

대 상
GRAND PRIZE

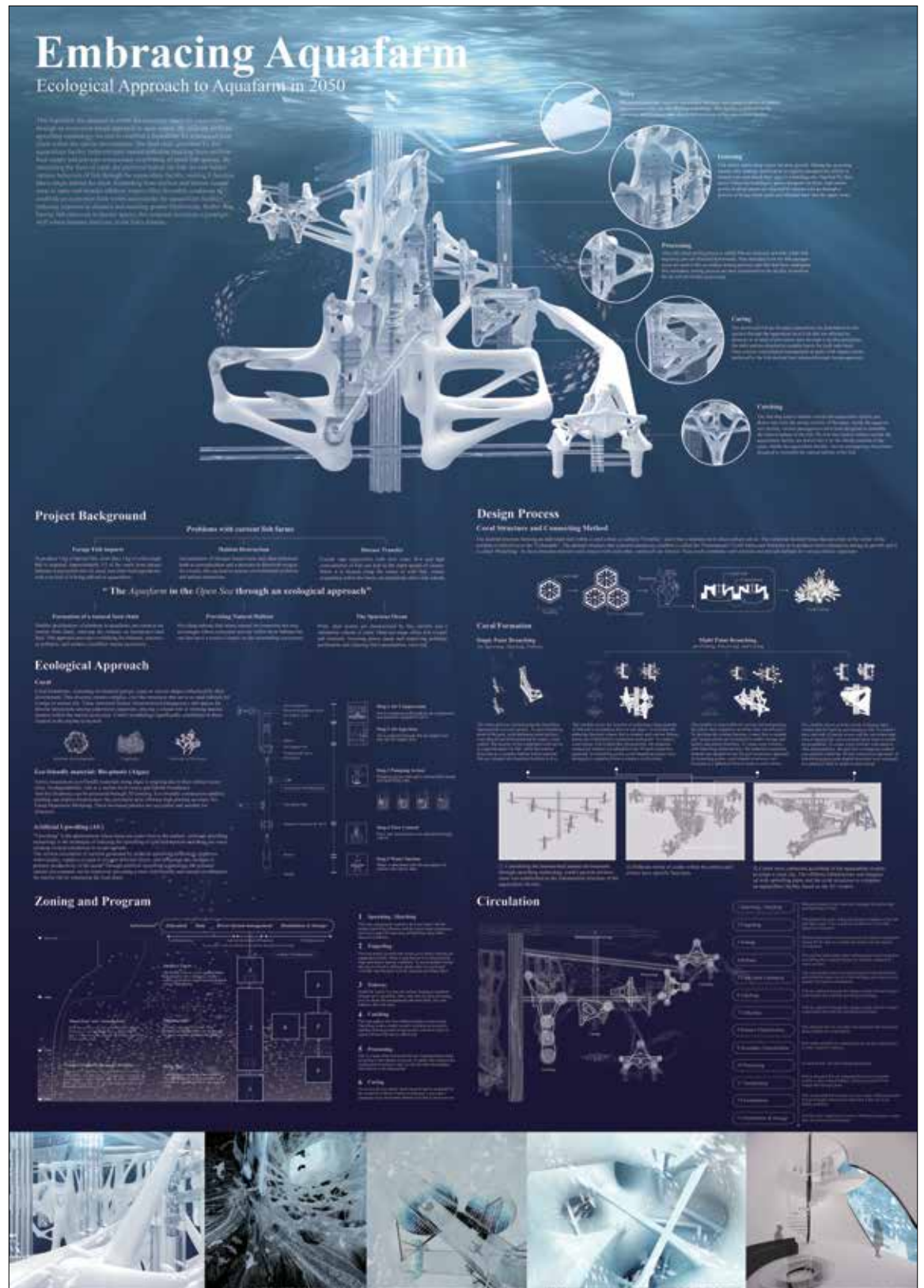
Embracing Aquafarm

박성연, 최소영, 김예림

한양대학교 실내건축디자인학과

근미래의 인류는 발전된 기술의 도입을 통해 자연과 직면한 문제들을 해결하고자 할 것이다. 따라서 '인공 용승 시스템(Artificial Upwelling System)이 적용된 양식장을 통해 느려진 바다의 수직순환을 활성화시켜 성층화를 완화시키고, 해양 먹이사슬을 강화시켜 해양생태계 회복과 보존을 실천하고자 한다. 기존의 양식장이 어류를 대량생산하는 도구적인 장소로 사용되었다면, 우리가 제안하는 새로운 양식장은 해양생태계에 녹아드는 자연친화적인 공간이다. 이는 어류가 선호하는 산호의 형태를 모방하고 친환경 재료를 활용함으로써 어류의 자연서식지 역할을 제공한다. 인간과 해양생태계가 공생하며 물고기가 인간의 공간에 개입하는 것이 아니라, 인간이 물고기의 환경에 개입하는 2050년의 양식장을 제안한다.

This Aquafarm has planned to create the necessary space for aquaculture through an ecosystem-based approach in open waters. By utilizing artificial upwelling technology, we aim to establish a foundation for a balanced food chain within the marine environment. The food chain generated by this aquaculture facility helps mitigate marine pollution resulting from artificial feed supply and prevents unnecessary overfishing of small fish species. By mimicking the form of coral, the preferred habitat for fish, we can induce various behaviors of fish through the aquaculture facility, making it function like a single habitat for them. Rather than having fish intervene in human spaces, this proposal envisions a paradigm shift where humans intervene in the fish's domain.



최우수상
BEST PRIZE

COGNIARTHUB : The hub of cognition and art

박관우, 정해은, 이예슬
경민대학교 건축공간디자인학과

현실과 가상 세계가 결합하는 현상인 현가실상이 현대 예술과 기술 분야에서 중요한 역할을 한다. 이러한 결합은 현실 기반에서 가상 세계를 개방하고, 가상 세계가 현실에 영향을 미치며, 두 세계가 상호 작용하게 한다.

뇌 인터페이스는 뇌의 활동을 예술 작품으로 변환할 수 있고, 창작자들은 뇌파를 통해 복잡한 감정과 생각을 미술 작품으로 표현할 수 있다. 이는 예술과 기술의 융합으로 미래 예술 분야에 혁신적인 변화를 가져올 것이다. 이러한 기술을 활용한 작품들은 디지털에 저장되어질 것이다. 그러나, 디지털 세계에서 작품 안전성은 항상 보장되지 않으며, 저작물의 저작권 침해 문제도 발생한다. 이에 따라 현실 공간에서의 저작물 보호와 창작자 간의 협업을 지원해야 한다.

뇌 인터페이스를 활용한 인지 예술 공간은 현실과 가상의 융합을 통해 창의적인 예술 창작을 지원하며, 예술과 기술의 혁신적인 결합의 공간을 제안한다.

Present reality, a phenomenon that combines reality and the virtual world, plays an important role in contemporary art and technology. This combination opens up a virtual world with a foundation in reality, allowing the virtual world to influence reality and the two worlds to interact. Brain interfaces can convert brain activity into works of art, allowing creators to express complex emotions and thoughts as works of art through brain waves. This will bring revolutionary changes to the future art field through the fusion of art and technology. Works that utilize these technologies will be stored digitally. However, the safety of works in the digital world cannot always be guaranteed, and the problem of copyright infringement also occurs. This should support the protection of copyrighted works and collaboration with creators in real space.

A cognitive art space that utilizes brain interfaces supports creative art creation through the fusion of reality and virtuality, and proposes a space for innovative combinations of art and technology.



우수상
EXCELLENT PRIZE

Last Mile Solution: From 2050 Device Innovation to Space Revolution

서준범
인천가톨릭대학교 환경디자인학과

개인형 이동 수단(Personal Mobility)의 발달과 UAM(Urban Air Mobility)의 등장으로 교통수단의 발달은 현대 사회에 새로운 모빌리티 패러다임을 가져왔다. 도시 속 사람들의 이동량을 의미하는 교통량[Traffic Data]이라는“메타포”를 활용하여, 데이터를 기반으로 도시와 사람들의 원활한 이동을 연결시켜 줄 새로운 개념의 공간 인터페이스의 구축은 필수 불가결하다. 교통량 데이터는 도시 이동 패턴을 분석하는 핵심 역할을 하고, 공간의 멀티모달화[Multimodalization of Space]를 통해 다바이스의 연계성과 도시 기능의 확장성이 교차되어, 국토 전체가 하나의 도시[One City State]로 전환됨에 따라, 도시와 건축의 혁명을 이끌어낼 것이다. 교통량데이터와 모빌리티거점공간이비선형적으로상호연결되며, 개인의 이동 범위를 확장시켜 새로운 공간의 가능성을 실현하고자 한다. 궁극적으로 도시와 건축물이 조화롭게 어우러져 기술 변화에 따른 유기적인 모빌리티 공간 경험과 도시에 모빌리티 공간에 대한 패러다임을 제시하고자 한다.

With the development of PM [Personal Mobility] and the emergence of UAM [Urban Air Mobility], the development of transportation has brought a new mobility paradigm to modern society. By using the “metaphor” of traffic data, which refers to the amount of movement of people in the city, it is essential to build a new concept of spatial interface that will connect the city and the smooth movement of people based on data. Traffic data plays a key role in analyzing urban movement patterns, and through the multimodalization of space, the connectivity of devices and the expandability of urban functions intersect, making the entire country one city [One City State]. As it transitions, it will lead to a revolution in cities and architecture. Traffic data and mobility hub spaces are interconnected non-linearly, and the scope of individual movement is expanded to realize the potential of new spaces. Ultimately, we aim to present an organic mobility space experience in response to technological changes and a paradigm for mobility space in the city by harmoniously combining the city and architecture.



Alley Band_ By SAMYANG

우리는 삼양동 일대에 전제적으로 퍼져있는 골목길들을 찾아다니며, 거기서 어떤 공간이 어떤 역할을 하고 있는지 살펴보았다. 거기서 어떤 공간이 어떤 역할을 하고 있는지 살펴보았다. 거기서 어떤 공간이 어떤 역할을 하고 있는지 살펴보았다.



01. Alley Sunken

우리는 삼양동 일대에 전제적으로 퍼져있는 골목길들을 찾아다니며, 거기서 어떤 공간이 어떤 역할을 하고 있는지 살펴보았다. 거기서 어떤 공간이 어떤 역할을 하고 있는지 살펴보았다. 거기서 어떤 공간이 어떤 역할을 하고 있는지 살펴보았다.

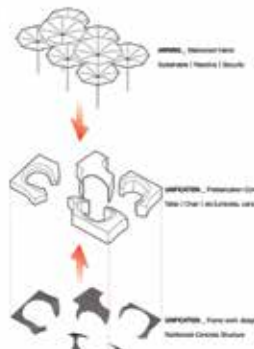
1.1. Architectural adaption



1.2. Technology adaption



Isometric



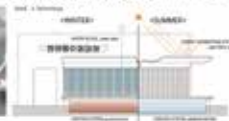
02. Alley Masil

우리는 삼양동 일대에 전제적으로 퍼져있는 골목길들을 찾아다니며, 거기서 어떤 공간이 어떤 역할을 하고 있는지 살펴보았다. 거기서 어떤 공간이 어떤 역할을 하고 있는지 살펴보았다. 거기서 어떤 공간이 어떤 역할을 하고 있는지 살펴보았다.

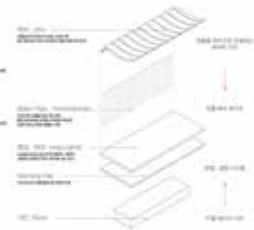
2.1. Architectural adaption



2.2. Technology adaption



Isometric



03. Alley Parking Garage

우리는 삼양동 일대에 전제적으로 퍼져있는 골목길들을 찾아다니며, 거기서 어떤 공간이 어떤 역할을 하고 있는지 살펴보았다. 거기서 어떤 공간이 어떤 역할을 하고 있는지 살펴보았다. 거기서 어떤 공간이 어떤 역할을 하고 있는지 살펴보았다.

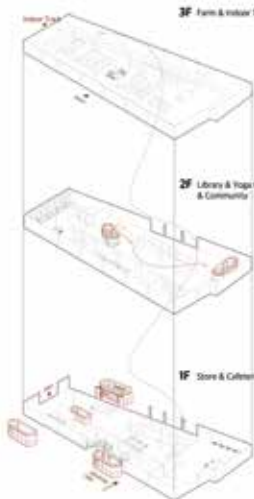
3.1. Architectural adaption



3.2. Architectural adaption



Isometric



Alley Band _ By SAMYANG

황수빈, 김우진
명지대학교 건축학부 공간디자인

우리는 삼양동 일대에 전제적으로 퍼져있는 골목길들을 보았다. 삼양동에는 어르신들이 많은데 대부분이 오르막 길로 되어 있다. 이동 범위가 주로 동네뿐인 어르신들에게 여전히 삼양동의 골목길은 좁고 가파르다. 조금만 걸어도 숨 가쁜 길이지만, 그곳만의 경취가 남아있었다. 우리는 골목길의 좋은 경취를 살리면서, 노인들에게 불편하고 힘든 곳을 찾아 기술을 이용해 심터와 문화공간을 만들어 주고 싶었다. 기술은 공간과 함께 영향을 주며 발전해 왔고, 그 발전은 사람들에게 편리함을 주었다. 하지만 빠르게 다가오는 기술은 여전히 낯설고 무서운 존재이다. 필요한 공간을 기술을 통해 제공하려 했으나 그 형태나 접근은 낯설지 않게, 그들에게 익숙한 방식으로 접근하려 했다.

We saw alleys all over Samyang-dong. Samyang-dong is mostly uphill because there are many elderly people. Samyang-dong alleys are still narrow and steep for elderly people whose range of travel is mainly in villages. It was a suffocating road just by walking a little, but it had a unique atmosphere. We tried to create a resting place and cultural space by utilizing the technology of finding inconvenient and difficult places for the elderly while maintaining the good atmosphere of alleys. Along with space, technology has developed, and its development has given people convenience. But fast-access technology remains unfamiliar and frightening. They tried to provide the necessary space through technology, but they were not unfamiliar with its form and approach, but were familiar with it.

장려상
ENCOURAGEMENT PRIZE

Digital Heritage House

김민

부천대학교 실내건축디자인학과

과거와 현재가 공존하는 공간인 북촌, 그 곳은 옛 이야기가 아직도 살아숨쉬며, 옛날 그 시대의 아름다움이 지금까지 남아있다. 그러나 최근 몇 년 동안 인구 이동으로 인해 북촌의 생기와 활력이 어두워지고 있다. 우리는 오래된 건물과 동네의 아름다운 골목길은 그대로 보존하면서, 현대적인 미학을 더해 북촌의 전통성을 강화시키고 그들의 문화를 기록할 수 있는 기회를 제공할 것이다. 더불어 디지털과 NFT를 활용하여 젊은 아티스트와 지역 주민 커뮤니티를 강화하며 이 공간을 계획해 다양한 문화의 중심지로서 새로운 역할을 하도록 제안한다.

Bukchon, where the past and present coexist, is a place where ancient stories still breathe, and the beauty of bygone eras lingers to this day. However, in recent years, due to population shifts, the vitality of Bukchon has dimmed. We propose an opportunity to enhance the traditionality of Bukchon by preserving the old buildings and charming neighborhood alleyways while infusing modern aesthetics. Additionally, we aim to strengthen the community of young artists and local residents using digital technology and NFTs, positioning this space as a vibrant hub for various cultures in the future.



장려상
ENCOURAGEMENT PRIZE

DI-ALOGUE

홍지우

건국대학교 글로벌캠퍼스 실내디자인학과

우리는 디지털의 편리함에 의존하여 경제적, 과학적으로 발전한 세상에서 살아가고 있지만, 결과적으로 보고 있는 것은 손 안에 네모난 화면뿐이다. 그렇기에 3D푸드프린트의 기술을 활용하여 디지털을 활용하고 직접 느낄 수 있도록 공간을 제시한다. 그 과정에서 디지털로 인해 간과하고 있던 인간 근본의 내면적 가치를 일깨워줄 공간을 마련하고 이 두 공간이 서로 충돌하는 것이 아닌 조화를 이루며 공존할 수 있도록 한다.

We are living in a world that has developed economically and scientifically depending on digital convenience, but as a result, all we are seeing is a square screen in our hands. Therefore, it presents a space so that you can use digital and feel it yourself by utilizing the technology of 3D food print. In the process, it provides a space to awaken the inner values of human roots that have been overlooked by digital, and allows these two spaces to coexist in harmony rather than in conflict with each other.



장려상
ENCOURAGEMENT PRIZE

DRONE COMMUNITY LIBRARY

김명신

부천대학교 실내건축디자인학과

DRONE COMMUNITY LIBRARY는 드론 배송시스템과 지역주민센터를 결합시킨 이색도서관이다. 드론은 코로나 19로 인해 증가한 새벽 배송시스템의 영향을 받아 상용화가 되고 있다. 그래서 '드론 실증 도시 사업'이라는 프로젝트가 각 지역에서 이루어지고 있다. 드론 배송시스템은 지역주민센터와 협력하여 지역사회에 서비스를 제공하고, 생활 편의를 제공하는 데 활용될 수 있다. 그래서 DRONE COMMUNITY LIBRARY에서는 일상적인 생활편의서비스를 제공하는 것이 목적이고, 드론을 사용하여 식료품, LP 판, 공예품, 택배 등을 지역주민들에게 배송하여 이를 통해 편리함을 제공하고자 한다.

DRONE COMMUNITY LIBRARY is an exotic library that combines a drone delivery system and a local community center. Drones are being commercialized under the influence of the early morning delivery system, which has increased due to COVID-19. Therefore, a project called 'Drone Demonstration City Project' is being carried out in each region. The drone delivery system can be used to provide services to local communities and provide convenience in life in cooperation with local community centers. Therefore, DRONE COMMUNITY LIBRARY aims to provide daily life convenience services, and uses drones to deliver food, LP plates, crafts, and packages to local residents to provide convenience.

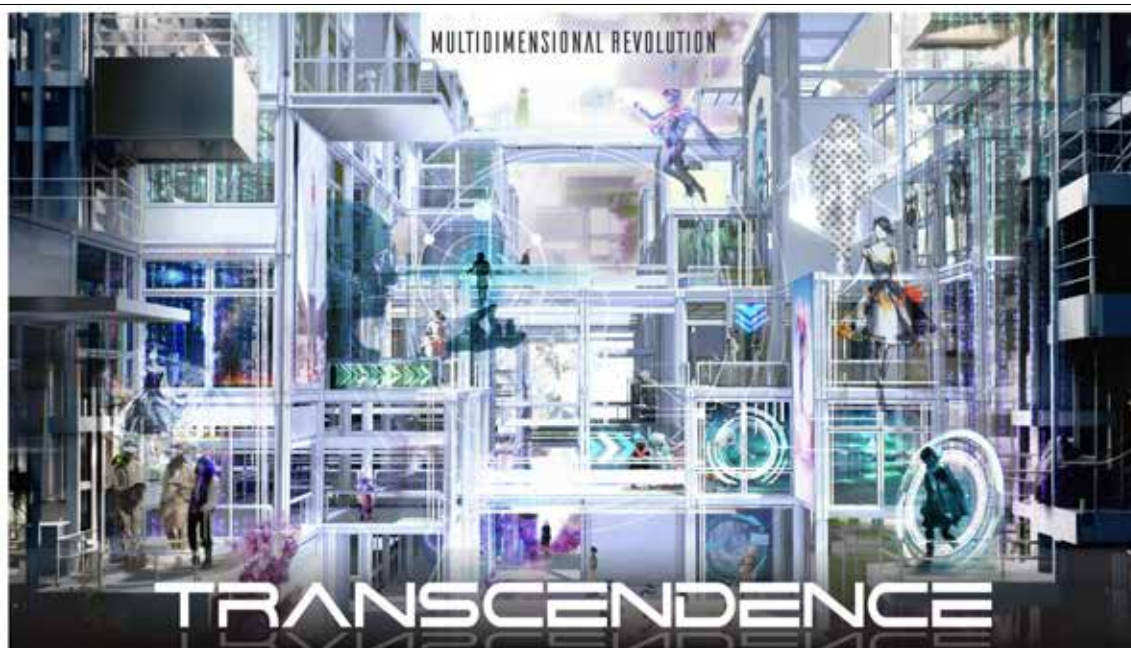


장려상
ENCOURAGEMENT PRIZE

TRANSCENDENCE

김지웅

호서대학교 실내디자인학과



Background
New market in the fashion industry

Concept
The Hypercube

High-Tech Resource
Multifunctional Structure

Digital function Space

Purpose
Platform for sustainability and creativity

Process

Realization Machine

Transcendence Sense

Future Projection

Zenospaces

Nexus Area

현재 패션산업은 소재 및 디지털 기술의 발달로 소비자들의 변화하는 니즈에 대응하여 혁신적인 방향으로 나아가고 있으며, 3D 프린팅, 하이테크 패션, 가상공간 디지털 패션 등이 활발하게 성장하고 있으나, 대조적으로 현재 패션디자이너들의 업무환경은 산업 전망에 대응하는 공간 경험을 만들지 못하고 있다. 이러한 기술 발전에 대응하기 위해 패션 창업자들의 업무 공간에 첨단 기술 적용 환경을 투영하여 디자이너들이 다차원적인 내러티브를 만들고 시대 초월적 감각을 자극하는 공간을 제안한다. 건축구조 자체와 건축 오브제를 여러 기술력의 움직임 역할로 하여 공간의 비일상성을 구축했다. 구조는 상황에 따라 공간을 스캔하고 투영하여 모든 영역을 시공간적으로 연결했으며 홀로그래픽 영상 기술로 사용자 데이터 기반 환경 변화 또한 만들어낸다. 건축 오브제는 디자이너에게 데이터 열람, 명상, 커뮤니케이션 영역을 만들어 미적, 영적, 유기적 감각을 자극하여 영감의 원천으로써 작용한다.

Currently, the fashion industry is moving in an innovative direction in response to the changing needs of consumers due to the development of materials and digital technologies, but in contrast, the current work environment of fashion designers does not create a spatial experience that responds to the industrial outlook.. In order to respond to these technological advances, we propose a space where designers create multidimensional narratives and stimulate timeless senses by projecting a high-tech application environment into the work space of fashion founders. The structure and objects were used as aggregates of various technological capabilities to construct the extraordinary nature of space. The structure scans and projects space depending on the situation to connect all areas spatially and spatially, creating user data-based environmental changes with holographic technology. Architectural objects act as a source of inspiration by creating areas of data reading, meditation, and communication for designers and stimulating aesthetic, spiritual and bonding senses.

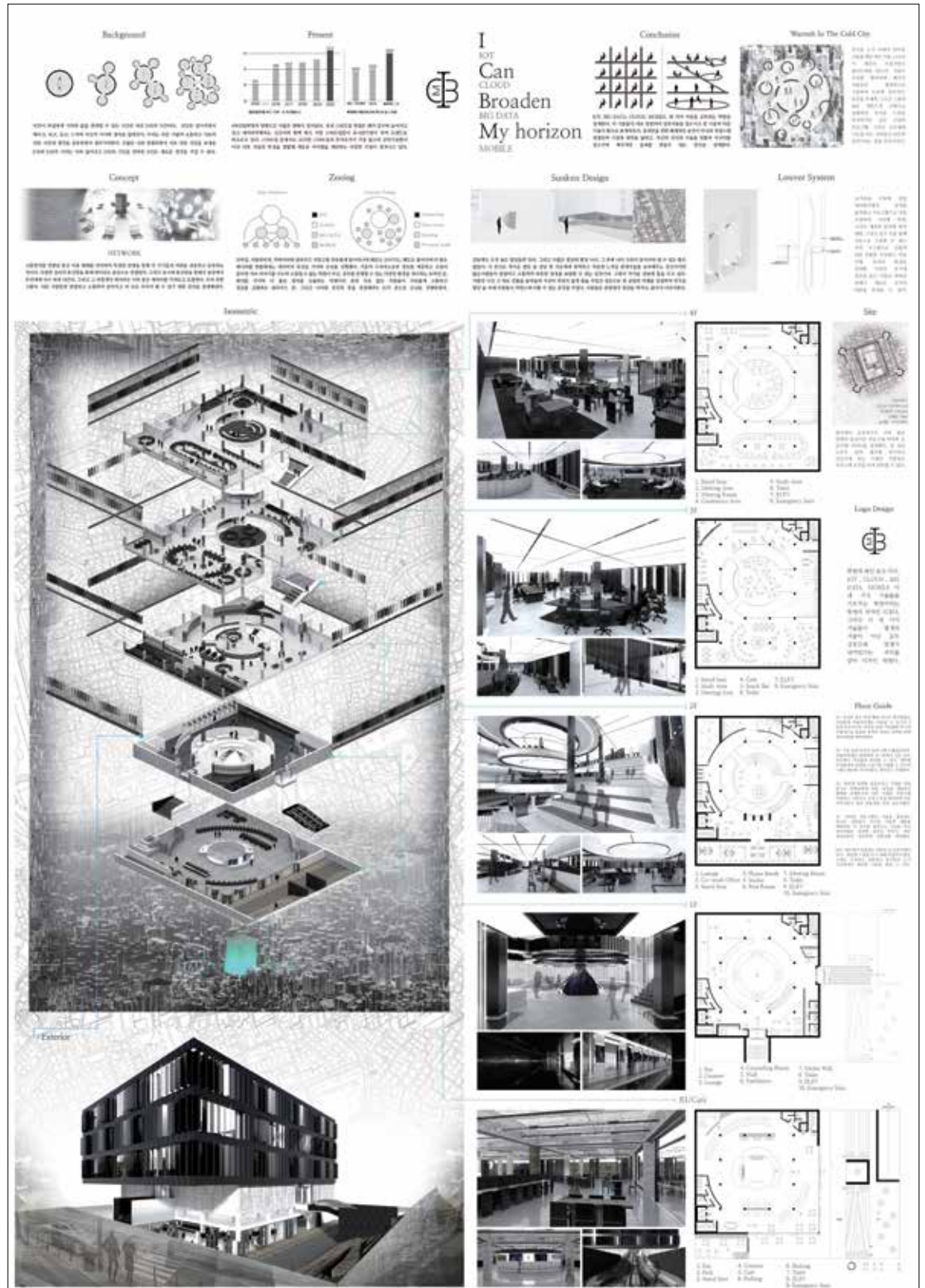
장려상
ENCOURAGEMENT PRIZE

I Can Broaden My Horizon : Warmth In The Cold City

성시우, 김소정
가천대학교 실내건축학과

4차산업혁명의 영향으로 수많은 변화가 일어났다. 스타트업 창업은 해가 갈수록 늘어나고 테크 기반 스타트업들이 유니콘기업이 되며 AI기반 기술은 눈이 부시게 발전해 나가고 있다. AI기반 스타트업은 공학기술뿐만이 아닌, AI 기술과 기존의 특성을 결합해 새로운 아이템을 제안하는 다양한 기업들이 탄생하고 있다. 우리 또한 그렇다. 우리는 모두 살아가며 무언가를 배우고, 듣고, 보고, 익히고, 다른 사람과 끊임없이 소통하고, 대화하고, 연결되며 성장한다. ICBM 네 가지 기술을 교육하는 학원을 만든다. 기존의 수업만 진행하는 학원과는 다르게 스타트업, 직장인, 학생 모두가 만날 수 있는 학원으로 만든다. 자칫 차갑게 느껴질 수 있는 공간이지만 이 학원에서의 열정은 그 어떤 곳보다 열정적이고 따뜻한 것이다.

Numerous changes have occurred due to the influence of the fourth industrial name. Start-up startups are increasing year by year, and tech-based startups become unicorn companies, and AI-based technologies are developing blindingly. AI-based startups are not only engineering technology, but also various companies that propose new items by combining AI technology and existing characteristics. So are we. We all learn, listen, see, learn, communicate, connect, and grow constantly with others in our lives. ICBM will create an academy that teaches four technologies. Unlike existing academies that only offer classes, it is made into an academy where startups, office workers, and students can all meet. Although it is a space that can feel cold, the passion at this academy will be more passionate and warm than anywhere else.



Sool

Korean Traditional Liquor Cultural Complex

Background

In Korea, liquor in the traditional sense serves as both a support food element when entertaining guests, an entertainment food to enjoy alone, and healthy and safe food for the future. However, liquor is being produced in large quantities, and the quality of MZ consumers in the future market of liquor and beverage shows they can feel the value of liquor and value of traditional liquor. In order to respond to the future market of liquor and beverage, we have designed a Korean traditional liquor complex that will be a place where people can experience traditional liquor, a place where people can experience traditional liquor, and a place where people can experience traditional liquor.

Site

119, Gyeongseong-ro, Gyeongju, Gyeongju, Gyeongju, Gyeongju



Target

Design intended for Korean traditional liquor



About, Korean Traditional SOOL

Strength	Challenge	Site
Traditional Korean liquor is a symbol of Korean culture and heritage.	Traditional Korean liquor is a symbol of Korean culture and heritage.	Traditional Korean liquor is a symbol of Korean culture and heritage.

Design Concept

Substitution of the design
Accessibility for all ages of people
A place where people can experience traditional liquor

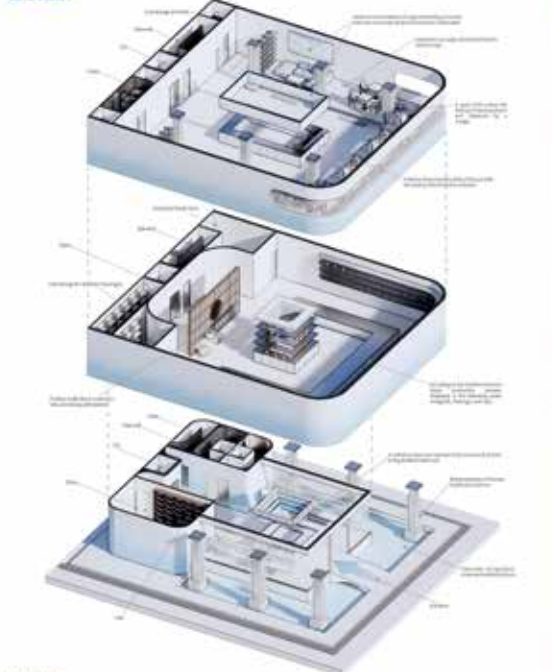
Zero Energy Building

Energy efficiency
Renewable energy
Energy storage

Technology Solutions

Virtual reality (AR) technology
NFC technology
Online to offline, offline for online

Sool Flow



Floor Plan



The circulation of air to save energy : Cylinder Structure



Third floor for getting Korean traditional liquor with food



Second floor where you can experience various Korean traditional liquor



First floor for understanding Korean traditional liquor and its culture



Sool : Korean Traditional Liquor Cultural Complex

김민규
가톨릭대학교 공간디자인소비자학과

예로부터 한국의 전통주는 오랜 시간 우리 민족에게 다양한 의미를 지녔습니다.

최근 MZ세대를 중심으로 한국 전통주를 즐기는 고객이 늘어나며 한국 전통주의 시장이 성장했습니다.

이에 따라 주류시장의 미래 소비자인 MZ 소비자들에게 한국 전통주의 우수성과 진가를 풍부하게 느낄 수 있는 공간과 경험을 제공하는 한국 전통주 복합 주류 문화공간을 제안합니다.

최근 글로벌 보일링이라는 용어가 등장할 만큼 환경 문제가 심각해지고 있습니다.

이를 위해 'Sool'은 제로 에너지 빌딩(ZEB)에 충족하는 리테일샵으로 기획했습니다.

또한 가상현실(AR) 기술과 NFC 기술을 리테일 샵에 적용하여 기존에 무겁고 취급이 까다로웠던 주류의 새로운 디스플레이와 판매 방법을 제안합니다. 새로운 디스플레이 판매 방법은 online to offline, offline for online를 적용하여 고객이 더 풍부하고 개성에 맞는 주류를 구매할 수 있으며 물류의 이동과 주류를 진열하는 등의 불필요한 노동력과 화석연료를 줄일 수 있을 것입니다.

Traditional Korean liquor has had various meanings for our people for a long time.

Recently, the market for Korean traditional liquor has grown as more customers enjoy Korean traditional liquor, centering on the MZ generation.

Accordingly, we propose a Korean traditional liquor complex liquor cultural space that provides MZ consumers, future consumers of the liquor market, with a space and experience to feel the excellence and value of Korean traditional liquor in abundance. Recently, environmental problems have become so serious that the term global voicing has emerged.

To this end, Sool planned a retail shop to meet the Zero Energy Building (ZEB).

We also apply virtual reality (AR) technology and NFC technology to retail shops, suggesting new mainstream displays and sales methods that were previously heavy and difficult to handle. The new method of selling displays will be online to offline, offline for online, allowing customers to buy richer, more personalized alcoholic beverages, and reducing unnecessary labor and fossil fuels, such as moving logistics and displaying alcoholic beverages.