

DU-도전학기제 참가신청서

성명		학번	
단과대학		학과(전공)	
휴대전화 번호		이메일	
보호자 성명		보호자 연락처	
도전학기 지도교수			
도전학기 과제명	(한글) 정착하지 않고 자유롭게 이동하며 레포츠를 즐기는 디지털노마드 (Digital Nomad) 세대를 위한 제품 연구 (영문) Study of products for 'Digital nomads' that enjoy leisure and sports		
도전 기간	2017 - 2학기	도전 영역	☐ 일반선택영역 ☒ 전공영역
도전학기 과제 내용 요약	<디지털 노마드 세대를 위한 제품 디자인>이 도전학기 과제의 큰 주제이다. 도전학기 기간 동안 사회 트렌드를 디자인적 관점으로 연구하고 이것을 제품디자인으로 풀어내는 학습을 한다. 또한 디자인의 소재, 구조연구까지 나아가 시제품으로 제작한다. 도전학기 연구 과제로 국제 공모전에 도전하여 수상하는 것을 최종 목표로 구체적인 학습을 한다.		
대학 재학 중 주요 교내외 활동	기관명	활동기간	활동내용
	유니브엑스포 대구	2014. 10	대학 내 부스 운영
	대구에술발전소	2015. 09 - 11	서포터즈, 전시장 관리 및 홍보
	도쿄디자인어워드 워크	2015. 09	전시 출품
	코리아 디자인 멤버십	2016	디자이너 멤버로 활동
	PVC 에코 디자인 공모전	2015	특선
	유니버설 디자인 공모전	2015	입선
	Pinup 컨셉 디자인 어워드	2016	입선
2017-1 교내외 장학금 수혜내역	구분(교내/교외)	장학금명	장학금액(원)

상기와 같이 도전학기제에 지원합니다.

2017년 8 월 14 일

신청인 :

DU-도전학기제 도전계획서

성명		학번	
단과대학		학과(전공)	
도전학기 과제명	(한글) 정착하지 않고 자유롭게 이동하며 레포츠를 즐기는 디지털노마드(Digital Nomad) 세대를 위한 제품 연구 (영문) Study of products for 'Digital nomads' that enjoy leisure and sports		
신청학점 및 교과구분	전 공: 6 학점	예상 소요 예산	1,000,000 (백만) 원
	일반선택: 학점	소속 학과장	
학과장 의견	참석한 아이디어이며, 트렌드를 반영한 가치 있는 연구 대상임.		

1. 도전의 배경

사회

SNS
1인가구
1인미디어
유희라이프
4차산업혁명

기술

IoT
컴테크
가상현실
원격통신
무인자동차

경제

공유경제
비정규직
소셜벤처
온디맨드
빅데이터

이동성

공유성

기술력

Digital Nomad

디지털노마드

▲ 사회적 배경 분석

사회, 기술, 경제적 트렌드를 분석한 결과 디지털 노마드의 시대가 올 것이라는 결과를 도출했다. 디지털 노마드(Digital Nomad)는 인터넷과 스마트폰을 비롯한 각종 모바일 기기, 빠른 교통을 이용하여 어디든지 이동한다. 물리적인 족쇄에서 풀려난 이들은 시간만 있으면 자유롭게 이동하며 여가를 즐기고, 레포츠를 즐긴다. 새로운 세대의 라이프스타일을 반영하여 디지털 노마드가 사용하는 제품을 디자인하고자 한다. 도전학기제를 통해 연구와 조사에만 그쳤던 프로젝트를 실행하여 구체적인 디자인과 시제품 제작 등 더욱 발전된 성과를 달성하고자 한다.

2. 도전 및 도전 과제의 목표

사회, 기술, 경제적 트렌드를 디자인적 관점에서 탐구한 결과, 라이프 스타일이 변화함에 따라 제품 또한 변화해야 한다는 인사이트를 도출했다. 인사이트를 바탕으로 제품디자인 하는 것을 도전학기제의 가장 큰 과제로 둔다. 다음은 구체적 목표이다.

목표1. 사회적 배경을 디자인적 관점으로 연구하여 산업디자인 제품으로 풀어낸다.

목표2. 제품 디자인 과정에서 구조적인 연구와 시제품으로 실현할 수 있는 디자인을 한다.

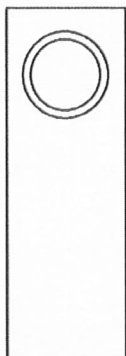
목표3. 완성된 제품 디자인으로 판넬 제작 후 공모전, 아이디어 경진대회에 출품하여 수상한다.

평소 관심을 가지고 있었던 주제를 디자이너의 관점에서 주체적으로 해석하여 제품으로 디자인화 시키는 방법을 모색하고 실현한다. 이후 공모전, 경진대회 등 실질적인 성과를 목표로 도전학기를 수행한다.

3. 도전 과제 내용

[제품의 기능]

앞으로의 삶은 일에 얽매이지 않고 여가를 즐기며 가볍게 이동하는 삶을 살게 될 것이라고 예측한다. 이동하며 여가, 레포츠를 즐기는 사람들을 위한 ‘개인용 레포츠 환경 모니터링 기기’를 연구, 디자인한다.

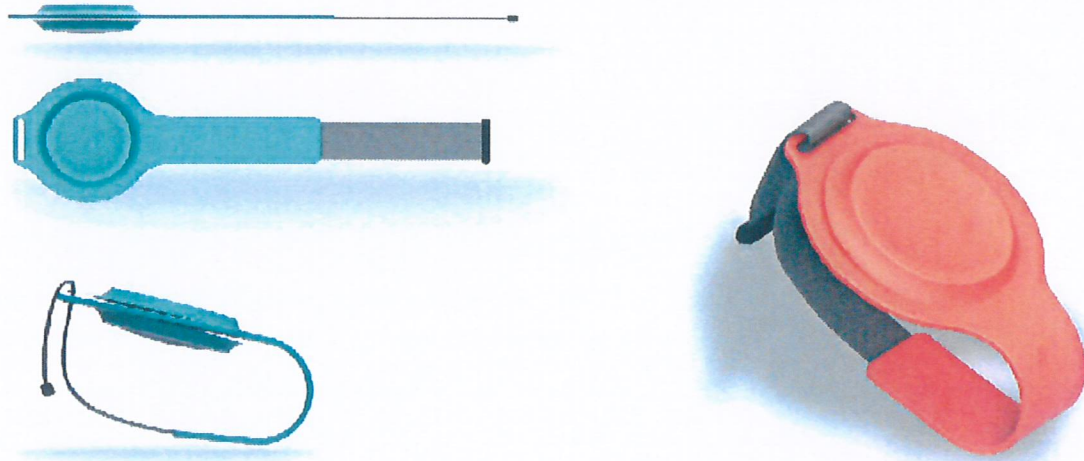


- 메인 컨트롤러
조작이 가능한 컨트롤러이자 레포츠를 즐기는 중 이슈가 있을 경우 빛과 진동으로 알람을 준다.
- 온습도 센서
온습도, 바다의 물 온도, 파도의 높이, 미세먼지 등 이동시 가변적 상황에 대한 정보를 인식한다.
- 위치 센서
이동하고자 하는 곳의 거리, 시간에 대한 위치정보를 인식한다.

▲ 제품의 기능 설명

[제품 디자인]

자유롭게 언제든지 이동하는 사람을 타겟으로 제품을 디자인한다. 가볍고, 몸에 착용 가능하여 언제 어디서나 이동하는 곳에 함께할 수 있는 제품의 형태로 디자인하고자 한다. 아래의 디자인을 더욱 발전시킨 후, 구조적 연구를 진행할 것이다.

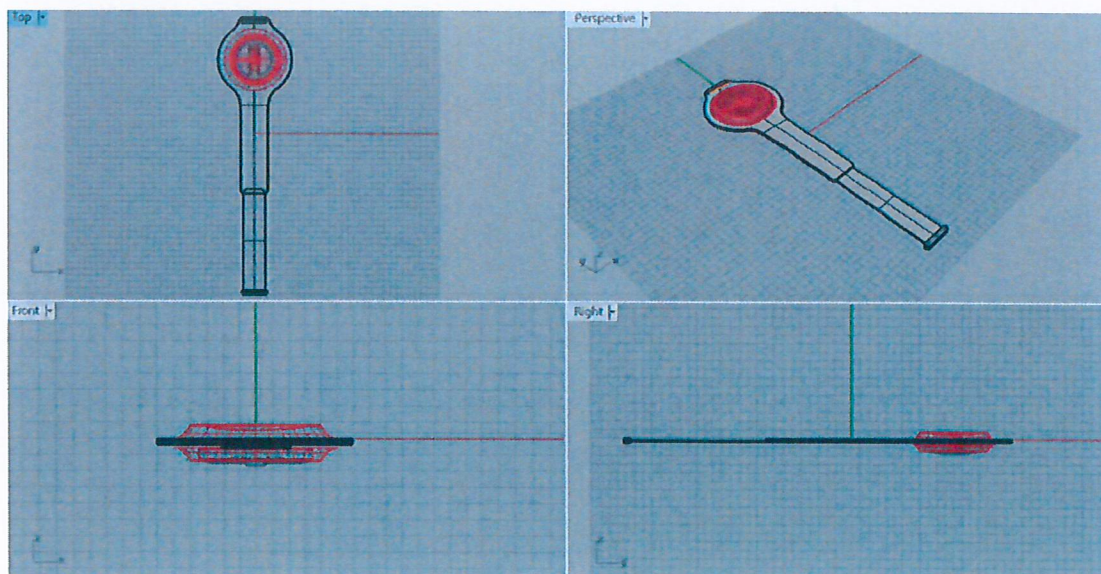


1차 시안

휘어서 팔, 가방에 착용할 수 있는 디자인

[시제품 제작]

디자인, 구조연구가 완료되면 도면을 그려 시제품을 제작하고자 한다. 제작방법과 소재에 대한 연구를 진행할 예정이다. 아래는 1차 도면이다. 추후 2차도면으로 구체화하여 진행할 예정이다.



1차 도면

[공모전/경진대회]

주제에 대한 심도있는 연구를 통해 제품 디자인을 한다. 이후 PinUp Concept Design Awards 에 출품하고자 한다. 또한 교내 아이디어경진대회에 참가하여 아이템의 사업화에 도전한다.

4. 도전 과제 추진일정

[추진일정]

추진 내용	M8	M9	M10	M11	M12	비고
배경 연구	○					
시장조사	○					
기능 연구	○	→				
구조 연구	→	→				
디자인 진행		→	→			
제작 업체 찾기		→	→			
시제품 제작		→	→			
공모전 및 경진대회 출품			→	→	→	

○ 진행중 , →진행예정

산업디자인학과와 전공수업은 4시간으로 구성되어있다. 산업디자인학과 전공수업 시간을 참고하여 주 3일, 하루에 4시간을 도전학기 학습 시간으로 분배하여 매주 12시간으로 참여한다. 2주(24시간) 중 1회는 도전학기 담당 지도교수님(전공 교수님)과의 면담을 통해 점검한다.

* 6학점 기준으로 주당 12시간 완료 예정 (12시간*15주= 총 180시간)

5. 예상 소요 예산 상세 내역

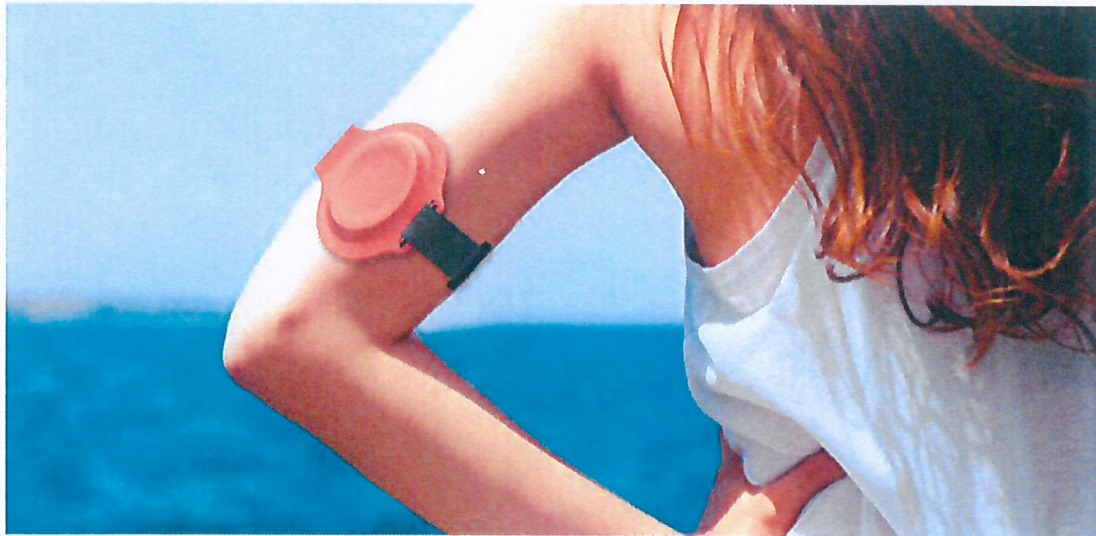
비목	세부내역	예산 금액
재료비	스케치용 종이, 펜 등	20,000 (원)
재료비	가제작용 아크릴, EVA 등	10,000 (원)
인쇄비	판넬, PPT, 면담자료 인쇄	20,000 (원)
외부 교통비	시제품 제작시 재료구입 및 업체방문	100,000 (원)
시제품 제작비	업체 외주 비용	850,000 (원)
합계		1,000,000 (원)

예산은 디자인을 진행하는 재료비와 시제품 제작비를 중심으로 구성하였다.
(향후 시제품 제작 진행상황에 따라 추가적으로 예산이 발생할 수 있음)

6. 도전과 관련하여 제출할 수 있는 결과물

[제품 사진]

디자인 연구 결과를 제품으로 디자인하여 렌더링 한 사진으로 결과를 제출 가능하다. 또한 시제품 제작 시 실제 제품을 촬영 할 것이며, 브랜딩을 통해 제품 홍보물을 제작 가능하다.



결과 예시

[제품 설명 판넬]

제품의 기능과 제품의 개요에 대한 판넬 또는 PPT로 제출 가능하다.

[공모전 및 경진대회 수상]

도전과제로 Pinup 공모전과 교내경진대회에 참여하여 수상 시 수상을 증명 가능한 서류로 제출 가능하다.