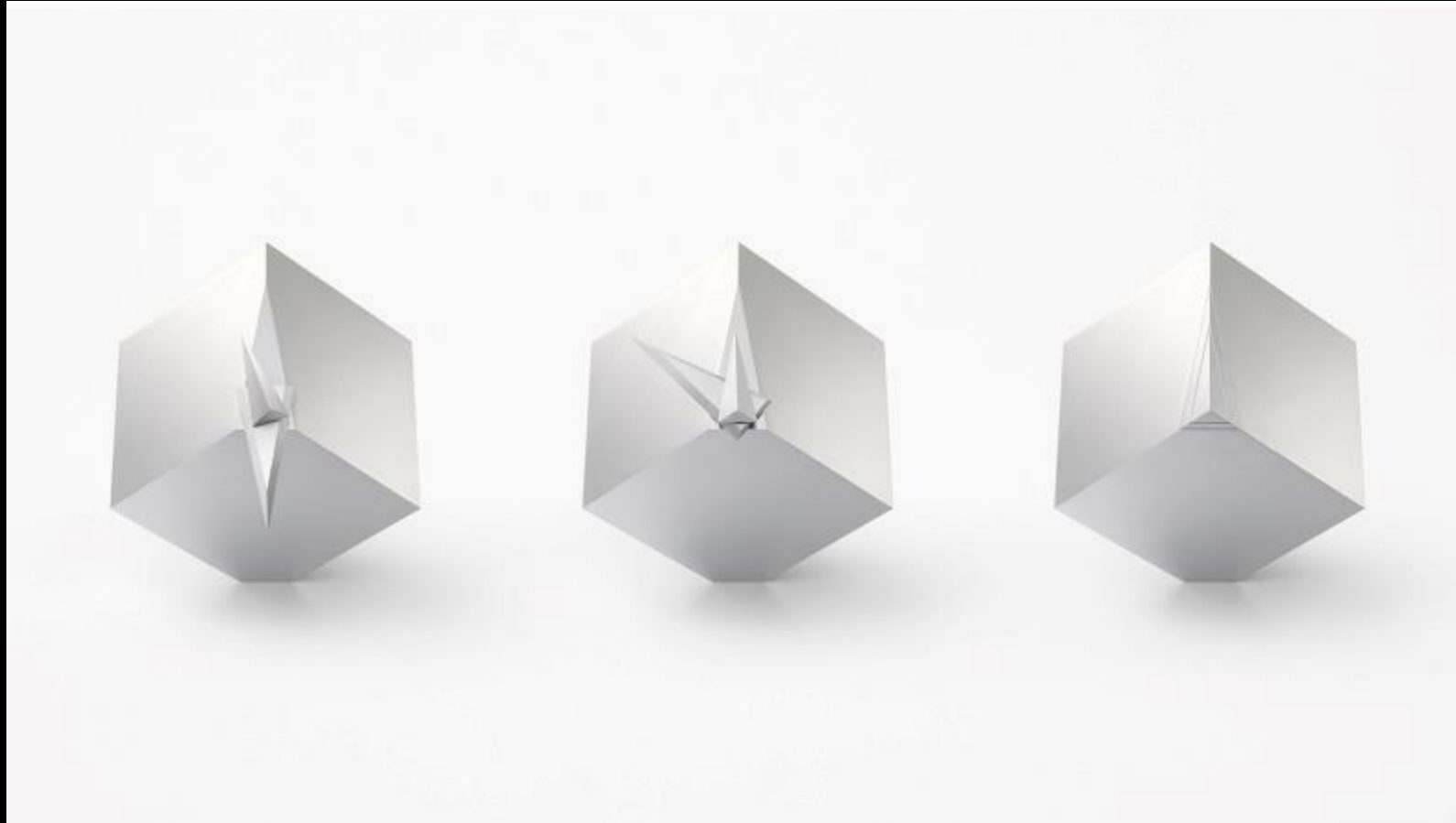
The Sweetest Punch Effects of 3D-printed Surface Textures and Graphical Design on Ice-Cream Evaluation. Thomas J.L. Van Rompay, Lisa-Marie Kramer and Daniel Saakes. In Food Quality and Preference. 2018. [\[doi\]](#)

“See me, feel me”: Effects of 3D-printed surface patterns on beverage evaluation. Thomas van Rompay, Friederike Finger, Daniel Saakes and Anna Fenko. In Food Quality and Preference. 2016. [\[doi\]](#) [\[bib\]](#)



cups

Mismatch: Solving problems in a pleasant way, emotional way



Incongruity

Optimal
Mismatch



Mismatch



나의 곳 디자인?

 **MCM**
Mobile Clinic Module

Entrance

↑ 입구

의료진 외 출입금지
Medical Staff Only



이동형 음압 병동 주요 3 요소

(1) 음압 프레임, (2) 에어텐트, (3) 기능 패널의 기본 모듈로 구성.
연결부를 규격화하여 모듈 간 자유로운 결합 및 확장 가능

Key Components

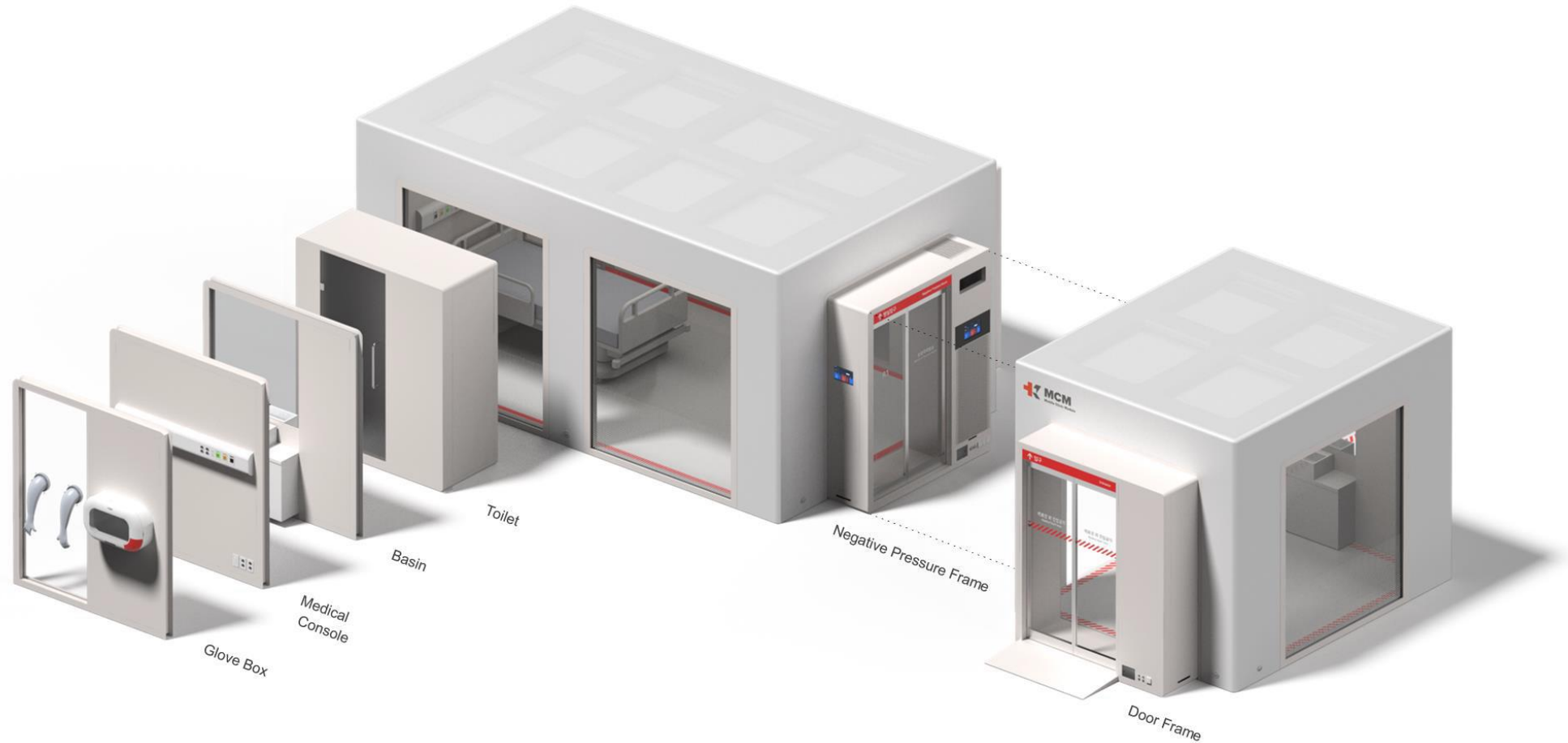
Air Tent



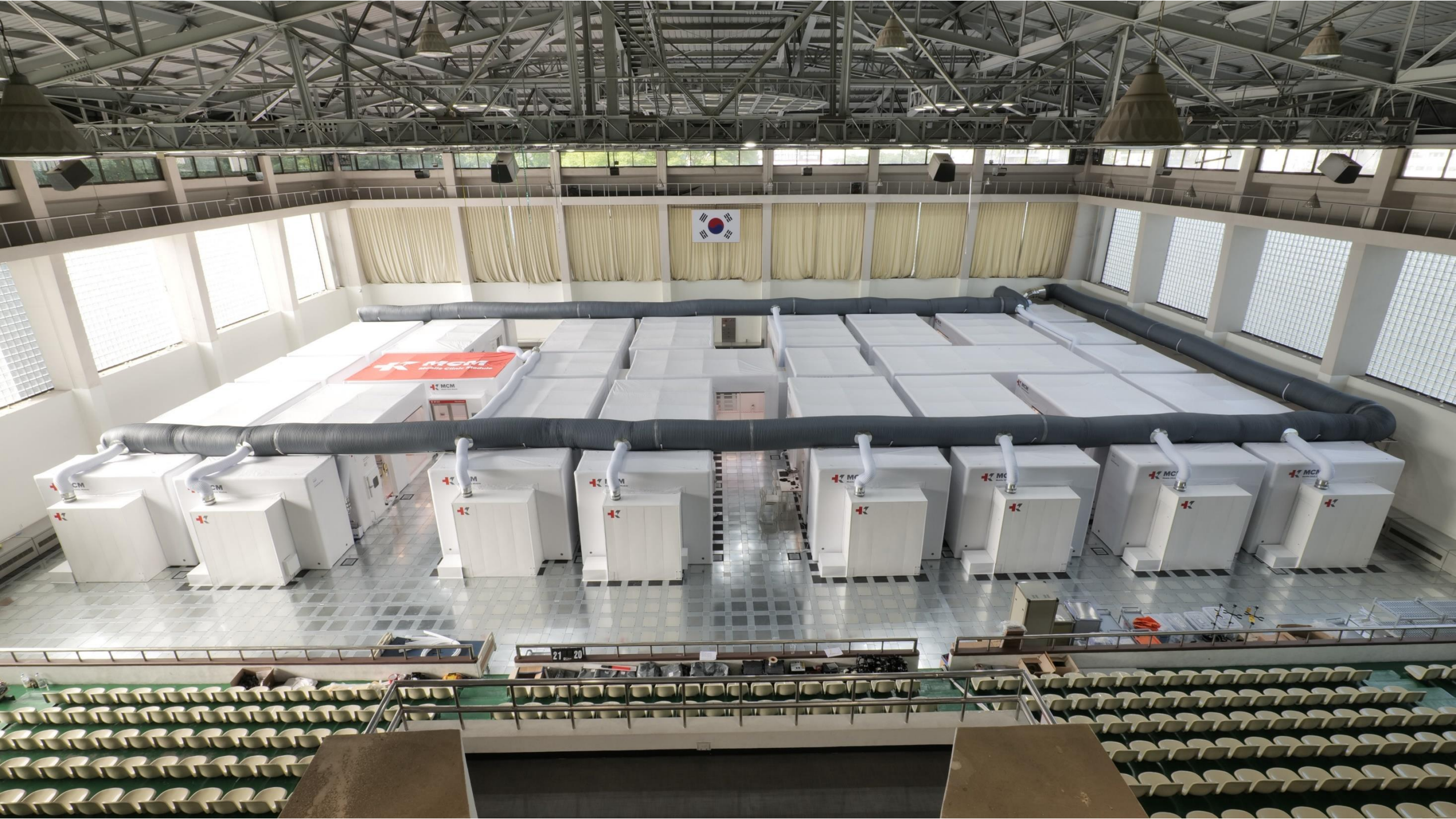
Frame



Functional Panel



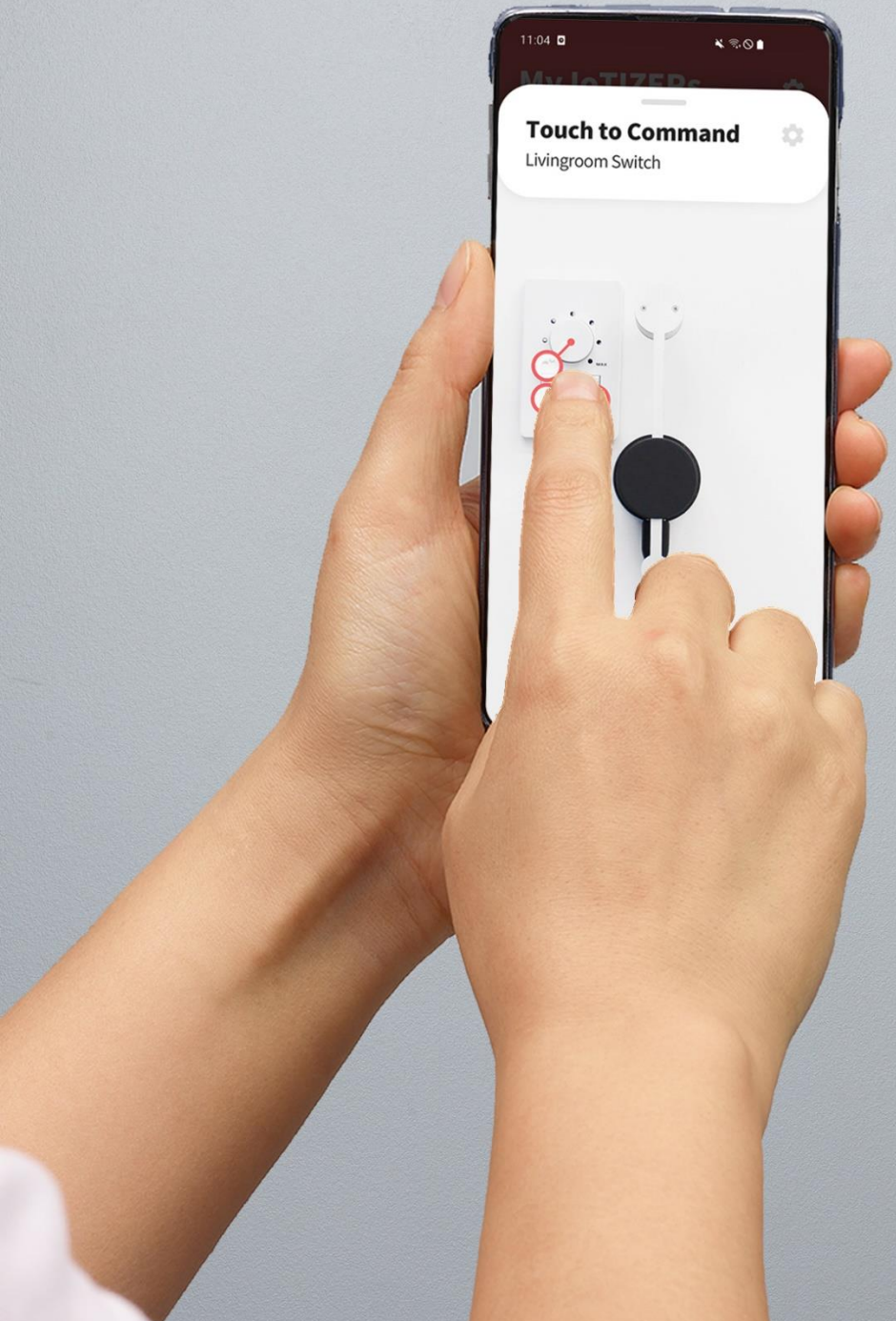






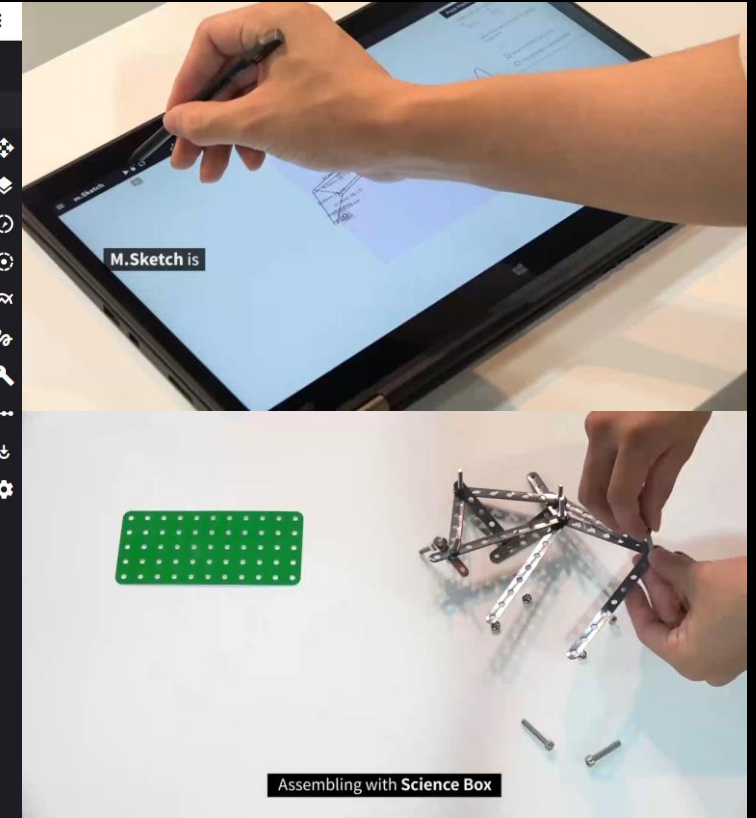
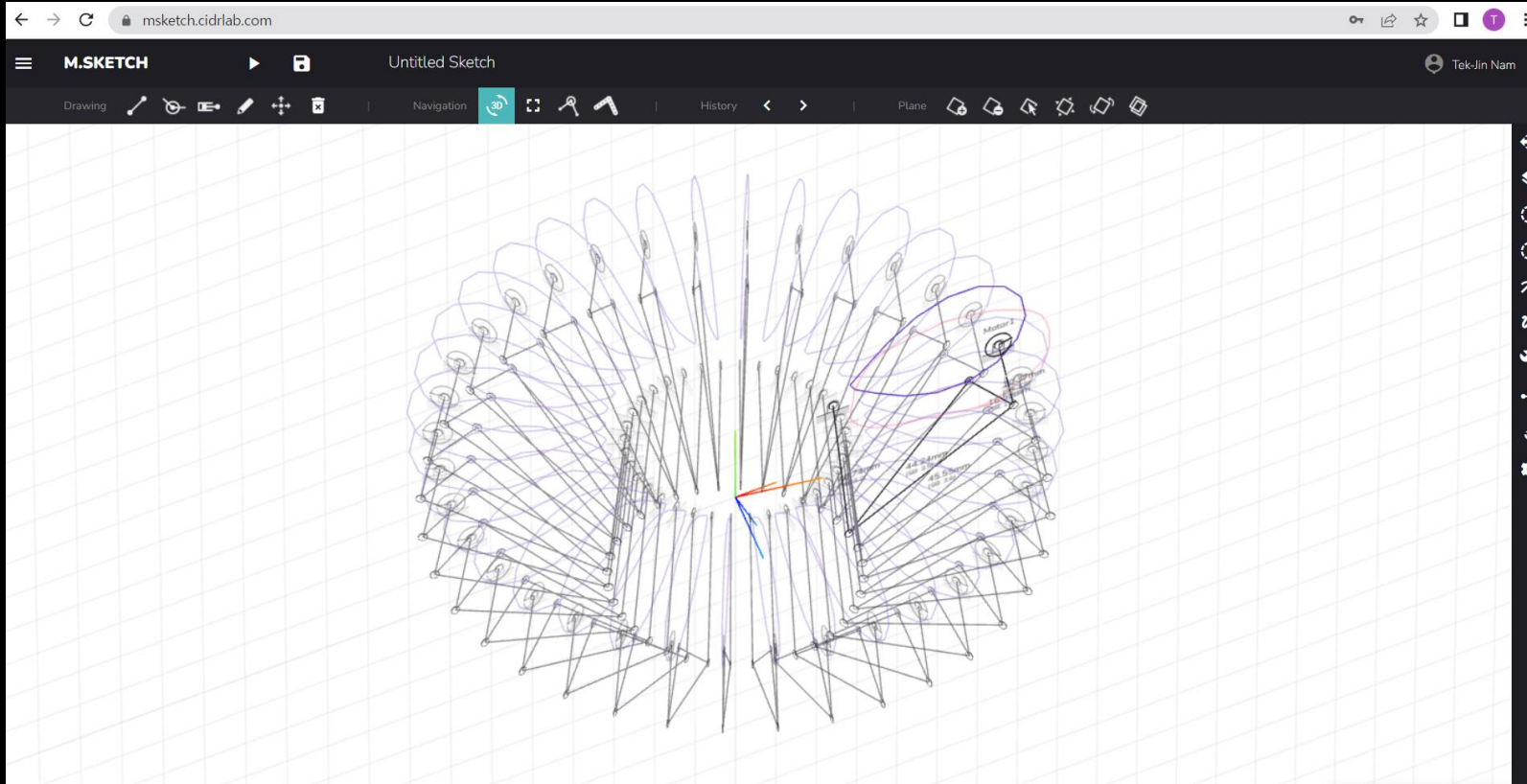
파티나 인각 시스템:
사용자의 액티비티 정보를 아름다운 패션 문양으로 만들어 내는 시스템

Lee, M. H., Cha, S., & Nam, T. J. (2015, April). Patina engraver: Visualizing activity logs as patina in fashionable trackers. In *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1173-1182). Best Paper Award



IoTIZER
for Internet of Old Things

움직임이 있는 제품을 손쉽게 디자인 할 수 있도록 도와주는 M.Sketch (<http://msketch.kaist.ac.kr>)



이동형 스마트 헬스케어 공간

웨어러블 로봇

자동차 UX 시스템

의 미래?

이상

디자인에 대한 오해, 이해
혁신을 위한 디자인 활용법
굿 디자인 원리, 사례, 방법
나의 굿 디자인
이었습니다.

경청해 주셔서 감사합니다.

Thank you for your attention



남택진