

인선  
ACCEPTED

## A dark space... a city of the blind

박동철, 부동현, 박민우  
대구한의대 실내디자인학과

우리가 시각장애인들을 위한 공간을 계획하기 위해서 그들이 가진 불편함을 온전히 이해할 수는 없지만, 그들에게 좀 더 나은 환경이 되도록 계획하였다.

시각이 차단된 상황에서 공간을 인지하고 방향을 선택하는데 도움이 되도록 갈래길 마다 왼쪽과 오른쪽의 영역을 나누고, 이를 인지하도록 상징성을 부여해 큰 틀의 좌우를 인지하게 하고 벽면의 빛금으로 진행방향 표시, 바닥의 홈을 넣어 분기점으로 활용하는 방향으로 계획하였다. 공간의 활용은 시각장애인들이 거주하는 공간과 편의시설, 그리고 장애인들의 직업을 상담하고 전문교육을 이루는 공간, 외부인들도 휴식할 수 있는 카페와 도서관 등으로 이루어져 있다.

이로써 시각장애인들은 스스로 공간을 인지하고 활동함으로써 남에게 의지하지 않고 생활할 수 있고, 외부인들은 보다 시각장애인을 이해하고 색다른 공간의 경험을 체험할 수 있다.

In order to plan spaces for the visually impaired, we must take into account their inconveniences.

Although I don't fully understand it, I planned to create a better environment for them.

To help perceive space and select direction in situations where vision is blocked The plan was to divide the area into left and right at each fork, give symbolism to recognize the left and right sides of the large frame, mark the direction of progress with hatches on the wall, and use grooves on the floor to serve as branching points. The use of space is related to the space where visually impaired people live and Convenient facilities, a space for career counseling and professional education for people with disabilities,

It consists of a cafe and a library where outsiders can also relax.

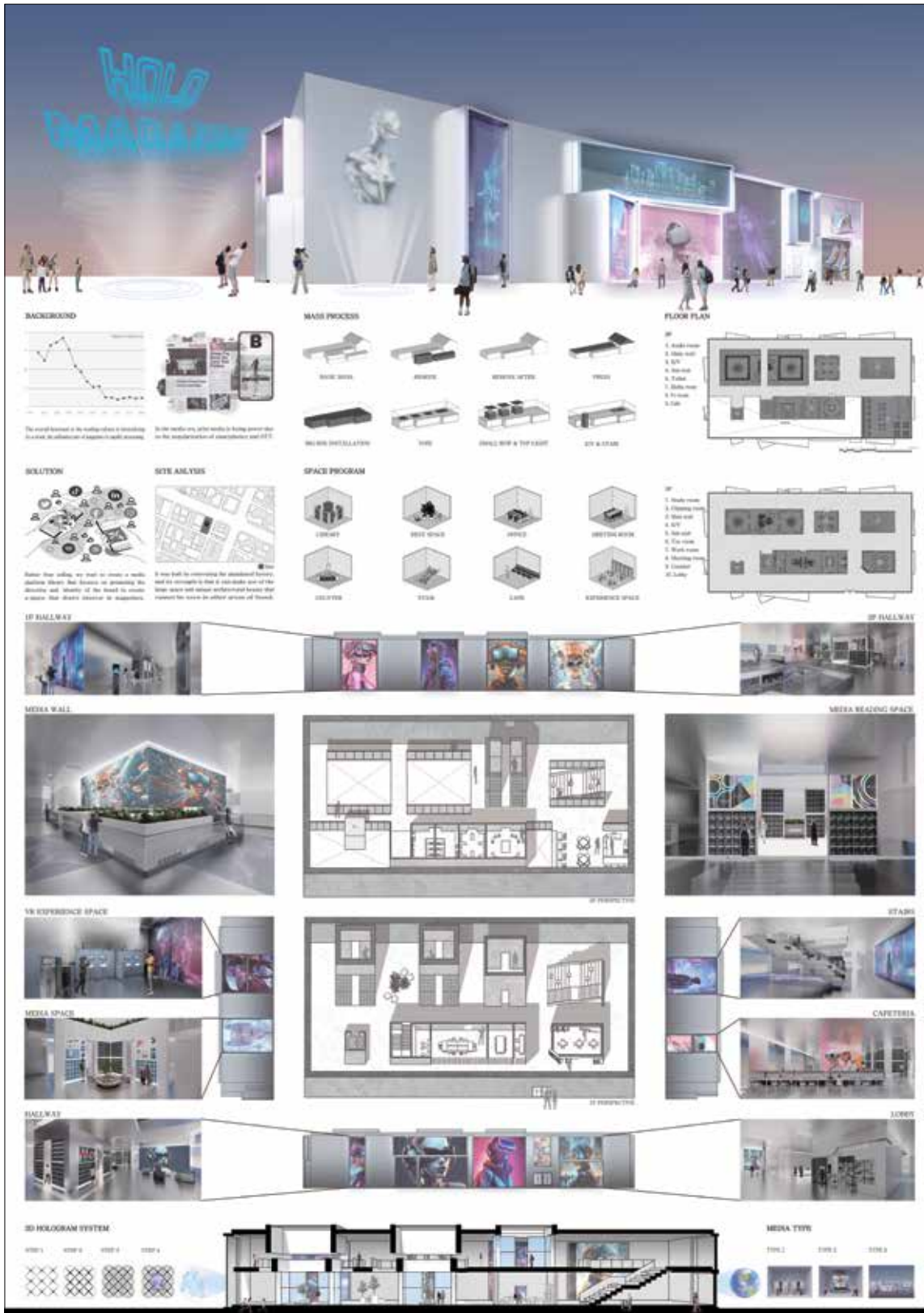
As a result, visually impaired people can perceive and operate in space on their own, without relying on others.

You can live there, and outsiders can better understand the visually impaired and experience a unique space.



# HOLO MAGAZINE

최다연, 박지은  
부천대학교 실내건축디자인학과



'홀로 매거진'은 홀로그램과 미디어의 융합 공간이다. 현실 세계와 가상 현실을 결합한 혁신적인 매거진 공간이다. 미디어 산업의 발전은 잡지사와 같은 전통적인 인쇄 매체에 영향을 미쳤고, 이로 인해 잡지사들이 어려움을 겪고 있다. 이제는 디지털 혁신과 창의적인 콘텐츠 전략이 필요할 타이밍이다. 가상현실(VR) 및 증강현실(AR)과 같은 기술의 발전을 통해 디지털 콘텐츠가 풍부해졌고, 이러한 신기술들이 우리의 일상 생활에서 자연스럽게 체험될 수 있는 공간을 만들고자 한다. 홀로그램은 3차원 이미지를 생성하는 기술로, 빛의 간섭을 통해 입체적인 이미지를 만들어낸다. 특정 주제에 관한 잡지 콘텐츠를 체험 공간에서 3D 홀로그램을 통해 시각적으로 풍부하게 전달하거나 상호작용할 수 있도록 제공하는 공간을 제안한다.

'Holo-Magazine' is a convergence space between holograms and media. It is an innovative magazine space that combines the real world and virtual reality. The development of the media industry has influenced traditional printing media such as magazines, and magazines are suffering from difficulties. It is time for digital innovation and creative content strategies. Advances in technologies such as virtual reality (VR) and augmented reality (AR) have enriched digital content. We want to create a space where these new technologies can be experienced naturally in our daily lives. Hologram is a technology that generates a three-dimensional image through light interference. We propose a space that provides magazine content on a specific topic to visually enrich or interact through 3D holograms in the experience space.

인선  
ACCEPTED

## AI Company Flagship Store

곽계은  
협성대학교 생활공간디자인과

SKT의 AI COMPANY 비전이란 기술 역량과 AI 서비스를 세상 모든 곳과 연결하여 새로운 시대를 만들어 가기 위한 도약으로, 자사 AI 서비스를 알리는 새로운 캠페인을 통해 AI 혁신을 선보일 예정이라 밝혔다. 하지만 전문 관계자를 대상으로 하는 비상설 전시부스 공간 외에 대중에게 SKT가 나아가고자 하는 브랜드 아이덴티티를 알릴 목적의 공간이 없는 현황이다. 따라서 AI 컴퍼니 전략을 제품 시연 기반으로 체험 가능하며, 변화될 SKT의 미래 모습을 대중에게 알리기 위한 목적의 체험형 플래그십 스토어를 계획하여 SKT의 미래 비즈니스 실현을 억제할 수 있는 공간을 제안한다.

SKT's AI COMPANY vision is a leap forward to create a new era by connecting its technology capabilities and AI services to all parts of the world. The company has announced that it will showcase AI innovation through a new campaign to promote its AI services. However, there is currently no space dedicated to conveying SKT's brand identity to the public, other than temporary exhibition booth space for industry professionals. Therefore, I propose to create an experiential flagship store that allows the public to experience SKT's AI company strategy through product demonstrations, and to promote the future vision of SKT. This space would be a counter-proposal to realize SKT's future business.

# AI COMPANY FLAGSHIP STORE

변화될 SKT의 미래 비즈니스를 제품 시연기반으로 경험 가능한 체험형 플래그십 스토어

### BACKGROUND

SKT는 자사 AI 서비스를 알리는 새로운 캠페인 "SKT의 미래는 어디까지 있다."를 통해 AI 컴퍼니 5대 비전을 중심으로 혁신을 선도할 계획을 밝힌다.

대중을 위한 비공개 공간을 대상으로 하는 비상설 전시부스 공간 외에 대중에게 SKT가 나아가고자 하는 브랜드 아이덴티티를 알릴 목적의 공간이 없는 현황이다. 따라서 AI 컴퍼니 전략을 제품 시연 기반으로 체험 가능하며, 변화될 SKT의 미래 모습을 대중에게 알리기 위한 목적의 체험형 플래그십 스토어를 계획하여 SKT의 미래 비즈니스 실현을 억제할 수 있는 공간을 제안한다.

### SOLUTION

SKT가 대중에게 다가와야 한다는 판단을 통해 시연 공간은 비공개 전시부스 전시부스로 변경하여 고객 접근이 용이한 구조로 체험을 기반으로 흥미를 유도할 수 있는 공간 고안 시도가 진행되었다.

**STORY LINE**

AI COMPANY를 소개하는 공간, AI가 제공하는 다양한 서비스를 체험할 수 있는 공간, AI가 제공하는 다양한 서비스를 소개하는 공간, AI가 제공하는 다양한 서비스를 소개하는 공간

**ELEVATION**

외관 디자인, 내부 디자인, 외부 디자인, 내부 디자인

**PERSPECTIVE SECTION**

3D 렌더링, 3D 렌더링, 3D 렌더링

### DESIGN PURPOSE

- "SKT의 기술 역량과 AI 서비스" 경험을 제공하는 AI 기술력을 체험 가능
- "자사 차량 관련 서비스를 알리는 공간" 대중에게 차량 관련 서비스를 알릴 수 있는 공간
- "AI의 미래 모습" 대중에게 AI의 미래 모습을 알릴 수 있는 공간

### FLOOR PLAN & ZONING

전체의 공간

- 1. 차량 시연 공간 및 차량 관련 서비스 공간
- 2. AI 서비스 공간
- 3. AI 서비스 공간
- 4. AI 서비스 공간
- 5. AI 서비스 공간
- 6. AI 서비스 공간

전체의 공간

- 1. AI 서비스 공간
- 2. AI 서비스 공간
- 3. AI 서비스 공간
- 4. AI 서비스 공간
- 5. AI 서비스 공간
- 6. AI 서비스 공간

### ISOMETRIC

3D 렌더링, 3D 렌더링, 3D 렌더링

1. AI 서비스 공간

2. AI 서비스 공간

3. AI 서비스 공간

4. AI 서비스 공간

5. AI 서비스 공간

6. AI 서비스 공간

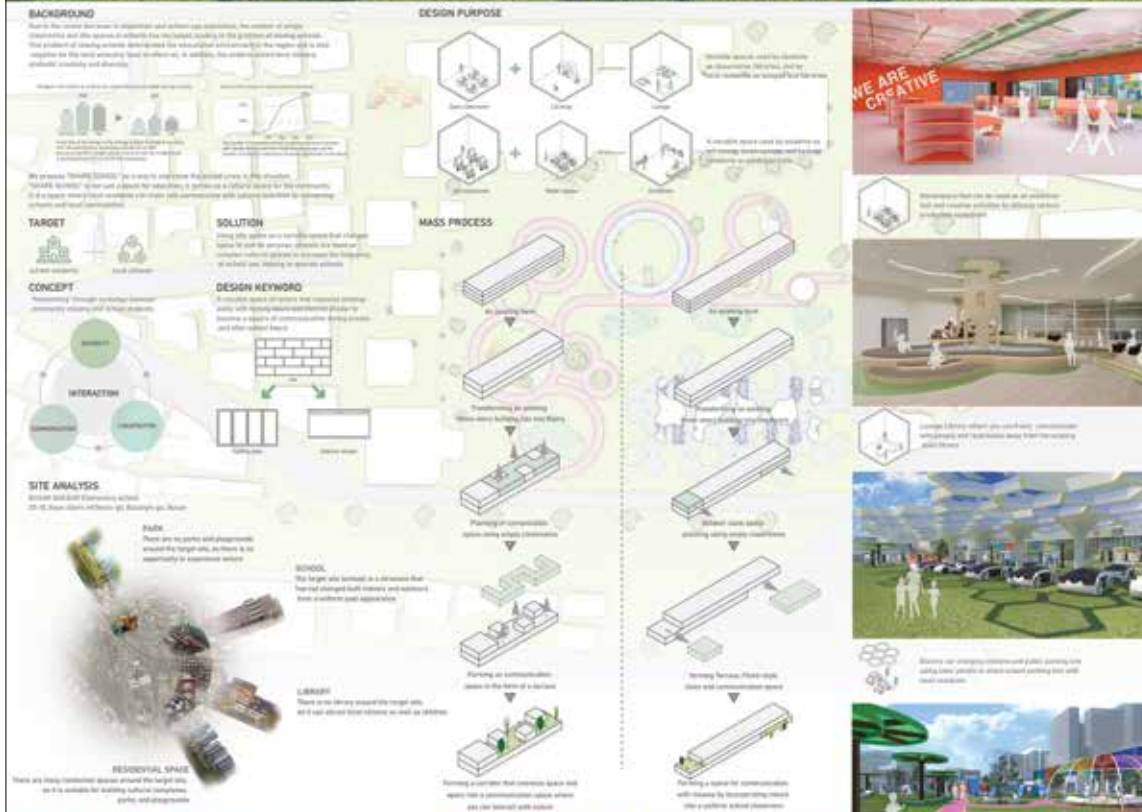
### COLOR & MATERIAL

COLOR CONCEPT

- WHITE CERAMIC
- POLYCARBONATE
- BLU
- EPDIX
- METAL

Share School

정윤교, 김경환, 신준호  
경남정보대학교 인테리어디자인과



인구 감소에 따른 빈 교실, 유휴 공간의 증가로 전국의 폐교 위기에 학교를 지역 사회의 복합문화시설로 재구성하여, 학교와 지역 사회의 교류를 통한 시너지 효과로 학교의 유휴 공간을 줄이고, 학교의 사용 빈도 수가 늘어나며, 이는 많은 위기에 직면해 있는 학교를 필수적인 공간으로 탈바꿈해 줄 것입니다.

또한, 획일화된 학교 구조와 기술의 발전으로 실내에 머무르는 시간이 늘어나 자연을 접할 기회가 줄어들고 있는 아이들을 위해 자연을 쉽게 접할 수 있는 구조와 태양열 패널을 이용한 지역 시민들이 이용할 수 있는 공영주차장 & 전기차 충전소를 만들어 학교의 지속 가능성을 높일 수 있도록 계획하였다.

By reorganizing schools, which are on the verge of closing down nationwide due to an increase in empty classrooms and idle spaces due to a decrease in population, the synergy effect of school-community exchanges will reduce idle space in schools and increase the frequency of use of schools, which will transform schools facing many crises into essential spaces.

In addition, it is planned to increase the sustainability of schools by creating a structure that allows easy access to nature and a public parking lot and electric vehicle charging station that can be used by local citizens using solar panels for children who spend less time indoors due to the development of uniform school structure and technology.



인선  
ACCEPTED

## PLUG & PLAY EV PLATFORM

박준혁, 김민화, 주병무  
동명대학교 실내건축학과

지구온난화로 인한 세계적 환경에 대한 관심과 함께 전기차 시장의 수요는 점점 커지고 있다. 또한 기술 변화에 따른 새로운 공간경험을 통해 여지껏 존재하지 않았던 전기차 휴게소의 새로운 패러다임을 소개하고 있다. 현재 전기차 시장은 수요와 규모가 커지는 것에 반해 그에 맞는 정책이나 수요시설 등이 현저히 부족하다. 전기차는 내연차와 다르게 연료 고갈 시 완전 충전시간이 2시간이고 최소 주행을 생각하더라도 40분 이상을 충전하여야 한다. 이 뿐만이 아니다. 고속도로나 사람들의 이동인구가 많은 충전소는 충전시간보다 대기시간이 더 길어 충전 시간에 대한 문제점은 더 커지고 있다. 그럼으로 기존의 주유소는 그저 주유라는 목적을 위해 스텔라하는 공간에 불과했지만 환경에 맞게 시대가 변화하며 자동차 시장은 내연차에서 전기차의 점유율이 높아지며 이로 인해 주유소가 스쳐가는 공간이 아닌 머물러야 하는 공간으로 변화 할 것이며 다양한 기능을 가진 공간을 제공할 것이다.

Demand in the electric vehicle market is growing along with interest in the global environment caused by global warming. Currently, while the electric vehicle market is growing in demand and size, there is a significant lack of policies and demand facilities to suit it. Unlike internal combustion cars, electric cars take a long time to fully charge when they run out of fuel. Charging stations with large floating populations on highways and people have longer waiting times than charging times, and problems with charging time are growing. As a result, existing gas stations were just passing spaces for the purpose of refueling, but as times change to suit the environment, the automobile market will increase the share of electric vehicles in internal combustion cars, which will change to spaces where gas stations should stay rather than passing by and provide spaces with various functions

**PLUG & PLAY**  
EV complex culture platform

**BACKGROUND**  
Demand in the electric vehicle market is growing along with interest in the global environment caused by global warming. Currently, while the electric vehicle market is growing in demand and size, there is a significant lack of policies and demand facilities to suit it. Unlike internal combustion cars, electric cars take a long time to fully charge when they run out of fuel. Charging stations with large floating populations on highways and people have longer waiting times than charging times, and problems with charging time are growing. As a result, existing gas stations were just passing spaces for the purpose of refueling, but as times change to suit the environment, the automobile market will increase the share of electric vehicles in internal combustion cars, which will change to spaces where gas stations should stay rather than passing by and provide spaces with various functions

**What do you do while charging your electric car?**  
Need to travel → Wait → Charge → Home to get dinner → Wash dishes as well as to charge

**PURPOSE**  
The less time you spend the more enjoyable you should spend. This space will be a space that helps you enjoy **all time** as the boundary between work and personal time. Charging is not only a routine and boring task but also a CHANGING time when that can be used to do something fun in the pattern of the EV charging. A space where work can be done, we can spend the time allowing concerns of work and get the time of domestic within a short average waiting time is the demand among DCCO members.

**ZONING**  
To apply the concept of "buffer material" to the space, buffer material were recycled and used as furniture and flooring materials, and furniture and equipment with the shape and function of buffer material were used throughout the space.

**Site Analysis**  
The survey station is located close to a road in highly accessible and low-angle parking possibility. There is a view in front of the site, so there is an open view and there is a view path in front of the building, so the illumination is good. An Entry Route and Exit Path. Existing gas stations were mainly passing spaces for the

**MASS PROCESS**  
BUILD AREA → SUBTRACTION → SWAY OF VIEW → ROAD AND PARK → IN A RIGID PLATFORM

**SECTION PLAN**  
In order to be formed on the western side of the mass center on the existing site, the form must be inverted, and the first floor was made of fluidy to create a space for electric vehicles to pass through to secure space.

**FLOOR PLAN**  
PlugPlay 1F  
1 Meeting in the forest  
2 Communication Zone  
3 Survey & selection about EV  
4 Lounge & information  
5 EV Exhibition Zone  
PlugPlay 2F  
1 Rest in Star stand  
2 Road and Work  
3 Lobby  
4 Work and Meet room  
5 Share office  
PlugPlay 3F  
1 EV charging zone  
2 EV charging zone  
3 EV charging zone

**SPACE PROGRAM**  
Forest Customing, Corn Customing, Rice Recycled

**MATERIAL**  
To apply the concept of "buffer material" to the space, buffer materials were recycled and used as furniture and flooring materials, and furniture and equipment with the shape and function of buffer material were used throughout the space. It was formed with the expectation that people could feel the stability, comfort, and comfort from the buffer material in the space.

**PERSPECTIVE**

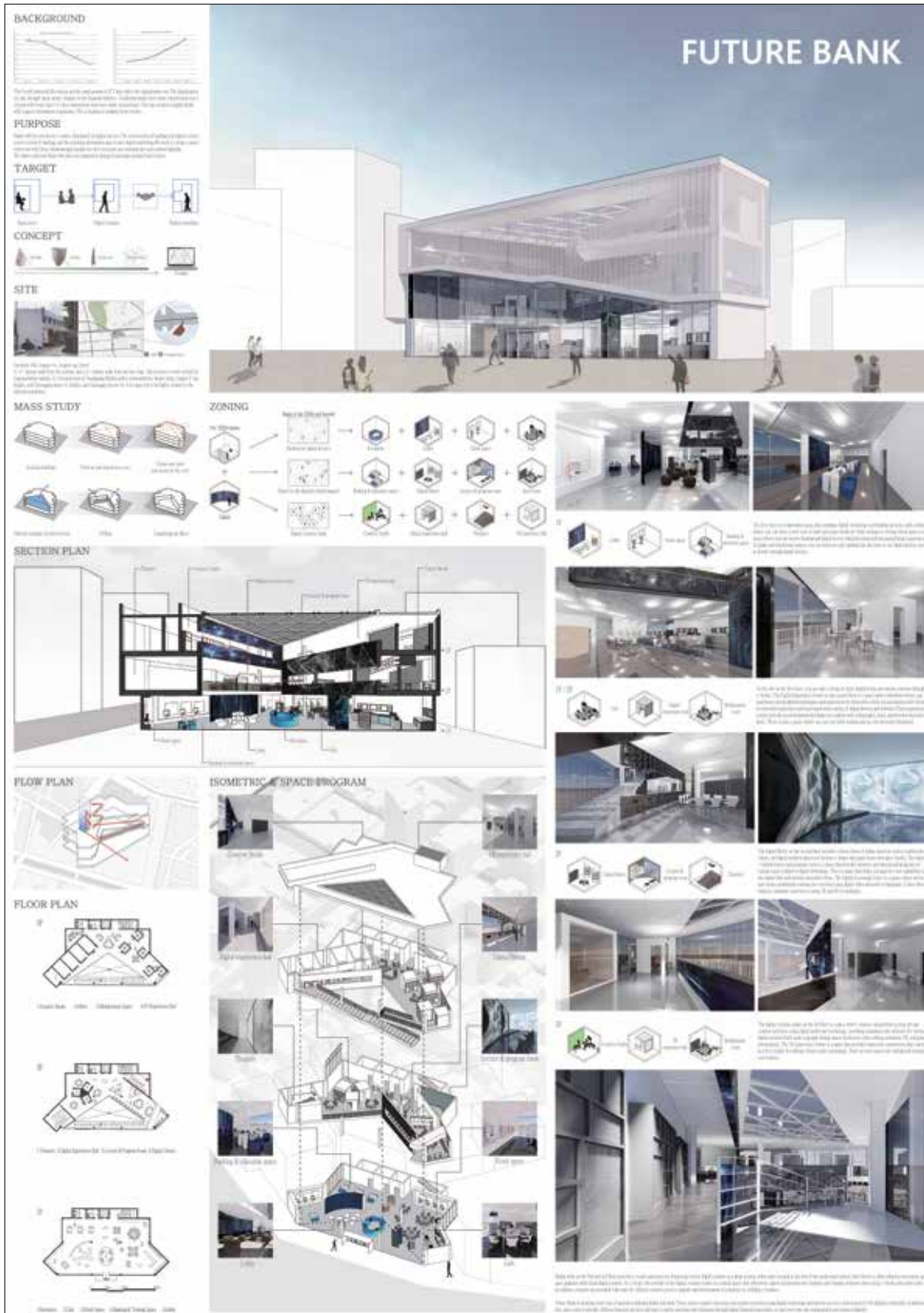
**For sustainable and future-oriented design**, waste plastic was recycled and the space was designed using eco-friendly materials rather than fully recycled in drawing process.

인선  
ACCEPTED

FUTURE BANK

임수현

부천대학교 실내건축디자인학과



‘FUTURE BANK’는 은행과 디지털이 결합하여 새로운 형태의 금융혁신을 보여주는 공간이다. 기존의 은행은 현대면 거래를 하던 아날로그 형태를 띄고 있다. 하지만 기술 발전으로 디지털화 시대가 되어가며 은행의 형태가 다양화되고 있다. 이에 따라 정보 습득의 차이가 디지털 소외 현상이 일어나고 디지털 약자들이 생겨나고 있다. 그렇기 때문에 디지털 혁신으로 이뤄낸 효율적인 금융 서비스를 편리하게 제공하기 위한 공간이 필요하다. 이 공간은 금융 서비스 제공뿐만이 아닌 창작 활동 및 교육 프로그램을 진행하며 금융문화 공간으로서의 역할을 한다. 디지털 약자와 디지털 신세대들을 아울러 모두가 소통, 연결될 수 있는 공간 마련을 ‘FUTURE BANK’에서 이뤄내고자 한다.

It is a space where banks and digital are combined to show new forms of financial innovation. Existing banks take the analog form of face-to-face transactions. However, with technological advances, the form of banks is diversifying in the era of digitalization. Accordingly, digital alienation is occurring due to differences in information acquisition, and digital underdogs are emerging. Therefore, there is a need for a space to conveniently provide efficient financial services made by digital innovation. This space not only provides financial services, but also conducts creative activities and educational programs, and plays a role as a financial and cultural space.

인선  
ACCEPTED

## A forest in the city

김채원, 김채림

덕성여자대학교 실내디자인학과

1차산업 종사 인구가 갈수록 줄어들고 있는 현재, 농업인구가 어느 때보다도 더 귀해진 실정이다. 농업인구가 줄어드는 반면 귀농·귀촌을 시도하는 청년층은 해를 거듭할수록 증가하고 있다. 농촌은 청년 인구를 필요로 하지만, 반대로 귀농을 택한 청년들이 직면하게 되는 것은 농촌 원주민들의 견제와 텃세다. 농업에 도전하는 청년들을 더욱 적극적으로 장려하기 위한 시스템과 그에 맞는 공간이 필요하다. 청년들이 농업 지식을 쉽고 빠르게 습득하기 위한 방법으로 '스마트 팜'을 선택했고, 스마트 팜에 대한 기초 지식 교육, 창업 지원 등의 프로그램을 운영하고 교육을 들으며 거주할 수 있는 주거·교육 복합 시설을 제안하고자 한다.

Now that the number of people engaged in primary industries is gradually decreasing, the agricultural population has become more precious than ever. While the agricultural population is decreasing, the number of young people trying to return to farming and rural areas is increasing year by year. Rural areas need a young population, but on the contrary, what young people who choose to return to farming face is the checks and stronghold of rural indigenous people. There is a need for a system and appropriate space to encourage young people who challenge agriculture more actively. We chose "Smart Farm" as a way for young people to acquire agricultural knowledge easily and quickly, and we would like to propose a residential and educational complex that can operate programs such as basic knowledge education and start-up support for smart farms and allows them to live while listening to education.



인선  
ACCEPTED

# DMZ ECORIUM

김현우  
부천대학교 실내건축디자인학과



**BACKGROUND**

DMZ is a convergence of the top elements of Environment, Culture, and Government. It stands for government responsibility, environmental sustainability, and peace. DMZ has been defined as the 'Frontier of Peace' and the 'Zone of Peace' for the future. It is a place where the future of the Korean Peninsula is being shaped.

Environment	→	Climate Change / Carbon emissions
Social	→	Quarantine Normal Rights / DMZ Demilitarization
Government	→	Sanitary / Sustainability / Exchange

**CONCEPT**  
Densifying along Village

Imagine a world of visualization has returned to nature in the next 100 yrs. This purpose is to provide a space for exchange and communication between the cities.

A single village inside the DMZ. The design is all about how the building and the landscape can be integrated.

**FLOOR PLAN**

1F: @ GROUND ENTRY @ SPINNET HALL @ CUSTOM HALL @ STUDY HALL @ COMMUNICATION SPACE @ HALL

2F: @ CONFERENCE ROOM @ LIBRARY @ COMMUNICATION AREA @ GROUND ENTRY @ CAFE @ SMALL AREA @ CLUBROOM

3F: @ NORTH RECEPTIONARY @ OBSERVATION OBSERVATORY

**SECTION PLAN**

**FORM PROCESS**

CONCEPT Landscape → LINE → AREA CONTOUR → ROOF FORM

**NECESSARY DIAGRAM**

Environmental Site, Government Site, Social Site

**GRIDING**

Environmental Site, Government Site, Social Site, Cultural Site, Life, Community, Government, DMZ

**ASIMMETRIC**

ROOF, WALL, FLOOR



'DMZ ECORIUM'은 환경, 정부, 사회의 융합 에코리움이 다. DMZ는 몇십년간 자연의 보고라고 알려져 왔다. 그러나 실상은 자연재해 발생 시 동식물들이 치명적으로 노출되는 공간이다. 또한 분단된 국가 사이 전쟁의 위기감이 흐르는 공간이다. 'DMZ ECORIUM'은 불안정한 내부 공간을 시민들과 공유하여 이러한 실상을 알리고 완화한다. 이를 위해 자연은 디지털 인식 기술을 이용해 보호한다. 그리고 보다 실감나는 전시와 체험을 통해 현상과 가치를 알린다. 정부 측면에서는 유일한 분단국가의 평화의 장을 열 프로그램을 진행한다. 환경, 정부, 사회 분야의 많은 사용자가 만나 융합하며 새로운 사회 환경의 공간, 진정한 평화의 'DMZ ECORIUM' 이 될 것이다.

The DMZ ECORIUM is a convergence ecorium of environment, government, and society. The DMZ has been known as a treasure trove of nature for decades, but in reality, it is a space where plants and animals are fatally exposed to natural disasters. It is also a space where the danger of war between divided countries flows. 'DMZ ECORIUM' aims to inform and mitigate these realities by sharing the unstable interior space with citizens. To this end, nature is protected using digital recognition technology, and phenomena and values are communicated through more realistic exhibitions and experiences. On the government side, the program is designed to open a space for peace in the only divided country. Many users from the environment, government, and society will meet and converge to create a space of a new trial environment, a 'DMZ ECORIUM' of true peace.



인선  
ACCEPTED

## Habitat, build a place for generational exchange.

김현빈  
가천대학교 실내건축학과

한 시대 속에 공존하는 여러 세대와 수많은 삶들이 서로 섞이지 못할 문화적 행보가 이어지고 있는 요즘이다. 세대 갈라치기가 혐오로 이어지며 함께 섞이고 교류하길 꺼려하는 현상이 뚜렷해지는 가운데 그들이 함께 섞이며 교류할 수 있는 공간을 제안한다. 먼저 서로가 섞이려면 무엇인가를 함께 해야 한다고 생각한다. 하지만 단순히 무엇인가를 함께 한다는 것만으로는 섞일 수 없다. 우리 누구에게나 내재되어 있는 공통적인 것을 발현하게 한다. 이로써 동질감을 느낄 수 있고 함께하는데 있어서 심리적 거리감을 줄일 수 있다. 나는 그것을 누군가를 도우려는 마음, 즉 이타심으로 보았다. 따라서 나는 누군가를 도우려는 마음으로 모일 수 있는 공간을 찾았으며, 국제적인 NGO단체 Habitat가 그 주체가 된다.

These days, many generations and countless lives that coexist in one era are continuing cultural moves that cannot be mixed with each other. While the phenomenon of enerational division leading to hatred and reluctance to mix and interact together is becoming clear, it suggests a space where they can mix and interact together. First, I think we have to do something together to mix each other. But simply doing something together can't mix. It allows us to express the common that is inherent in all of us. In this way, you can feel a sense of homogeneity and reduce the sense of psychological distance together. I saw it as a desire to help someone, or selflessness. Therefore, I found a space where I could gather with the intention of helping someone, and the international NGO Habitat becomes the subject.

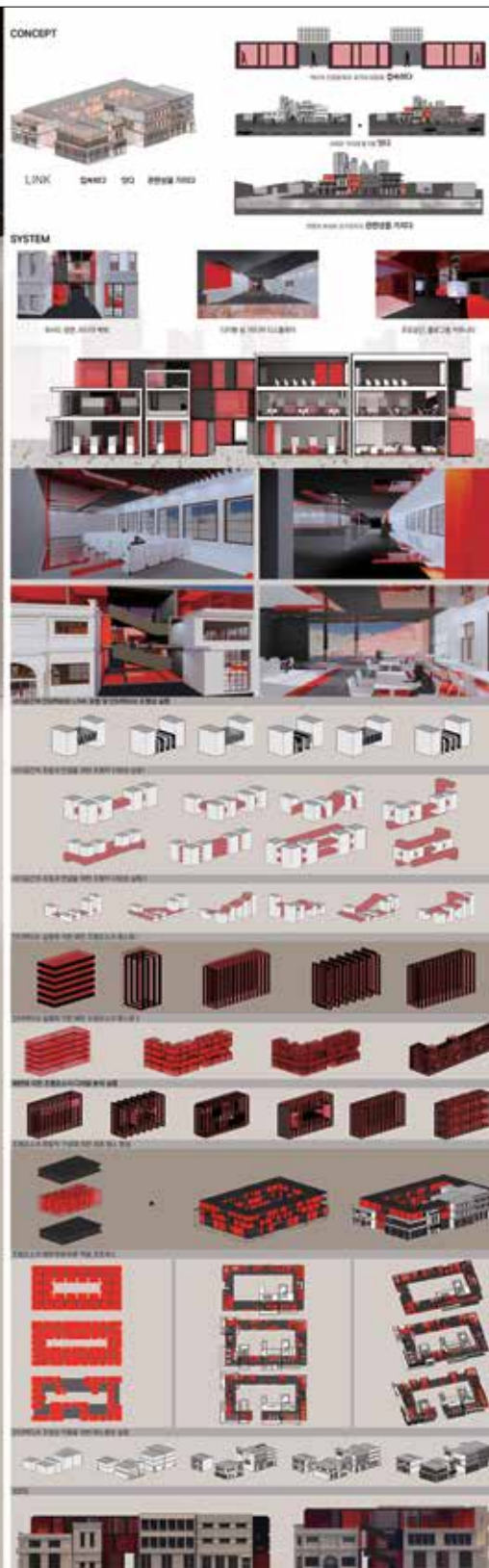
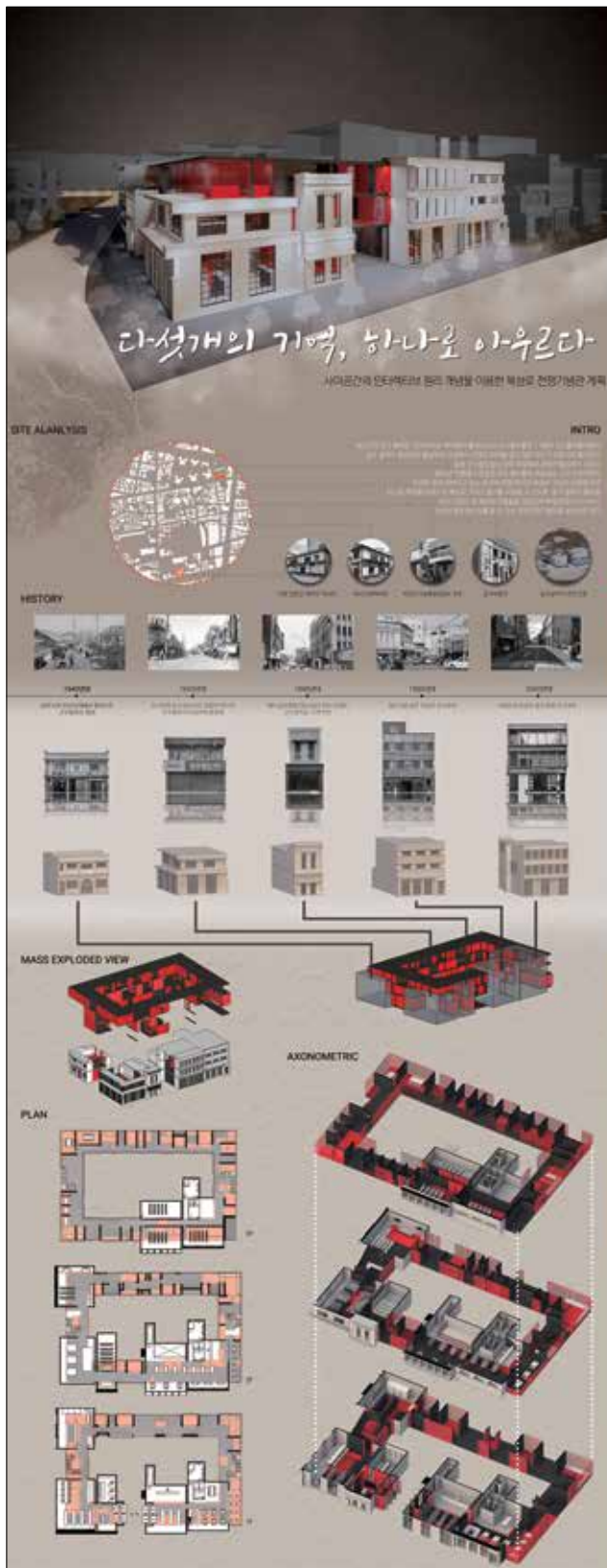


to unite five memories

박장훈, 임영우, 민채은  
대구한의대학교 실내디자인학과

세계적으로 전쟁은 빈번하게 일어나고 있으며 우리나라도 휴전중인 상황. 하지만, 시간이 흐름에 따라, 휴전 상황을 망각하고 살아가고 있다. 역사를 잊은 민족에게 미래란 없듯이, 과거의 아픔을 충분히 인지하고 비극을 반복치 않는 현재를 만드는, 아울러 미래에도 우리의 역사를 분명하게 인식하며 민족적 정서확립을 위해 미디어 자체가 벽이되고 바닥이 되며, 과거와 현재를 하나로 묶어 준다. 따라서, 과거의 전쟁사를 교육하고 배우며 역사의 아픔을 가슴에 품고 후대에, 보다 쉽게 전승할 수 있는 공간, 희미해져가는 한국 전쟁사를 대구 북성로를 이용해 다시금 상기시키는 공간을 계획

Wars are occurring frequently around the world, and our country is also on a truce. But in time, we forget about the truce. Just as a nation that has forgotten history has no future, it creates a present that fully recognizes the pain of the past and does not repeat tragedy, clearly recognizes our history in the future. To establish national sentiment, the media itself becomes a wall, a floor, and unites the past and present. Therefore, it is a space where you can educate and learn about the history of the past, and deliver it more easily to future generations with the pain of history in your heart. Planning a space to reflect on the fading history of the Korean War history using Bukseong-ro in Daegu



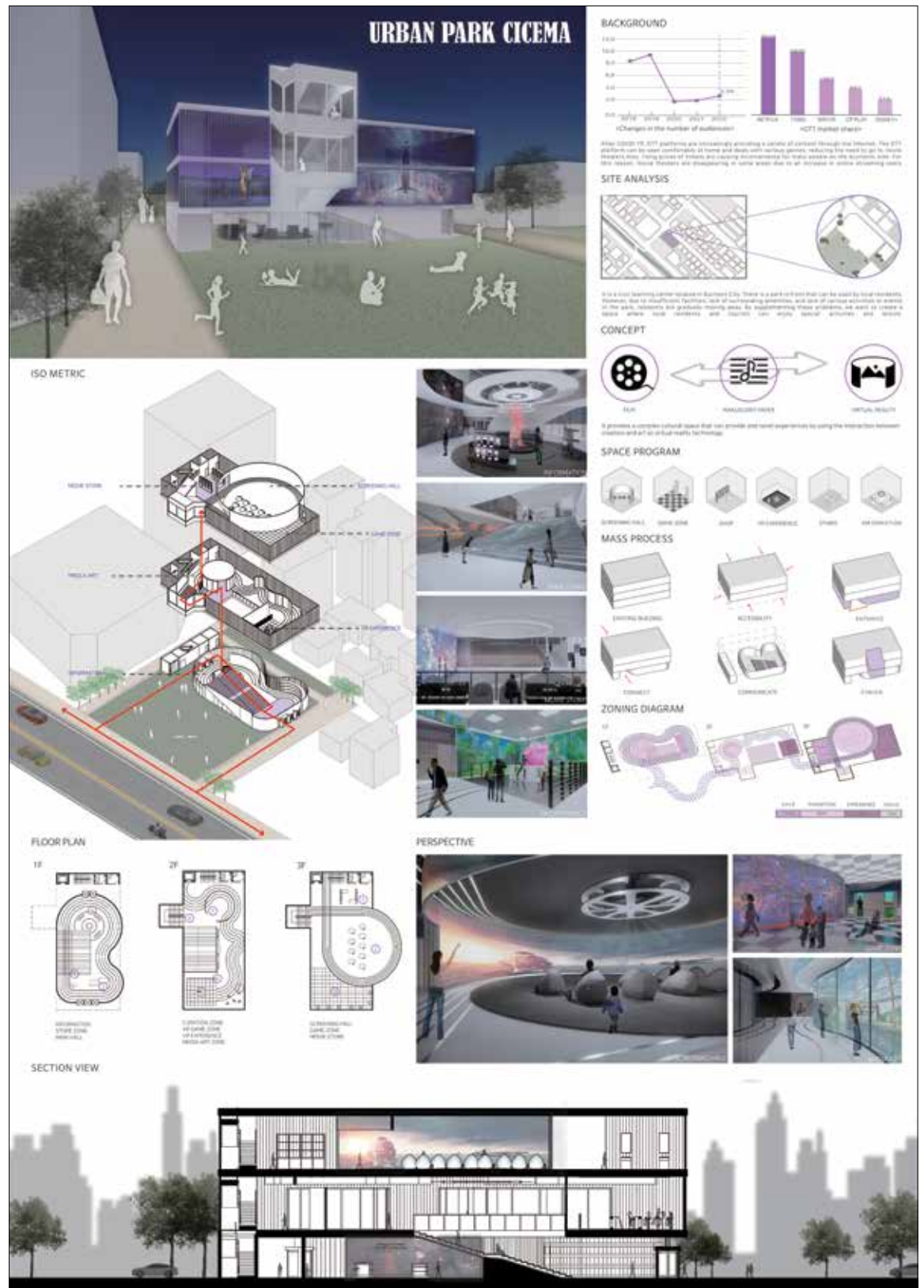
인선  
ACCEPTED

## URBAN PARK CINEMA

김수민  
부천대학교 실내건축디자인학과

'URBAN PARK CINEMA'는 도심 속 공원에서 디지털 미디어를 활용하여 지역 주민들이 상호 교류할 수 있는 복합 문화 공간이다. 코로나19 이후 디지털 스트리밍 서비스가 확대되었다. 비용과 편의성도 갖춘 OTT 플랫폼 사용자가 늘어나면서 점차 영화관에 발걸음도 줄어들고 있다. 일부 지역에서는 영화관의 이용률을 증가시키기 위해 체험형 영화관을 만들어 관객들에게 독특한 경험을 제공하고 있다. 'URBAN PARK CINEMA'를 찾은 주민들은 VR 캐릭터가 안내하는 길을 따라가면서 다양한 활동들과 소통이 이루어진다. 또한 VR로 이루어진 가상 공간들이 펼쳐져 있어 새로운 감각들을 느낄 수 있다. 지역 주민들은 체험형 영화관에서 가상현실이나 증강현실 등 디지털 신기술을 매개체로 하여 지역정보를 교류하고 소통하는 체험형 영화관이자 주민센터 기능이 될 것이다. 교류와 소통이 이루어지는 주민센터 기능을 지역 주민들과 영화가 상호작용을 할 수 있는 공간을 만들고자 한다.

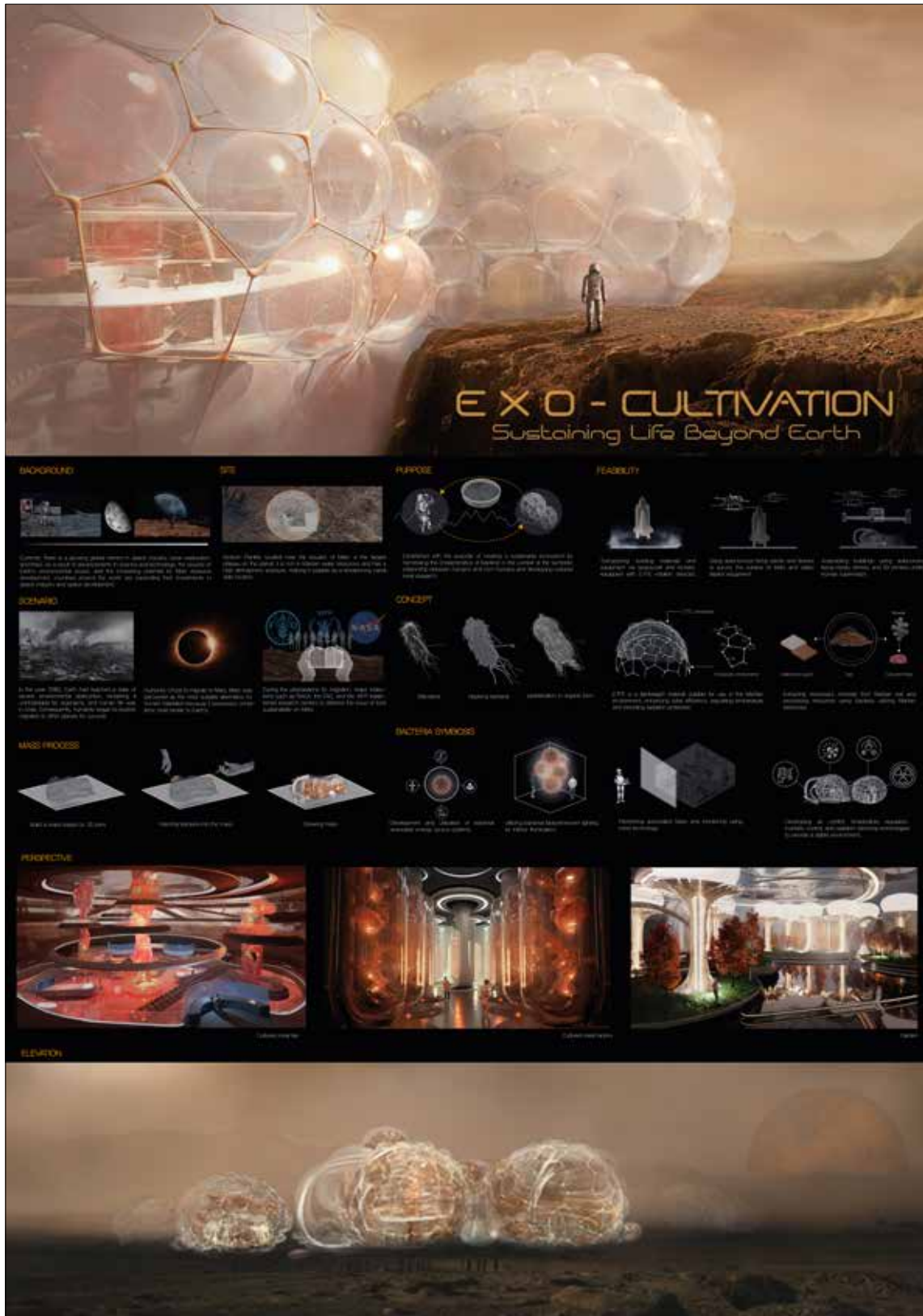
"URBAN PARK CINEMA" is a complex cultural space where local residents can interact with each other using digital media in parks in the city center. Expansion of digital streaming services after COVID-19. As the number of OTT platform users with cost and convenience increases, the number of steps to visit movie theaters is gradually decreasing. In some regions, experiential movie theaters are created to increase the utilization rate of movie theaters, providing unique experiences to audiences. Residents who visit "URBAN PARK CINEMA" communicate with various activities as they follow the path guided by VR characters. In addition, virtual spaces made of VR are spread out, so you can feel new senses. Local residents will become an experiential movie theater and community center function that exchanges and communicates local information through new digital technologies such as virtual reality and augmented reality. It aims to create a space where local residents and movies can interact with the function of a community center where exchanges and communication take place.



인성  
ACCEPTED

## EXO-CULTIVATION

김이진, 한지안, 유지원  
호서대학교 실내디자인학과



과학 기술의 발전으로 인류는 우주 탐사와 개발에 대한 꿈을 현실로 만들어가고 있고, 환경 오염에 따른 기후 변화, 대량 멸종 및 자원 고갈과 같은 지구의 미래에 대한 경각심이 증가되면서 이러한 우주 탐사와 개발은 가속화되고 있다. 이러한 맥락에서 2080년을 가정하여, 인류의 화성 이주를 위한 핵심 과제 중 하나인 식량 문제를 해결하고자 박테리아를 컨셉으로 한 배양육 연구소를 제안한다. 배양육 연구소는 인류가 화성의 환경에 적응할 수 있는 시스템을 위해 박테리아의 특성과 새로운 혁신적 기술을 결합하여 지속 가능한 생태계를 조성하며, 이를 통해 인간과 박테리아가 공생하며 생활할 수 있는 차별화된 공간 경험으로 미래의 새로운 가능성을 만든다.

With the advancement of science and technology, humanity is turning dreams of space exploration and development into reality. Simultaneously, as concerns about Earth's future grow due to environmental pollution, climate change, mass extinctions, and resource depletion, space exploration and development are accelerating. In this context, assuming the year 2080, we propose a research laboratory concept focused on cultivating meat using bacteria to address one of the key challenges for humanity's colonization of Mars: food sustainability. This lab, dedicated to cultivating lab-grown meat, combines the unique characteristics of bacteria with innovative technology to create a sustainable ecosystem, enabling humans to adapt to Mars' environment. Through this, we aim to offer a differentiated spatial experience where humans and bacteria coexist, creating new possibilities for the future.

인선  
ACCEPTED

Gaon-Gil

박찬영  
백석대학교 산업디자인과

MZ세대 10명 중 7명이 '정신 및 스트레스 관리가 필요하다'라고 응답하였으나 심리 치료와 같은 심리 전문가의 도움을 받은 경우는 소수에 불과하다. 이러한 상황의 문제는 부정적인 사회적 인식과 개인적 인식에 있기때문에 이를 개선하고자 한다.

"심리치료와 친해지다"라는 주제로 MZ 세대와 실버 세대가 심리치료에 대해서 친숙하게 다가갈 수 있도록 심리적 안정감을 주는 "자연"을 배경으로한 "계곡 숲"과 "논밭"이라는 공간의 컨셉으로 심리 치료 체험 전시를 구성하였다.

Seven out of 10 MZ generations responded that "mental and stress management is necessary," but only a few have received help from psychologists such as psychotherapy. The problem with this situation lies in negative social and personal perceptions, so we want to improve it.

Under the theme of "Getting Friendly with Psychotherapy," a psychotherapy experience exhibition was organized under the concept of "Valley Forest" and "Farm Field" set in "Nature," which gives psychological stability to the MZ and silver generations familiarize them with psychotherapy.

# 가온길 마을 속 시민들의 이면

## Concept 심리치료와 친해지다

심리치료를 위한 체험형 전시

### Background

**1. 심리 치료의 필요성**  
MZ세대 10명 중 7명이 '정신 및 스트레스 관리가 필요하다'라고 응답하였으나 심리 치료와 같은 심리 전문가의 도움을 받은 경우는 소수에 불과하다. 이러한 상황의 문제는 부정적인 사회적 인식과 개인적 인식에 있기때문에 이를 개선하고자 한다.

**2. 심리 치료의 필요성**  
MZ세대 10명 중 7명이 '정신 및 스트레스 관리가 필요하다'라고 응답하였으나 심리 치료와 같은 심리 전문가의 도움을 받은 경우는 소수에 불과하다. 이러한 상황의 문제는 부정적인 사회적 인식과 개인적 인식에 있기때문에 이를 개선하고자 한다.

**3. 심리 치료의 필요성**  
MZ세대 10명 중 7명이 '정신 및 스트레스 관리가 필요하다'라고 응답하였으나 심리 치료와 같은 심리 전문가의 도움을 받은 경우는 소수에 불과하다. 이러한 상황의 문제는 부정적인 사회적 인식과 개인적 인식에 있기때문에 이를 개선하고자 한다.

### SITE INFO

**1. 위치**  
서울특별시 강남구 테헤란로 123길 123 (가온길) 1층

**2. 면적**  
총면적 1,000㎡ (전시실 500㎡, 휴게실 200㎡, 야외공간 300㎡)

**3. 대상**  
MZ세대, 실버세대, 일반 시민

### TARGET

- 1. 심리치료를 친숙하게 느끼게 한다.
- 2. 심리치료를 필요로 하는 사람에 대한 편견을 줄인다.
- 3. 심리치료를 필요로 하는 사람에 대한 편견을 줄인다.

### IMAGE PROCESS

자연, 심리, 체험의 교차점을 통해 심리치료를 친숙하게 느끼게 한다.

### KEYWORD

- 자연
- 심리
- 체험

### ISOMETRI & MOVE LINE

### ISOMETRI & MOVE LINE

- 1. 자연 친화적 공간 조성
- 2. 심리 치료 체험 공간 조성
- 3. 휴게 공간 조성

### ISOMETRI & MOVE LINE

- 1. 자연 친화적 공간 조성
- 2. 심리 치료 체험 공간 조성
- 3. 휴게 공간 조성

### ISOMETRI & MOVE LINE

- 1. 자연 친화적 공간 조성
- 2. 심리 치료 체험 공간 조성
- 3. 휴게 공간 조성

### ISOMETRI & MOVE LINE

인선  
ACCEPTED

## SlopeSerenity Gallery

박다인

부천대학교 실내건축디자인학과



서울대공원의 숲속 저수지는 도심 한복판에서도 가까운 곳에 위치하여, 자연을 감상하고 휴식을 취할 수 있는 공간이다. 이곳은 도시 생활에서 자연과 조화를 이루며, 자연과 하나가 된 듯한 느낌을 선사한다. 이 아름다운 자연 환경을 더욱 강조하고, 새로운 형태로 발전시키고자 한다. "창의성과 기술의 융합"은 우리 프로젝트의 핵심 원칙 중 하나이다. 이 프로젝트는 자연과 예술을 융합하는데 그치지 않고, 현대 기술과 인공지능(AI)을 활용하여 더 큰 가치를 창출하고자 한다. 이것은 창의성과 기술이 어떻게 현대 예술과 문화 공간에 미치는 영향을 보여주며, 기술의 역할을 강조한다. 로봇을 활용한 그림 그리기 프로그램은 우리와 기계의 협력을 강조한다. 이러한 협력은 예술의 경험을 더욱 풍부하게 만들고, 예술을 새로운 차원으로 끌어올릴 것이다. 이를 통해 우리는 예술을 더욱 다양하고 혁신적인 방식으로 표현하고자 한다.

The forest reservoir of Seoul Grand Park is located close to the center of the city, so you can enjoy nature and relax. This place harmonizes with nature in urban life and gives the feeling of being one with nature. We want to further emphasize this beautiful natural environment and develop it into a new form. "The convergence of creativity and technology" is one of the core principles of our project. This project aims not only to fuse nature and art, but also to create greater value by utilizing modern technology and artificial intelligence (AI). This shows how creativity and technology affect modern art and cultural spaces, emphasizing the role of technology. The drawing program using robots emphasizes the cooperation between us and machines. This collaboration will enrich the experience of art and take it to a new level. Through this, we intend to express art in more diverse and innovative ways.

인선  
ACCEPTED

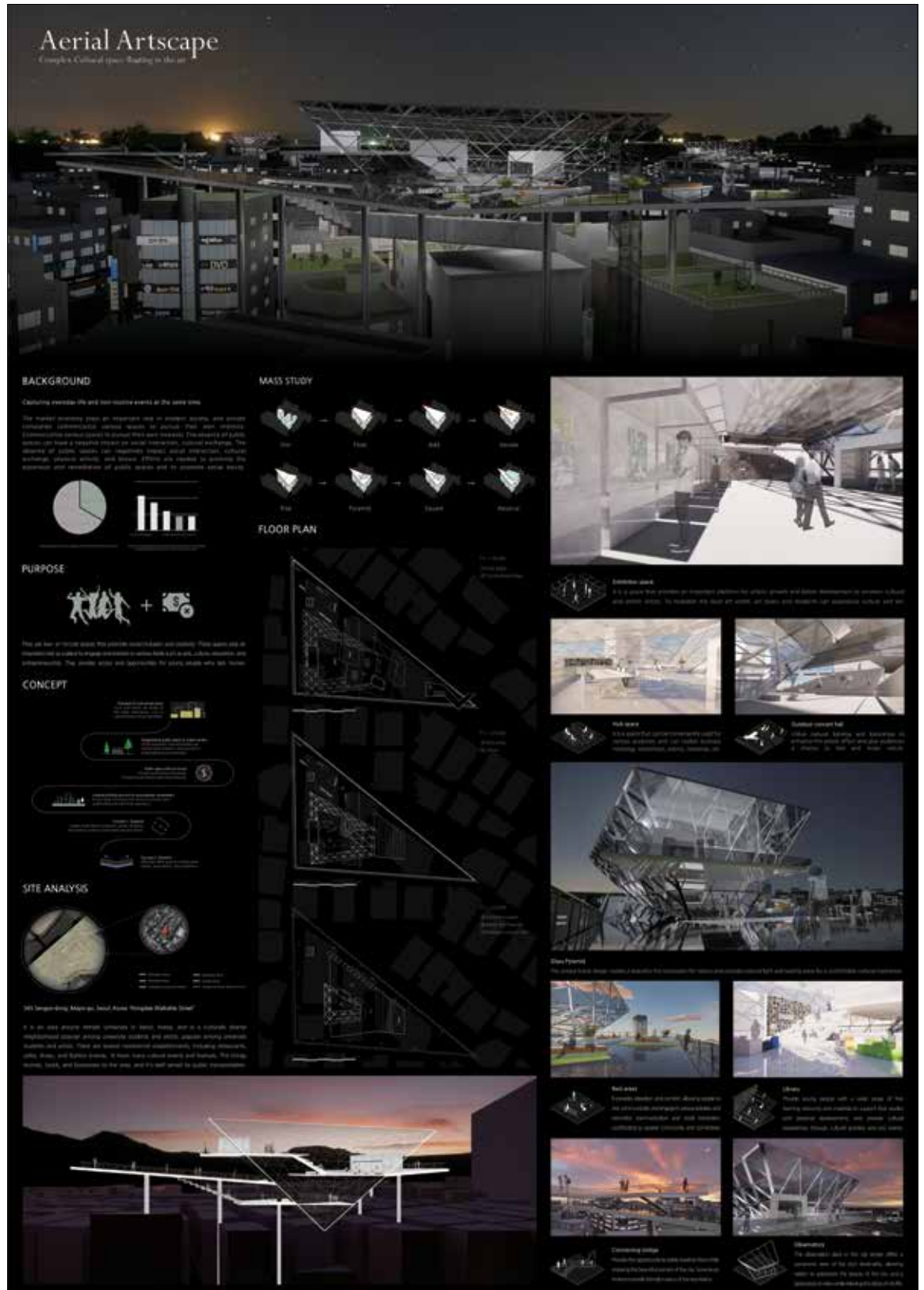
## Aerial Artscape

박진영

부천대학교 실내건축디자인과

하늘 위 예술풍경(Aerial Artscape)는 현대 도시에서 찾아볼 수 있는 창의적인 개념입니다. 이 공간은 바닥에 고정된 건물 대신, 도심 공간 위에 부유하는 형태로 설계되어 있습니다. 무료로 이용 가능한 도서관, 야외 공연장, 전시 공간, 허브 스페이스 등을 제공하여 예술 및 문화 활동을 즐길 수 있도록 합니다. 또한 지속가능한 에너지와 재료를 활용하여 환경에도 친숙합니다. 고요하고 평화로운 도심 하늘 아래에서 창의적이고 사회적 활동을 지원합니다. 문화와 예술 활동을 촉진하고 지역 청년들에게 경제적 압박을 줄여주고, 도시의 다양한 계층들을 모두 포용합니다. 이런 공간은 돈 없는 청년들을 위한 소중한 자원이며 도시의 문화적 다양성을 증진시키는 역할을 합니다. 도시의 문화적 다양성을 증진시키고, 예술과 창의성을 키우는 중요한 역할을 하며, 도시의 미래를 더욱 밝게 만들어줍니다. 이런 공간은 도심의 새로운 중심지로 자리 잡아 도시 전체에 긍정적인 영향을 미칠 것입니다.

Aerial Artscape is a creative concept found in modern cities. Instead of buildings anchored to the ground, these spaces are designed to float above urban spaces. They offer free access to libraries, outdoor performance venues, exhibition spaces, and hubs for arts and cultural activities. They are also environmentally friendly, utilizing sustainable energy and materials. It supports creative and social activities under a serene and peaceful city sky. They promote cultural and artistic activities, reduce economic pressure on local youth, and are inclusive of all walks of life in the city. These spaces are a valuable resource for young people without money and serve to promote cultural diversity in the city. They promote cultural diversity in cities, play an important role in fostering art and creativity, and make the future of cities brighter. These spaces will become new urban centers, positively impacting the entire city.



listen to the sea

석예찬

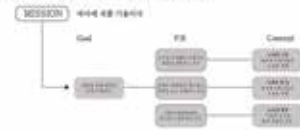
호서대학교 실내디자인학과

ISSUE&PROBLEM



과거 기후 변화 현상  
우리는 바다의 움직임 폭풍고 파도까지 살펴볼 모습 보스만 물결만 대량 유입되고  
공용해로 되고, 이제 대한 해양물 보호가 요구되는 시대에 살고 있다

CONTENTS PROGRAM



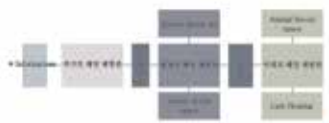
SITE ANALYSIS



FACILITY PROGRAM



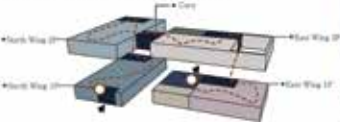
SPATIAL ORGANIZATION



SPATIAL STRUCTURE



ZONING&CIRCULATION



SECTION



CONCEPT



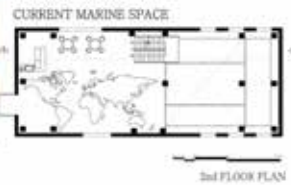
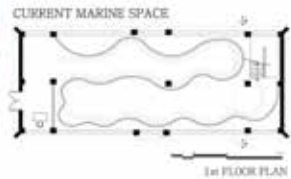
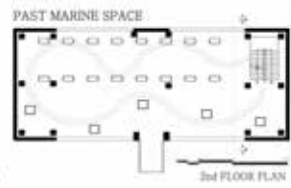
INTERIOR DESIGN



EXTERIOR ELEVATION



FLOOR PLAN



계속되는 해양오염으로 인해 멸종위기 벼랑 끝에 선 해양 생물이 늘어나고 있다. 하지만 이러한 상황에서 어린이들이 해양 오염 문제의 현실과 원인, 심각성을 알 수 있는 공간이 부족하다. 어린이 입장에서 현재의 해양만 바라보는 것이 아닌 과거, 현재, 미래의 가상 해양 공간을 제시하여 과거와 현재를 체험하며 미래를 대비하고 예측할 수 있는 체험전시를 계획하였다. 살아 있는 동물을 가둬놓고 전시하는 방식에는 윤리적인 비판이 있다. 최근 발달하고 있는 가상현실과 3D 그리고 입체영상의 기술을 활용하여 고통 받는 동물들이 없는 디지털 수족관을 통해 온몸으로 느낄 수 있는 감동을 제안하고자 한다.

Due to continued marine pollution, the number of marine species on the brink of extinction is increasing. However, in this situation, there is a lack of space for children to learn about the reality, causes, and severity of marine pollution problems. From the perspective of children, we planned an experiential exhibition that would not only look at the current ocean, but also present virtual ocean spaces of the past, present, and future so that they could experience the past and present and prepare for and predict the future. There is ethical criticism about the way live animals are kept in captivity and displayed. By utilizing the recently developed technologies of virtual reality, 3D, and stereoscopic imaging, we would like to propose an emotion that can be felt with the whole body through a digital aquarium without suffering animals.



인선  
ACCEPTED

H&E

이은성, 안지호, 서규동

수원과학대학교 실내건축디자인과

과거에서 부터 현재까지의 기술의 변화가 있듯이 인간의 생활에도 많은 변화가 사라지기도 생겨나기도 한다. 기술의 변화에따라 사람들의 생활패턴과 행동패턴이 변화하기 시작하였다. 현재 4차산업혁명 시대의 뉴노멀의 문제에 대해 알아보려고 한다. 네트워크의 발전에 따라 경제적, 사회적으로 사람이 사람을 거리두기 시작하고 대부분의 교육이 온라인으로 진행되며 네트워크라는 방패 뒤에 숨어 사회적 불평등을 심화시키게 한다. 이러한 문제점을 해결하기위해 하베스팅 에너지와,피에조 압착 기술을 접목시켜 새로운 시대의 공간을 경험하는 스마트 스포츠 커뮤니티센터를 만들고자 한다.

Just as there are changes in technology from the past to the present, there are also many changes in human life. As technology changes, people's lifestyle and behaviour patterns have begun to change. In this article, we will look at the problems of the new normal in the era of the Fourth Industrial Revolution. With the development of networks, people start to be economically and socially distant from each other, most education is conducted online, and social inequality is deepened by hiding behind the shield of networks. To solve these problems, we want to create a smart sports community centre that combines harvesting energy and piezo pressing technology to experience a new era of space. Translated with www.DeepL.com/Translator (free version)



Taeon Year and Month

박민규

대구대학교 실내건축디자인학과



**‘太安烟月’**  
[Taeon Year and Month]  
[The most relaxing and relaxing rest]  
[The hotel captures Taeon's nature]

**PURPOSE**  
The purpose of this project is to create a space where people can relax and enjoy the view of the sea. The building is designed to be a place where people can enjoy the view of the sea and relax. The building is designed to be a place where people can enjoy the view of the sea and relax.

**SITE**  
The site is located in Taeon, Jeju-do. The site is a large, open area with a view of the sea. The building is designed to be a place where people can enjoy the view of the sea and relax.

**CONCEPT PROCESS**  
1. To find out what kind of space is needed for the site. 2. To plan the building and its location. 3. To design the building and its location. 4. To build the building and its location.

**FLOOR PLAN**  
The floor plan shows the layout of the building. It includes a large central area, a smaller area, and a smaller area. The building is designed to be a place where people can enjoy the view of the sea and relax.

**CONCEPT KEYWORD**  
1. Open space  
2. Flexible space  
3. Flexible space

**SITE ANALYSIS**  
The site analysis shows the location of the building. It includes a view of the sea, a view of the building, and a view of the building.

**TARGET**  
The target is to create a space where people can relax and enjoy the view of the sea. The building is designed to be a place where people can enjoy the view of the sea and relax.

**TARGET ANALYSIS**  
The target analysis shows the location of the building. It includes a view of the sea, a view of the building, and a view of the building.

**PERSPECTIVE**  
The perspective shows the building from a different angle. It includes a view of the sea, a view of the building, and a view of the building.

**FUNCTION**  
The function of the building is to provide a space where people can relax and enjoy the view of the sea. The building is designed to be a place where people can enjoy the view of the sea and relax.

**SPACE PROGRAM**  
The space program shows the layout of the building. It includes a large central area, a smaller area, and a smaller area. The building is designed to be a place where people can enjoy the view of the sea and relax.

**ELEVATION VIEW**  
The elevation view shows the building from a different angle. It includes a view of the sea, a view of the building, and a view of the building.

노동의 가치가 여가의 가치를 압도하던 시대는 끝이 났다. 경제 활동 인구의 추축이된 MZ세대의 등장과 사회적 거리두기가 일상이된 팬데믹 시대의 도래는 일하는 방식을 획기적으로 바꾸기 시작했다. 코로나 19가 일상생활에 영향을 미치는 기간은 끝났지만 일하면서 휴식을 즐기는 워케이션과 같은 형태의 삶의 방식은 계속해서 요구되고 있다. 국내 워케이션제도가 활성화 된 지역은 강원도와 제주도 등 다양한 관광지에서 나타났지만 서해안을 중심으로 진행되는 워케이션은 활성화되지 않았다. 기존의 워케이션 호텔처럼 밖에 나가 휴양을 즐기는 것을 넘어 공간 안에서 지역성을 느끼고 자연경관을 조망할 수 있는 워케이션호텔이 필요하다. 새로운 근무 형태를 지향하는 직장인을 위한 관광지역의 특성을 활용한 워케이션 호텔을 제안한다.

태안연월은 ‘태평하고 안락하다’라는 태안의 뜻으로 머무는 동안 태평하고 안락한 시간을 만들어주는 워케이션 호텔이다.

The days when the value of labor overwhelmed the value of leisure are over. The emergence of the MZ generation, the main pillar of the economically active population, and the advent of the pandemic era, when social distancing has become a daily routine, have begun to drastically change the way they work. Although the period of COVID-19 affecting daily life has ended, a form of life such as work and enjoying rest while working continues to be required. Areas where the domestic work system was activated appeared in various tourist destinations such as Gangwon-do and Jeju-do, but work centered on the west coast was not activated. It is necessary to have a work hotel where you can feel the locality and view the natural scenery in the space beyond going outside and enjoying recreation like the existing work hotel. We propose a work hotel that utilizes the characteristics of a tourist area for office workers aiming for a new type of work.

인선  
ACCEPTED

## ART – CLOUD : Art-Tech Culture and Arts platform Using NFTs.

김다혜, 최유나  
호서대학교 실내디자인학과

기술 변화에 따라 미술 시장도 새로운 진화를 일으키고 있다. 대체 불가능 토큰 ( NFTs )이 미술계에 적극적으로 도입되면서 우리는 새로운 미술품 소유권 거래방식을 경험하고 작품 위작 문제를 해결할 수 있게 되었다. 그 중 아트테크 ( Art - Tech )가 대중화되면서 미술 경매 시장은 꾸준히 성장하고 미술품의 형태도 새롭게 등장하고 있다. 기술 발전에 따라 변화하는 시대에 우리는 미술품을 통해 새로운 경험을 얻고 변화에 대응하는 지속 가능한 문화 공간이 필요하다. 이에 뉴미디어 아트 ( New media art ) 전시를 통한 몰입 경험과 NFT를 활용한 아트테크를 통해 투자 경험을 주는 새로운 문화예술 플랫폼을 제안한다.

Digital technologies that have changed year by year have the art market face a new evolution. Non-fungible tokens ( NFTs ) makes us experience new ways of trading art ownership and find a solution of forgery. Especially as Art-Tech have been popularized, the art auction market steadily grows and the new forms of art emerges. In days of Digital-tech, We should experience something new through Art and need a sustainable cultural space that corresponds with digital-tech. So I suggest a new Culture and arts platform that contains New media art exhibition that can give you a immersive experience and NFT Art-Tech that can give you a new investment experience.



MEGA BIONIC

홍재호

호서대학교 실내디자인학과




2050년에는 전체 인구의 약 70%에 가까운 60억 명이 상이 도시에 거주한다. 많은 인구가 도시에 거주하게 되면서 공간 부족과 식량 부족 현상이 늘어난다. 또한 사회가 발전함에 따라 사람들의 건축에 대한 요구도 점점 높아지고 있다. 인간은 더 빠른 건설, 더 큰 건물 규모, 더 다양한 공간을 추구한다. 본 프로젝트는 기술의 변화에 따라 미래의 대규모건축물이 모듈러 셀로 건축될 수 있다고 가정하여 도시 인구증가와 식량문제에 대응하기 위해 세포들이 증식을 통해 기하급수적인 증가를 가져오며 빠른 조직 성장을 하는 메커니즘을 가진 세포증식에서 하나의 세포를 모듈화된 건축물로 해석하여, 미래의 도시에 공간이 빠르게 증식해 나아가는 Mega Bionic을 통해 새로운 공간 경험을 제안한다.

By the year 2050, it is projected that nearly 70%, or over 6 billion people, of the global population will reside in cities. As a consequence of this significant urbanization trend, issues related to spatial scarcity and food shortages are on the rise. Furthermore, as society continues to advance, there is a growing demand for architectural innovation. Humans are increasingly seeking faster construction, larger building scales, and more diverse spatial experiences. This project assumes that future large-scale buildings can be constructed with modular cells to address urban population growth and food problems, adapting to changes in technology. It interprets individual cells as modular buildings, with cells proliferating through a mechanism that results in exponential growth and rapid tissue expansion. Through Mega Bionic, which facilitates rapid space proliferation in future cities, it proposes a new spatial experience.

인선  
ACCEPTED

## INDIVIDUAL TOUN

### 이주현

대구대학교 실내건축디자인학과

2023년 Z세대를 상징하는 키워드 중 하나로 '하이퍼 퍼스널리티'가 떠오르고 있다. 하이퍼 퍼스널리티란 다른 사람과 구별되는 선명하고 입체적인 나의 모습을 보여주는 것을 말한다. 또한 이와 관련하여 1:1 맞춤 브랜드로 TOUN28이 있다. TOUN28은 우리나라의 1인 맞춤 비건 스킨 케어 브랜드이다. TOUN28의 의미에는 T존(이마와 코), O존(눈가), U존(턱선), N존(입가) 부위별 관리가 필요하다는 의미와, 28일마다 변하는 기후, 피부 세포주기 등을 빅데이터 기술을 활용하여 고객에게 28일 동안 맞춤 비를거리를 제공한다라는 의미를 갖고 있다.

현재 TOUN28은 고객의 피부상태를 진단하기 위해서는 카페와 같은 공공장소에서 컨설팅 약속을 잡고 피부 상태를 진단하여 빅데이터 정보 기술을 통해 비를거리를 제공하는 방식에 있다. 따라서 한 건물 안에서 컨설팅을 받고 1인 케어를 받을 수 있는 다양한 1인 맞춤형 경험 공간을 통해 색다른 경험을 할 수 있는 체험형 플래그십 스토어를 제안한다.

Hyper personality is emerging as one of the keywords symbolizing Generation Z in 2023. It refers to showing a clear and three-dimensional image of me that distinguishes me from others. In addition, TOUN28 is a 1:1 customized brand in this regard. TOUN28 is Korea's personalized vegan skin care brand. TOUN28 means that management by T-zone (imawa nose), O-zone (eye view), U-zone (jaw line), and N-zone (mouth) is necessary, and that it provides customers with customized work for 28 days by utilizing big data technology for climate and skin cell cycles that change every 28 days.

Currently, TOUN28 is in a way to provide a bar through big data information technology by making consulting appointments and diagnosing skin conditions in public places such as cafes to diagnose customers' skin conditions. Therefore, we propose an experience-type flagship store where you can have a different experience through various one-person customized experience spaces where you can receive consulting and one-person care in one building.



Time-line Village

송의진, 김세연  
한성대학교 VMD전시디자인학과



기술의 변화와 발전에 따라 평균 수명은 늘어나고 있으며 공동체 구성원 속 노인층의 비율은 높아지고 있다. 미래 사회의 공간은 이러한 동향을 파악하고 모두를 아우를 수 있는 방향으로 고려되고 설립되어야 한다. 우리가 경험하고 있는 다양한 신기술이 모든 세대를 아우르고 있지 않음은 부정할 수 없는 사실이다. 기술의 접근성은 젊은 세대로 향하고 그들에게 유리하게 작용하고 있으며, 이는 기술 사용의 격차를 발생시킨다.

기술의 비약적인 발전은 언젠대, 누구에게나 기술 취약층이 될 가능성을 동반한다. 따라서 우리 역시 맞이할 미래를 위해, 생애 주기 전반에 걸쳐 사용할 수 있는 사용자 맞춤형 모듈식 공간을 제안한다. 노인의 행동 특성, 생활 습관 연구 및 사용자 맞춤형 공간 분석을 통해 기존 기술의 기득권층인 젊은 세대와 취약 계층인 노인 계층 모두에게 스며들 수 있는 공간을 제시하고자 한다. 세대와 공간을 연결하는 타임라인 빌리지는 우리가 앞으로 마주할 기술의 격차를 줄여줄 새로운 주거형태이다.

As technology changes and advances, life expectancy is increasing, and the proportion of the elderly in community members is increasing. The space of the future society should be considered and established in a direction that can grasp these trends and encompass everyone. It is undeniable that the various new technologies we are experiencing do not span all generations. Access to technology is heading to the younger generation and working in their favor, creating gaps in technology use.

The rapid development of technology is accompanied by the possibility of anyone becoming vulnerable to technology at any time. Therefore, for the future that we will also face, we propose a user-customized modular space that can be used throughout the life cycle. Through research on the behavioral characteristics and lifestyle of the elderly and analysis of customized spaces, we would like to present a space that can permeate both the younger generation, who are vested in existing technology, and the elderly, who are vulnerable. Timeline Village, which connects generations and spaces, is a new type of housing that will close the gap in technology we will face in the future.

인선  
ACCEPTED

## Digital Interactive season Space

김한별  
부천대학교 실내디자인학과

Digital Interactive season Space는 미디어를 통해 계절과 디지털이 상호작용하는 공간이다. 날씨와 계절은 우리가 통제할 수 있는 영역이 아닌 일방적으로 맞춰 나가야만 하는 문제이다. 지구온난화로 인한 기후변화의 피해가 점점 심해지면서 사계절의 경계가 무너져 가고 있다. 하지만 현실적으로 인간이 기후변화를 막을 수 있는 방안은 없다고 한다. 그러기에 우리는 필연적으로 닥칠 기후변화에 적응하고 사라져가는 계절을 되찾을 새로운 방안이 필요하다. Digital Interactive season Space는 언제나 자신이 원하는 계절을 느낄 수 있으며 통계가 불가능한 날씨와 계절을 내가 원하는 대로 커스터마이징할 수 있는 공간을 제안한다.

Digital Interactive season Space is a space where seasons and digital interact through media. Weather and seasons are not areas we can control, but are issues that must be adjusted unilaterally. As the damage from climate change due to global warming becomes increasingly severe, the boundaries between the four seasons are collapsing. However, realistically, there is no way humans can prevent climate change. Therefore, we need new ways to adapt to the inevitable climate change and bring back the disappearing seasons. Digital Interactive season Space proposes a space where you can feel the season you want at any time and customize the uncontrollable weather and seasons to your liking.



# Rebirth of trash: From Waste to Wonder

The space resuscitating the sting-dong sewing distance, and performs the up-cycling



**Concept** [Given]

Developers are asked to design a sustainable shape and reconstruct it according to the building's location characteristics of Sting-dong. It is a new building, incorporating traditional and modernized form in new materials, incorporating traditional and modernized form in new materials, Park, etc. Energy, etc. The concept characteristics of Green are not only in the form, but also in the function, and the concept of Green is not only in the form, but also in the function, and the concept of Green is not only in the form, but also in the function.

**Design Process1** [Learning process]

Learning, and in the direction of creation activities, is completed through shared activities, which are an art and science of research.

**Materials**

Materials used include: Recycled plastic, Recycled paper, Recycled wood, Recycled metal, Recycled glass, Recycled fabric, Recycled concrete, Recycled brick, Recycled stone, Recycled aggregate, Recycled asphalt, Recycled rubber, Recycled foam, Recycled insulation, Recycled paint, Recycled ink, Recycled toner, Recycled wax, Recycled oil, Recycled grease, Recycled food, Recycled feed, Recycled fertilizer, Recycled fuel, Recycled energy, Recycled water, Recycled air, Recycled light, Recycled sound, Recycled vibration, Recycled motion, Recycled information, Recycled knowledge, Recycled wisdom, Recycled love, Recycled hope, Recycled faith, Recycled trust, Recycled respect, Recycled kindness, Recycled compassion, Recycled empathy, Recycled understanding, Recycled wisdom, Recycled love, Recycled hope, Recycled faith, Recycled trust, Recycled respect, Recycled kindness, Recycled compassion, Recycled empathy, Recycled understanding.

**Mass Process**

Step 1: Concept, Step 2: Plan, Step 3: Design, Step 4: Production, Step 5: Distribution, Step 6: Sale, Step 7: Use.

**Floor Plan**

3 Floor, 2 Floor, 1 Floor

**Isometric**

**Elevation**

Section A, Section B

**Background**

Recently, the problem of environmental pollution due to global warming has been seriously discussed. However, the construction of buildings and the use of materials have not been environmentally friendly, and waste recycling is one of the main issues in urban development. Therefore, this project aims to create a sustainable building that can reduce environmental pollution and actively participate in environmental protection. The project is a sustainable building that can reduce environmental pollution and actively participate in environmental protection.

**Purpose** "Recognition and Development"

It was intended to create an up-cycling center to collect the existing stock of waste materials, and provide a sustainable solution for recycling up-cycling products and services. The project is a sustainable building that can reduce environmental pollution and actively participate in environmental protection.

**Target**

[Building - sting-dong resident] [Environment] [Community]

Designing living spaces for life with [Building] [Environment] [Community]

Make and share your identity with other people through up-cycling.

**Site**

307-2, Sting-dong, Jung-gu, Seoul



인성  
ACCEPTED

## Rebirth of trash: From Waste to Wonder

진주은  
부천대학교 실내디자인학과

업사이클링은 버려진 물건을 수리하여 새로운 가치 있는 제품으로 재활용하는 개념으로, 환경 문제에 대한 해결책으로 다양한 분야에 통합되고 있다. 이를 활용한 복합문화공간을 제안하며, 미디어 비주얼, 3D 프린팅, 자동화된 재활용 쓰레기통을 통해 업사이클링 인식을 높이고 지속 가능한 솔루션을 제시한다. 이를 통해 방문객들은 시각적으로 이해하고, 새로운 재활용 기술을 체험하며, 3D 프린팅으로 만든 페플라스틱 제품을 탐색하면서 환경 문제에 대한 개인의 역할을 강조하는 몰입형 환경을 조성한다.

Upcycling is the concept of repairing an item into a new value-added product, which is being incorporated into various fields as a solution to environmental problems. Through the multicultural space, we raise awareness of upcycling, propose sustainable solutions, and utilize media presentations, automated trash cans, and 3D printing technologies to experience and understand upcycling. This creates an immersive environment that encourages individuals to understand environmental issues and actively participate in sustainable solutions.



인선  
ACCEPTED

## Crack, break the line between life and death

### 임지창, 최민서

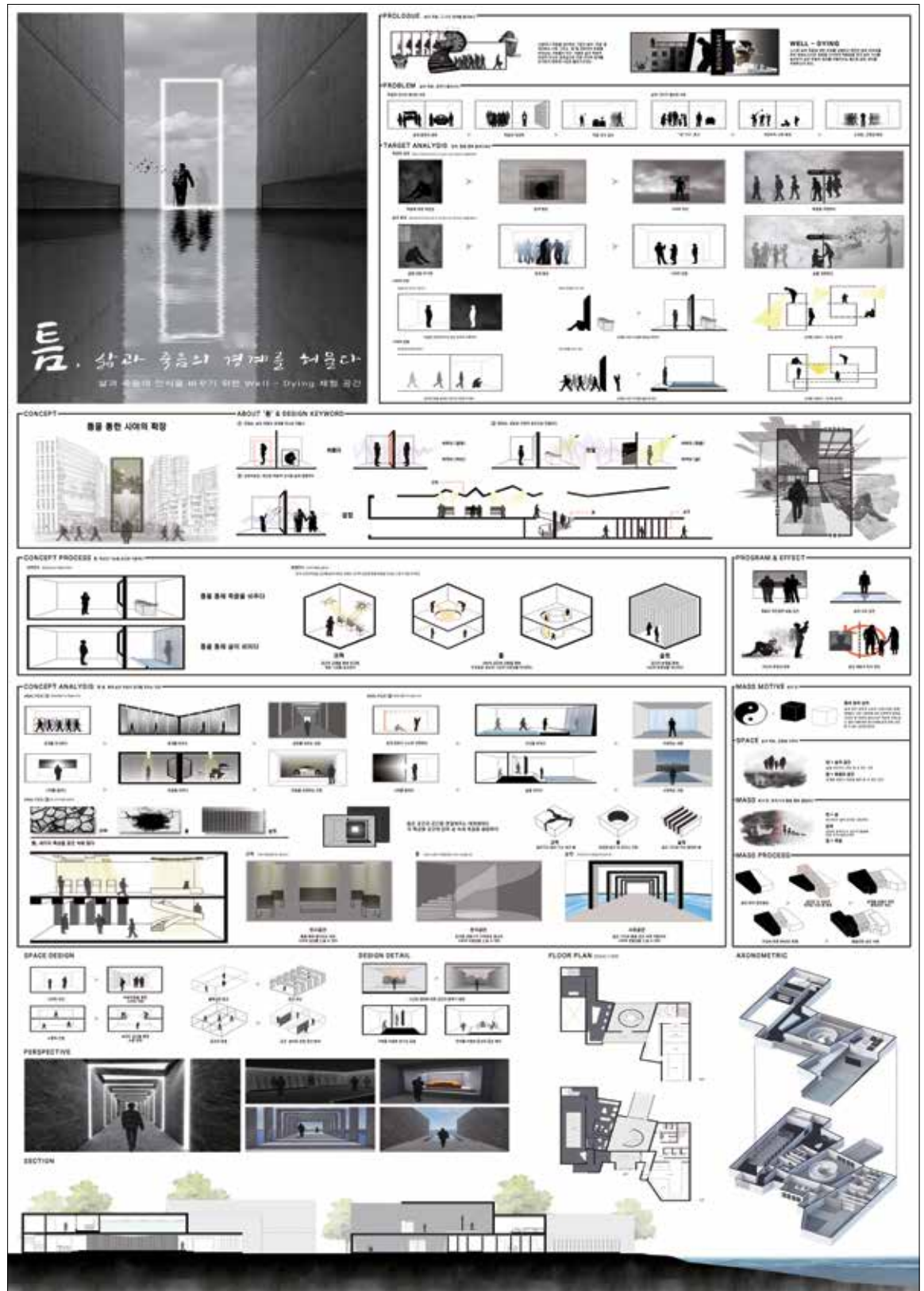
대구한의대학교 실내디자인학과

평소 죽음에 대해 생각해 본 적 있는가?

시대의 변화와 기술의 발전으로 인해 장례의 문화와 죽음의 의식이 변했고 의학 기술의 발달로 인해 죽음을 연명하며 죽음을 아름답고 존귀하게 받아들이는 것이 아닌 회피와 외면의 대상이며 두려움의 존재로 자리 잡고 있다. 이러한 문제점으로 인해 삶을 외면하여 죽음을 바라보는 대상과 죽음을 외면하여 삶의 본질적 가치를 깨닫지 못하는 대상들의 의식을 변화시키고자 웰다잉 체험 문화 공간을 구성하고자 한다. 틈이라는 상징적 매개체를 통하여 틈의 본질적 특성인 연결성, 확장성, 상호작용을 통해 각 공간을 구성하여 삶을 비치고 죽음을 비추어 삶과 죽음 각각의 경계를 하나로 허물고자 하였고, 틈의 형태적 종류 크랙, 슬릿, 홀의 특징을 이용하고 제고된 죽음의 인식을 삶에 결합시키도록 하였다. 이러한 단계별 공간을 통하여 삶과 죽음의 경계를 허물고 의식을 바꾸고자 한다. 삶과 죽음의 경계가 단절된 세상에서 죽음을 직접 보려 하며 삶의 의미와 소중함을 깨닫게 될 것이다.

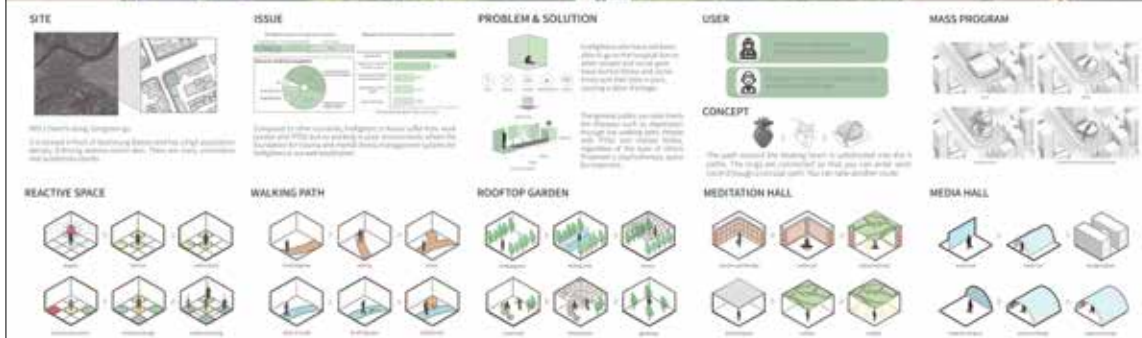
Have you ever thought about death?

The culture and death consciousness of funeral have changed due to the changes of the times and the development of technology, and death lives on due to the development of medical technology, and death is not a beautiful and noble acceptance, but an object of avoidance and ignorance and a being of fear. Due to these problems, we intend to create a well-dying experience cultural space to change the consciousness of objects who look at death by turning away from life and those who do not realize the essential value of life by turning away from death. Through the symbolic medium of the gap, each space was constructed through connectivity, scalability, and interaction, which are the essential characteristics of the gap, to break the boundaries of life and death into one in light of life and death, using the characteristics of cracks, slits, and holes of the gap and combining the enhanced perception of death with life. Through this step-by-step space, the boundary between life and death is broken and consciousness is changed. In a world where the boundary between life and death is cut off, you will see death in person and realize the meaning and importance of life.



PTSD : Psychotherapy Space

황은총, 윤선영, 박현진  
호서대학교 실내디자인학과



소방관들은 업무 스트레스와 화재 현장에 출동하여 화재를 진압하는 과정에서 요구조자를 구하지 못해 죄책감 및 동료들 잃은 슬픔으로 충격을 받아 외상 후 스트레스 장애를 겪고 있다. 하지만 우리나라 소방관들은 사회적 시선과 심리치료를 받으려 가면 낙담한다는 낙인 때문에 인 사상 불이익을 걱정해 혼자 버티다가 치료를 제때 받지 않고 심각한 상태에 이르고 나서야 치료를 시작하여 더욱 고통을 받는 상황이다. 그래서 사회적 시선에 구애받지 않고 치료를 받으러 갈 수 있도록 남몰래 가는 폐쇄적인 공간이 아닌, 모든 사람이 이용할 수 있는 산책길을 통해 개방적인 공간을 형성하여, 산책길에 있는 자가 진단 리스트를 보면서 심리치료에 도움이 되는 공간을 체험하고 개방과 폐쇄가 공존하여 사회적 시선에 구애받지 않고 심리치료를 받을 수 있는 공간을 제안한다.

Firefighters in Korea experience post-traumatic stress disorder (PTSD) due to job-related stress and the trauma of not being able to rescue people during fire emergencies. Unfortunately, societal stigma and concerns about potential professional repercussions prevent them from seeking psychological treatment. They endure their suffering in isolation, waiting until their condition becomes severe before seeking help. To address this issue, we propose the creation of an open space accessible to everyone through a walking path, rather than a secretive and stigmatized environment. Along this path, individuals can assess their need for therapy by reviewing self-diagnostic checklists and experience therapeutic spaces while walking. This concept combines both openness and privacy, allowing individuals to receive psychological treatment free from social gaze.

인선  
ACCEPTED

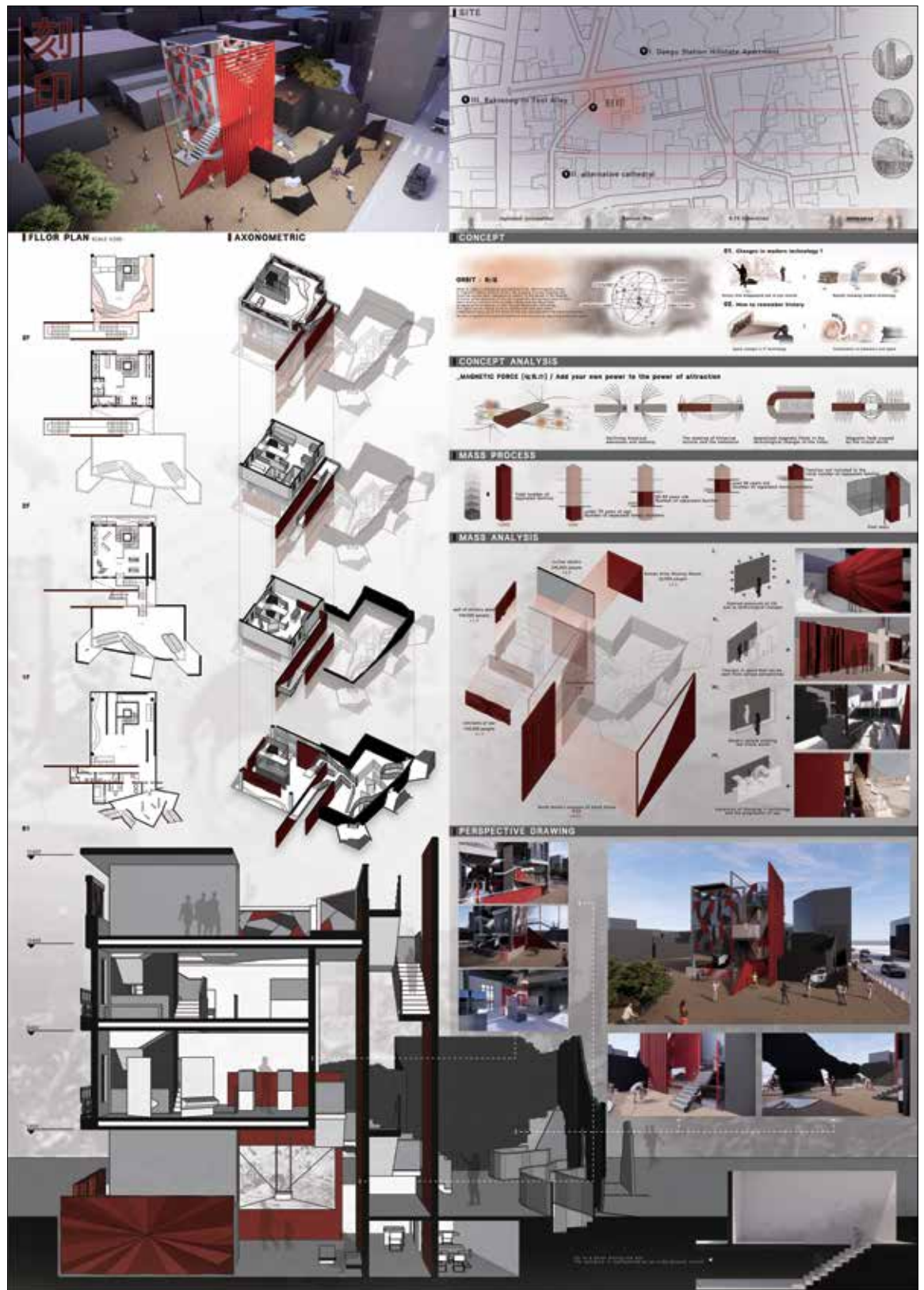
carve a seal

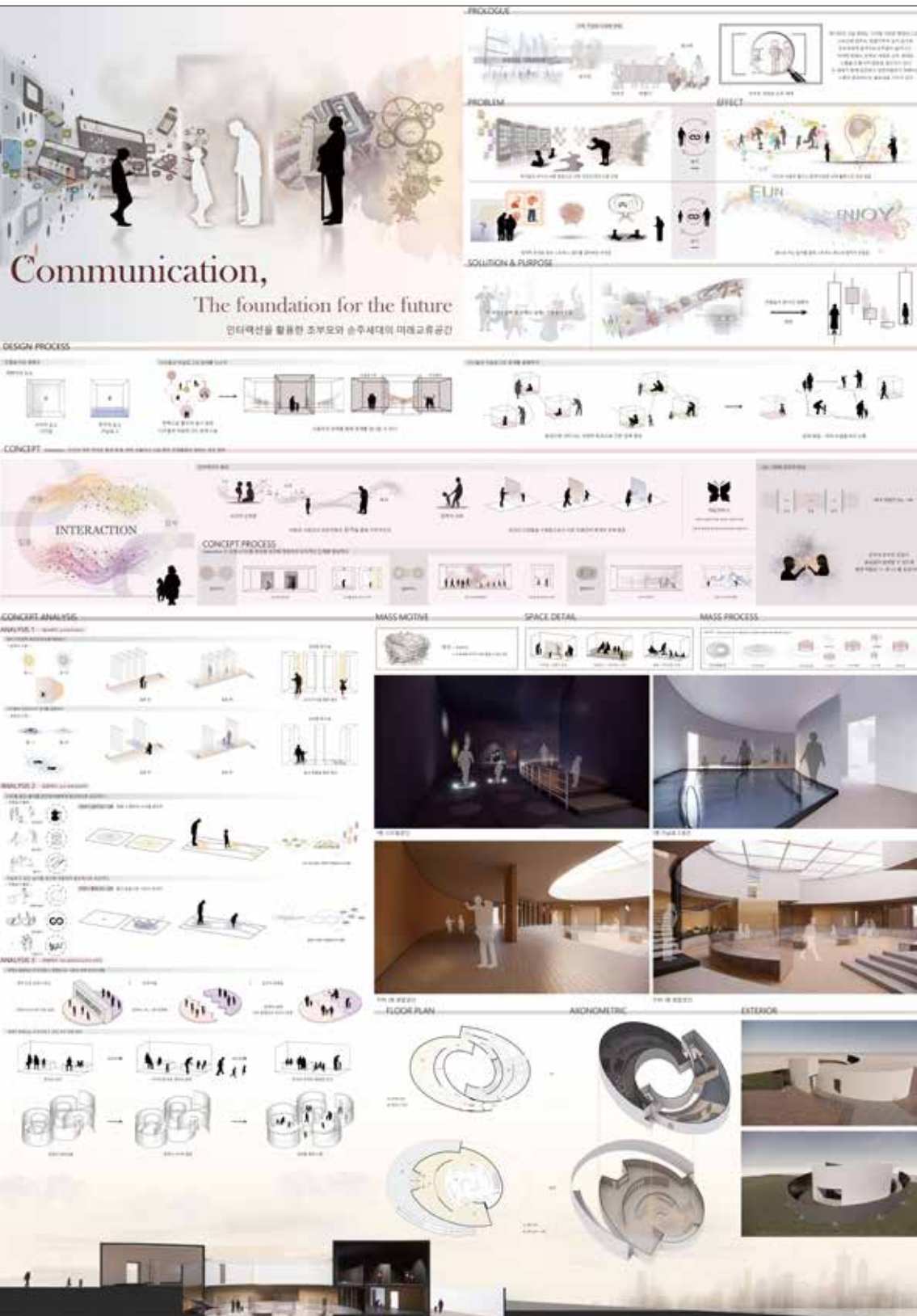
## 조형우, 노규리

대구한의대학교 실내건축디자인학과

현시대의 기술변화는 그야말로 인간의 삶의 환경이 급속도로 바뀌고 있다고 생각할 정도로 우리가 마주하고 있는 IT 기술의 변화는 파괴적이다. 그래서 우리는 기술의 발달이 가져온 변화와 효과들을 이용한 Me (가상) + Universe (공간)을 이용하여 가상과 현실이 융합되어 있는 확장 가상 세계 기술을 도입한 건물로 이 공간에서만 느껴볼 수 있는 가상 세계의 문을 제공한다. 우리는 지금도 진행 중인 전쟁에 대해 어느 정도의 의식을 하고 있으며, 대한민국 국민의 수많은 희생과 노고로 현재의 대한민국을 지켜내 주신 분들에 대한 역사 지식은 어느 정도일까 역사는 과거와 현재의 끊임없는 대화를 통해 해석되고 기록이 되어간다, 과거라는 것은 이미 지나간 시간이며, 없어져 버려 대화할 수 없는 대상으로 우리가 기억해주지 못하면 기록은 점점 없어져 버릴 것이다. 그래서 우리는 직접 체험해보며 경험 속에서의 기억을 각인시키며, 이러한 문제점들을 해결하기 위해 직접 그 공간으로 들어가 새로운 세상의 역사를 이루어 내기를 기대해본다.

The changes in IT technology that we are facing are so destructive that we can think of the technological changes of the current era as rapidly changing the environment in which humans live. Therefore, we created a building that introduced augmented virtual world technology that combines virtuality and reality by using Me (virtual) + Universe (space), which takes advantage of the changes and effects brought about by the development of technology. Provides a door to a virtual world that cannot be accessed. How much do we know about the ongoing war, and how much do we know about the history of those who protected our current Republic of Korea amid the countless sacrifices and hardships of the Korean people? The past is interpreted and recorded through constant dialogue. The past is a time that has already passed, an object that has disappeared and cannot be interacted with. If you don't remember, the records become more and more numerous. lost. Therefore, we hope to experience it directly, imprint our memories from that experience, enter that space directly, solve these problems, and create the history of a new world.





## Communication, The foundation for the future

김예나, 민채은  
대구의대학교 건축학과 실내디자인전공

현시대의 기술 변화는 디지털 사회로 확장되고 있다. 그로 인해 한부모, 맞벌이 부부 등의 증가로 조부모에게 맡겨지는 손주들이 늘어나고, 이러한 변화는 조부모 세대와 손주 세대의 소통을 단절시켜 갈등을 일으키고 있다. 디지털 사회의 변화는 조부모 세대에 적응의 어려움을 주고 손주 세대에 디지털중독이라는 문제점을 지니게 된다. 우리는 서로의 가치관 차이를 수용할 수 있도록 각 세대가 함께 할 수 있는 친근하고 어렵지 않은 전통 놀이 요소를 가져왔다. 궁극적인 목적은 미래사회 변화에 발맞춰 나가기 위해 서로에게 소통이라는 중요성을 심어주고, 교류의 장을 제안하고자 한다.

Modern technological change is expanding into the digital society. Accordingly, the number of grandchildren being left to their grandparents is increasing due to the increase in single parents and dual-income couples, and this change is leading to a breakdown in communication between grandparents and grandchildren, causing conflict. Changes in the digital society make it difficult for the grandparents' generation to adapt, and the grandchildren's generation suffers from the problem of digital addiction. We brought elements of traditional play that are familiar and not difficult for each generation to play together, to accommodate differences in values. The ultimate goal is to instill in each other the importance of communication and propose a venue for exchange in order to keep pace with changes in future society.

인선  
ACCEPTED

## OVER THE RAINBOW

### 채빛나

부천대학교 실내건축디자인학과

최근 전쟁이나 자연재해로 인해 수많은 인명피해와 삶의 터전을 잃은 난민들이 증가하고 있다. 하지만 한국에서는 난민을 거의 받지 않을뿐더러 제대로 갖춰진 지원시설 또한 없다. 재난의 아픔을 겪고 넘어온 난민들이 한국 문화에 적응하고 자립하기 까지 안전하고 편안한 공간이 필요하다. 학습, 생활, 교육 공간등에 색깔을 넣어 마음을 치유하고 미디어 아트에 주요한 난민 사건을 담아 난민 문제라기보다는 사회적인 문제로 인식되는 공간을 제안한다.

Recently, the number of refugees who have lost their lives and homes due to wars or natural disasters is increasing. However, there are few refugees in Korea and there are no well-equipped support facilities. A safe and comfortable space is needed for refugees who have passed through the pain of disaster to adapt to and become self-reliant in Korean culture. It proposes a space that is recognized as a social problem rather than a refugee problem by healing the mind by adding colors to learning, life, and educational spaces and incorporating major refugee events in media art.



Rin - Connect

김선재, 김나은  
울산대학교 산업디자인학과



Tech. - 플로팅 공법



물가에 볼 수 있는 인공 부지를 설치하고, 그 뒤에 지은 건물 및 기술을 일컫는 말이다. 건물 하중에 저항하여 수위 변화 대응, 추가난 극복, 지속 가능한 친환경 에너지 획득 등 다양한 기대 효과를 가진 기술이다.

RIN - 잇다

Rin(린)은 한자 이음 린(隣)에서 착안한 이름이다. Rin은 지역사회 내 연결 구축에 중점을 두고 있으며, 개인과 지역사회의 정체성 형상에서 중심적인 역할을 수행하는 복합 문화공간이다.

Site Info.



울산의 남구, 중구를 가로지르는 강이며, 울산의 상징적 공간이다. 남구는 유희적 속선, 중구는 주거 공간의 속성 특성만 이어지도록 각각 형성하고 있다.

Background



현대 도시인은 겪을하는 기술 발전의 흐름 속에서 정전의 여유도 없이 살아간다. 하지만 작은 디스플레이만 바라본 채 일상에서 지어 살아간다 보면 스트레스와 피로가 누적되고, 주변 사람과의 인간관계 형성에도 어려움이 있을 수 있다.

Concept



수상(水上)에 복합 문화 공간을 건설하고, 강물을 끌어 올려, 식물 재배 및 전력 공급 등에 필요한 에너지로 사용할 수 있도록 한다. 이러한 기술은 물 위의 도심 속 자연 공간이라는 새로운 형태의 복합 문화 공간을 조성할 수 있다.

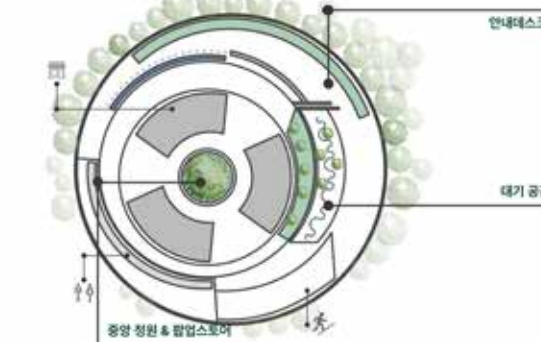
Exterior Design



방문자들이 소용돌이치는 소리가 울려 퍼지는 곳이라는 의미로 '엔터테인먼트 모티브'로 디자인 하였다. 휴식 공간 및 카페 등이 위치하고 있으며, 카누, 카약 등 수상스포츠포지까지 즐길 수 있는 새로운 즐거움을 만들어내는 공간이다.

Interior Design

자연을 현대적인 건축과 어우러지게 하는 바이오 필릭 디자인을 도입하여 바쁜 일상을 지치는 현대인들의 휴식공간으로 이용 가능하도록 하였으며, 시각장애인 등 사회적 약자들을 위한 유니버설 디자인 및 참차오로 즐기는 콘텐츠 등 사용자 중심 디자인으로 기존의 복합 문화 공간과의 차별성을 강화하였다.



대기 공간으로 물이 흐르는 소리를 즐기며, 자연에서의 편안함과 청각적 여유를 느낄 수 있도록 하였다.



3곳의 방형 스페이스는 중앙의 나무를 기준으로 원형 동선을 그리며 위치한다. 개방스피어, 오픈 스페스, 구조물 없이 개방된 공간이 많아, 방형과 원형이 만나면서 볼 수 있는 구조로 되어 있어, 방형 스페스가 일관하지 않은 경우에는 구조물로 덮어 있다.

Rin is a name derived from the Chinese character . Rin is a complex cultural space that focuses on building connections within the community and plays a central role in creating an identity for individuals and communities. It is built on the water using the floating method to draw water and use it as power generation and plant cultivation water to create eco-friendly energy, while also forming a difference from the existing cultural space. In addition, the application of biofilic design and universal design not only serves as a resting place for city residents, but also has the property as a space that anyone can easily access and enjoy.

인선  
ACCEPTED

## BEYOND THE PHRASE

박정준, 박윤이, 임소민  
호서대학교 실내디자인학과

기술이 발달하면서 다양한 IT 기술을 익히고, 발전된 사회에 적응하는 것은 너무나 중요하다. 최근 여러 매체에서 문해력의 중요성을 강조하며 사람들이 '문해력'이라는 용어에 관심을 가진다. 이는 글자를 소리내어 읽는 능력에 더하여 글의 의미를 파악하고 이해하는 능력을 뜻한다. 최근 젊은 세대의 낮은 문해력으로 인해 이들은 대화의 맥락을 파악하지 못하고, 의미를 찾지 못하여 이야기에 집중하지 못하는 문제점이 나타나고 있다. 이는 사회적 소통에 큰 불편함과 단절을 야기한다. 문해력은 이해력을 넘어서 사고력과 판단력, 통찰력을 만들어내는 영역이다. 우리는 문해력의 필요성에 대해 또 한 번 그 의미를 강조할 필요가 있다. 따라서 젊은 세대들의 문해력 향상을 위한 놀이공간을 제안한다. 미래 기술을 활용한 놀이공간의 체험을 통해 자신의 문해력 수준을 파악하고, 문해력 향상의 필요성을 느끼게 한다. 스스로에 대한 인지는 곧 사회문제에 대한 인식으로 이어지고, 문해력 향상으로 이어져 더 나은 소통을 만들어내고 이는 곧 사회적으로 이들을 연결하게 될 것이다.

As technology develops, it is so important to learn various IT technologies and adapt to an advanced society. Recently, various media have emphasized the importance of literacy, and people are interested in the "literacy." This refers to the ability to read letters aloud and grasp and understand the meaning of the text. Recently, due to the low literacy of the younger generation, there is a problem that they cannot grasp the context of the conversation and cannot find meaning, so they cannot focus on the story. This causes discomfort and disconnection in social communication. Literacy is an area that creates thinking, judgment, and insight beyond comprehension. We need to emphasize the meaning of literacy once again. Therefore, we propose a play area to improve literacy for the younger generation. Through play experiences using future technologies, they feel the need to grasp their level of literacy and improve literacy. Recognition of oneself will soon lead to awareness of social problems and improvement of literacy, creating better communication, which will soon connect them socially

