
UNIVERSAL VISUAL DESIGN

“

우리가 당연히 여기는 일상의 경험들에 대해 다시 생각하며,
고정관념에서 벗어나 더 많은 사람들이 만족할 수 있는 디자인을 연구합니다.

”



강남대학교
KANGNAM UNIVERSITY

복지융합대학
복지융합인재학부
유니버설비주얼디자인전공

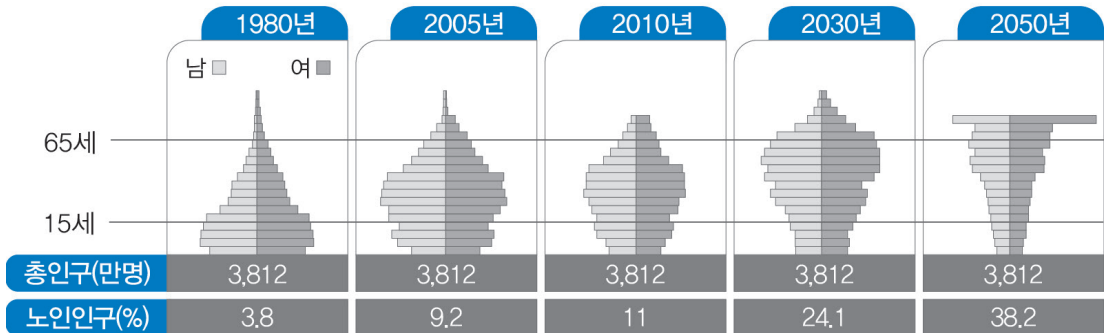


강남대학교
유니버설디자인센터
UNIVERSAL DESIGN CENTER of KANGNAM UNIVERSITY

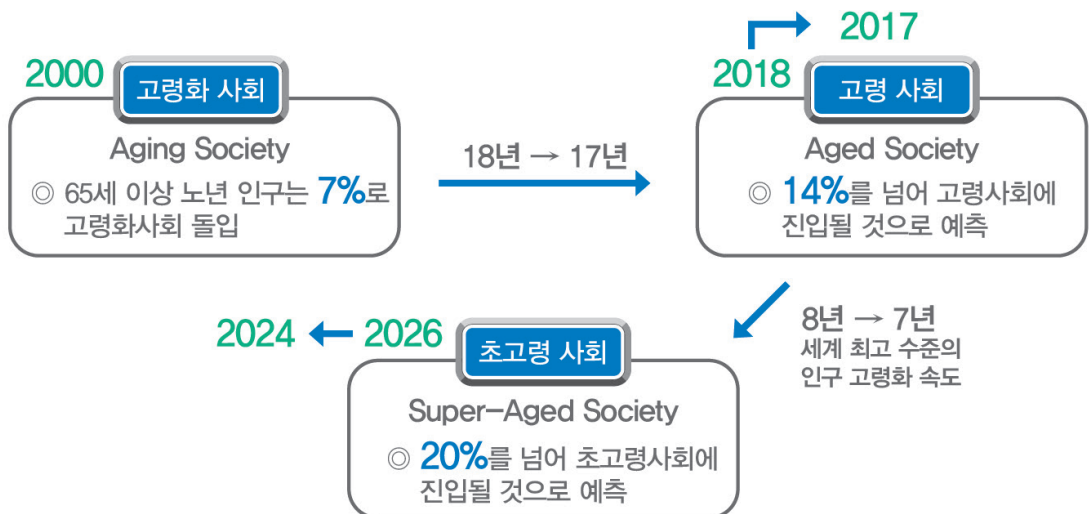
왜, 유니버설디자인인가?

● 고령화의 심화와 인구감소 시대로의 전환

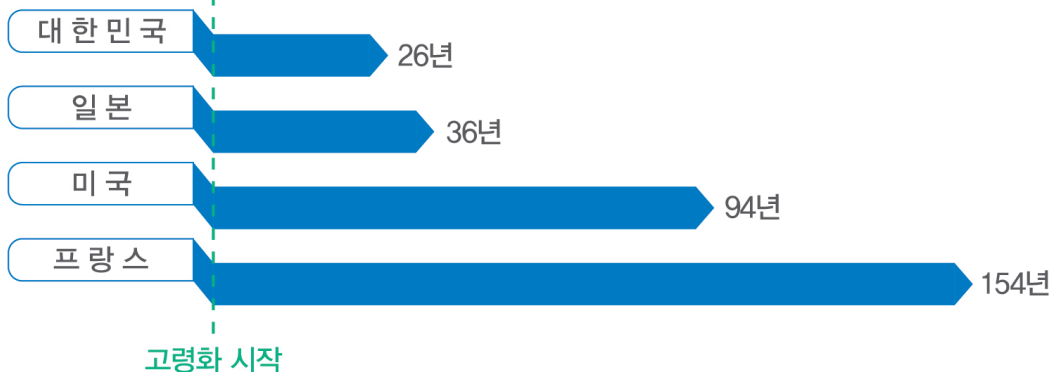
– 2020년부터 인구고령화 가속화



– 인구 구조의 변화



– 국가별 초고령사회 진입기간



● 소비시장 요구의 변화

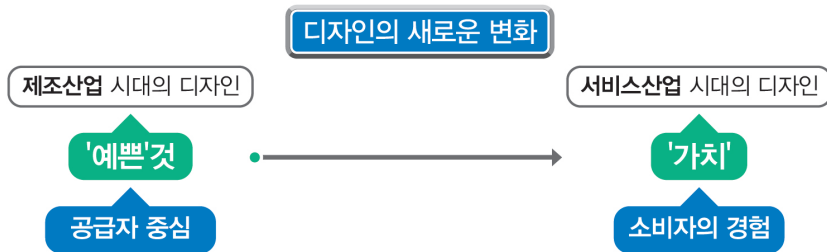
- 다양한 사람들의 생활환경을 배려해 나가는 생각의 중시
- 디자인의 목적을 파악하는 방법에 대한 의식의 변화 요구
- 디자인이 내포하고 있는 사회적 의미와 가치의 재검토 요구

- 생활 속의 디자인에서 불편함을 느끼는 장애인 및 노약자
 - 제품이나 생활환경의 주체는 '다양한 사용자'임을 감안하여야 한다.

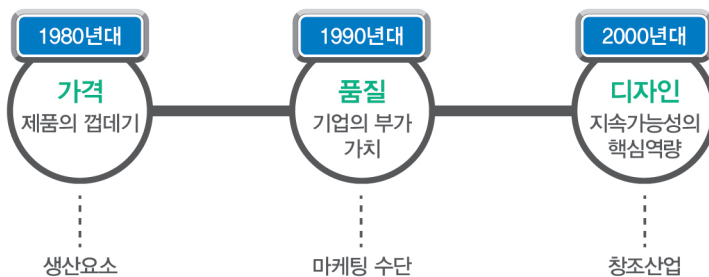


디자인의 새로운 변화, 유니버설디자인

- '얼마나 잘 사는가?' 를 구분했던 시대는 지나가고, '어떻게 잘 사는가?'가 중요해진 시대로 변화
- '성장'의 구호보다 '함께'라는 목소리가 더욱 크게 들리는 시대로서 더 좋은 세상을 만들기 위한 도구로서의 역할이 디자인에 요구
- 세계의 산업 구조가 선진국들을 중심으로 제조산업에서 서비스산업으로의 변화
 - 우리나라는 서비스산업의 비중이 60% 이상에 달한다.



- 공급자 중심에서 소비자 중심으로의 변화로 고객관점의 서비스 형태와 기능을 나타내는 디자인 요구



유니버설디자인의 정의



“ 사회 구성원에서 제외되어 온 다양한 사람을 포함하여 가능한 한 많은 사람이 차별이나 불편함을 느끼지 않도록 배려함과 동시에 기업경영의 측면에서도 효율성 있는 디자인 ”

누구나 체험해야 하는 '고령자 유사체험'

유사체험 세트의 내용은?

장비용구 : 신체적 변화를 재현하기 위해, 다음과 같은 용구를 장착합니다.

귀마개

고음을 못 듣게 하는 귀마개를 하여 노인성 난청에 특유의 듣기 어려움을 체험합니다.

안경

노안에 의해 생기는 백내장에 의한 색각변화, 뿌옇게 보이는 상태나 좁아진 시야를 체험합니다.

하중조끼

체험자의 체중에 대비되게 추(1개 500g을 2~4개)를 넣은 조끼를 입어 나이 들어감에 따른 구부러진 허리의 자세를 체험합니다.

팔꿈치 서포터/추

관절을 고정하여 손목에 추(0.75kg)를 붙이는 것으로 근력의 쇠약에 따라 생기는 팔꿈치 관절의 완만한 움직임을 체험합니다.

장갑

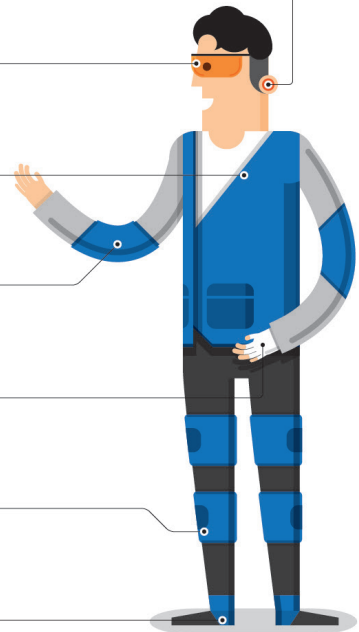
손가락의 감각, 압각, 온각, 등의 저하에 따라 물건을 잡기 어려워지고 쉽게 떨어뜨리는 상태를 체험합니다.

무릎 서포터/추

무릎 서포터, 발목에 추(1kg)를 달아 근력의 저하에 따른 무릎관절이 움직이기 힘들게 되는 상태를 체험합니다.

신발형 서포터

발목의 관절을 반고정하는 것으로 걸을 때 발끝이 잘 올라가지 않게 되고 발가락이 올라가지 않아 쉽게 넘어지게 되는 상태를 체험합니다.



정부의 2016~2020 제3차 저출산·고령사회 기본계획 발표(2015.10.18.)

● 정부의 고령사회 대책

– 경쟁력 제고를 위한 유니버설디자인 지원체계 구축필요

- 독일 · 일본 등은 제조업, IT, 교통, 주거, 복지, 보건 의료, 문화 등 산업 전반에 걸친 유니버설디자인 체계지원, 실버경제 경쟁력 확보
- 우리나라의 경우, 유니버설디자인이 장애인 편의증진 차원에서 건축물 · 시설 · 대중교통 중심으로 적용, 산업적 활용은 미흡

● 추진계획

- IT연계 스마트 케어 활성화
 - 원격의료서비스 제도화
 - 유망 원격의료서비스 모델 발굴 · 지원
 - 스마트 헬스케어 비즈니스 모델 발굴 및 기업 지원체계 구축
 - 개인 건강정보 기반 개방형 ICT 힐링 서비스 플랫폼 개발
- 고령친화 관광산업 육성
- 고령친화 식품산업 육성
- 전 산업에 걸친 유니버설디자인* 지원체계 강화
 - * 장애여부, 연령에 관계없이 모든 사람들이 제품, 건축, 환경, 서비스 등을 편리하게 이용할 수 있는 보편적 디자인
- 민 · 관이 참여하는 디자인 융합포럼 구성 · 운영 등을 통해 유니버설디자인 활성화를 위한 국가지원체계 구축

▶ 디자인 융합포럼 주요기능

- 유니버설디자인 확산을 위한 부처간 협업방안, 관련 통계사례 등 현황, 정책과제 등을 연구
- 포럼, 세미나 등을 통해 국가적 유니버설디자인 활성화 방안을 세부적으로 논의하고, 정책과제화

- 교육 · R&D · 상용화 등을 지원하는 유니버설디자인 육성을 위한 기술개발 추진
- 현행 디자인 지원 인프라(한국디자인진흥원, 지역디자인센터)를 유니버설디자인 전담기관으로 활용

▶ 유니버설디자인 육성 해외 사례

- (일본) 20세기 초반 유니버설디자인의 도입 이후, 지방자치단체는 물론, 기업을 중심으로 유니버설디자인을 지속 확산 · 보급
 - 토요타 자동차는 유니버설디자인 쇼케이스를 설치, 체계적이고 지속적으로 유니버설 디자인을 보급
 - 국제 유니버설디자인 협의회를 통해 국내외 유니버설디자인 전문가와의 교류, 관련연구의 공유 등 지속적인 활동을 전개
- (노르웨이) 정부차원에서 유니버설디자인을 도입하고, 델타센터(정부기관)를 통해 유니버설 디자인 실현을 위한 다양한 해결책을 제안
 - 2025년까지 제품과 환경의 계획 · 디자인에 대한 전략적인 어프로치로 유니버설 디자인을 도입하기로 하고 실현을 위한 액션플랜을 마련
- (영국) 평등, 포괄적이고 응집력 있는 사회로의 공헌을 위한 장소를 보장하는 디자인을 실현하기 위해 'inclusive 디자인'을 도입
 - 영국은 노인의 생활환경에 주안점을 두고 이동, 일, 여가 등의 전반적인 환경 및 서비스를 개선 하는 것을 목적으로 디자인

- 사용자 맞춤형 유니버설디자인의 실현을 위한 R&D 지원 강화
- 국민산업계 유니버설디자인 인식 확산

※ 출처: 「2016-2020 제3차 저출산 · 고령사회기본계획_브릿지 플랜 2020」 :대한민국정부

강남대학교 복지융합대학(특성화 단과대학)

복지융합인재학부

유니버설비주얼디자인전공

(Major in Universal Visual Design)

● 교육 목적

유니버설비주얼디자인전공은 강남대학교의 창학 이념인 경천애인 정신을 바탕으로 디자인 개념인 'Design for All' 즉 모두를 위한 디자인을 교육하는 것을 그 목적으로 한다. 사회의 모든 다양한 대상자의 요구를 만족시키고, 보다 많은 사람들을 배려하는 것은 물론, 인간을 평등하게 포용하는 환경을 창조하고, 디자인의 세부 전공에서만 치우치지 않는 총체적이며 창의적인 융합형 전문 유니버설비주얼 디자이너 인재를 양성하는데 있다.

● 교육 목표

- 인간을 이해하고 사회구조, 생활양식의 변화에 대응하여 인류사회에 기여하는 디자이너 양성
- 사회공헌 산학프로젝트와 인성 교육을 통하여 바른 가치관과 공동체를 생각하는 전인적 디자이너 인재 양성
- 실용교육과 현장교육을 통하여 정보전달 매체 방식의 다변화와 산업구조의 개편에 대응하는 현장직무능력을 갖춘 실무형 디자이너 인재 양성
- 다양한 사람들이 이용하는 공공서비스 기관 및 시설, 공간 등을 공공서비스의 특성을 이해하고 창의력을 발휘할 수 있는 공공을 생각하는 디자이너 인재 양성
- 다양한 국제교류를 통해 국제화, 다문화 시대에 대응하고 미래 변화를 주도하는 글로벌 디자이너 인재 양성

● 인재상

- 인간과 자연에 대한 배려심
- 창조적 사고와 실용적 실기능력
- 실험정신과 창의적 표현 능력
- 글로벌리즘과 로컬리즘을 동시에 실현
- 사회적, 시대적 요구에 부응

