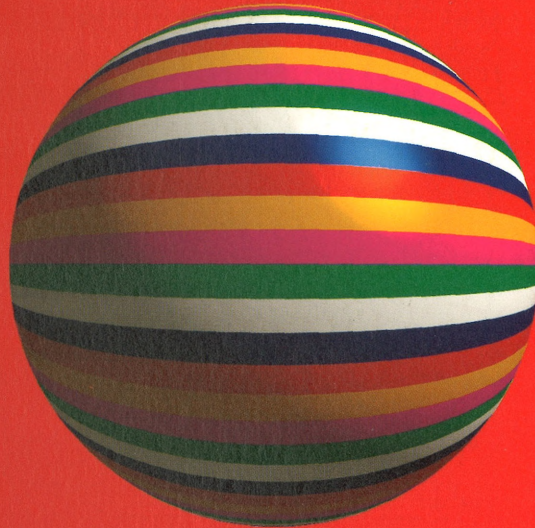

October 7-11, 2001, Seoul, Korea

ICSID 2001 SEOUL

국제산업디자인대회

www.icsid2001.org



Exploring Emerging Design Paradigm, Oullim

ICSID

International Council of Societies of Industrial Design

Contents		목차
Greetings	02	인사말
Mayor of Seoul -		- 서울시장
Chairperson of Organizing Committee -		- 조직위원장
ICSID President -	03	- ICSID 회장
Chairperson of Executive Committee -		- 집행위원장
Oullim Philosophy: Theme of ICSID 2001 SEOUL	04	어울림
Conference strategy	06	컨퍼런스 전략
Congress Program/Venue	08	행사 프로그램/장소
Day0	12	Day0
Day1	12	Day1
Jacques ATTALI -	14	- 자크 아탈리
Ezio MANZINI -	15	- 에찌오 만지니
Rolf JENSEN -	16	- 롴프 엔센
KIM Il-ho -	17	- 김일호
Axel THALLEMER -	18	- 악셀 탈레머
Hiroshi ISHII -	19	- 히로시 이시이
ZHAO Jianghong -	20	- 차오 장홍
Anne Marie BOUTIN -		- 안 마리 부탱
Jonathan WOODHAM -	21	- 조나단 우드햄
Uday A. ATHVANKAR -	22	- 우데이 아타반카
Amrik KALSI -	23	- 암릭 칼시
Ramiro TORRES ALVARADO -	24	- 라미로 토레스 알바라도
Parallel Session 1	25	패러렐 세션 1
Day 2	34	Day 2
Venerable Mu Shim -	36	- 무심스님
PARK Jong-suh -	37	- 박종서
Bill MOGGRIDGE -	38	- 빌 모그리지
Peter OPSVIK -	39	- 피터 오프스비크
Yrjö SOTAMAA -	40	- 유리오 소타마
Charles W. PELLY -	41	- 찰스 펠리
CHO Dong-sung -	42	- 조동성
Knud HOLSCHER -	43	- 크누드 홀서
Richard BUCHANAN -		- 리처드 부케닌
Akira HARADA -	44	- 아키라 하라다
Elizabeth SANDERS -	45	- 엘리자베스 샌더스
Tatsuya MATSUI -		- 타츠야 마츠이
Parallel Session 2	46	패러렐 세션 2
Day 3	50	Day 3
Design Forum & Panel Discussion	52	디자인 포럼
Design Education -	56	- 교육
Design Business -	59	- 비즈니스
Design Industry -	63	- 기업
Design Promotion -	64	- 진흥
Deane W. RICHARDSON	66	딘 리처드슨
Augusto MORELLO		아우구스토 모렐로
MIN Chol-hong	67	민철홍
Day 4	68	Day 4
Industrial Site Visit -	70	디자인문화체험
Samsung Electronics -		- 삼성전자
LG Electronics -		- 엘지전자
Hyundai Motors -		- 현대자동차
Universities -		- 대학교
Special Events	74	부대행사
Special Exhibitions	76	전시
Related Events	79	관련행사
Social Programs	82	이벤트
General Information	84	일반 정보
Tour	86	관광
Organizers	88	주최
Sponsors	89	스폰서

Come and Join us in Seoul

It is a great pleasure for me as the mayor of Seoul to invite you to the Korean capital with a long history, where the tradition is in great harmony with the modern, the East with the West, and human with nature. Established more than 600 years ago, Seoul is one of world's oldest capitals while modern civilization is beautifully integrated into the long history.

As a special celebration is the 2002 World Cup Korea-Japan. Knowing that it is one of the greatest, if not the greatest, cultural events ever created by human beings, we are doing all our bests to make it a really successful event. Our preparation includes constructing a new city of advanced IT industry, 'Digital Media City', in the vicinity of the main World Cup stadium. It is in this context that I am pleased to hear that the international design festival is taking place in our city.

Design has been, and will be, a core element for the prosperity of the future society, I am quite confident that the festival will be a precious opportunity for the harmony between the East and the West.

I hope you will have a profitable meeting here in Seoul, and I will do my best to support the ICSID 2001 SEOUL so that it will be a successful meeting.

GOH Kun Mayor of Seoul

Greetings from the Chairperson

It is a great pleasure for me to announce that the 'ICSID 2001 SEOUL' will take place in Seoul this autumn. This is a remarkable cultural event planned to quest for the new design paradigm for the 21st century where design is expected to be more important than ever before. I believe that it is a designer's duty to widen people's horizons by providing new possibilities of design for the new era.

In this event, the Korean designer community will suggest Oullim, or Harmonious Living, as the new paradigm for the design of the new century. As the word signifies, this paradigm means harmony and unity of what are contrasted with each other, between reason and emotion, East and West, men and women, and so forth. In the same context, the event is operated under three themes, diversity, connectivity and harmony.

I sincerely hope that by participating in this unique event designers will be able to establish the artistic vision for leading the new era and creating the future of human society richer.

CHUNG Kyung-won Co-Chairperson of Organizing Committee

The 21st century we live in today is the 'era of change'. A massive tide of changes that nobody experienced or even imagined before is surging forward in an alarming speed into our daily life. In this age of changes, the role of design is changing, too.

In the past, the main function of design was to increase the value of products and make our living environment nice and beautiful, but a new role is added to the designers today, that is, creating a new world before others. For a successful performance of the role. Our Korean design community propose Oullim, which literally means 'harmonious living'.

We consider that the idea of Oullim can be the new paradigm for the digital era, becoming the profitable source of power to establish the ideal society where the digital technology is beautifully integrated with humanism.

John KOO Co-Chairperson of Organizing Committee

Invitation to Seoul

The XXII ICSID Congress in Seoul will touch many of the crucial problems we are facing as designers. We all know that the speed of technological and social changes is increasing rapidly, and that all cultures will be deeply affected by these changes. Our common problems are getting more and more complex: the number of problems we have to solve and the urgency with which they need to be addressed are greater than ever before. In such a perspective, all the professions involved in design will change as well: professionals, educators and promoters will all be engaged in a gigantic environmental, technical and socio-economical task; and all together will be responsible for the life of many, some of them not even born yet.

Design has always had two faces: a cultural one and an economical one. But in our time and age, only a determination of a higher order - strictly connected with the ethical dimension - will help both the world and humanity to raise a better global and local condition. Design has never been an easy job, but the challenges it presents today are daring: to be a designer will require the ability to have and diffuse a vision of the profession not only inside of it, but outside of it as well. And this is the most difficult challenge of all.

The event of Seoul - under the sign of Oullim, harmony - has been organized in order to help the design community reflect on these new requirements and to exchange ideas, concrete possibilities and programs with prominent personalities on an international level. Now is the right time for the design community to prove its legitimacy to act for a better world.

Augusto MORELLO, ICSID president

Welcoming Address

A designer is an artist who creates value, either tangible or intangible, from the sources he or she found in the times and the environment surrounding the human society. It is in this regard that the designers today should analyze the paradigm in the rapidly changing society we live in, and forecast what will happen in the future. The new century demands us to have new ideas and take new actions, but sadly the knowledge and wisdom an individual has gained so far are not enough to efficiently tackle the uncertainty of the future.

That is why we need to gather together to exchange views about the future, better understand, and find solutions to deal with the future society. Oullim, or Harmonious Living, is the word Korean people can propose to their neighbors of the international community as the key concept for the prosperous human life in the future. This word also means 'gathering in one place and working together for the common good'.

I hope that you will come to Seoul with open mind and warm heart so that we can share all kinds of imaginative ideas.

MIN Kyung-woo Chairperson of Executive Committee



Oullim	Oullim is a vernacular Korean word for the quality or state of mixing in harmony, bringing many into unity, etc. Oullim means 'grand harmony', 'the existential principle of the great harmony of beings-human beings, nature and things-based on the principles of yin and yang', or 'the principle behind the workings of the entire universe'. -The Korean Dictionary
Yin/Yang and Oullim	The universe is run on the principle of the great harmony of yin and yang. The two opposing principles are complementary and interactive in nature. Yin and yang, for example, represent darkness vs. light, passive vs. active and negative vs. positive. In the workings of nature, they are always in dynamic balance and harmony, thus constituting the basic principle of all living and non-living structures.
Big One and Oullim	Oullim means integrating many different factors and opposing principles, such as yin and yang, into one big one. Thus, oullim implies unity, diversity and harmony. These are the principles behind the making and workings of things, human life and the universe.
Unity and Oullim	The concept of oullim always perceives a thing as a part of the whole. Thus different things and factors are regarded as in unity in their very nature, rather than in opposition and conflict. The criteria for a certain truth or value, therefore, are not placed at a certain point on a straight line, but within a circle. Human beings and nature, existence and nonexistence, physical and spiritual, east and west, past and present, subject and object are perceived in a unified, instead of a dualist, perspective. Like we, instead of you and I.
Harmony and Oullim	The Korean equivalent for the words natural and harmonious have been used almost interchangeably. Interpreting the meaning of the Korean words and their usage, we discover the underlying thought that the perfection of artificial things is nature. This reveals a greater meaning of oullim, that is, assimilation into nature. As nature fills the lack of one with the excess of the other, if we give and take to reach a balanced state or the golden mean, we can together progress in peace as a whole.
Interaction and Oullim	Oullim emphasizes the gathering and interaction of constituents. Friendly and affectionate oullim will grow through continuous contact and communication between constituents who think of others and the whole before themselves.
Creation and Oullim	In the creation apparent in the law of nature, all elements and yin and yang are balanced in dynamic equilibrium, a state of oullim with no excess or deficiency. A creation in the spirit of oullim emphasizes altruism over selfishness and the value of invisible lives over physical phenomena. A harmonious beauty can be created when we rise above self-interest and achieve a pure mind that can see deficiencies hidden behind excesses; the spiritual and nonexistent as well as the physical and existent.

Oullim, which emphasizes unity, cooperation and harmony, is indeed the existential principle of the great harmony of beings-human beings, nature and things-based on the principles of yin and yang. This universal principle of oullim, or grand harmony, should guide our way to the creation of new design values and culture in the 21st century.

어울림	어울림은 순수한 한국어로 '한데 섞이어 조화되다', '여럿이 한 덩어리나 한 판을 이루게 하다' 등의 의미를 갖고 있다. '어울림'은 '대조화'이며, 인간, 자연, 사물이 우주의 음양(陰陽)원리에 입각한 대조화의 존재 원리이며, 대자연의 이치로서 모든 물건을 만들어 가는 원리이다(국어사전).
음양과 어울림	우주는 음양(陰陽)의 대조화의 원리를 바탕으로 진행한다. 이들 음(陰)과 양(陽)은 보완적 대립관계가 있어 항상 상호관계성 속에서 작용한다. 즉, 음(陰)은 어둡고, 양(陽)은 밝으며, 전자는 수동적이고, 후자는 능동적 속성을 보유했다. 자연의 법칙에서 음과 양은 역동적 균형과 조화를 이룬다.
큰 하나와 어울림	어울림은 음양과 같은 많은 다양한 요소들이 전체적인 하나, 즉 큰 하나로 합쳐지고 종합되는 것을 의미한다. 따라서 어울림에는 많음 속에 하나가 되는 통일성과 동시에 하나 속에 많음이 존재하는 다양성, 그리고 그 둘의 요소를 공존시키는 조화성의 의미를 함축하고 있다. 어울림은 통일, 다양, 조화를 통하여 큰 하나가 되는 것이다. 그리고 이들 어울림의 개념은 바로 우주를 운행시키고, 인간의 삶을 형성하고, 그리고 사물을 만드는 원리로 작용한다.
통일성과 어울림	어울림은 여러 부분을 큰 하나 속에서 파악함으로써 항상 전체성의 개념을 중시한다. 따라서 어울림은 각개의 요소와 사물을 대립과 변증법적 성질로 파악하기보다는 그 근본에 있어서 하나로 보는 것이다. 그리하여 어울림에서는 진리나 가치의 기준을 양쪽으로 나누고, 직선의 한쪽에 단정적으로 두는 것이 아니라, 둥근 원에 둔다. 어울림은 자연과 인간, 유와 무, 물질과 정신, 동(東)과 서(西), 과거와 현대 등 다양한 요소들을 전체적인 큰 하나의 입장에서 같은 것으로 인식하는 것이다. 즉, 주체와 객체의 이원적 관계를 일원적인 하나로 보는 것이고, 너와 나를 하나의 우리(We)로 보는 것이다.
조화와 어울림	한국말에서는 '자연(自然)'은 '조화(造化)'란 말로 표현되어 왔다. 이는 '인공적인 것을 완성시키는 것이 바로 자연'이라는 견해이다. 어울림의 큰 뜻은 자연과의 일체화, 동화로서, 자연의 일부분으로 인간과 사물을 인식하는 것이다. 즉, 어울림은 하늘, 땅, 인간의 관계를 포함하여 모든 사물간에 화합과 합일을 강조하여 협동과 평화의 진리를 지향하는 것이다. 어울림은 '자연에서 남는 것을 털어 부족한 것에 채움'으로서 상생상극(相生相克)하는 모습에서처럼, 서로 주고받으며 상호간에 알맞은 균형과 중용의 상태를 이루며 전체가 발전하는 것이다.
교감과 어울림	어울림은 모임과 상호작용의 관계를 중시한다. 어울림은 떨어져 있는 조각과 단위를 모으고 정서(情緒)적인 소통(疏通)을 도모하는 것이다. 그리고 정은 개인보다 타인과 전체를 생각하고, 전체의 일원으로 조화를 모색, 공존하려 할 때 발생한다. 정은 친근과 애정을 의미하며, 정의를 어울림은 지속적인 접촉과 결합을 통하여 서서히 자란다.
21세기 디자인의 창조와 어울림	자연의 법칙에서 나타나는 창조는 전체 속에서 요소들이 역동적인 평형 및 균형의 과정을 통하여 음과 양이 조화롭게 진행되는 지나침도 모자람도 없는 꼭 알맞은 어울림의 상태이다. 그리고, 어울림의 창조는 자기 개인보다 이타(利他)를 생각하며, 더 나아가 물질(物的) 현상 뒤에 보이지 않는 생명들에 대한 가치를 중요시하는 것이다. 즉 과잉 뒤에 부족한 것, 물질에 가린 정신, 유(有)에 대비되는 무(無)를 생각하고, 이들 요소들을 결합시켜 총체적인 균형과 발전을 통한 아름다움을 지향하는 것이다. 그리고 자기의 욕심을 억제하고, 비움을 중시할 때 큰 하나 속에 어울리는 사물이 창조될 수 있다. 전체성과, 협동성, 조화성이 강조되는 어울림(oullim)은 인간, 자연, 사물이 우주의 음양의 조화원리에 입각한 존재의 원리이며, 대자연의 이치로서 모든 존재와 가치를 만들어 가는 원리이다. 대조화의 어울림 정신은 이제 21세기 문화와 디자인 가치를 창조하는 길을 안내할 것이다.



ICSID 2001 Seoul is holding to have an opportunity for designers from all over the world to explore design paradigm for new century. With the Opening Ceremony of October 7th as the start, the actual conference will continue for 3 days with presentations on various themes by more than 70 designers, architects, artists, sociologists, philosophers, Scientists and business leaders gathered from around the world. The conference is structuralized to cover theme and goal of congress, Exploring, Emerging Design Paradigm, Oullim in two main axis, horizontally and vertically.

Horizontal Axis

Horizontally, the theme is categorized into three sub-themes. Those three sub-themes include exploring new design context, Oullim(October 8th), creating new design horizon, Oullim(October 9th), and sharing design values, Oullim(October 10th). The first day of the conference will focus on identifying the newly changing design environment. Second day will be led by discussions on the attempts to expand and newly create the new arena of design. On the third and the last day, values of design that had been discussed for the previous two days will be shared and the role as well as social responsibilities of designers will be defined as a way of reviewing the conference and setting the path for the future. They are programmed in systematic and logical way: understanding backgrounds, exploring visions, and sharing findings.

Vertical Axis

Three sub-themes have vertical structure underneath of them for covering them in variety of formats and methods. They include keynote speech, conference plenary, session plenary, and parallel sessions. Keynote speech opens the theme and generates the issues to deal with and different aspects of theme are covered in more specific mode in conference plenary. The session plenary is again structuralized in systematic frameworks to cover our everyday human life: society, culture, technology, human being, economy, education, business and philosophy. In the parallel session themes are dealt in more academic and theoretical bases. Finally the forum and panel discussion provides all the participants with the opportunity to share and confirm through debate and discussion.

Program: Cross-matrix of Horizontal and Vertical Axes.

Crossing two axes generates rich set of program and activities throughout the conference. Besides the main core of conference, there are many special events to support the cross of two axes. The concept of structure of program and grand map of conference is shown in the following diagram:

Also, three Principles are applied consistently for all operation and events of ICSID 2001 SEOUL:

Diversity

ICSID 2001 SEOUL is fully aware of that it is not just single event hosted solely by Korea but actively encourage all the diverse participants, tools, theories to be involved in congress for making the event 'our congress'. From the initial stage all the possibilities are fully open to welcome diverse feedback and actual participation. All the process and tasks will be shared to all the members of ICSID.

Interaction

All the operation and management of congress take full advantage of new digital cyber technology as much as possible. Remote collaboration among world wide through network will be actively sought for and participants would not necessarily be 'physically' here in Korea. In turn, this new way of managing congress will be a tool for experiment new design paradigm.

Harmony

All the representative keywords of 20th C. and 21st C. are compared and discussed to explore how to harmonize those keywords into new design paradigm: analogue vs. digital, cyber vs. real, physical vs. mental, knowledge vs. skills, atom vs. bit etc.

2001 세계산업디자인대회는 전세계의 디자인 산업 종사자들에게 21세기를 위한 새로운 디자인 패러다임을 탐색할 기회를 제공하고자 한다. 10월 7일의 개막식을 시작으로 실제 회의는 3일간 계속되며 전세계에서 모인 70명 이상의 디자이너, 건축가, 미술가, 사회학자, 철학자, 과학자, 사업가들이 다양한 주제에 대해 의견을 발표한다. 이번 회의는 두 개의 횡적, 종적 주축을 중심으로 새로운 디자인 패러다임을 찾아서, 어울림(Exploring Emerging Design Paradigm, Oullim)이라는 주제와 목적에 중점을 두고 있다.

횡적 주축

횡적으로 볼 때 주제는 세 개의 부제로 나뉘어져 있다. 이 세 가지 부제에는 Exploring new design context, Oullim(10월 8일), Creating new design horizon, Oullim(10월 9일), Sharing design values, Oullim(10월 10일)이 포함되어 있다. 우선 회의 첫째 날은 새롭게 변화하는 디자인 환경의 파악에 초점을 맞춘다. 다음으로 둘째 날에는 새로운 디자인의 영역 확장 및 창출 시도에 대한 논의를 중점적으로 다룰 것이다. 그리고 셋째 날과 마지막 날에는 앞의 이틀 간 논의된 디자인의 가치에 관하여 참석자들 간에 의견을 교환할 것이며, 회의를 검토하고 디자인의 미래를 설정하기 위한 방법으로서 디자이너들의 역할과 사회적 책임을 규명하는 시간을 갖게 된다. 이번 회의는 체계적이고 논리적인 방법, 즉 배경의 이해, 비전 탐색, 그리고 연구 결과 발표 등의 순서로 프로그램을 설정하였다.

종적 주축

세 개의 부제에는 그 저변에 종적 구조가 설정되어 있어 그 부제들을 다양한 형식과 방법으로 다루도록 하였다. 즉, 기조 연설, 컨퍼런스 플레너리, 세션 플레너리, 및 패러렐 세션으로 구성되어 있는데, 먼저 기조 연설에서 주제를 소개하고 그것을 이끌어간 후, 컨퍼런스 플레너리에서 주제의 다양한 측면을 더욱 상세하게 다룬다. 그리고 세션 플레너리는 우리의 일상 생활을 둘러싼 체계적 틀, 즉 사회, 문화, 기술, 인간, 경제, 교육, 기업 활동, 철학의 틀로 다시 짜여져 있다. 패러렐 세션에서는 참석자들이 보다 학구적이고 이론적인 주제들을 다룬다. 끝으로 포럼과 패널 토의에서는 모든 참석자들이 토의와 토론을 통하여 서로의 생각을 교환하고 확인할 기회를 갖는다.

프로그램: 횡축과 종축의 교차 행렬

종축과 횡축이 교차하며 회의 전체에 걸쳐 여러 가지 프로그램이 진행된다. 회의의 주제 이외에도 종축과 횡축의 교차를 지원할 여러 특별 프로그램들이 마련되어 있다. 프로그램 구조의 개념 및 회의의 전체 틀이 다음 도표에 설명되어 있다.

또한, 이번 2001 세계산업디자인대회의 모든 운영 및 이벤트들에 다음과 같은 세 개의 원칙을 일관성 있게 적용하였다.

다양성

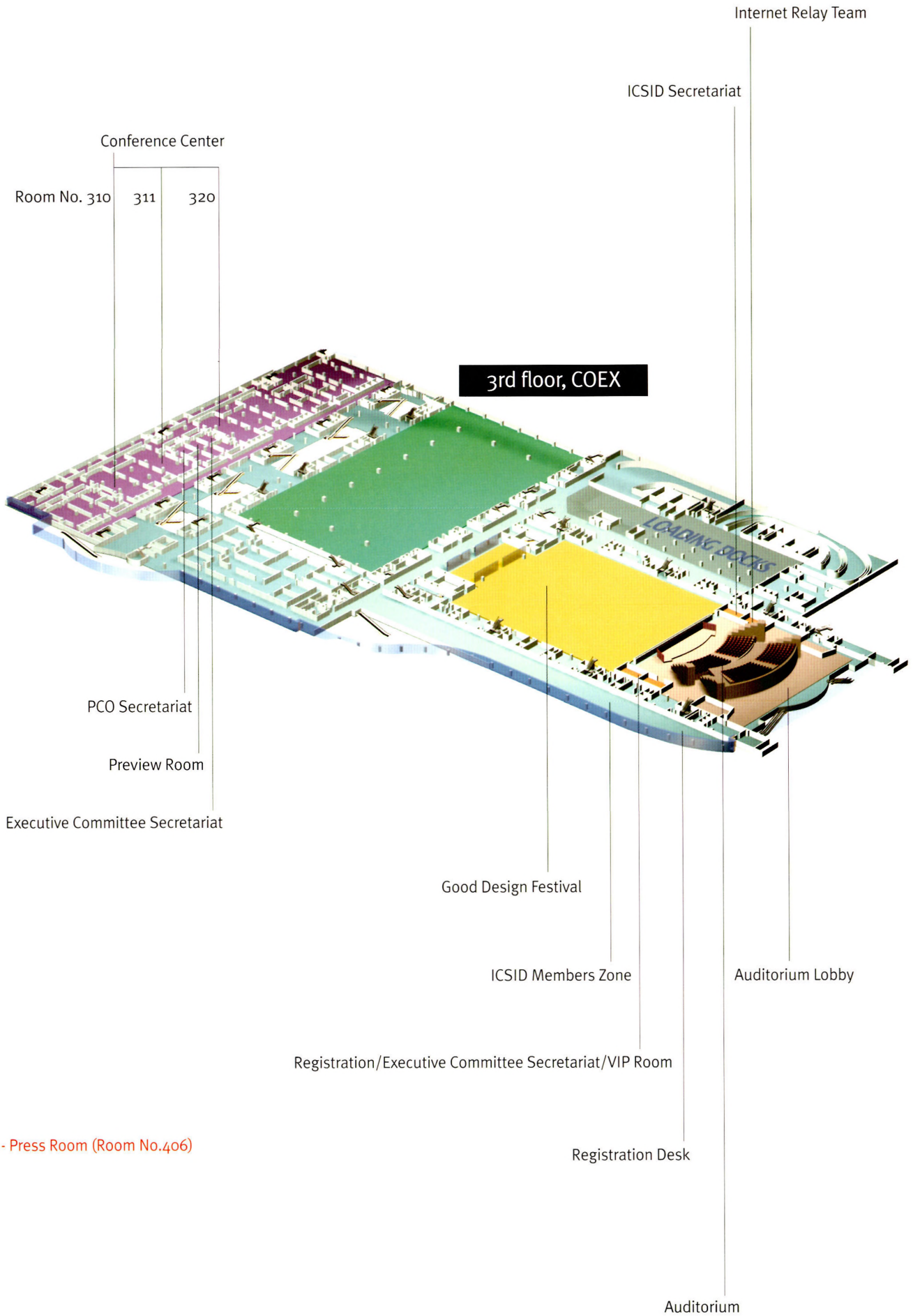
2001세계산업디자인대회는 한국인들 만의 행사가 아니라 여러 국가들의 다양한 참석자 및 매체 그리고 이론들로 이루어지는 대회이다. 초기 단계부터 문호를 활짝 개방하고 다양한 피드백과 많은 분들의 참여를 바라고 있다. 대회의 전 과정에는 모든 참석자들이 참여할 수 있다.

상호 작용

대회의 모든 운영과 관리에 새로운 디지털 사이버 기술이 전적으로 활용되고 있어서, 참석자들이 한국을 직접 방문하지 않아도 대회에 참여하실 수 있다. 그리하여 네트워크를 통한 전세계의 원격 협조를 바란다. 이 새로운 대회 운영 방법은 새로운 디자인 패러다임의 실험을 위한 장이 될 것이다.

조화

20세기 및 21세기의 모든 키워드를 비교하여 그것들을 새로운 디자인의 패러다임(예: 아날로그와 디지털, 사이버와 실제, 신체와 정신, 지식과 기술, 아톰과 비트 등)으로 조화시켜 나갈 방법을 탐색할 것이다.



Congress Program/Venue

ICSID 2001 SDOH

DATE	PROGRAM	TIME	Place			
			Auditorium	Room No.310	Room No.311	Room No.320
10.07.	Registration	09:00-18:00	Registration Desk			
Sun	Opening Ceremony	18:00-20:00	Auditorium Lobby, COEX			
10.08.	Exploring New Design Context, Oullim					
Mon.	Grand Clicking	09:00-09:05				
	Opening	09:05-09:20				
	Keynote Speech 1	09:20-10:00	Jacques ATTALI(France) Trends for design in the 21st Century			
	Conference Plenary 1	10:10-10:50	Ezio MANZINI(Italy) Qualities of the contexts and choices of life in the network society: The changing role of design			
		11:00-11:40	Rolf JENSEN(Denmark) Dream Society theory			
		11:50-12:30	KIM Il-ho(Korea) The Role of the Designer in Network Society: A Case Study of On-line Games			
	Lunch(press day)	12:30-14:00	Place: Room No.208			
		14:00-14:40	Axel THALLEMER(Germany) Brand Aesthetics & Engineering Design	ZHAO Jianghong(China) Design for Sustainability in China	Jonathan WOODHAM(U.K.) Designing Design History for the 21st Century	Amrik KALSI(Kenya) Environment and Ecology
		14:50-15:30	Hiroshi ISHII(Japan) Tangible Bits	Anne Marie BOUTIN(France)	Uday A. ATHAVANKAR(India) Challenges of Desperate Extremes	Ramiro TORRES ALVARADO(Chile) Paradigm of the Industrial Design, Today
	Break	15:30-15:50				
	Parallel Session 1	15:50-16:20	Sasha ALEXANDER(Australia) Increasing Investment in Industrial design-analysis and development of Value Chain Methodologies	George TEODORESCU(Germany) Integral Design a way out off the Design impasse	CHO Young-kil(Korea)	Carl G.GARANT(U.S.A.) The Tao of Design
		16:20-16:50	Jacques GIARD(U.S.A.) Industrial Design Education out of Context, out of Step	Jan Karen COKER(Australia) Diversity and Gender Balance within the Industrial Design Profession	John Paul KUSZ(U.S.A.) Industrial Design, Meet Industrial Ecology	Gideon LOEWY(Denmark) E-valuation for Design : E-economy, E-ecology and E-ethics
		16:50-17:20	PARK Hug-sue(Korea) KIM Yoo-seok(Korea) City & Design	Luiz E. C. GUIMARAES(Brazil) Managing Design in Manufacturing Microfirms	Pierre-Henri DEJEAN(France) Culture Involvement in Industrial Products	LEE Kun-pyo(Korea) Design Education and Development Technology
		17:20-17:50	Oullim DesignIT	Ching-CHIUAN YEN(Taiwan) Toward a New Design Horizon-"Pluralistic" Dimensions of Design Studies	Martha Patricia Zarza DELGADO(Mexico) Hair Removal Products	Prasad BORADKAR(U.S.A.) Pop to Post- Modern : Objects, Images & Music
10.09.	Creating New Design Horizon, Oullim					
Tue.	Opening	09:00-09:10				
	Keynote Speech 2	09:10-09:50	Venerable Mu Shim(U.S.A.) Great Harmony and Zen			
	Retrospect and Prospect of Design	09:50-10:00				
	Conference Plenary 2	10:10-10:50	PARK Jong-suh(Korea) The consideration of new design value through Sang-Saeng Design			
		11:00-11:40	Bill MOGGRIDGE(U.S.A.) R&D for Design			
		11:50-12:30	Peter OPSVIK(Norway) The human body is developed for hunting, not for sitting			
	Lunch	12:30-14:00				
	Session Plenary 2	14:00-14:40	Yrjö SOTAMAA(Finland) How design can contribute to the development of new innovative & competitive regions:The Art and Design city	CHO Dong-sung(Korea) A Four-step Revolution in the Design Industry	Richard BUCHANAN(U.S.A.)	Elizabeth SANDERS(U.S.A.) A New Design Space
		14:50-15:30	Charles W. PELLY(U.S.A.) The Design Process in Society	Knud HOLSCHER(Denmark) Strategic Design	Akira HARADA(Japan) Integration of Design and Science towards the 21st century	Tatsuya MATSUI(Japan)
	Break	15:30-15:50				
	Parallel Session 2	15:50-16:20	Kazuo SUGIYAMA(Japan) Innovation Links and Characteristic of Design Section in Japan	LEE Nahm-sik(Korea) Diffusing Design-Awareness throughout the Korean CEOs	Keiichi SATO(Japan) Creating a New Product Paradigm between Media Space & Physical space	Kazuhiko YAMAZAKI(Japan) Listening and Leading in User-Focused Design
		16:20-16:50	John REDMOND(Australia) Meaning and Values in Design	Jim LESKO(U.S.A.) An overview of Materials and Manufacturing for Industrial Design	Ding-Bang LUH(Taiwan) Form Follows Strategy	Cheryl Akner KOLER(Sweden) Three Dimensional visual Analysis
	Gala Dinner & Performance	18:20-20:00	Place: Grand Ballroom, COEX			
10.10.	Sharing Design Values, Oullim					
Wed.			Education	Business	Industry	Promotion
	Design Opening	09:00-09:10	Vesna POPOVIC(Australia)	Theo GROOTHUISEN(Netherlands)	KIM Young-il(Korea)	LEE Soon-in(Korea)
	Forum Speech	09:10-09:40	Nigel CROSS(U.K.)	Ginfranco ZACCAI(U.S.A.)	KIM Chul-ho(Korea)	Peter ZEC(Germany)
	Panel Discussion	09:40-10:40	Uday A. ATHAVANKAR(India) Yrjö SOTAMAA(Finland) Richard BUCHANAN(U.S.A.) Akira HARADA(Japan) Reinhart BUTTER(Germany) KWON Eun-sook(Korea)	Ramiro TORRES ALVARADO(Chile) Knud HOLSCHER(Denmark) Isao HOSOE(Japan/Italy) KIM Young -se(Korea) Peter PHILIPS(U.K.) Tapani HYVONEN(Finland)	Yoshio MAEZAWA(Japan) Axel THALLEMER(Germany) David KUSMA(U.S.A.) AHN Yong-il(Korea) Cai JUN(China) Ron NAMARRO(Israel)	Manul ALVAREX-FUENTES(Mexico) Zbyne VOKROUHLICKY(Czech Republic) Mai FELIP(Spain) Tony K.M. CHANG(Taiwan) Toyota IKEDA(Japan) Luigi FERRARA(Canada)
	Break	10:40-11:00				
	Open Discussion	11:00-12:20	Ezio MANZINI(Italy)	Charles PELLY(U.S.A.)	CHO Dong-sung(Korea)	Anne Marie BOUTIN(France)
	Closing	12:20-12:30	Vesna POPOVIC(Australia)	Theo GROOTHUISEN(Netherlands)	KIM Young-il(Korea)	LEE Soon-in(Korea)
	Lunch	12:30-14:00				
	Grand Discussion & Summary	14:00-14:40	Deane W. RICHARDSON(U.S.A.)			
	Keynote speech 3	14:40-15:10	MIN Chol-hong (Korea)			
	Announcement the 2001 Seoul Designers' Charter	15:10-15:40				
	Break	15:40-16:00				
	Concluding speech	16:00-16:30	Augusto MORELLO(Italy) Design Theory & Practice for the new world			
	ICSID 2003 HANOVER Presentation	16:30-17:00				
	Closing Ceremony	17:00-17:20				
10.11.	Industrial Site Visit	09:00-17:30	Samsung Electronics	LG Electronics	Hyundai Motors	Universities
Thur.		17:30-18:00	Vernacular Mirror, 100 Object from Italian Design Opening Ceremony			
	Farewell Party	18:00-20:30	Gala Fashion Show Place: Korea Design Center			

인터넷 중계

ICSID 사무국

분과회의장

310호 311호 320호

코엑스 3층

실행사무국

프리뷰 룸

집행위사무국

굿디자인페스티벌

ICSID 회원전

오디토리움 로비

등록/집행위 사무국/VIP Room

등록데스크

오리토리움

프레스 룸(406호)

DATE	프로그램	시간	장소 및 연사			
			오디토리움	310호	311호	320호
10.07.	등록	09:00-18:00	등록데스크			
(일)	개막식	18:00-20:00	오디토리움 로비			
10.08.	Exploring New Design Context, Oullim					
(월)	그랜드클리닝	09:00-09:05				
	오프닝	09:05-09:20				
	키노트 스피치 1	09:20-10:00	자크 아탈리(프랑스) 21세기 디자인 트렌드			
	컨퍼런스 플래너리 1	10:10-10:50	에쨌오 만지니(이태리) 네트워크 사회에서의 삶의 환경과 선택 변화하는 디자인의 역할			
		11:00-11:40	볼프 엘센(덴마크) 드림 소사이어티 이론			
		11:50-12:30	김일호(한국) 네트워크 사회에서의 상품 가치 해석 및 디자이너의 역할			
	중식(프레스 테이블)	12:30-14:00	장소: 208호			
	세션 플래너리 1	14:00-14:40	악셀 탈레머(독일) 브랜드 미학과 엔지니어링 디자인	차오 장홍(중국) 중국의 산업디자인 지속 가능성	조나단 우드햄(영국) 21세기를 위한 디자인 역사	암릭 칼시(캐나다) 환경과 생태
		14:50-15:30	히로시 이치이(일본) 넷지플 비트: 사람과 비트, 인간간의 원활한 인터페이스를 위하여	안 마리 부맹(프랑스)	우데이 아타판카(인도) 개발적 극한에 대한 도전: 정치와 문화, 인류에	라미로 토레스 알바라도(칠레) 현대 산업디자인 패러다임
	휴식	15:30-15:50				
	패러렐 세션 1	15:50-16:20	샤샤 알렉산더(오스트레일리아) 가치사슬방법론의 분석과 개발을 통한 산업디자인 투자준대	게오르게 테오드레스쿠(독일) 통합적 디자인에 의한 문제해결	조영길(한국)	칼 개런트(미국) 디자인의 도
		16:20-16:50	자크 기어드(미국) 맥락에서 벗어날 때 디자인은 길을 잃는다.	잔 카렌 코커(오스트레일리아) 산업디자인 분야의 다양성과 심미 균형	존 폴 쿡스(미국) 산업디자인, 산업생태학을 만나다	기데온 로이(덴마크) 디자인의 평가: 경제, 생태, 윤리
		16:50-17:20	박희서, 김유석(한국) 도시와 디자인	루이즈 구이마레이즈(브라질) 소형 제조업의 디자인 경영	피에르 앙리 드중(프랑스) 문화와 산업디자인	이건표(한국) 디자인 교육과 기술의 발전
		17:20-17:50	어울림디자인잇	칭 치우안 엔(대만) 새로운 디자인 지평을 향하여	마타 패트리샤 자자 델가도(멕시코) 제품디자인에 있어 남성성과 여성성 개념 연구: 포괄적 가치 사슬을 중심으로	프리스타드 보라카(한국) 컴퓨터 포스트모던으로: 물체, 이미지, 그리고 음악
10.09.	Creating New Design Horizon, Oullim					
(화)	Opening	09:00-09:10				
	키노트 스피치 2	09:10-09:50	부심스님(미국) 대조화와 합선			
	디자인의 과거와 미래	09:50-10:00				
	컨퍼런스 플래너리 2	10:10-10:50	박종서(한국) 상생디자인을 통한 새로운 디자인 가치 교환			
		11:00-11:40	빌 모그리지(미국) 디자인 연구 개발			
		11:50-12:30	피터 울스비크(노르웨이) 인간의 신체는 알아 있기 위해서가 아니라 사냥을 위해 발달되었다.			
	중식	12:30-14:00				
	세션 플래너리 2	14:00-14:40	유리오 소타마(핀란드) 혁신적 경쟁적 새로운 도시 개발 디자인이 어떻게 기여할 것인가: 예술과 디자인 도시	조동성(한국) 디자인산업의 4단계	리차드 부캐넌(미국)	엘리자베스 샌더스(미국) 새로운 디자인 공간
		14:50-15:30	찰스 켈리(미국) 사회에서의 디자인 과정	크누드 홀서(덴마크) 전략적 디자인	야기라 하라다(일본) 21세기를 향한 디자인과 과학의 통합	타츠야 마츠이(일본)
	휴식	15:30-15:50				
	패러렐 세션 2	15:50-16:20	카즈오 스기야마(일본) 일본 디자인 분야의 개혁적 요소와 특성	이남식(한국) 한국 CEO사이에 확산되고 있는 디자인 인식 - 뉴밀레니엄 과정의 영향	케이치 사토(일본) 미디어 공간과 물리적 공간 사이의 새로운 재중 패러다임의 창조	카즈히코 야마자키(일본) 소비재 중심 디자인에서의 경쟁과 주도
		16:20-16:50	존 레드몬드(오스트레일리아) 디자인의 의미와 가치	질 레스코(미국) 산업디자인을 위한 재료와 제조의 포괄적 조망	덩방 뤼(대만) 형태는 전략을 따른다	세릴 아르너 콜러(스웨덴) 3차원 시각 분석
	갈라디너	18:20-20:00	장소: 코엑스 그랜드볼룸			
10.10.	Sharing Design Values, Oullim					
(수)			디자인 교육	디자인 비즈니스	디자인 기업	디자인 진흥
	디자인 포럼 Opening	09:00-09:10	베스나 포포빅(오스트레일리아)	테오 그루지엔(네덜란드)	김영일(한국)	이순인(한국)
	키노트 스피치	09:10-09:40	나이켈 크로스(영국)	지안프랑코 자카이(미국)	김철호(한국)	피터 쾅(독일)
	패널 스피치	09:40-10:40	우데이 아타판카(인도) 유리오 소타마(핀란드) 리차드 부캐넌(미국) 야기라 하라다(일본) 레인하르트 부터(독일) 권은숙(한국)	라미로 토레스(칠레) 크누드 홀서(덴마크) 이시오 호소노(일본/이태리) 김영세(한국) 피터 쾅(영국) 타카노 오베네(핀란드)	요시오 마에자와(일본) 악셀 탈레머(독일) 데이비드 쿡스(미국) 안용일(한국) 카이 중(중국) 룬 나바로(이스라엘)	마누엘 알바라도 푸엔테(멕시코) DCCR(체코) 마이 켈립(스페인) 토니 장(대만) 도요타카 이케다(일본) 루이지 페라라(캐나다)
	휴식	10:40-11:00				
	공개토론	11:00-12:20	에쨌오 만지니(이태리)	찰스 켈리(미국)	조동성(한국)	안 마리 부맹(프랑스)
	Closing	12:20-12:30	베스나 포포빅(오스트레일리아)	테오 그루지엔(네덜란드)	김영일(한국)	이순인(한국)
	중식	12:30-14:00				
	대토론	14:00-14:40	던 리차드슨(미국)			
	키노트 스피치 3	14:40-15:10	민철홍(한국) ‘해’ 라는 물음, 그리고 창조성의 가치			
	2001 서울 디자이너 헌장	15:10-15:40				
	휴식	15:40-16:00				
	특별강연	16:00-16:30	아우구스토 모델로(이태리) 다음 세대를 위한 디자인 이론과 실습			
	ICSID 2003 하노버대회 안내	16:30-17:00				
	폐회	17:00-17:20				
10.11	디자인문화체험	09:00-17:30	삼성전자	LG 전자	현대 자동차	대학교
(목)		17:30-18:00	20세기 세계디자인전, 이태리 특별전 개막식			
	환송연	18:00-20:30	ICSID 2001 갈라제션쇼 및 환송연-디자인도시 성남 전포식 장소: 코리아 디자인센터			

Opening Ceremony

Participants are requested to register between 9 a.m. and 6 p.m. for the three-day conference session in which they will take part. At 6 p.m., the opening ceremony will start with the official welcoming addresses by the Seoul Mayor, the president of the ICSID and the Chairperson of the Organizing Committee and Chairperson of Executive Committee of ICSID 2001 SEOUL. The opening ceremony will be followed by a reception in which the participants will enjoy a traditional Korean art performance.

아침9시부터 저녁 6시까지 코엑스에서 현장등록이 이루어진다. 참가자들은 현장등록을 통하여 자신이 참여할 3일간의 컨퍼런스 세션을 결정하여 신청한다. 이어 저녁 6시부터는 코엑스에서 본 대회에 참여한 전 세계 1,300여 명의 디자이너를 환영하는 서울시장, ICSID회장, 조직위원장, 집행위원장의 공식환영사와 함께 개막식이 거행되고 한국의 아름다움과 문화가 담겨있는 전통공연과 함께 리셉션이 열린다.

- Jacques ATTALI
- Ezio MANZINI
- Rolf JENSEN
- KIM Il-ho
- Axel THALLEMER
- Hiroshi ISHII
- ZHAO Jianghong
- Anne Marie BOUTIN
- Jonathan WOODHAM
- Uday A. ATHVANKAR
- Amrik KALSI
- Ramiro TORRES ALVARADO
- Sasha ALEXANDER
- Jacques GIARD
- PARK Hug-sue, KIM Yoo-seok
- Oullim DesignIT
- George TEODORESCU
- Jan Karen COKER
- Luiz E.C. GUIMARÃES
- Ching-CHIUAN YEN
- CHO Young-kil
- John Paul KUSZ
- Pierre-Henri DEJEAN
- Martha Patricia Zarza DELGADO
- Carl G. GARANT
- Gideon LOEWY
- LEE Kun-pyo
- Prasad BORADKAR

Day 0 October 7, 2001

Day 1 October 8, 2001

Day 2

Subject: Exploring New Design Context, Oullim

With the progress in information technology, human kind is being ushered into a new era, in which networks influence all aspects of everyday life. Now the field of design can be extended even to virtual space, beyond the physical space.

On Day One, participants will discuss the future of technology, society and culture and the prospects for the value of design, through the keynote speech and Conference Plenary 1 lecture. In the following Parallel Session 1, participants will be invited to participate in a discussion on values in four major sectors; science and technology, society and economy, politics and culture, and environment and ecology, all in the context of a design-related environment.

On the same day, visions of design technology coming together with the rapidly changing world will be presented, together with in-depth analysis of the cyber community already existing in the real world. Other programs included in Day One will be the exploration of human values likely to be lost in a technology-driven society and the presentation of design-related research results, such as 'Oullim', 'Exploring New Design Contexts', and 'Emerging New Design Horizons'. In general, activities in Day One will consist of basic courses for exploring desirable future directions of design.

Day 3

Day 4

시간과 공간의 초월을 가능하게 하는 정보화와 신기술의 발달로 인류는 네트워크로 연결된 신문명 사회를 맞이하게 되었다. 이제 디자인은 물리적 공간 뿐만 아니라 가상의 공간으로 그 영역이 확장되었으며 물리적 환경뿐만 아니라 정신적 환경도 중요시되고 있다. 따라서 회의 1일에는 Exploring New Design Context, Oullim 을 주제로 거시적 차원에서 변화하는 디자인맥락을 이해하기 위하여 키노트 스피치(Keynote Speech)와 컨퍼런스 플레너리 1(Conference Plenary 1) 강연을 통하여 기술, 사회, 문화의 미래와 디자인의 가치의 전망을 탐구해 본다. 이어 패러럴 세션1(Parallel Session 1)강연에서는 과학과 기술, 사회와 경제, 정치 문화 인문학, 환경과 생태의 4개 영역으로 나누어 각 분야에서의 구체적으로 나타나고 있는 가치를 디자인환경적 맥락에서 보다 구체적으로 토의하게 된다.

회의 1일에는 특히 변화하는 세계에 대응하기 위한 디자인 기술의 비전을 제시하고, 현실세계에 존재하는 사이버 커뮤니티의 의미를 심도 있게 분석한다. 또한 고도로 발전한 기술사회에서 자칫 상실하기 쉬운 인간의 가치를 탐색하며, 본 대회 주제인 '어울림', 그리고 기타 'Exploring New Design Contexts', 'Emerging New Design Horizons' 관련 다양한 디자인의 연구발표도 있을 예정이다. 이날의 주제는 미래 디자인의 방향을 모색하는 첫걸음이 될 것이다.

Jacques ATTALI(France)



자크 아탈리, 프랑스

A French writer, economic theorist, he taught as an economics professor at Ecole Polytechnique and Ecole des Ponts et Chaussees. In 1981 when the party finally came into power with Mitterrand elected as president, he worked closely with the new regime as the president's advisor. The founder and president of Planet Finance(the world's first Internet banking institution), he is also the CEO of A&A, a financial consultancy agency based in Paris.

프랑스 인문학 및 사회과학 분야의 학자이자 저술가. 에콜 폴리테크닉(Ecole Polytechnique), 에콜 데퐁스 차우세(Ecole des Ponts et Chaussees) 경제학 교수 및 1981년 미테랑 전 대통령의 특별 보좌관을 역임하였다. 현재 컨설팅 회사 A&A의 대표와 세계 최초 인터넷 은행 플래닛뱅크(Planet Finance)의 설립자이자 총재로 활동하고 있다.

Trends for design in the 21th century

The 21st Century is going to be one of disorder that calls into question the major balances. We will go from a sedentary life to a nomadic life, from living in families to living in networks, from living in small circles to living in infinite worlds. From a compartmentalized life to a networked life. The 21st Century is the century of the victory of information and time over matter. It is the century of simultaneity, of stacking of times, of multiple and contradictory lives. We will have to accustom ourselves to being with others, changing our lives, having several lives at the same time and living in the defense of contradiction.

It is also the century of the demand for the beautiful, to replace and supplement the demand for the sacred. The new ethical values will be those of travel, morality, subtlety and hospitality. There is a major risk that, for many people, this century will also be the century of loneliness.

To avoid this, it is essential to give an aesthetic dimension to all dimensions of life, and not only to art as a self-contained activity. No object will be accepted if it does not express beauty, if it does not seduce. All objects should seduce as if they were living beings. And therefore to achieve beauty with everything that makes up their daily lives.

It will therefore be particularly necessary to bring harmony into daily life in travelling, urban life and family life. In entertainment, in the virtual, and in the real. The beautiful must not merely be in material objects, but also in virtual objects and in the main source of wealth tomorrow: time. Increasingly, people will even want to attempt to transform their own lives into works of art. It will thus be necessary to create behavioral aesthetics which will go beyond politeness to include hospitality, fraternity, and love.

21세기 디자인 트렌드

21세기는 주요한 균형에 의문을 제기하는 무질서의 시대를 향해 가고 있다. 우리는 정착 생활에서 방랑 생활로 삶의 형태를 바꾸게 될 것이다. 또한 가족 단위의 생활에서 네트워크 생활로, 작은 범위의 생활에서 무한한 세계로 무대를 옮겨 가게 될 것이다. 구획된 생활에서 네트워크화된 생활로의 전이가 이루어지는 것이다. 21세기는 정보와 시간이 사건 위에 균립하는 세기이다. 이는 동시성, 시간 더미, 다양하고 모순적인 삶의 세기이다. 우리는 다른 사람들과 함께 지내고 인생을 변화시키고 동시에 여러 개의 인생을 살며 모순의 방어 속에서 살아가도록 스스로를 적응시켜야 한다.

21세기는 또한 신성함에 대한 요구를 대체하고 보완하기 위해 미를 요구하는 시대이다. 새로운 도덕적 가치로 여행, 도덕, 섬세함, 친절과 같은 것이 대두될 것이다. 많은 사람들에게 이 세기는 또한 고독의 세기가 될 위험성이 있다. 이를 막으려면 자기 역제의 활동으로서 예술 뿐만 아니라 인생의 모든 면에 미적인 면을 추가하는 것이 필요하다.

따라서 여행, 도시 생활과 가족 생활 등 일상 생활에서 조화를 이루는 것이 특히 필요하다. 오락과 허구, 실제 생활에서 말이다. 아름다움은 물질적인 대상에만 존재하는 것이 아니라 허구적인 존재, 그리고 미래에는 부의 근원에서도 존재해야 한다. 따라서 사람들은 점점 더 자신의 생활을 예술 작품으로 승화시키고자 할 것이다. 그러므로 친절, 형제애와 사랑 등과 같은 공손함을 넘어서는 행동적 미학을 창조하는 일이 필요하게 될 것이다.

Ezio Manzini(Italy)



An Italian designer and architect, MANZINI is also professor of Industrial Design at the Milan Polytechnic and Chair Professor of Design under the Distinguished Scholars Scheme at the Hong Kong Polytechnic University. His work focuses on innovative processes in the system of production and consumption and in particular, on the relationship between product strategies and environmental policies in the perspective of sustainable development. He is member of the Editorial Board of Journal of Industrial Ecology(USA), Journal for Sustainable Product Design(UK).

에찌오 만지니, 이태리

이탈리아 출신 디자이너이자 건축가. 밀란 산업대학교 교수. 주로 생산 및 소비 시스템의 혁신 과정과 대체적 방안을 위한 개발 관점에서 제품 전략과 환경 정책 간의 관계에 큰 관심을 보이고 있다. 미국의 'Journal of Industrial Ecology' 및 영국의 'Sustainable Product Design' 편집국 회원이기도 하다.

Qualities of the contexts and choices of life in the network society: The changing role of design

The starting consideration concerns the very definition of 'industrial product'. In the past few years, this definition has taken on a different meaning: while in the past it referred(by and large) to a material good, machine-made and developed within a linear process(which started with research and, through design and production, ended with distribution, sales and contact with the consumer), today things have changed and the concept of 'industrial product' involves a system that is hybrid, multilogical, stratified and network-based.

It is absolutely clear that the very complexity of the industrial product is one of the most visible aspects of the hybrid, multilogical, stratified and network-based nature of the contemporary 'contexts of life'(intended as the sociotechnical systems in which, and thanks to which, each subject defines and develops his own 'choices of life').

In this conceptual framework, the presentation articulates the following issues: * the inverse correlation between marketable products and services and common goods and the consequent progressive degeneration of the contexts of life. The search for sustainability as regeneration of the contexts of life.

* the uncertain competition between enabling and dis-abling technologies and its consequences in the way subjects make their choices of life. The new(potential) role for designers to act as system co-organizers and platform providers.

네트워크 사회에서의 삶의 환경과 선택: 변화하는 디자인의 역할

오늘날 '산업 제품'이라는 개념은 혼합적, 다논리적, 계층화한 네트워크 기반의 시스템과 연관성을 갖게 되었다. 이러한 관점에서 삶의 환경이 점진적으로 악화되고 불확실한 경쟁이 심화되는 현시대의 디자이너의 역할에 대하여 논의해 보고자 한다.

Rolf JENSEN(Denmark)



Rolf Jensen is Chief Imagination Officer, Dream Company A/S. He lectures and conducts research with the aim of establishing a strategic business scenario, and has written three books on the subject: What if Everybody Got the Same?(2000), The Story of the Future(1999), and The Dream of Society(1996).

롤프 엔센, 덴마크

드림 컴퍼니(Dream Company A/S)의 CIO(Chief Imagination Officer). 그의 저서 'The dream of Society(1996)'는 현대 정보화 사회가 이상적인 드림 소사이어티로 어떻게 변화할 것인가를 묘사하고 있으며, 그는 현재 이 시나리오의 제품에 적용 방안에 대하여 연구하고 있다.

Dream Society thoery

The Dream Society. From Information to Imagination. The Marketplace of the Future. From Storytelling to design.

The Dream Society theory. Currently, we - as consumers - are standing with one foot in the rational, scientific, logic and neat information society. But the other foot is already reaching out towards the next era: the Dream Society. Dominated by appeals not to the mind, but to the heart, to our emotions. Thus it is the age of the storyteller. This theory - based on the book - is presented with numerous examples.

How does one construct and tell stories? Well, first of all: the story comes first - then the design because design is storytelling for products. The six actors model is presented. It is a model for analyzing and building stories and as the name indicates: it has six elements or actors.

What kind of emotions are we looking for - as consumers? The range of emotions can be summarized as follows: the great answers, love, freedom, change/conflict, tradition, control, care, recognition.

The speech presents the theory of the future of the marketplace and provides useful tools for building stories for companies, products and services.

드림 소사이어티 이론

'드림 소사이어티'는 스토리텔러(Storyteller)의 시대이며 우리의 감정에 호소하는 사회를 의미한다. 디자인은 제품을 위한 스토리텔링이며, 제품으로 인한 이야기(story)가 형성된다. 본 강연에서는 미래의 시장에 대한 이론, 기업과 제품, 서비스로 구성된 이야기 즉, 디자인을 구성하는 유용한 도구에 대하여 논의한다.

KIM Il-ho(Korea)



CEO of OCON Inc. He is also director of the Korean Virtual Reality Association and Korea Character Business Association. He has won many awards, including the Grand Prix of the 1st Korea Digital Awards(for Small and Medium Businesses) and an Honorable Mention at the International Osaka Competition in 1999.

김일호, 한국

(주)오콘 대표이사. 제1회 한국디지털 대상 최우수 중소기업상, 2000 International Osaka Competition Honorable Mentions 등 다수의 수상경력을 가지고 있으며 한국가상현실협회 이사이자 문화관광부 한국캐릭터문화사업협회 이사를 역임하고 있다.

Co-speaker: SUN Myung-kyu(Korea) 선명규

The Role of the Designer in Network Society: A Case Study of On-line Games

Network games are very popular among young people in Korea. These young people spend real-world money to obtain cyber items needed to advance to a subsequent level in the network game. In the early hours of a Friday morning at 2 a.m., a high school student named 'A' was chatting with and dealing cyber weapons for a certain game to another gamer named 'B'. The dealing soon escalated into a heated argument. 'B' told 'A' that he wanted to fight him in real life. As 'A' told 'B' his location, 'B' rounded up some of his gang members from another city and went to 'A's' location. 'B's' gang then proceeded to hit 'A' with a series of blows. Thereafter, 'B' stole from 'A' the cyber weapons they were dealing with previously on line.

The next day, 'A' went to the police station and filed an official report of theft of guns, swords, and armor among other items. The police officer taking the report looked at him with a strange eye. 'A' asked that the police search for the items, as he told the officer, 'These items are valuable property to me. I worked 15 hours a day for three months to obtain these items'.

Do you think that this story is possible? Is it confusing? This is a real story that was recently published in the Chosun Daily, a major national Korean newspaper. In the past, the function of the network was only used as a tool to save time and resources, for example, sending out birthday invitations to friends and family. But now, as can be seen in the newspaper article, the network is a living, breathing society that is independent of the real world. The network affects and changes human life. It produces tangible and intangible effects and phenomena on our society and culture. A good example of this is on-line games. The on-line gamer creates a virtual society in the network. Sometimes, there are problems in virtual society that affects the real world. These occurrences are more frequently being reported in the newspapers like the story previously mentioned. I will talk about the meaning of on-line games as a new product in network society. What effects do these new products have on our society? I will talk about how these games influences society in various ways and about the role of the designer in network society. Network products are about relationships. The designer creates the framework for these relationships to build by making a new network environment.

네트워크 사회에서의 상품가치해석 및 디자이너의 역할

네트워크가 삶의 한 영역으로 자리 잡으면서 다양한 파급효과가 나타났는데, 가장 강력한 파급효과를 낳고 있는 것은 '온라인 게임'이다. 온라인 게임 사용자들은 네트워크상에서 하나의 가상사회를 만들어가고, 그 사회 안에서 일어난 문제가 현실에까지 영향을 미칠 정도로 네트워크가 만들어준 세계에 몰입해있다. 이번 강연에서는 온라인 게임이라는 네트워크 기반을 지닌 새로운 상품의 의미와 그 상품을 통해 파급된 사회 현상들을 고찰하고, 네트워크상품의 근본 속성인 '관계'를 설정해나가는 '새로운 세계의 창조자'인 디자이너의 역할에 대하여 이야기 하고자 한다.

Axel THALLEMER
(Germany)

악셀 탈레머, 독일



The Expert of Design marketing. Following this he worked as a design engineer at the styling studio of Porsche AG for five years, during which period he introduced the computer styling process. In 1994 he founded Festo Corporate Design, and has continued work as an expert on design marketing.

디자인 마케팅 분야의 전문가. 포르쉐사의 스타일링 스튜디오에서 디자인 엔지니어로 일하면서 당시 그 분야에서 새로운 컴퓨터 스타일링 과정을 도입하기도 했으며, 1994년 페스토 코퍼레이트 디자인(Festo Corporate Design)을 설립하여 디자인 마케팅 분야의 전문가로 활동하고 있다.

Brand Aesthetics & Engineering Design

My presentation examines the way, in which the idea of integration of brand aesthetics and engineering works for Festo. Festo Corporation is one of the world's leading suppliers in the areas of Pneumatic, Didactic and Tooltechnology. A newly developed approach for the company was provided by the Department of Corporate Design, harmoniously integrating design and technology. We coined the new term 'Air in Air', signifying a global umbrella brand, directing all company's activities, from tool production to event marketing. The new company's philosophy is pinned down in the 296-page Corporate Design Manual, also digitally available on CD-ROM.

One of our sub-divisions, Industrial Design, is responsible for the realization of new Festo products while meeting the new standards. Essential for the production is the efficient employment of up-to-date technology such as high-end workstations with specialized 3D software packages. Global data networks, 250 CAD/CAE workstations and data modeling systems ensure rapid virtual prototype modeling, supervision of complicated technical functions via animations, finally the successful realization of the most suitable prototype.

We expanded our traditional areas of research, development and production of powertools by embracing issues of trend scouting and ergonomomy. Trend scouting means for us situating the power tool in a concrete market context, established by customer polls. Ergonomics includes aspects of handling of accessories, energy supply, packing and spare parts, ecological considerations and above all non-verbal communication of the tool's functions.

Air in air comprises our various pneumatic projects such as the exhibition hall Airtecture, the flying device Stingray, the tent Cocoon and our numerous Ballooning events related to hot air, gas and stratospheric balloons. Guided by inspiration, sources from a multicultural and multidisciplinary environment, Corporate Design keeps attaining the harmony of function and form.

브랜드 미학과 엔지니어링 디자인

페스토사는 기계 역학, 교수법(Didactic) 및 도구 기술 분야에서 세계적으로 손꼽히는 공급업체이다. 페스토의 디자인팀이 도입한 새로운 디자인의 접근방법은 디자인과 기술을 조화롭게 통합하는 것이다. 본 강연에서는 브랜드 미학과 공학과의 통합 방식이 페스토사(社)에 어떤 영향을 끼치고 있는가에 초점을 맞춘다.

Hiroshi ISHII(Japan)



히로시 이시이, 일본

Since 1995 he has been the director of Tangible Media Group, at the MIT Media Lab. His latest activities include those for international research organizations such as HCI(Human Computer Interaction), CSCW(Computer-Supported Cooperative Work) and ACM(The Association for Computing Machinery).

MIT 미디어랩의 탠저블 미디어 그룹의 디렉터. HCI(Human Computer Interaction) 협회, CSCW(Computer-Supported Cooperative Work), ACM(The Association for Computing Machinery)와 같은 국제적인 리서치 조직에서 활발한 활동을 벌이고 있다.

Tangible Bits: Towards Seamless Interface between People, Bits, and Atoms

People have developed sophisticated skills for sensing and manipulating our physical environments. However, most of these skills are not employed by traditional Graphical User Interface(GUI). Tangible Bits, our vision of Human Computer Interaction(HCI), seeks to build upon these skills by giving physical form to digital information, seamlessly coupling the dual worlds of bits and atoms.

Guided by the Tangible Bits vision, we are designing ‘tangible user interfaces’ which employ physical objects, surfaces, and spaces as tangible embodiments of digital information. These involve foreground interactions with graspable objects and augmented surfaces, exploiting the human senses of touch and kinesthesia. We are also exploring background information displays which use ‘ambient media’ — ambient light, sound, airflow, and water movement. Here, we seek to communicate digitally-mediated senses of activity and presence at the periphery of human awareness.

Our goal is to realize seamless interfaces between humans, digital information, and the physical environment taking advantage of the richness of multimodal human senses and skills developed through our lifetime of interaction with the physical world.

In this talk, I will present a variety of tangible user interfaces the Tangible Media Group has designed and presented within the CHI, SIGGRAPH, IDSA, and media arts communities in the past four years.

<http://tangible.media.mit.edu/>

탠저블 비트: 사람과 비트, 원자간의 원활한 인터페이스를 향하여

탠저블 비트는 HCI(Human Computer Interaction)에 대한 새로운 비전이자 디지털 정보에 물질적 형태를 부여하는 것으로, 비트와 원자의 이원적 세계를 원활하게 잇는 역할을 한다. 인간과 디지털 정보, 물질계와의 상호작용을 통해 다양한 유형의 지각과 기술을 잇는 접점을 실현하는 것이 목표이다. 이번 강연에서는 주로 다양한 탠저블 유저 인터페이스에 대한 설명으로 이루어진다.

ZHAO Jianghong(China)



ZHAO Jianghong graduated from Hunan University of China in 1982. His work reflects a particular interest, such as people-centered design, design for sustainability, immaterial society and design, computer-aided industrial design. He is professor and the Head of the department of Industrial design of Hunan University.

차오 장홍, 중국

후난 대학교 산업디자인학과 교수이자 중국 산업디자인협회(Chinese Industrial Design Association) 회원. 사용자 중심의 디자인, 재활용 가능한 디자인(Sustainable Design), 무형의 사회와 디자인, 컴퓨터를 이용한 산업디자인 등을 연구하고 있다.

Industrial Design for Sustainability in China

With 20 years of two digital grow of economy, industrial design is booming in China and there are even four hundred universities or colleges offering industrial design program. Never before has so much emphasis been placed on the importance of design. However, we are following the idea of industrialization in terms of materialisms that most industrialized countries have experienced in their development. The argument to design for sustainability in China in my presentation is trying to seek the new ways of seeing and relating to our designed environment. We try to provide the context - largely economic, culture, and designing - for the pattern of changing styles in China. The challenge is who control the future — a future in which materialisms is sure to be the wrong metaphor for generations aware as never before of the planet's vulnerability.

중국의 산업디자인 지속 가능성

중국의 경제성장과 함께 산업디자인이 각광을 받고 있다. 중국의 패턴과 경제, 문화, 디자인과 관련된 전후 상황을 짚어보고 물질주의로 빚어진 환경파괴와 통제에 대해서 논의해보고자 한다. 이를 통해 사물을 보는 새로운 방식을 찾아 이를 디자인 환경에 연결시키고자 한다.

Anne Marie BOUTIN
(France)



Anne Marie BOUTIN is the president of the french design promotion agency, APCI, which she founded in 1983. She was a member of the ICSID board from 1985 to 1992, a member of the french national commission for UNESCO and has been appointed as ICSID regional advisor in 2001. She is also the president of the UIA(Union of international associations), located in Brussels, Belgium. Finally she is the author of numerous articles and contributions to books and catalogues on design education, design management, design strategy, design-culture and technology.

안 마리 부땡, 프랑스

안 마리 부땡은 프랑스 디자인 진흥단체인 APCI의 회장으로, ICSID의 보드멤버, 프랑스 유네스코에서 활동 중이다. 부땡은 또한 벨기에에 위치한 국제단체연합(UIA)의 회장이며, 각종 매체에 디자인 교육, 경영, 전략, 문화 및 기술에 관한 많은 글을 기고 하고 있다.

Jonathan WOODHAM(U.K)



조나단 우드햄, 영국

A professor at the University of Brighton, England, and director of the Design History Research Center. He is also the author of Popular Politics and Design in Post War Britain(1996) and Twentieth Century Design(1997). The history of design, design & industry, and the changes in design policy are some of the topics he has been particularly interested in as an academician.

영국 브라이튼 대학의 교수이자 디자인 역사 리서치 센터(Design History Research Centre) 소장. 저서로 'Popular Politics and Design in Post War Britain(1996)', Twentieth Century Design(1997)이 있으며 19세기와 20세기의 디자인 역사, 디자인과 산업, 디자인 정책의 변화를 다루고 있다.

Designing Design History for the 21st Century

This paper will seek to address the role that the history of design can play in informing an understanding of the political, cultural, social and economic significance of design. As a relatively small but active field of academic research and increasingly interdisciplinary thinking over the past thirty years the history of design has moved away from the celebration of individuals, styles and movements and primary emphasis on designer and manufacturer. Gender studies, the use and meaning of objects and the significance of the consumer - informed by studies on social anthropology and material culture - have become an increasingly significant facet of recent design historical work.

The paper center on a case study focussing upon the activities of the Design Council in Britain, from its inception in 1944 to 2001, set against the wider national agenda of social, political and economic change. Consideration will be given to the historical and ideological difficulties inherent in interpreting the organizational promotion of the social and economic value of design to industry, education and the consumer. As a by-product the ways in which the history of design has moved from a position of moral didacticism to one that embraces the complexities of cultural and political reality will be seen.

21세기를 위한 디자인 역사

디자인은 일상의 거의 모든 양상에 영향을 주고 있으며, 정치, 문화, 사회, 경제 변화에 영향을 받는다. 이러한 관점에서 1944년의 설립 당시부터 2001년에 이르는 영국의 디자인위원회(Design Council in Britain) 활동 사례 연구를 중점적으로 다루고 디자인의 사회적, 경제적 가치를 조직적으로 장려하는 움직임을 해석하여 역사적, 이념적 난제를 논의한다.

Uday A. ATHAVANKAR
(India)



우데이 아따반카, 인도

A professor at Indian Institute of Technology in Mumbai, India, Uday A. Athavankar has been committed to education and research on design and design-related consulting for over 30 years. He prefers a cognitive and theoretical approach to these subjects and has written many articles on topics such as product semantics and communication, and role of mental in design process as well as design education.

인도 인디아 기술 연구소 소속 교수. 주로 인지학적, 이론적 접근법을 사용하여 디자인 과정에 대한 분석, 디자인 관련 사고에서 나타나는 정신적 시각화 연구에 몰두하고 있다. 저서로 제품의 의미론과 의사소통, 디자인 과정에서의 정신의 역할, 디자인 교육에 관한 다수가 있다.

Challenges of Desperate Extremes: Politics, Culture and Humanity

The two part paper looks at the process of globalization and free global trade from the perspective of a country that has extreme economic disparities and yet rich and diverse cultural tradition. Free trade has widened the economic disparities in these cultures, making the 'Real World' almost inaccessible to the benefits of design. Besides, the inevitable coupling of technological modernity of global products with western cultural modernity has divided and drifted the communities further apart.

New millennium demands that we meet the two extreme challenges. First, to reach the benefits of design to people in such diverse conditions of economic extremes. This requires the designer to deal with cyber space products as much as local crafts. Second, of developing global products, that redefines the notions of modernity by respecting the cultural diversities.

Part I : Challenge of Making a Difference to the 'Real World'

In the world of economic extremes, design can not make a difference in the life the vast 'Real world' majority, if it can not give them a steady source of income. This needs new product ideas using simple technologies based on craft skills, that they can locally make and sell in urban markets.

Part II : Challenge of the Cultural Diversities

Part II of the paper argues that in the cultural context, the products should be treated as intangible psychological entities, which include notions of meaning, values and modernity that the cultures have collectively associated with products. It is then difficult to perceive objects as culture free.

절망적 극한에 대한 도전: 정치와 문화, 인류에

극단적인 경제적 불균형에도 불구하고 풍부하고 다양한 문화 전통을 가진 한 국가의 입장에서 세계화 및 국제적 자유 무역 과정을 들여다본다. 이 문화권에서 경제적 불평등은 더욱 확대되고, 그로 인해 '진정한 세계(Real World)' 는 디자인에 이로운 방향으로 도달할 수 없었다. 디자인의 연관성을 재발견하고 문화와 밀접히 반응하는 새로운 시각적 언어 및 어휘를 개척하는 일이야말로 디자이너의 도전이다.

Amrik KALSI(Kenya)



Kasli is a founding member and the Director of The Mazingira Institute, an NGO based in Kenya that works on development issues. He also served as a managing director of Systems Design Ltd., a management, design and marketing consulting firm, before taking up his current position as Human Settlements Information Officer at the World Headquarters of the United Nations Center for Human Settlements(Habitat) in Nairobi, Kenya.

암릭 칼시, 케냐

디자인과 국제행정 전문가. 케냐의 민간단체 Mazingira Institute의 설립자 및 초대회장을 거쳐 디자인, 마케팅 대행사인 System Design의 기획책임자를 역임하였다. 현재 유엔 인간정주계획 (UN Centers for Human Settlements)의 나이로비 지부 공보담당 사무관으로 재직중이며 출판 및 특별행사를 지휘하고 있다.

Environment and Ecology

All human beings are wholly reliant upon the environment- rich and complex- made up of millions of microbial, plants and animal species that inhabit the planet. Some species have become specially adapted to a particular environment, and can flourish in some of the most hostile regions of Earth in which other species, including humans, would quickly perish.

Despite the great scientific advances of recent years, we can but stand in awe of a world that holds together in such perfect harmony, In our quest for consumerism and economic growth, we seem to have lost sight of this very fact as our own survival depends on it. We have a responsibility to respect and protect this great harmony which no doubt greatly improves and enriches the quality of life. We cannot continue to exploit our environment indefinitely.

The United Nations plays an indispensable role in its efforts to reverse these trends, supporting the efforts of international community to protect our world. If we are to protect and preserve our planet on a global scale, we must do our part, as nations, as individuals and as designers. The need for creating greener products for environmental harmony has never been greater and the opportunity for designers to make a difference is just as great, thus ensuring both our own future and the future of our planet.

환경과 생태

지금까지 인류는 소비와 경제성장 지향으로 환경의 중요성을 간과하고 있었다. 이제 우리는 생존을 가능하게 하는 환경을 존중하고 보호해야 할 책임이 있다. 따라서 조화로운 환경과 생태를 위한 환경친화적인 제품 개발 등 디자이너의 역할이 부각되고 있다.

Ramiro TORRES ALVARADO
(Chile)



라미로 토레스 알바라도, 칠레

A professor in the Design Department at the Universidad Tecnologica Metropolitana in Santiago, Chile, Ramiro Torres is also the founder of Torres y Zulic Diseñadores Asociados. He has also actively participated with design-related organizations in Argentina and Chile such as the Asociación Latinoamericana de Diseñadores(ALADI), Colegio de Diseñadores de Profesionales de Chile(CDP), and the Chilean Association of Designing Enterprises.

칠레 산티아고의 테크놀로지카 메트로폴리타나 대학(Universidad Tecnologica Metropolitana)의 디자인학과 교수이자 토레스 줄릭 디자인회사(Torres y Zulic Diseñadores Asociados)의 설립자. 현재 아르헨티나와 칠레의 남미 디자인협회(ALADI), 칠레 전문디자이너협회(CDP), 칠레 디자인전문회사협회와 같은 단체에서 활발한 활동을 하고 있다.

Paradigm of the Industrial Design, Today

Humberto Maturana Romesin, Doctor in Biology in Harvard, National Science Award in 1994, one of our outstanding men, tells us: 'If you want to see the action, look the emotion', i.e., if you want to understand 'what' is happening, understand 'how' is happening. The emotion triggers the action, in English the word 'emotion' is related to movement, 'e-motion' is a motion action, therefore in the English word as also in the Spanish word 'e-mocion' it is also related to movement. The action is the result of an emotion.

On the other hand, Fernando Flores L., economist and Philosophy Doctor of the Berkeley University, former Minister in the Salvador Allende's administration poses us: 'What is marginal today, tomorrow will be central', i.e., the social acts within a social group, a culture, have a centripetal dynamic, i.e., from the edge to the center. And he invites us to observe the marginal acts, those happening in some edge, in some margin, in some social group, in some cultural group, in some minority, because these acts will become central some day.

I have chosen both, Biologist and Philosopher, to support my looking regarding the matter, because they are both Chilean, Latin and inhabitants of the same Third World as me, therefore, their thinking, deductions, appreciations come from this Chilean, Latin and Third World Culture, and from this culture I see the world and from here I declare.

현대의 산업 디자인 패러다임

'행위를 보려면 감정을 보아야 한다'는 생물학자의 의견과 '오늘날 주변적인 것이 내일이면 중심이 된다'는 철학자의 견해는 칠레와 라틴, 제3세계 문화 이해의 관점에서 충분히 타당하다. 이러한 문화적 배경속에서 새로이 변화하고 있는 패러다임을 보게 될 것이며, 이를 '산업 시대의 패러다임'이라 말할 수 있다.

● Parallel Session 1

Sasha ALEXANDER
(Australia)



사샤 알렉산더, 오스트리아

An industrial designer and professor at the University of Western Sydney, he has extensive experience in furniture and building design, working in Scandinavia and an Australia.

산업디자이너, 시드니 웨스턴대학교(University of Western Sydney)교수. 호주와 스칸디나비아에서 활동하였고 가구와 건축디자인에 관한 풍부한 경험을 가지고 있다.

Increasing investment in Industrial Design through the analysis and development of Value Chain Methodologies

It is proposed that when inefficiencies are converted to efficiencies investment can be redeployed toward research and development- industrial design. The Value Chain perspective highlights interdependence between companies aligned along a common value chain embracing logistics, merchandising and product development instead of primarily being about purchasing and selling.

가치사슬방법론의 분석과 개발을 통한 산업디자인 투자증대

가치사슬방법론의 분석과 개발을 통한 산업 디자인의 투자 증대가 비효율에서 효율로 전환될 때 산업디자인 연구와 개발에 투자가 재배치될 수 있다. 생산 경로 분석의 가치사슬기술을 이용한 방법론을 제시하고, 산업디자인에 대한 투자와 인식을 넓히기 위한 기회와 이와 관련된 결론을 도출하고자 한다.

Jacques GIARD(U.S.A.)



자크 기어드, 미국

Jacques Giard has attained a doctorate at Concordia University in Canada and worked as an organizing committee member for Toronto ICSID in 1998. He is currently chief professor of the Design Dept. at Arizona State University.

캐나다 콘코디아 대학교(Concordia University)에서 박사학위를 취득하였고 98년 Toronto ICSID의 조직위원이기도 하였다. 현재 미국 아리조나주립대(Arizona State University) 디자인학과 학장으로 재직중이다.

Out of Context, Out of Step

The paper begins by considering the industrial design activity as something that always occurs in context. It then explores context as two somewhat distinct but interrelated areas identified as micro and macro context. It subsequently superimposes the defining factors of context onto the known classes of knowledge, i.e., Alpha, Beta, Gamma, and Delta. Lastly, it repositions the industrial design activity in contexts that are more relevant to our times.

The paper terminates with several proposals for industrial design education in light of contextual awareness and appropriateness.

맥락에서 벗어날 때 디자인은 길을 잃는다

디자인 교육은 디자인 컨텍스트(Design Context) 안에서 정의되는 산업디자인 활동을 고려해야 한다. 현시대의 흐름에 맞게 산업디자인 활동을 재배치하며 산업디자인 교육에 대한 제한을 하게된다.

PARK Hug-sue(Korea)



Currently working as Director of the Design Operations Office of Seongnam- City, and engaged in various activities aimed at making Seongnam a design culture-oriented city.

박혁서, 한국

성남시 디자인지원사업소 소장으로 재직 중이며, 성남시 디자인문화도시 개발에 힘쓰고 있다.

KIM Yoo-seok(Korea)



An official in charge of environmental design and design-related infrastructure for Seongnam, at the Design Operations Office of Seongnam-City

김유석, 한국

성남시 디자인사업소 디자인개발 담당자로 도시환경디자인 및 도시디자인 인프라구축을 담당하고 있다.

City & Design

In October 2000, Seongnam-City became the first city in the world to join the ICSID , and showed the new possibility of linking a 'city' with 'the concept of design.' Since adoption of design capability as the basic concept for building up the region, the city has been taking steady steps toward its goal of becoming 'a design-oriented city,' co-hosting the ICSID conference and creating 'a model design street'.

It is of note that Seongnam-City is scheduled to host the 2001 Seongnam International Design Culture Festival this coming October, in connection with ICSID 2001 SEOUL, and has announced this year to be the first year of its efforts to become 'Seongnam - a Design City.' Mr. Kim Byong-ryang, its mayor, says that the city will be firmly established as a ' city of design, culture and venture business,' through such diverse activities.

도시와 디자인 - 디자인 경쟁력의 도시 성남

지난해 10월, ICSID에 세계 최초로 가입한 도시인 성남시는 '도시'와 '디자인'이 결합할 수 있는 새로운 가능성을 부여하였다. 디자인 역량을 지역의 기초 개념으로 도입한 이후, ICSID 공동 개최와 디자인시범거리 조성 등으로 디자인도시로 차근차근 나아가고 있다.

이번 ICSID 2001 SEOUL을 맞이해서 성남시는 오는 10월 '2001 성남 국제 디자인 문화제'를 개최하고 '디자인 도시성남' 원년을 선포할 예정이다. 김병량 성남시장은 이런 다양한 과정을 통해 성남시가 '디자인, 문화, 벤처'의 도시로 자리매김할 수 있으리라 생각하고 있다. 성남시가 준비하고 있는 디자인 도시로서의 전망을 보여주게 될 것이다.

Project Subject : Tlaloc Savelt, eco-ergonomics save water

To utilize cognitive ergonomics and macroergonomics to develop an eco-ergonomically designed system to make people aware of resource use (water) in a domestic environment. Tlaloc is the name of the Nahuatl (Aztec) god of Water. Once upon a time Aztecs lived in perfect harmony with their god of water, can we recreate that? Do not be alarmed, human sacrifices will not be necessary, we just have to bloody save water.

Project Subject : Customer-Participatory Design Process

The project's aim is to develop a computer-generated system where designers can work with other members to develop a design process. Through the web, members are able to share common images, such as local street scene from different culture and exchange ideas of how to apply these images to a real product development. With this foundation, various interactions can be carried out so designers are able to apply at the concept at the early stage of product development .

Project Subject : Design - based on the concept of Entropy

We are planning to a)discuss the form and function of the artificially designed material, and b)suggest the desirable new relationship between products and human beings. To this end, we will be looking into our own lifestyles to find problems through two aspects-mental and physical arena. Thus our effort will focus on the slowing down of the process of increase in entropy, both physical and mental, giving off a new paradigm of future industrial design.

Tlaloc SaveIt. 생태-인간공학은 물을 절약한다

사람들로 하여금 국내 환경에서 자원(물)의 활용에 관한 것을 더 많이 깨닫도록 하기 위하여 생태 인간공학적으로 고안한 시스템을 발전시키고자 인식적 인간공학 및 거시적 인간공학을 활용 하자는 것이다. Tlaloc은 아즈텍의 물의 신이다. 옛날 아즈텍인들은 자기들의 물의 신과 완벽하게 조화를 이루며 살았다. 우리가 그 상태를 재현할 수 있을까? 놀랄 것 없다. 인간의 희생은 뒤따르지 않을 것이니까. 우리가 그저 할 일은 물을 피처럼 아끼는 것이다.

고객 참여의 디자인 과정

이 프로젝트의 목표는 디자이너들이 디자인 과정을 발전시켜 가기 위하여 다른 구성원들과 함께 일할 수 있는 컴퓨터에 기초한 시스템을 개발하는 것이다. 구성원들은 웹을 통하여 다른 문화의 특정 지역의 거리 모습과 같은 공통된 이미지를 공유할 수 있으며, 이러한 이미지들을 실제 제품 개발에 적용할 방법에 관한 의견을 교환할 수 있다. 이러한 것을 토대로 상호작용을 수행하여 디자이너들은 제품 개발의 초기 단계에 그 개념에 관한 응용을 할 수 있게 된다.

인간과의 새로운 관계와 물질의 역할

이 프로젝트에서 이 세상의 모든 디자인된 인공물들의 형태와 기능은 물론, 인간과의 새로운 관계와 물질의 역할이 무엇인가를 제시한다. 즉, 엔트로피의 증가에 대한 두 가지 관점-물질 세계와 정신세계-을 우리 일상에서 관찰된 우리 생활 패턴에서 도출된 문제인식으로 아이디어를 전개할 것이고 구체화시켜 물질 세계에서의 엔트로피 증가의 역제는 물론 정신적 영역, 즉 감성적인 부분에서 엔트로피 증가의 역제를 위해 디자인된 인공물의 인간과의 올바른 관계와 역할을 제시함으로써 탈물질주의의 새로운 패러다임 속에서 미래 디자인의 가이드 라인을 제시함에 그 목적이 있다.

George TEODORESCU
(Germany)



게오르게 테오도레스쿠, 독일

George TEODORESCU is in charge of Integrated Design at the State Academy of Visual Arts Stuttgart, in Germany. He is also founder and CEO of TESIGN, an international design-consulting firm.

독일 스투트가르트 조형아카데미(State Academy of Visual Arts Stuttgart)의 통합디자인 책임자로 있으며, 국제 디자인 컨설팅 회사 TESIGN의 설립자이자 회장으로 활동하고 있다.

Integral Design a way out off the Design impasse

A new economic environment based on the idea-competition and a network of idea-production will change the general context and will project the Integral Design as an essential profession in a world oriented toward genuine solutions with the focus on the life-quality.

통합적 디자인의 의한 문제해결

아이디어 경쟁 및 아이디어 생산에 토대를 둔 경제 환경의 변화에 발맞추어 통합 디자인은 삶의 질에 중점을 두고 진정한 해결책을 향해 나아가는 필수적인 요소이다.

Jan Karen COKER(Australia)



잔 카렌 코커, 오스트레일리아

A Professor of Industrial Design at the University of South Australia, he has written many books on design methodology and industrial design education.

남오스트레일리아대학교(University of South Australia) 산업디자인학과 교수. 디자인 방법론과 산업디자인 교육 분야에서 연구 중이며 다수의 저서가 있다.

Diversity and Gender Balance Within the Industrial Design Profession, A Prerequisite for Oullim or Harmony 21st Century

The world is in need of more comprehensive design solutions to increasingly complex problems. In order for industrial design to fully participate in designing the future it needs to invite and welcome diverse elements of society, to influence the design experience through their inclusion. This requires addressing gender and cultural imbalance within its own membership. How industrial design can accomplish this, is the subject of this paper, which will offer some alternatives approaches.

산업디자인 분야 내의 다양성과 성비 균형: 21세기의 어울림, 혹은 조화를 위한 필수조건

세계는 갈수록 복잡해지는 문제들에 대하여 보다 종합적인 디자인 해결책을 필요로 한다. 산업 디자인이 미래를 설계하는 데 충분한 역할을 하기 위해서는 사회의 다양한 요소들을 받아들이고 이것이 디자인에 영향을 미칠 수 있어야 한다. 산업 디자인이 이를 어떻게 성취하느냐 하는 논문의 주제와 관련하여 몇 가지 대안을 제시한다.

Luiz E.C. GUIMARÃES
(Brazil)



루이즈 구이마레이즈, 브라질

A professor at the Universidade Federal da Paraíba in Brazil and visiting researcher at Aston University Business School and Innovation Research Centre in the UK. He is currently working on a research project on technological innovation and product design for smaller businesses in EU countries.

현재 브라질 팔라바연방대학(of Universidade Federal da Paraíba,) 교수이자, 영국 아스톤(Aston) 대학 비즈니스 스쿨 이노베이션 리서치 센터(Innovation Research Centre) 객원연구원. 이곳에서 '유럽연합 영세기업에서의 기술혁신과 제품디자인'에 관한 프로젝트 연구 진행중이다.

Managing design in manufacturing microfirms

In recent years, though there has been a world-wide interest in research related to small firms, few attempts have been made to investigate the role of product design in micro firms operating in less industrialized countries - LICs.

The authors conclude that in LICs' micro firms there is a role for professional designers as enablers, helping entrepreneurs in small enterprises to develop their ideas and introducing them to new techniques. This is to extend the scope of the professional designer to include helping people to design for themselves and a more effective partnership between the professional and the layman.

소형 제조업의 디자인 경영

후진국에서 운영되고 있는 영세 기업의 디자인의 역할 조사에 대한 시도는 별로 이루어지지 않고 있다. 후진국 영세 기업의 경우, 전문적인 디자이너의 역할이란 소규모 기업들이 새로운 기술을 도입하고 자신의 생각을 개발시킬 수 있도록 도와 주는 데에 있다. 이를 위해 전문가와 일반인들 사이에 좀 더 효과적인 파트너십을 형성할 수 있도록 전문적인 디자이너의 범위를 확장 시켜야 한다.

Ching-CHIUAN YEN(Taiwan)



칭 치우안 엔, 대만

A professor at Chang Gung University and is in charge of the design curriculum and evaluation.

타이완 창광대학(Chang Gung University) 교수로 학부 학생들의 수업 뿐 아니라, 디자인 커리큘럼, 평가 등에 관한 디자인교육 업무를 맡고 있다.

Toward a new design horizon - 'pluralistic' dimensions of design studies. A look at the transposition of patient-centred care principles into the design of medical equipment

This is the study of psychological, social or cultural contexts that give a new meaning and value to the discipline of design practice, in addition to its application. This study is therefore concerned with the application of patient-centered care(PCC) principles within the context of medical practice, in order to derive a PCC design methodology for designers engaged in medical equipment design. The use of PCC principles poses new challenges to designers to develop medical equipment, which fulfill not only the needs of clinicians but also those of patients.

새로운 디자인 지평을 향하여 - 디자인연구의 다원적 차원. 환자 중심적 원리를 적용한 의료기기 디자인

디자인 실습과 응용 원칙에 새로운 의미와 가치를 제공하는 심리적, 사회적, 문화적 환경에 관한 연구이다. 이 강연은 의료 실습에서 환자 중심의 간호 디자인 방법론을 실행하는 데에 초점을 맞추고 있으며, 이는 의료 장비 디자인과 관련하여 디자이너들이 환자 중심적 원리를 이용한 디자인을 할 수 있도록 해 줄 것이다. 환자 중심적 원리는 디자이너들에게 의료 장비 개발에 대한 새로운 도전 기회를 줄 것이며, 의료진 및 환자들의 요구를 충족시킬 것이다.

CHO Young-kil(Korea)



CEO of Design Mall Inc and a product designer. Mr Cho was selected as one of the Top 10 designers by the Korea Institute of Design Promotion in 1999 and 2000.

조영길, 한국

(주)디자인모을 대표, 제품디자이너. 1999년과 2000년 한국디자인진흥원 선정 디자인 TOP 10 디자이너로 선정된 바 있다.

John Paul KUSZ(U.S.A.)



He is CEO of JPKUSZ, Ltd. in Illinois and director of the International Design Center for the Environment(IDCE).

존 폴 쿠즈, 미국

미국 일리노이주 JPKUSZ, Ltd.의 경영자. 현재 국제 환경디자인 센터(The International Design Center for the Environment(IDCE))의 이사회 회원으로 활동하고 있다.

Industrial Design, Meet Industrial Ecology

The title of this paper is the working title of a book that the author is developing on the emerging science of Industrial Ecology and its relationship to Industrial Design. It is my belief that the best Industrial Design reflects the best aspirations of society and ideas related to those aspirations. Over time, many important developments have been incorporated into what we, today, consider an integral part of 'good' design. The practice of Industrial Design evolves with society.

As society crosses this next threshold of understanding, Industrial Design, a profession dedicated to solving problems, can and must embrace an approach to the practice of 'good' design that comprehensively considers the environmental consequences of a solution. With this next confluence, the practice of Industrial Design on a healthy planet might be redefined to read; 'designing solutions to equitably and effectively meet the needs of society.-'Industrial Design, meet Industrial Ecology!'

산업디자인, 산업 생태학을 만나다

산업 생태학이라는 새로운 과학의 분야와 산업디자인과의 관계를 연구하였으며, 산업디자인은 사회의 목표와 이 목표와 연관된 사상을 반영해야 한다고 생각한다. '좋은 디자인'은 수많은 중요한 개발 요소들의 통합이며, 디자인은 사회와 깊은 연관을 맺고 있다. 결과가 보다 공정하고 효과적으로 사회의 요구에 부합될 수 있도록 디자인 하는 것 - 이것이 바로 산업디자인이 산업 생태학과 만나는 것이다.

Pierre-Henri DEJEAN
(France)

피에르 앙리 드종, 프랑스



Professor at the University of Technology of Compiegne and member of the International Journal of Innovation and Design Research(IJODIR).

컴피엔느기술대학교(University of Technology of Compiegne) 교수, 국제 이노베이션&디자인 리서치 저널(International journal of innovation and design research(IJODIR))의 회원이기도 하다.

Culture and Industrial Design

The importance of the cultural phenomena in the product design has been recognized for a long time by the designers, but they remained on a level of simple observers. The designers and product managers lacked theoretical bases and tools to approach the cultural influence. Our research identified 7 cultural factors as points of references. Culture, Design, Interculturality, Anthropology were questioned for to built theoretical bases.

문화와 산업디자인

디자인에서 문화 현상의 중요성은 오래 전부터 인식되어온 사실이다. 문화적 요인은 제품의 기능이나 사용성은 물론 그 형태에도 영향을 끼친다. 그동안 디자이너와 제품 개발자들에게 이에 대한 이론적 토대와 수단이 없었지만, 연구를 통해 7가지의 문화적 요인을 제시하고자 한다.

Martha Patricia Zarza DELGADO
(Mexico)

마타 패트리샤 자자 델가도
멕시코



Professor at Mexico State University. He studied design in many countries, including Mexico, Spain and America, where he got his Master's in Design at Arizona State University.

멕시코 대학교(Mexico State University) 교수로 아리조나 주립대학(Arizona State University) 디자인 석사과정을 마쳤으며 멕시코, 스페인, 미국 등 다양한 나라에서 수학 경험이 있다.

HAIR REMOVAL PRODUCTS: Gendered objects under the control of conventional conceptions of femininity and masculinity

This paper starts by describing the traditional notions of masculinity and femininity in our society, which refer not to biological differences but to social conventions. A general description of the actual shavers and a mapping of the physical properties of the products illustrate the power of convention in relation to gender and design in our society. Finally, this paper sets up the importance of being aware of the ways in which cultural expectations of gender are communicated to us thorough our daily life products.

제품디자인에 있어 남성성과 여성성 개념 연구: 모발제거기 사례를 중심으로

남성성과 여성성을 따지는 전통적 개념은 생물학적인 차이보다는 사회적인 관습과 연관되어 있다. 털을 제거하려는 사람에 대한 일반적 설명과 제품의 물리적 특성에 대한 세부묘사를 통해, 성과 디자인에 관련된 우리 사회에 존재하는 관습의 힘을 설명한다. 이를 통해 성에 대한 문화적 기대가 일상용품을 통해 우리에게 전달되는 방식을 인식할 수 있다.

Carl G. GARANT(U.S.A.)



칼 개런트, 미국

He is currently chief professor of industrial and interior design at the Columbus College of Art and Design. He has written many books on the essence and philosophy of design.

현재 미국 컬럼버스조형대학교(Columbus College of Art and Design)의 산업디자인 및 인테리어 디자인 학장을 역임하고 있으며, 디자인의 본질과 철학에 대한 다수의 저서가 있다.

The Tao of Design

Twenty-five years of practice, education and investigation into the phenomenon we know as design has led me to the Tao. In essence, the principle of Oullim is mirrored in the Tao, which is more than a philosophy, but a guide to the art of living. In my opinion the Tao of Design is a point of view that will generate a new understanding and definition of the design function, especially in terms of its relationship to consciousness and human evolution.

디자인의 도

디자인은 우리가 사는 세계를 상징적으로 창조하고 인식하는 행위이다. 따라서 디자인은 미래의 패러다임이며 과학과 함께 인간 진화의 긍정적 확대에 필수적인 환경을 제공하는 중요한 요소이다. 디자인의 도는 특히 의식 및 인간의 진화와 관련하여 디자인의 기능에 대한 새로운 이해와 정의를 창출해 주는 관점이다.

Gideon LOEWY(Denmark)



기데온 로이, 덴마크

He has worked mainly as a design consultant for companies and public institutions. He is vice-president of the Association of Danish Designers.

주로 각종 기업과 공공기관을 위한 컨설팅 업무를 수행하였고 1999년부터 덴마크 디자인 협회(Association of Danish Designers) 부회장을 역임하고 있다.

E-valuation for Design: E-economy, E-cology and E-thics assessing and accounting the contribution of intangible design values to business development in emerging economy.

The presentation addresses the demand to assess the quality and qualification of ideas in order to quantify Design as a Creative Service within the New Economy. It describes the development of Immaterial Value Management Tools that makes intangible factors more tangible and transparent to both designers and clients. This tool enables the identification, access, measurement, development, design, application, management and communication of a company's immaterial values, as expressed through its products and services.

디자인의 평가: 경제, 생태, 윤리 - 신 경제 체제에서의 사업 개발을 위해 무형 디자인 가치의 성과를 평가하고 측정하기

신경제 질서 안에서 창조적인 서비스로서 디자인을 규명하기 위한 방법으로 디자인 아이디어의 질과 자격을 평가하기 위한 도구가 필요하다. 디자이너와 고객의 무형의 요인들을 좀더 가시적이고 투명하게 보여주는 무형의 가치 관리 도구의 개발 방법에 대하여 설명하고자 한다. 이 도구는 회사의 무형 가치의 식별, 접근, 측정, 개발, 설계, 응용, 관리와 커뮤니케이션을 가능하게 할 것이다.

LEE Kun-pyo(Korea)

이건표, 한국



A professor of Korea Advanced Institute of Science and Technology

한국과학기술원 산업디자인학과 교수

Co-Speaker: MIN Kyung-woo(Korea), LEE Soon-jong(Korea) 민경우, 이순중

Design Education and Development of Technology

The paper reviews how technology has been developed and how design methods have been changed for different stages of technological development. The relationships between design methods and technologies imply that design education should be also changed according to the change of design methods and technologies. At first, the structure of culture is analyzed to understand how the culture is structured and how different levels of culture make effects on each other, resulting three levels of culture: artifact, value, and basic assumptions. Similarly, three fundamental attributes of design are identified: functional, aesthetic, and symbolic. Three attributes are in the mutual relationship of means and ends. Then, the structure of design is compared with three stages of technological development, namely 'tool', 'machine' and 'computer'. Different design methods are identified for three attributes of culture and developmental stages of technology. Finally, the overall direction of design education is outlined and suggested.

디자인 교육과 기술의 발전

기술의 발전에 따라 디자인 방법이 어떻게 변하고 발전되어 왔는지를 보여주게 될 것이다. 디자인 방법과 기술과의 관계는 이러한 변화에 따라 디자인 교육이 반드시 변화해야 함을 암시하고 있다. 이 강연에서는 컴퓨터시대의 디자인 방법이 사용자 인터페이스 디자인, 감성공학, 미학, 민족학 등과 관련됨을 밝히고자 한다.

Prasad BORADKAR(U.S.A.)

프라사드 보라카, 미국



He is teaching design history, materials and methodology at the Arizona State University.

아리조나주립대학교(Arizona State University)의 디자인학과 교수. 디자인사와 재료, 디자인 방법론 등을 강의하고 있다.

Pop to Postmodern: Objects, Images, and Music

This article involves a historical study of approximately the last 50 years of music and design in an attempt to study the influences of one on the other. Popular music and material culture can be viewed as significant contributors to the development of popular culture and taste, and this investigation will scrutinize, in parts and as a whole, the symbiotic relationships between them.

The approach to this study has been inspired by theories of literary criticism and media analysis. Several perspectives defined within these fields can be applied to popular music as well as objects of design in creating a framework to understand their contributions to mass style. The explorations in this study are attempts to develop codes that can signify patterns of homology between popular music and objects of product design.

팝에서 포스트모던으로: 물체, 이미지, 그리고 음악

이 연구를 통하여 대중 음악과 제품디자인이 가미된 상품 간의 상동관계의 유형을 알려줄 수 있는 코드를 개발하였다. 음악과 디자인 사이에 오고 간 영향을 연구하기 위해 지난 50여년에 걸친 음악과 디자인의 역사를 연구를 하였으며, 이것은 취한 문학 비평 및 미디어 분석 이론에서 영향을 받았다.

Venerable Mu Shim -
PARK Jong-suh -
BILL MOGGRIDGE -
Peter OPSVIK -
Yrjö SOTAMAA -
Charles PELLY -
CHO Dong-sung -
Knud HOLSCHER -
Richard BUCHANAN -
Akira HARADA -
Elizabeth SANDERS -
Tatsuya MATSUI -
Kazuo SUGIYAMA -
John REDMOND -
LEE Nahm-sik -
Jim LESKO -
Keiich SATO -
Ding-Bang LUH -
Kazuhiko YAMAZAKI -
Cheryl AKNER KOLER -

Day 0

Day 1

October 9, 2001 Day 2

Subject: Creating New Design Horizons, Outline

The realm of design is also rapidly expanding, under the influence of fast-paced and diversified social changes. Discussions on Day Two will focus on methods to create new horizons for design. The keynote speech and Conference Plenary 2 lecture will shed light on the role and value of design in a knowledge-based society, as well as on the new realm and desirable future directions of design. Exploration of the realm and roles of cyber design will also be discussed. The Session Plenary 2 lecture will be focused on new possibilities for design and expansion of its realms, in the four sectors of 'education and philosophy,' 'business promotion,' 'social integration,' and 'methodologies and techniques.'

Day 3

주제 : Creating New Design Horizon, Oullim

Day 4

급속하고 다양한 사회변화에 따라 디자인의 영역도 빠르게 확산되고 있다. 이에 따라 회의 2일 날은 'Creating New Design Horizon, Oullim'의 주제하에 디자인의 새로운 지평을 다양한 각도에서 창조해 나기 위한 논의가 중심을 이룬다. 키노트 스피치와 컨퍼런스플레너리 2 강연에서는 특히 지식기반사회에서의 디자인의 핵심적인 역할과 가치를 탐구하고 디지털 기술의 발전에 따른 디자인의 영역과 방향에 대하여 논의한다. 또한 사이버세계를 위한 사이버디자인의 영역과 역할을 모색한다. 세션플레너리 2(Session Plenary 2)강연에서는 '교육과 철학, 비즈니스와 진흥, 사회와 통합, 방법론과 기술 등 4개 영역으로 구분하여 각각 미래디자인의 새로운 가능성들과 영역의 확장을 모색한다.

Venerable Mu Shim(U.S.A.)



무심스님. 미국

Venerable Mu Shim has been practicing and teaching Zen meditation in Korea and America for over twenty years. After completing a BA in Chemistry in Boston University, he met Zen Master Seung Sahn in 1980 and became an ordained monk in 1984. Soon after, he went to Korea and took up residence at Hwa Gye Sa Temple and was one of the founders of the Seoul Int'l. Zen Center.

미국 보스턴 대학에서 화학을 전공하고 1980년 승산스님을 만나 1984년 출가하였다. 지난 20년 동안 한국과 미국에서 '선'을 수련하였으며, 현재 화계사 국제선원 지도법사로 '선'을 가르치고 있다.

Great Harmony and Zen

Zen means to first return to my true nature which is before conceptual thought. Only when we return to our true nature, can we find our true self. In this whole world everyone searches for happiness outside, but nobody understands their true self inside.

Everybody says, 'I' — 'I want this, I am like that...' But nobody understands this 'I.' Before you were born, where did your I come from? When you die, where will your I go? If you sincerely ask, 'What am I?' sooner or later you will run into a wall where all thinking is cut off. We call this 'Don't know.'

Zen is keeping this 'Don't know' mind always and everywhere.

When walking, standing, sitting,
lying down, speaking, being
silent, moving, being still.
At all times, in all places, without
interruption — what is this?

One mind is infinite kalpas. 1

Meditation in Zen means keeping don't-know mind when bowing, chanting and sitting Zen. This is formal Zen practice. And when doing something, just do it. When driving, just drive; when eating, just eat; when working, just work.

Finally, your don't-know mind will become clear. Then you can see the sky, only blue. You can see the tree, only green. Your mind is like a clear mirror. Red comes, the mirror is red; white comes the mirror is white. A hungry person comes, you can give him food; a thirsty person comes, you can give her something to drink. There is no desire for myself, only for all beings. That mind is already enlightenment, what we call Great Love, Great Compassion, the Great Bodhisattva Way. It's very simple, not difficult!

So Buddha said that all beings have Buddha-nature (enlightenment nature). But Zen Master Joju said that a dog has no Buddha-nature. Which one is right? Which one is wrong? If you find that, you find the true way.

대조화와 참선

참선의 세계를 고찰한 후, 참선과 관련하여 조화(Harmony)에 대하여 살펴 보고자 한다. 또한 중국과 한국 토착문화에 영향을 준 선불교의 영향들에 대하여 논의하며, 마지막으로는 실체, 형식, 기능 사이의 관련성을 참선의 관점에서 고찰하고자 한다.

PARK Jong-suh(Korea)



After receiving a BFA and an MFA in Industrial Design at Hong-Ik University, he continued studying an Automotive Design at Royal College of Art in England. Since he entered Hyundai Motor Company R&D Center in 1979, he has been working in the field of Industrial Design and Development. With a wide range of professional experience and knowledge, he has received lots of prizes and medals in this field such as the presidential Commendation in 1999. He currently works as vice president of Hyundai Motor Company.

박종서, 한국

홍익대학교 산업디자인학과와 대학원을 졸업하고 영국 로얄 컬리지 오브 아트(Royal College of Art)에서 자동차디자인을 전공하였다. 1970년부터 현대자동차기술연구소에서 활약, 1993년 대통령상 및 1999년 동탑 산업훈장과 한국디자인 디자이너부분 대상을 수상하였다. 현재 현대자동차 부사장이자 디자인연구소장으로 재직중이다.

The consideration of new design value through Sang-Saeng Design

Human history can be explained in part from the relationship between people and their tools. The invention of new tools is elaborating on that history. When a new tool is developed, it affects human consciousness. The two effect each other on many levels.

The development of digital technology is making tools more intelligent. However, it is also increasing demands on the people who use them in terms of time and space. In this respect, the gap between the newly digitalized tools and people is increasing. This condition is called 'the Black-Box Interface'. Our goal should be to bring back to the Glass-Box era in which tools were used and understood by people so that both become life partners.

In this lecture, I am going to look at the relationship between digital and analogue technology, and suggest 'Sang-Saeng' design can potentially create new design values by expanding design horizon. Sang-Seang design is a concept in which contradictory factors harmonize with each other to create a possible result.

It is not simply a mixture, but a harmony - one that creates a strong association between the design elements; and opens up a new design horizon.

If the concept of Sang-Saeng becomes a factor in the field of industrial design, it will be possible for us to create new design values by combining contradictory elements in positive ways.

I would like to discuss how the future of industrial design can be influenced by the application of Sang-Saeng; how the relationship of digital versus analogue should change; and finally, the basic relationship between people and tools.

상생디자인을 통한 새로운 디자인 가치 고찰

미래 새로운 디자인의 가치창조는 상생적 개념의 재정립이 산업디자인 전반에 걸쳐 이루어질 때 가능하다고 본다. 상생은 상반되는 두 요소 간의 어울림을 통한 창조적 개념이며, 이는 단순한 혼합이 아닌 두 요소간의 융합을 통한 새로운 지평선의 창조라고 말할 수 있다. 디지털과 아날로그, 인간과 자연, 그리고 인간과 도구의 관계로 확대되는 상생적 과정을 통하여 산업디자인을 만날 수 있다.

Bill MOGGRIDGE(U.S.A.)



빌 모그리지, 미국

Founder and CEO of IDEO. He has been interested in user-friendly products, service and environmental design. Founded in 1969 in London, IDEO currently has over 350 employees in eleven offices around the world and a clientele of more than 70 world-famous brands.

빌 모그리지는 IDEO사의 설립자이자 사장으로, 특히 사용자 중심의 제품디자인, 서비스, 환경 등에 많은 관심을 가지고 있다. 1969년 런던에서 시작된 IDEO는 현재 전세계 11개 사무소와 350명의 임직원이 있으며, 70여개 세계적인 브랜드들과 작업 중이다.

R&D for Design

Bill Moggridge will talk about the scope and methods that are emerging for design as the impact of digital technology affects more and more of our society, in a presentation called 'R&D for Design'.

He will show a sample case study of the design of a miniature camera module to illustrate how the scope and demands on design are getting more and more complex in the digital age. He will talk about his concern that the education and professional practice of Industrial Design is not keeping pace with the demands of these changes, and that the emerging discipline of Interaction Design is not yet mature enough to help with clear new directions. He will challenge the design community to find new directions.

He will compare the research techniques that are essential to meet these new challenges for design with the traditional techniques that are normally used in the development of products, services and environments. He will show examples of research methods that IDEO designers employ to increase awareness of user needs and context, to gain inspiration during the research and design process, and to provide the members of the design teams with the information that they need.

As design concepts emerge and move into the phases of development, Bill thinks that interdisciplinary teams are essential to create successful solutions, and the make up of these teams includes people with increasingly diverse backgrounds and skills. At IDEO the engine of prototyping provides the impetus for speed and excitement, but the nature of prototyping is evolving and changing dramatically. Bill will also talk about the new work-tools that are needed to support these teams and prototyping techniques.

Bill believes that digital technology and the Internet are offering opportunities that can give us hope for exciting futures for design, for the tools that we use, for the designs that we create, and for the connections that we can make to a broader international community. He will illustrate these opportunities with examples that show an optimistic view of their potential. He will also consider the challenges of sustaining our environment, suggesting challenges that we need to meet if we are to remain hopeful.

디자인 연구 개발

'디자인 연구 개발'이라는 주제로 우리 사회에서 점점 커다란 영향을 미치고 있는 디지털 기술의 발달로 인해 새로이 대두되는 디자인의 범위와 방법에 대해 다루고자 한다.

Peter OPSVIK(Norway)



피터 옉스비크, 노르웨이

Peter OPSVIK is one of Norway’s leading designers. He has designed some of our most popular and widely used pieces of furniture and a number of chairs or sitting devices. He has his own studio in ‘Oslo’ with six colleagues to help him.

피터 옉스비크는 노르웨이의 디자이너로 가구, 의자 등을 주로 디자인하고 있다. 그는 현재 ‘오슬로(Oslo)’ 라는 개인 스튜디오를 운영하고 있다.

The human body is developed for hunting, not for sitting

Alt 1: The speaker presents his observations about the sudden change which has transformed us into ‘homo sedens’ or the sitting human, and he finishes his speech presenting his designs which aim to counter the effects of this development and restore a little sorely needed movement and variation of posture.

Alt.2: The speaker presents his observations about the sudden change which has transformed us into ‘homo sedens’ or the sitting human, and he finishes his speech presenting his designs which aim to counter the effects of this development.

인간의 신체는 앉아 있기 위해서가 아니라 사냥을 위해 발달되었다

우리를 ‘호모 세덴스’ 또는 좌식 인간으로 바꿔 놓은 갑작스런 변화에 대한 연구를 발표한다. 또한 이러한 발달의 효과에 맞서고 필요한 운동과 자세의 변형을 회복하기 위해 자신이 개발한 디자인을 설명한다.

Yrjö SOTAMAA(Finland)



The president of the University of Art and Design Helsinki(UIAH) and also a professor of Interior Architecture and Furniture Design. He participated in the development of Helsinki virtual community and the construction of Lume Media Center, and contributed greatly to strengthening the role of design in the development of design-related policies and innovation systems in Finland.

유리오 소타마, 핀란드

핀란드 University of Art and Design(UIAH)의 인테리어 건축&가구 디자인학과 학장. 헬싱키 가상 커뮤니티개발과 Lume Media Center 건축에 참여하였으며, 현재 국가 디자인정책 개발과 핀란드 이노베이션 시스템 구축에 힘쓰고 있다. 그의 강연과 글은 주로 디자인전략, 디자인 매니지먼트, 정보사회의 혁명등에 대한 것들이다.

How Design Can Contribute to the Development of New Innovative & Competitive Regions: The Art and Design City

In the Information Society of the 2000's, nations' competitiveness will rest on strong and specialized concentrations of knowledge and expertise. An innovative spirit, environmental quality, availability of a skilled workforce, a leading edge knowledge, an advanced information infrastructure, a favorable business climate, attractiveness and a strong image characterize successful regions.

The Art and Design City concept is built on the three basic precepts of the Information Society proposed by Manuel Castells: the integration of the physical network(the space of places), the information network(the space of flows) and the knowledge network(the space of ideas).

The presentation aims at providing a detailed picture of how design(art as well as architecture) has been integrated in this internationally unique concentration of expertise, as well as in the development of Finland's national innovation system. To illustrate the implementation of the ADC project, the presentation also treats such subjects as the design of future housing areas(Future Home), mass customization projects for housing construction(jointly with MIT), design research and innovation transfer operations(Designium - Center for Design Innovations and Usability Lab), the development of corporate design activities(Arabus Business Incubator) as well as the development of ways to integrate strategic design with technological and commercial expertise(IDBM - International Design Business Management training).

혁신적이고 경쟁적인 새로운 도시 개발에 디자인이 어떻게 기여할 것인가: 예술과 디자인 도시

예술과 디자인 도시 개념은 정보화 사회의 세가지 기본 개념인 물리적인 네트워크(장소, 공간), 정보네트워크, 지식 네트워크의 통합이다. 이 강연에서 세계에서 유일한 기술 중심 지역과 핀란드의 국가 개혁 체제 개발에서 디자인(건축과 같은 예술)이 어떻게 통합되어 왔는지를 자세히 조명한다.

Charles W. PELLY(U.S.A.)



찰스 펠리, 미국

A design specialist who has over 40years of experience in the field of design has recently left the Designworks USA, a subsidiary of BMW and found his own company 'Pelly Design Management' with Joan GREGOR. Charles W. PELLY once started the Designworks/USA in a garage whereas he has developed the firm into one of the 10 most promising design consultant firm in the world. He is still a regular contributor to various medium and a design lecturer. He had received over 50 design related awards.

디자인 전문가로서 40여 년간의 경력을 가진 찰스 펠리는 최근 Designworks/USA와 BMW 자 회사를 떠나 조안 그레거와 함께 디자인 컨설팅 회사인 '펠리 디자인 매니지먼트(Pelly Design Management)' 를 설립하였다. 찰스펠리는 Designworks/USA를 차고에서 시작하여 세계 10 대 디자인 컨설팅 회사로 키운 바 있다. 현재까지 디자인과 관련된 강의와 기고 등 많은 활동을 하고 있으며, 50개 이상의 디자인 관련 상을 받은 바 있다.

The Design Process in Society

To keep in step with the fast pace of today's world environment, we must project where design is going and how it can impact society. Examining the design process of yesterday and today will help us plan for tomorrow and how design can be used to better integrate technological advances with social needs. Three eras are used to define the design process: the Lineal Era, the Spiral Era, and the network Era. Yesterday's process, the Lineal Era, is a simpler crafts type approach where the designer uses knowledge and intuition in the lineal process of defining, refining, and implementing a product. Today's process, the Spiral Era, is where concurrent programming and interdisciplinary knowledge is required to respond to the demand of the more sensitive design consumer. Even with this new thinking, design has been slow to integrate into society for a number of reasons. It has always been thought of as an end product instead of a process and it is difficult to measure. The process of tomorrow, the Network Era, is the new realigned world where subjects change from designing a new toaster to sustainability. The process of understanding, defining, explaining, refining and implementing move from a crafts perspective to a social one. The process has remained the same, but expanded in complexity and scale. Corporations, educational institutions, communities and governmental organizations interact to form a systemic approach.

The past explanation of design was a series of actions that brought results. This has changed to a process that solves problems and finds solutions of dignity. Design is optimism- the visual of social transformation. It lives on the belief that there is a physical answer to any challenge.

사회에서의 디자인 과정

오늘날 신속하게 변화하는 세계의 환경에 보조를 맞추기 위해서 우리는 디자인의 방향과 사회에 미치는 영향에 대해 숙고해야 한다. 과거와 현재의 디자인 과정을 탐구함으로써, 우리는 미래에 대한 계획을 세울 수 있으며, 디자인의 사회적인 욕구와 기술적인 진보를 적절히 통합할 수 있게 된다.

CHO Dong-sung(Korea)



As Dean of Business Administration Department of Seoul National University in Korea, Mr. Cho received his Ph.D. from Graduate School of Business Administration, Harvard University. Having worked as a consultant in Boston Consulting Group in the US, he became a professor of Seoul National University in 1978. At the university, he teaches Business Administration Policy, Competitive Strategy, Business Administration Planning, International Business Administration, and International Resources.

조동성, 한국

서울대학교 경영대학 학장. '국제자원론(박영사, 1981)', '재미있는 경영이야기(UCG Press, 1990)', '이제는 전략경영시대(민음사, 1993)', '21세기를 위한 경영학(서울경제경영, 2000)' 등 경영전략에 대한 50여 권의 저서가 있으며 경영혁신관련 국내 최고권위자로 인정받고 있다.

A Four-step Revolution in the Design Industry

The development of IT and distribution of the Internet are helping pull down the barriers among design related fields. The development of digital technologies has also helped a new field named 'web design' emerge in the design industry. The rapid expansion of, and interconnection within, the design industry is creating a new design revolution.

The change of interconnection among different design fields is nothing but the first step of the unprecedented revolution that design will face in the near future. This first stage of the design revolution is opted to be followed by what we may call the second stage, an expansion to other design fields, and the third stage, an application to other fields newly emerged during the generalization of design.

- (1) The First Stage in the Design Industry Revolution; Interconnection among existing design industries.
- (2) The Second Stage in the Design Industry Revolution: Expansion of design.
- (3) The Third Stage in the Design Industry Revolution: Application of design principles to new areas.
- (4) The Fourth Stage in the Design Industry Revolution: A Integration of design-applied fields.

This is the stage where all the previous three stages are integrated via feedback from on another. Once the boundaries among different fields are removed, and the design revolution will be completed. I expect it to take place after the 2010s.

Design in the future will evolve, integrate, and further change more or less in the way specified in 'the four-step revolution model of design'. My suggestion in this presentation is that we should prepare the future-oriented design revolution based on our unique spirit and direction rather than on the traditional formal and visual features.

디자인산업의 4단계 혁명

정보기술의 발전과 인터넷의 보급으로 인하여 '웹디자인'이라는 신산업이 디자인산업에 등장하고 있으며, 이같이 디자인 산업은 연계, 확대되면서 새로운 디자인 혁명을 일으키고 있다. 디자인 산업의 1차 혁명은 기존 디자인 산업간의 연계이며, 2차 혁명은 디자인 영역의 확장, 3차 혁명은 새로운 분야에 대한 디자인원칙의 적용, 4차 혁명은 디자인 적용분야의 통합이다. 1,2,3차 혁명이 동시에 진행되고, 4차 혁명은 각 혁명 상호간의 피드백에 의하여 1,2,3차 혁명이 통합하는 과정으로, 각 분야간 경계가 사라지고 디자인 혁명이 완성되는 시점에 혁명이 완수되고, 이것은 2010년대 이후에 나타날 것이다.

Knud HOLSCHER(Denmark)



A Danish designer who founded Knud Holscher Industrial Design. One of Denmark's leaders in the markets of light fittings(ERCO) and bathroom furniture and public facilities(including street facilities), the company won many design awards including the IF Awards, Red Dot Awards and ID Awards. Currently he works as a member of the Federation of Danish Architects, Association of Academic Architects, and Industrial Designers Denmark.

크누드 홀셔, 덴마크

덴마크의 디자이너. 1995년 크누드홀셔 제품디자인(Knud Holscher Industrial Design)을 설립, 조명, 욕실용 가구, 공공시설물, 거리 환경시설물 분야에서 활약하고 있다. 현재 덴마크 건축가 협회, 건축가 연합, 덴마크 산업디자이너 협회 회원으로 활동하고 있다.

Strategic Design

For me design is shaping, forming.

The crucial thing about forming is not that something is given a form that makes it the opposite of something formless; the crucial thing is that it is given form.

It is this very act or gesture - this given form - which is the human core of what we call design. We give something form, and we do it on purpose. The purpose is dual - ideally.

It consists of equal portions of generalization and signification. Successful design includes these two aspects like the two sides of a coin.

Generalization has to do with the utility aspect which plays a fundamental role in design.

That a thing is designed thus means not only that it is convenient, that it can be used, but also that it is a sign of its use. Design is when the thing formulates its own use. Design encompasses information about the use of the thing, a certain degree of awareness and recognition. A door knob is not only the sum of the grasp of many hands, it is also a signal, a sign, of the nature of the door. Is it heavy or light, is it important - main entrance or side entrance - is it public or private or royal, is its most important function to open the door for those outside or close it on those inside? Good design signals this, is a sign of this, by virtue of form and material, and so to speak transcends the simple utility aspect with which we began, or at least expands it.

Following my definition how I understand design - I like to introduce you to 4 major design enterprises I have worked on - they are Erco(german), d line(danish), Afa Decaux(french) and lfo(swedish).

전략적 디자인

디자인이란 무형에 형태를 부여하는 것이며 디자인의 핵심은 바로 그 행위, 동작, 주어진 형태이다. 따라서 훌륭한 디자인은 단순한 쓰임새를 뛰어넘거나 개념을 확장한 것이라 할 수 있으며, 여기에 문화적 다양성에 형태와 표현을 부여하는 것이 디자이너의 과제이다.

Richard BUCHANAN(U.S.A.)



Professor of the Design Department, Carnegie Mellon University. His main interest is in the rhetorical thinking of human beings hidden inside, and his research has often been focused on the issues of interaction design, design based on language and visual communication, design planning, and the development of products. The author of Discovering Design: Exploration in Design Studies and The Idea of Design and Pluralism in Theory and Practice, he is also the chief editor of the world-famous design magazine, Design Issues: History, Theory, Criticism.

리차드 부케넌, 미국

카네기 멜론 대학교 디자인학부 교수. Discovering Design: Exploration in Design Studies, The Idea of Design and Pluralism in Theory and Practice의 저자이자 디자인 잡지 Design Issues: History, Theory, Criticism의 편집장이기도 하다. 현재 인터랙션 디자인의 이슈, 언어와 시각적 커뮤니케이션 디자인, 디자인 플래닝, 제품 개발 연구에 힘쓰고 있다.

Akira HARADA(Japan)



아키라 하라다, 일본

Since 1978, HARADA has been a professor of Institute of Art & Design, University of Tsukuba in Japan. He also works as the director for the project of modeling the Evaluation structure of Kansei. He is the president of the Japan Society for Science of Design and a member of the Japanese Cognitive Science Society

일본 츠쿠바(Tsukuba) 대학교 예술디자인학부 교수이자 Kansei 평가구조의 모델제작 프로젝트 디렉터. 감성정보과학 분야 전문가로 인정받고 있으며 일본 디자인학회의 회장이며, 일본산업디자인협회와 일본인지과학회의 회원이기도 하다.

Integration of Design and Science towards the 21st Century: Kansei Recognition and Rational Recognition-

The natural science and technology in the 20th century was built from the side of human's rational recognition capability, and it became clear to have induced a starvation problem, an environmental problem, and many social problems. By promoting the human synthesis science based on human Kansei recognition(such as emotion, sensing, sensitivity, aesthetic sense, and affection are comprehensively included) capability, it is important for the 21st century to turn in the direction which realizes well-balanced human society. The feature of Kansei information processing process is still being kept ambiguous. As the 2nd process, the research should be developed the visible things and the objects of becoming able to be seen. Moreover, research on work of the Kansei must go ahead in the process of an interpretation as the 3rd process, as understanding and reasoning. For example, a project using the remote appreciation robot for acquiring the access-log analysis of the Kansei information acquired with the robot will be introduced.

The author investigated using the database from the magazines of JIDA from No.1 to 139 what keywords have been used in the field of practical design. On the other hand, the direction of design that investigates changes of the theme of a graduate school thesis and is turned to the future after this was examined. Investigation of the design educational field in universities in Japan showed that the practical design field had been subdivided extremely in the 20th century. And on a research side, it turned out that scientific integration is under going. Cooperation with design practice and design research will be called for in the first half of the 21st century more strongly than before. Finally, the Graduate School of Comprehensive Human Sciences by integration of 6 majors in University of Tsukuba is introduced as an example of integration of interdisciplinary sciences. Moreover, since the theme in the 21st century will finally be borne, it described that what research organization system is needed for.

21세기를 향한 디자인과 과학의 통합:Kansei 인지와 합리적 인지

20세기 자연과학과 기술의 발달로 야기된 많은 사회적 문제들을 해결하기 위한 방법으로, 21세기에는 균형있는 인류사회를 실현하기 위하여 인간의 Kansei 인지(정서, 감각, 감수성, 미적감각 등)능력에 바탕을 둔 통합과학을 장려하고 있다. 일본의 디자인 교육 분야에 대한 조사결과, 이미 이러한 과학적 통합이 진행되고 있으며, 또한 이러한 디자인 실습과 연구의 통합은 21세기에 더욱 강력하게 요구될 전망이다.

Elizabeth B.-N. SANDERS
(U.S.A.)



엘리자베스 샌더스, 미국

Liz SANDERS is the President of SonicRim. One of the first social scientists to collaborate with designers and engineers in the developmental process. Liz has been a pioneering practitioner of participatory design practices in consumer and computer products and services for nearly 20 years. Liz teaches Design Research to all undergraduates and graduate students in the Department of Industrial, Interior and Visual Communications Design at The Ohio State University.

컨설팅 회사 소닉림(SonicRim)의 경영자. 지난 20년 동안 소비재와 컴퓨터 제품, 서비스와 관련된 디자인 활동을 개척한 선구적 인물이다. 현재 오하이오 주립대학의 산업디자인, 인테리어, 시각 커뮤니케이션 디자인 학과에서 학부생 및 대학원생들에게 디자인 연구 과목을 가르치고 있다.

A New Design Space

Advances in technology and in user-centered design practices are working together to change the relationship between designers and users. The first wave of change brought experts from the biological and the social sciences into the design process. Their contributions have included user-centered practices such as ergonomics, contextual inquiry and applied ethnography. The evolution of the user/designer relationship is now pointing toward the emergence of a new design space for the 21st century. The next wave of change is shifting the focus away from domains of expertise and back toward everyday people. In the new design space we can see a participatory approach to the development of a truly human-centered technology. Participatory design makes everyday people, such as users, an integral part of the design process, especially at the early front end.

Participatory design demands from the designer a new respect for ordinary people and is based on the belief that all people are creative and can express their unmet needs and dreams when given the appropriate tools. Thus, the participatory approach requires new methods and tools for design. The new tools give ordinary people the language with which to create and express their own ideas and dreams. The new design space supports the collective creativity of those people whom design is meant to serve. What will be the role of designers in the new design space? They will be the creators of scaffolds or infrastructures upon which non-designers(such as users) can express their creativity. Designers will learn how to access and to understand the dreams of ordinary people in order to create scaffolds on which everyday people will come to experience their dreams.

새로운 디자인 공간

기술과 사용자 중심의 디자인 활동이 진보되면서 디자이너와 사용자 간의 관계가 변화하고 있다. 사용자/디자이너 관계의 발전은 바야흐로 21세기의 신 디자인 공간을 등장시키는 방향으로 나아가고 있다. 이로 인해 새로운 디자인 공간에서 진정한 인간 중심의 기술을 발전시키기 위한 참여적 접근 방식이 등장하였다. 사용자가 참여하는 디자인에서 일상의 모든 사람은 디자인 과정의 핵심 부분이 된다.

Tatsuya MATSUI(Japan)



타츠야 마츠이, 일본

Founder and design director of Flower Robotics Ltd. Won Good Design Award in 2000, Held an exhibition in Venice, Italy in 2000 and in New York and Austria in 2001.

일본 로봇 디자이너. 2000년도 굿디자인상을 수상하였고 2000년 이태리 베니스, 2001년 뉴욕과 오스트리아에서 전시회를 가졌다. 현재 Flower Robotics Ltd의 설립자이자 디자인 디렉터로 활동 중이다.

Kazuo SUGIYAMA(Japan)

A professor of Design Systems at Chiba University Graduate School of Science and Technology, Japan. Having a strong and scientific approach towards the aesthetics of bridge design, Dr. Sugiyama has taken part in a number of institutions and societies.

카즈오 스기야마, 일본

일본 치바 대학교(Chiba University) 디자인학과 교수. 다리의 조형적 디자인에 과학적 접근을 하고 있으며 건축, 교통과 관련된 많은 많은 단체에서 활동하고 있다.

Innovation Links and Characteristic of Design Section in Japan

This paper describes the design section organization structure in Japanese companies, which have strong link affecting the areas of innovation. There are three phases of innovation links, namely; creation, organization structure and presence. The creation phase states that the management style contributes to knowledge conversion. Meanwhile, the organization structure in phase two highlighted the unique design section in Japanese companies that have the advantages and disadvantages in certain aspect of organization type. This is in contrast with the European and American electrical companies where their next generation product is produced through outsourcing. Lastly, in phase three I discuss presence, on how user observes the organization through tangible and intangible assimilation.

일본 디자인 분야의 개혁적 요소와 특성

강연은 일본 기업의 개혁에 크게 영향을 주는 디자인 분야의 조직 구조를 설명한다. 개혁 요소에는 세 단계가 있는데 창조, 조직구조, 현재성이다. 즉 첫번째 창조 단계는 디자인의 스타일이 지식전환에 기여함을 두번째, 조직 구조는 일본 기업의 특이한 조직형태에서 디자인 분야를 강조하는 방법, 마지막으로 사용자가 무형과 유형의 동화작용을 통해 조직을 관찰하는 방법을 이야기한다.

John REDMOND(Australia)



A dean of Monash University. Currently working on equipment for disabled people. He was a member of the Design Committee for the Sydney Olympic Games.

존 레드몬드, 오스트레일리아

호주 모나시대학(Monash University) 학장으로 장애인을 위한 장비들에 대한 리서치와 연구를 진행하고 있으며, 시드니 올림픽의 디자인 위원회(The Design Committee for the Sydney Olympic Games)회원으로 일하기도 했다.

Meaning and values in design

The paper discusses design in the context of globalization, corporate objectives, the software aspect of products and design research. It identifies the significance of design for humanity and suggests that the sources for a new paradigm of design practice lie in design research and a disciplinary framework focussed on the interface between humanity and its environment.

디자인의 의미와 가치

이 강연은 세계화, 기업의 목표, 제품 소프트웨어의 경향, 디자인 리서치와 관련된 디자인 연구를 발표한다. 이 연구는 인간을 위한 디자인의 의미를 규명하고, 인간과 환경 사이의 인터페이스에 초점을 맞춘 디자인 연구와 이러한 환경 속에 놓여 있는 디자인의 새로운 패러다임을 제안하고자 한다.

LEE Nahm-sik(Korea)



He is the vice president and the chair professor of Design Management and 'New Millennium Course' at IDAS(International Design school for Advanced Studies) since 1997. He is the board member of ICSID 2001 SEOUL, KIDA, ESK, and the member of IDSA, HFES, RSA. He taught Ergonomic Design at the Innovative Design lab. of Samsung(IDS), and Hansung University.

이남식, 한국

국제디자인대학원 부총장이자 디자인 경영과정, 뉴밀레니엄 과정의 교수.

Diffusing Design Awareness throughout the Korean CEOs - Impact of the 'New Millennium Course'

Korean CEOs Recognize the Importance of Design after Taking the New Millennium Course. Two years ago, CEOs in Korea's major industries took the New Millennium Course, a six-month design education program for CEOs at the International Design School for Advanced Studies (IDAS). As they extended their understanding of design, they gained new inspiration that would affect their efforts following Korea's economic crisis and change the way they did business. Their new awareness resulted in the establishment of the Federation of Korean Industries Ad Hoc Committee on Industrial Design and the Millennium Design Awards.

한국 CEO 사이에 확산되고 있는 디자인 인식 - '뉴 밀레니엄 과정'의 영향

2년 전 한국의 주요 산업분야의 CEO들이 6개월 과정의 CEO 디자인 교육 프로그램인 IDAS의 '뉴밀레니엄코스(New Millennium Course)'를 이수하였다. 경제불황과 IMF 체제로 인해 기업의 문화와 사업 모델을 변화시키고자했던 당시, CEO들은 디자인 인식을 경험하고 디자인을 이해함으로써 새로운 아이디어를 얻었으며, 사회적으로도 전경련의 '산업디자인 특별위원회' 조직과 '밀레니엄 디자인상'을 제정하는 계기가 되었다.

Jim LESKO(U.S.A.)

He is professor of industrial, interior and engineering design at the University of Bridgeport in Connecticut and a member of the Industrial Designers Society of America.

짐 레스코, 미국

미국 코네티컷의 브리지포트대학교(University of Bridgeport)에서 산업디자인·인테리어디자인과 교수이자 엔지니어링 디자인 학과장으로 재직중이다. 미국 산업디자인협회(the Industrial Designers Society of America)회원이기도 하다.

A Comprehensive Overview of Materials and Manufacturing for Industrial Design

The Industrial Designer is responsible for the appearance and form of a product. The form that a product takes, is to a large extent a result of how it was manufactured. It follows then that the designer must have a comprehensive understanding of all materials and manufacturing processes available, in order to have confidence that the material specified and the manufacturing process is being proposed is the most economical and most appropriate for a particular application. With a good knowledge base the designer can propose an array of possible design solutions and have some confidence that what is being proposed is manufacturable.

산업디자인을 위한 재료와 제조의 포괄적 조망

산업디자이너는 제시된 특정 재료와 제작 과정이 가장 경제적이면서도 특정 응용 작업에 가장 적절히 사용되도록 하기 위해 자신이 사용할 수 있는 모든 재료 및 제작 과정에 대한 포괄적인 이해가 필요하다. 재료와 제작 과정에 대한 충분한 지식 기반을 갖추고 있다면, 적절한 디자인 솔루션을 제시할 수 있고 그렇게 제시된 것이 제작 가능하다는 확신을 갖게 된다.

Keiich SATO(Japan)



He is teaching design theory, methodology and product design at the Illinois Institute of Technology. His current research interest is interactive system design.

케이치 사토, 일본

미국 일리노이 공과 대학교(Illinois Institute of Technology) 디자인학과 교수. 인터랙티브 시스템 디자인에 관심을 가지고 연구하고 있으며, 디자인 이론, 방법론, 제품디자인 등을 가르치고 있다.

Creating a New Product Paradigm between Media Space and Physical Space

There is a growing need to create new types of products, documents and environments that more seamlessly integrate electronic knowledge resources in media space into the space of human experience. With new embedded technologies and networking technologies, the two spaces, once separate can be bridged to create an environment that weaves coherent relations between physical objects, media entities, and human experience in our activities. The integration of physical space and media space opens new design spaces and raises new issues.

미디어 공간과 물리적 공간 사이의 새로운 제품의 패러다임의 창조

새로운 기술과 네트워크의 발달로 물리적 공간과 미디어 공간을 통합해 주는 새로운 타입의 제품, 문서, 환경의 필요성이 점점 커지고 있다. 이러한 두 공간의 통합은 우리의 일상생활, 미디어, 인간의 경험 등에 커다란 영향을 미칠 뿐만 아니라, 새로운 디자인의 역할을 제공하고 새로운 문제들을 야기시킬 것이다. 이 강연에서는 디자인에 영향을 미치는 요소와 이와 관련된 디자인 사례들을 소개한다.

Ding-Bang LUH(Taiwan)



Professor of Design at the National Cheng Kung University in Taiwan. He has worked actively in various fields, including product design, programming and consulting.

딩방 뤼, 대만

대만 국립 청쿵대학(National Cheng Kung University)에서 디자인학과 교수로 재직중이며, 제품디자인에서부터 프로그래밍, 컨설팅까지 다양한 분야에서 활약한 바 있다.

Form follows strategy

One major core competence of industrial designers is the ability to define forms of new products. Defining forms need integration of wisdom of designers of all disciplines. "What can be appropriate guidance for integration?" is a serious topic that all design managers and educators must think.

Many cases indicate that 'form follows strategy' is a key concept for design integration. New product strategies employed by few selected local and foreign companies are studied and their success patterns are analyzed. Through which, design guidelines are suggested and applied to design education.

형태는 전략을 따른다

산업디자인어는 새로운 제품의 형태를 규정할 수 있어야 한다. 따라서 형태를 규정짓는 디자이너에게는 제반 학문 분야에서 얻은 지혜를 통합하는 것이 필요하다. 타이완의 경우 '형태는 전략을 따른다'는 디자인 통합의 개념이 보편화되었다. 여기에서는 선별된 타이완에 국내외 기업들의 신제품 전략을 연구하고, 그들의 성공 유형을 분석하여 디자인 지침을 제시하고 디자인 교육에 응용하는 예를 소개하고자 한다.

Kazuhiko YAMAZAKI(Japan)



카즈히코 야마자키, 일본

Design manager at IBM Japan. He has been working in the fields of product design and human engineering since 1983. He has contributed greatly to the worldwide publicity of IBM's ThinkPad.

일본 IBM 디자인 매니저로 1983년부터 제품디자인 및 인간공학 부서에서 일하고 있다. IBM의 ThinkPad의 브랜드 이미지를 세계적인 브랜드로 키웠다.

Co-speaker: Kevin CLARK 캐빈 클락

Listening and Leading in User-Focused Design

The purpose of this case study is to demonstrate how business strategy and user-centered design can work in harmony to deeply satisfy end user wants and needs. The case study will show how business strategy drives investment by listening to users, which informs the design and engineering process to deliver what users truly want. Leadership design comes from listening and leading with innovation to meet user wants and needs.

소비자 중심 디자인에서의 경청과 주도

시장 조사를 위해 소비자의 요구를 경청하는 것은 정확한 정보를 갖추기 위한 경영 전략이며 이러한 자세한 정보를 통해 소비자에게 유용한 디자인을 제공할 수 있다. 이것이 리더쉽 디자인의 기본이다. 소비자의 요구사항을 만족시키기 위한 경영 전략과 소비자 중심 디자인에 관하여 논의하고자 한다.

Cheryl AKNER KOLER
(Sweden)

세릴 아크너 콜러, 스웨덴



A professor of Industrial Design Stockholm, Sweden.

스웨덴 스톡홀름 대학 산업디자인학과(Industrial Design Stockholm)에서 3차원 형태원리(3-D form theory)에 대한 강의를 하고 있다.

Three Dimensional Visual Analysis

This presentation introduces the embryo of a visual / perceptual language and methodology for understanding the nature and structure of 3-D form and space. The 'form-giving' process carried out during the development of industrial products demands a broad spectrum of aesthetical knowledge and experience. This aesthetical awareness is crucial for creating visual coherency as products take shape. Designers need a language to communicate the various levels of aesthetical investigation that parallels the language of function, semiotics and ergonomics.

3차원 시각 분석

산업제품 개발 단계에서 수행되는 '형태 부여' 과정에서는 광범위한 심미적 지식과 경험이 필요하다. 이러한 심미적 인식은 제품에 형태가 주어지는 동안 시각적인 일관성을 창출하는 데 필수적이다. 이러한 관점에서 심미적 틀 속에서의 3-D 형태와 공간에 대하여 논의하고자 한다.

Subject: Sharing Design Values, Oullim

On Day Three, participants will exchange their opinions on the results of the analysis made in the preceding two days and new possibilities in the field of design. In the design forum, scheduled for 9 a.m. through 12: 30 (three and a half hours), participants will present the results of their research in the areas of education, business and industries promotion and find alternatives through further discussions. In the Grand Discussion & Summary session to finalize the lectures and discussions of the preceding three days, keynote and concluding speeches will be made on the vision for design and its intrinsic value in the 21st Century.

Also, in a special ceremony announcing the 2001 Seoul Designer's Charter, the value of design and the role and responsibilities of designers will be proclaimed, thus providing a meaningful occasion to share the value of design with people the world over.

Day 0

Day 1

Day 2

Design Forum & Panel Discussion

- Design Education

- Design Business

- Design Industry

- Design Promotion

Grand Discussion & Summary

MIN Chol-hong

Augusto MORELLO

Day 3 October 10, 2001

Day 4

주제 : Sharing Design Values, Oullim

회의 3일 날은 이틀간 진행된 디자인환경에 대한 분석과 그에 따른 새로운 디자인분야의 새로운 가능성과 전망을 종합하며 참가자들이 함께 공유한다. 특히 아침 9시부터 12시 30분까지 3시간 반의 디자인포럼에서는 디자인의 주요영역을 교육, 비즈니스, 산업, 진흥의 분야로 나누어 각 디자인 영역의 현안문제를 해결하기 위한 다양한 연구결과들이 발표되며 토론을 통하여 대안들이 종합된다. 대토론(Grand Discussion & Summary)에서는 3일간의 주제강연과 토론들을 종합하며, 키노트 스피치(Keynote Speech)와 특별강연(Concluding Speech)에서는 21세기 디자인의 비전과 고유 가치가 종합된다. 또한 특별행사 2001 서울 디자이너 현장에서는 21세기 디자인의 가치와 디자이너의 역할 및 책임에 대한 선언문을 낭독함으로써 21세기의 디자인가치를 전 세계인이 공유하고 대 사회에 알리는 계기가 마련된다.

The goal of this Design Forum is to set up a worldwide Data base structure concerning the following four points: education, business, industry and promotion. Each part will be analyzed intensively in order to find out similar problems and to solve these problems through discussions. This will give you the guideline to the design paradigm for the 21st Century and to the solution for global teamwork.

Design Education Forum

The forum will provide participants with an opportunity for discussion on the future of design-related education in this rapidly changing era. The participants, prestigious design-related educators, will analyze and discuss matters concerning the improvement of present design-related educational courses. It will also provide an opportunity to put the finishing touches on what was discussed in detail at ICSID Educational Seminar 2001 Seongnam among Educators, a pre-conference to ICSID 2001 SEOUL.

Design Business Forum

The progress in the information and telecommunications industry, along with changes to the corporate environment through the Internet, is leading to innovation in existing corporate culture and management. New business strategies, such as e-Commerce, B2B and B2C, are bringing about opportunities for those who have so far distanced themselves from design-related activities.

Design Industry Forum

The design industry cannot be an exception to the flood of changes in this era. It must keep abreast with the political, economic, and social changes occurring in our society, as well as with developments in science and technology. Such rapid changes make the role of design more important and upgrade its status. They also lead to changes in corporate philosophy and the production process. At this forum, participants will review the results of changes in design paradigms and corporate activities and discuss the function of design in future business activities.

Design Promotion Forum

The forum will provide an opportunity to find ways of fostering the design industry, by shedding light on changes in design paradigms for the new century to the participating countries' institutions in charge of promoting the design industry. It will be particularly important as a starting point to build up an internationally cooperative network.

Design Education

Time	Role	Content	Name
09:00-09:10	Opening		Vesna POPOVIC (Australia)
09:10-09:40	Keynote Speech	Post-Industrial Design Education	Nigel CROSS (U.K)
09:40-09:50	Panel Speech	From the Global Village to Real Village	Uday A. ATHAVANKAR (India)
09:50-10:00		Design in Transition	Yrjö SOTAMAA (Finland)
10:00-10:10		Emerging Design Paradigm & Design Education	Richard BUCHANAN (U.S.A)
10:10-10:20		Integrated Education for Design and Sciences	Akira HARADA (Japan)
10:20-10:30		Challenges for Teaching and Learning a Profession in Progress	Reinhart BUTTER (Germany)
10:30-10:40		DoWe Need an Epistemological Change to Learner-centered Design Education?	KWON Eun-sook (Korea)
10:40-11:00	Coffee Break		
11:00-12:20	Open Discussion	Panelists & Participants	Moderator Ezio MANZINI (Italy)
12:20-12:30	Closing		Vesna POPOVIC (Australia)

Coordinator: Vesna POPOVIC & KWON Eun-sook

Design Business

Time	Role	Content	Name
09:00-09:10	Opening		Theo GROOTHUISEN (Neth.)
09:10-09:40	Keynote Speech	Emerging Design Paradigms & Design Business	Gianfranco ZACCAI (U.S.A.)
09:40-09:50	Panel Speech	How Identity Exist?	Ramiro TORRES ALVARADO (Chile)
09:50-10:00		Strategic Design	Knud HOLSCHER (Denmark)
10:00-10:10		'Trickster' As a Design Strategy	Isaho HOSOE (Japan/Italy)
10:10-10:20		In Design Business, Only the Expert Can Survive	KIM Young-se (Korea)
10:20-10:30		Leadership Through Partnership	Peter PHILLIPS (U.K)
10:30-10:40		Design Business in Nordic Countries	Tapani HYVÖNEN (Finland)
10:40-11:00	Coffee Break		
11:00-12:20	Open Discussion	Panelists & Participants	Moderator Charles PELLY (U.S.A.)
12:20-12:30	Closing		Theo GROOTHUISEN (Neth.)

Coordinator: TheoGroothuizen & KIM Young-se

ICSID 2001 SEOUL Design Forum

Design Industry

Time	Role	Content	Name
09:00-09:10	Opening		KIM Young-il (Korea)
09:10-09:40	Keynote Speech	Emerging Design in Electronics Products	KIM Chul-ho (Korea)
09:40-09:50	Panel Speech	Design Future & Transportation	Yoshio MAEZAWA (Japan)
09:50-10:00		Intra- & Internet Appearance of the Fluidic Muscle/ E-Business	Festo THALLEMER (Germany)
10:00-10:10		New Material & Design	David KUSUMA (U.S.A.)
10:10-10:20		Vision of Future Communication Product Design	AHN Yong-il (Korea)
10:20-10:30		Industrial Design Development in China Industry for the Future	Cai JUN (China)
10:30-10:40		Design Innovation and Venture Industry	Ron NABARRO (Israel)
10:40-11:00	Coffee Break		
11:00-12:20	Open Discussion	Panelists & Participants	Moderator CHO Dong-sung (Korea)
12:20-12:30	Closing		KIM Young-il (Korea)

Coordinator: David KUSUMA & Kim Young-il

Design Promotion

Time	Role	Content	Name
09:00-09:10	Opening		LEE Soon-in (Korea)
09:10-09:40	Keynote Speech	Design Promotion in the field of tension between national orientation and globalization	Peter ZEC (Germany)
09:40-09:50	Panel Speech	Promotion in Latin America	Manuel ALVAREZ-FUENTES (Mexico)
09:50-10:00		Promotion in Eastern Europe	Zbynek VOKROUHLICKY (Czech Republic)
10:00-10:10		Design For the World	Mai FELIP (Spain)
10:10-10:20		Design Promotion in Taiwan	Tony K.M. CHANG (Taiwan)
10:20-10:30		Activities of 'Asia-Pacific Design Network'	Toyotaka IKEDA (Japan)
10:30-10:40		A 'Real' Design Exchange	Luigi FERRARA (Canada)
10:40-11:00	Coffee Break		
11:00-12:20	Open Discussion	Panelists & Participants	Moderator Anne Marie BOUTIN (France)
12:20-12:30	Closing		LEE Soon-in (Korea)

Coordinator: Peter ZEC & LEE Soon-in

디자인 포럼은 교육, 비즈니스, 산업, 진흥의 네 개의 그룹으로 나뉘어 각 분야를 집중탐구하여 공통의 문제를 발견함과 동시에 토론을 통하여 문제를 해결하고 각국의 관련된 데이터 베이스를 구축한다. 이를 통해 21세기 디자인의 방향 제시와 함께 현재 당면한 문제들에 대하여 세계가 화합하고 함께 대처해나갈 해결책을 제시하게 될 것이다.

디자인 교육

숨가쁘게 변하는 이 시대에 디자인 교육의 미래를 예측하는 토론의 장이 될 이번 포럼은 디자이너로서 그리고 교육자로서 이미 그 실력을 인정 받고 있는 디자인 교육자들이 모여 현재의 디자인 교육의 문제점과 개선방향에 대한 다각적인 분석과 토론의 기회를 갖게 될 것이다. 아울러 ICSID 2001 SEOUL의 Pre-Conference인 국제 디자인워크숍에서 심도 있게 다루어진 내용을 마무리하는 의미도 지니게 된다.

디자인 비즈니스

정보통신 산업의 발달과 인터넷 네트워킹에 의한 기업환경의 변화는 기존의 기업 문화와 경영 방식에 대 혁신을 가져오고 있다. 전자 상거래, B2B, B2C 등의 새로운 비즈니스 전략은 디자인 전문회사, 디자인 활동에서 소외된 지역에 새로운 기회를 제공하는 변화의 바람 일으키고 있다.

디자인 기업

과학기술의 발전, 정치, 경제, 사회 환경의 변화에 따른 시대적 변화의 격류 속에서 디자인 분야도 결코 예외 일 수 없을 것이다. 이러한 변화는 기업에서 디자인의 역할과 위상을 더욱 강화시키고 있고 이는 기업의 이념과 생산 프로세스상의 변화로 나타나고 있다. 변화하는 디자인 패러다임 그리고 기업활동의 변화가 일으키는 파장에 대한 이해와 시도를 통해 미래 기업에서의 디자인 기능을 전망해 본다.

디자인 진흥

이번 포럼은 각국의 디자인 진흥을 위해 노력하는 기관들이 모여 새로운 세기의 디자인 패러다임과 이 변화를 맞이하기 위한 디자인 산업의 육성과 발전 방안을 논의하는 자리가 될 것이다. 특히 각국의 디자인 육성 방안에 대한 교류의 장이 될 것이며 이를 통해 서로간의 협력 방안과 네트워킹 구축을 위한 의미 있는 출발점이 될 수 있을 것이다.

디자인 교육

시간	프로그램	강연주제	이름
09:00-09:10	Opening		베스나 포포빅 (오스트레일리아)
09:10-09:40	키노트 스피치	포스트 산업 디자인 교육	나이젤 크로스 (영국)
09:40-09:50		글로벌 마을에서 실제 마을에 이르기까지	우데이 아타만카 (인도)
09:50-10:00		전환기의 디자인	유리오 소타마 (핀란드)
10:00-10:10		새로운 디자인 패러다임과 디자인 교육	리차드 부캐넌 (미국)
10:10-10:20	패널 스피치		아키라 하라다 (일본)
10:20-10:30			진보적인 직업의 교수법과 학습을 위한 도전
10:30-10:40		학습자 중심의 디자인 교육에 대한 인식론적 전환은 필요한가?	권은숙 (한국)
10:40-11:00	휴식		
11:00-12:20	공개토론	패널리스트 & 참가자	모더레이터 예지오 만찌니 (이태리)
12:20-12:30	Closing		베스나 포포빅 (오스트레일리아)

코디네이터: 베스나 포포빅 & 권은숙

디자인 비즈니스

시간	프로그램	강연주제	이름
09:00-09:10	Opening		테오 그루지엔 (네덜란드)
09:10-09:40	키노트 스피치	새로운 디자인 패러다임 & 디자인 사업	지안프랑코 자카이 (미국)
09:40-09:50		정체성은 어떻게 존재하는가?	라미로 토레스 알바라도 (칠레)
09:50-10:00		전략적 디자인	크누트 홀서 (덴마크)
10:00-10:10		디자인 전략으로서의 '트릭스터'	이사오 호스에 (일본/이태리)
10:10-10:20	패널 스피치		디자인 사업에서는 전문가만이 살아남을 수 있다.
10:20-10:30		동반자 관계를 통한 리더십	피터 윌립스 (영국)
10:30-10:40		북구 유럽의 디자인 비즈니스	타파니 오베넨 (핀란드)
10:40-11:00	휴식		
11:00-12:20	공개토론	패널리스트 & 참가자	모더레이터 찰스 펠리 (미국)
12:20-12:30	Closing		테오 그루지엔 (네덜란드)

코디네이터: 테오 그루지엔 & 김영세

ICSID 2001 SEOUL 디자인 포럼

디자인 기업

시간	프로그램	강연주제	이름	
09:00-09:10	Opening		김영일(한국)	
09:10-09:40	키노트 스피치	전자제품의 새로운 디자인	김철호(한국)	
09:40-09:50		미래 디자인과 교통수단	요시오 마에자와 (일본)	
09:50-10:00		휴체 근육의 인트라 및 인테넷 등장/전자 사업	악셀 탈레머 (독일)	
10:00-10:10		새로운 재료&디자인	데이비드 쿠스마 (미국)	
10:10-10:20	패널 스피치		미래 커뮤니케이션 제품 디자인의 비전	안용일 (한국)
10:20-10:30			미래 중국산업에서의 산업디자인의 발달	카이 준 (중국)
10:30-10:40		디자인 혁신과 벤처산업	론 나바로 (이스라엘)	
10:40-11:00	휴식			
11:00-12:20	공개토론	패널리스트 & 참가자	모더레이터 조동성(한국)	
12:20-12:30	Closing		김영일(한국)	

코디네이터: 데이비드 쿠스마 & 김영일

디자인 진흥

시간	프로그램	강연주제	이름
09:00-09:10	Opening		이순인(한국)
09:10-09:40	키노트 스피치	국가고유성과 세계화 간 갈등 속의 디자인 진흥	피터 켄(독일)
09:40-09:50		라틴 아메리카의 디자인진흥	마누엘 알바라도 뿌엔페 (멕시코)
09:50-10:00		동유럽에서의 디자인진흥	지브넥 보크로리키 (체코)
10:00-10:10		세계를 위한 디자인	마이 펠림 (스페인)
10:10-10:20	패널 스피치		타이완에서의 디자인진흥
10:20-10:30		아시아-태평양 디자인 네트워크의 활동	토요타카 이케다 (일본)
10:30-10:40		진정한 디자인 익스체인지	루이지 페라라 (캐나다)
10:40-11:00	휴식		
11:00-12:20	공개토론	패널리스트 & 참가자	모더레이터 안 마리 부맹(프랑스)
12:20-12:30	Closing		이순인(한국)

코디네이터: 피터 켄 & 이순인

Nigel CROSS(U.K.)



나이젤 크로스, 영국

A professor at the Design & Innovation Department of Open University, Milton Keynes of England, he is also the chief editor of Design Studies, a research journal published by Britain's Design Research Society.

현재, 영국 Milton Keynes의 개방대학교 디자인혁신 학부의 교수이며, 영국 '디자인 리서치 협회(Design Research Society)'에서 발간하는 리서치 저널인 '디자인 연구(Design Studies)'의 편집장으로 활약하고 있다.

Post-Industrial Design Education

Oullim, the idea of a new emerging design paradigm, suggests that we consider both an historical perspective and a view forward into the future. My proposal is to consider the historical shift from pre-industrial to industrial, and the contemporary emergence of post-industrial technology.

Some aspects of design are still rooted in the pre-industrial origins of the making of products, but for most of us today our implicit paradigm of technology, society and design is the industrial paradigm. Industrial design is a concept of industrial technology. But both the processes and the products of technology are changing to a post-industrial paradigm.

Our design education paradigms are based on the concepts of industrial technology. We need to formulate new post-industrial concepts. I suggest that the keyword for a post-industrial design education is open. Post-industrial design processes are more open. Post-industrial design education must be more open. This educational open-ness can be developed in many ways. I suggest that there are four major aspects or foundations to develop for a post-industrial version of design education: these are to make design education accessible, explicit, ubiquitous and continuous.

Design education is no longer just an education for a small elite of professionals, it is also developing as a part of general education for everyone. Everyone can benefit from learning to use skills of design that are intrinsically valuable in the development of general intelligence, just as they learn some of the intrinsically-valuable skills of the sciences and arts. Between the two poles of professional and general education, we need a solid core of design understood and developed as a discipline of thought and practice.

포스트 산업 디자인 교육

새로운 디자인의 패러다임인 어울림을 역사적인 전망과 미래에 대한 전망을 모두 고려하여 제안한다. 전기산업시대에서 산업시대로의 역사적인 변화와 포스트 산업기술의 변화를 고려하여 디자인 교육도 변화해야 한다는 것이 나이젤 크로스의 제안이다.

Akira HARADA(Japan)



Since 1978, HARADA has been a professor of Institute of Art & Design, University of Tsukuba in Japan. He also works as the director for the project of modeling the Evaluation structure of Kansei. He is the president of the Japan Society for Science of Design and a member of the Japanese Cognitive Science Society

아키라 하라다, 일본

일본 츠쿠바(Tsukuba) 대학교 예술디자인학과 교수이자 Kansei 평가구조의 모델제작 프로젝트 디렉터. 감성정보과학 분야 전문가로 인정받고 있으며 일본 디자인학회의 회장이며, 일본산 업디자인협회와 일본인지과학회의 회원이기도 하다.

Integrated Education for Design and Sciences - Integration for Education, Research and Practice -

The 20th century was a period as a natural science, and the 21st century will needs integration between Education, Research and Practice in all of artifacts. It is the most important thing is growing up the domain of Comprehensive Human Sciences including Design. Integration of multi model (sensitive many aspects) Kansei (sensitivity) information serves as a key which develops future Kansei structure. Probably, the technique of analyzing work of Kansei must be developed by unifying multiplex data, such as the physiological cardiac beats, an electrocardiogram, the amount of perspiration, a electrostatic induction current, temperature, electroencephalograph and fMRI, etc.80% of the students occupy a design field in the engineering faculty university.

디자인과 과학의 통합을 위한 교육-교육, 연구와 실습을 통합 통합

20년 이후의 결과를 미리 보여주는 교육 문제를 토론하기 위해서 과거와 현재, 미래의 인간 역사를 인식하고 그 배경을 이해하는 것은 매우 중요하다. 20세기가 자연과학의 시기였다면 21세기는 모든 인공물에서 교육, 연구, 실습 사이의 통합을 필요로 하는 시기가 될 것이다. 디자인을 포함해 포괄적인 인간과학의 영역을 확장하는 것이 가장 중요한 일이다. 다양한 감각적인 부분들, 감수성 정보의 통합에 대한 포괄적인 인간 과학으로서의 디자인에 대하여 알아보고자 한다.

Reinhart BUTTER(U.S.A.)



A professor of the Ohio State University, Columbus, Ohio USA

레인하르트 부터, 미국

미국 오하이오 주립대학 교수

Challenges for Teaching and Learning a Profession in Progress

Although Industrial Design as a profession is comparatively young its original mission has changed considerably by adjusting to a variety of major developments. Education, instead of actively leading the way, seems to find it increasingly difficult even reacting to the basic expectations and circumstances, be it in technology, approaches, or life styles.

My own contribution to the debate at hand are suggestions in regard to new contents like semantics or economics, efficiency of learning e.g. in terms, and achieving universal standards of excellence. They are based on extensive personal experience in teaching and practicing Design in the United States, Europe, and Asia.

진보적인 직업의 교수법과 학습을 위한 도전

직업으로서 산업디자인의 고유한 사명은 역사에 따라 상당히 많은 변화를 보였다. 이 강연에서는 의미론과 경제, 효율적인 학습, 우수한 보편적 표준들을 성취하는 것과 같은 새로운 내용들과 관련된 제안을 하게 될 것이며, 이들은 미국, 유럽, 아시아 등지에서 디자인을 가르치고 실습했던 개인적 경험에 기초한다.

KWON Eun-sook(Korea)

권은숙, 한국



Professor, Dept. of Industrial Design, KAIST (Korea Advanced Institute of Science & Technology), Korea.

한국과학기술원 산업디자인학과 교수

Do We Need an Epistemological Change to Learner-Centered Design Education?

- A case of constructivist approach to Web-based design education

How do we acquire design knowledge in the Post-industrial Society? What is the relationship between the inquirer and the known in design education?

The significance of seeking active discussions about the different epistemology lies in exploring concrete development of knowledge that will combine theory with practice in education. Over the past several decades, there has been an epistemological shift from behavioral to cognitive to constructivist learning perspectives among educators. As an emerging educational paradigm, constructivism emphasizes transactional knowledge and the production of reconstructed understanding of the social and cultural world.

A constructivist approach to Web-based design education provides a learner-centered education, which emphasized knowledge is built by the continuous meaning-making procedures with the student through their horizontal, collaborative, and social learning process. The possibilities and complexities of Web-based design education are discussed in the Forum.

학습자 중심의 디자인 교육에 대한 인식론적 전환은 필요한가? -웹기반 디자인 교육의 구성론적 접근 사례

이 강연의 취지는 교육 이론과 그 실체를 결합하는 지식을 구체적으로 발전시켜 나갈 방법을 탐색하는 데 있다. 교육자들 사이에서는 학습의 관점에서, 행태, 인식, 그리고 구성주의로서 인식론적 전이가 일어났다. 이 중 구성주의는 교육의 새로운 패러다임으로서, 학술적인 지식과 사회 및 문화 세계에 대한 새로운 시각이 강조되고 있다. 그 중 웹기반 교육의 가능성과 복합성에 대하여 논의한다.

Gianfranco ZACCAI(U.S.A.)



지안 프랑코 자카이, 미국

Co-founder in 1983 of Design Continuum, which has grown to establish offices in Boston, Milan and Seoul.

1983년에 설립되어 보스턴, 밀라노, 서울에 지사를 둔 디자인 컨티늄의 설립자

Emerging Design Paradigms & Design Business

As the competitive world in which our clients operate keeps pace with the increasingly global economy, the business and practice of Design is rapidly evolving. Today, the old business strategies of technology pull or mass market push, which heretofore drove innovation, are no longer sufficient, particularly in a world that is rebelling against technology overload and the homogenizing forces precipitated from the influence of globalization.

As a result, the profession of Design, once isolated within the organizational structure of the enterprise, is breaking out of its former compartmentalization and beginning to occupy a more fully integrated position. Within this new framework, Design will be permitted to grow into a multi-dimensional, interdisciplinary and multicultural force and cut across the obstacles of past's traditional corporate structure. Concurrently, Design is establishing itself as one of the few 'periscopes' that allow enterprises to better understand and deal appropriately with the emerging and very complex reality of the new competitive landscape.

새로운 디자인 패러다임 & 디자인 비즈니스

고객이 사업을 하고 있는 현재의 경쟁적인 사회가 점점 더 세계 경제에 따라 변화를 보임에 따라, 디자인 비즈니스와 실행도 신속한 발전을 이루고 있다. 오늘날 기술력과 대량 시장에 의한 구식의 비즈니스 전략은 이제 더 이상 효율적이거나 특별한 것이 아니다. 그 결과 기업의 조직 구조 내에서 소외되었던 디자이너란 직업이 지금까지의 위치에서 벗어나 좀 더 완전히 통합된 위치를 차지하게 되었다. 새로운 구조 속에서 다면적이면서 여러 학문과 통합된 디자인은 과거 기업 비즈니스의 구조를 바꿔 놓을 것이다. 또한 디자인은 기업의 이해를 돕고 새로운 경쟁적 환경의 복잡하고 새로운 현실에 적절히 대응하게 하는 '잠망경'의 역할을 하게 될 것이다.

Ramiro TORRES ALVARADO



라미로 토레스 알바라도, 칠레

A professor in the Design Department at the Universidad Tecnologica Metropolitana in Santiago, Chile, Ramiro Torres is also the founder of Torres y Zulic Diseñadores Asociados.

칠레 산티아고의 테크놀로지카 메트로폴리타나 대학교(Universidad Tecnologica Metropolitana)의 디자인학과의 교수이자 토레스 줄릭 디자인회사(Torres y Zulic Diseñadores Asociados)의 설립자

How Identity Exist?

In order to understand this phenomenon, first we have to look at identity as a human phenomenon. Identity as a phenomenon is similar to design because there is an act of distinction which human beings make.

Human beings, as identical beings, live with different identities. The identity is a biological phenomenon in the individual and it is a cultural phenomenon in society.

A culture is a network of conservation that defines a way of living, a way of being focused on existing. The historical future of any society is always the result of these two processes of conservation and variation. As human beings we can belong to multiple societies as long as we live by those conducts which have been defined by the social system. What we conserve as a social group are the accepted variations. The variations that we accept are those conserved in another society. Now, What do we conserve and what do we vary? The answer is more profound and it is related to the way of existing ethically and esthetically in each culture.

정체성은 어떻게 존재하는가?

동일한 존재로서 인간은 여러 가지 정체성을 가지고 살아가고 있는데, 이 정체성은 개인 안에서는 생물학적 현상이며 사회 안에서는 문화적인 현상으로 나타난다. 이 인간현상으로서의 정체성은 인간이 만드는 구별 행위로 인하여 디자인과 유사하다. 또한 문화는 생활방식과 인간의 존재에 초점을 둔 '보존'과 '변화'라는 두 과정의 작용결과이기도 하다. 우리가 보존하고 변화시켜야 하는 문화는 무엇인가에 대한 의문의 대답을 윤리적이면서 미학적인 존재방식에서 찾고자 한다.

Knud HOLSCHER (Denmark)

크누드 홀셔, 덴마크



A Danish designer, Founder of Knud Holscher Industriel Design.

덴마크의 디자이너. 크누드홀셔 제품디자인(Knud Holscher Industriel Design)의 설립자

Strategic Design - 4. case stories where design has played a strategic role in the development of products and new markets.

The introduction is 'what is design?' Two definitions establish the background for explaining the thinking behind 4 successful, promoted design enterprises. For me design is shaping and forming. The crucial thing about forming is not that something is given a form that makes it the opposite of something formless; the crucial thing is that it is given form. It is this very act or gesture, this giving of form, which is the human core of what we call design. We give something form and we do it on purpose. The purpose is dual, ideally. It consists of equal portions of generalization and signification. Successful design includes these two aspects like the two sides of a coin. By using 4 different design examples from my international practice, I will explain how promotion made 4 successful products.

전략적 디자인 - 디자인이 제품 및 새로운 시장 개발에 전략적 역할을 한 4가지의 사례 소개

디자인이 무엇인가? 하는 명제에 관하여 두 가지의 정의로 4개의 성공적인 디자인 회사들이 가지고 있는 배경을 살펴봄으로써 접근하고자 한다. 디자인은 형성 과정이며 디자이너는 사물에 형태를 부여하고 거기에 목적을 둔다. 그 목적에는 일반적인 목적과 구체적인 목적이 있으며, 성공적 디자인에는 동전의 양면과 같은 두가지 측면이 있다. 이 강연에서 전 세계 여러 곳에서 경험한 것에서 얻은 4가지 다른 디자인 예들을 이용하여 디자인 진흥을 통하여 어떻게 4가지의 성공적인 제품이 나왔는지를 설명하고자 한다.

Isao HOSOE(Japan/Italy)

이사오 호소에, 일본/이태리



He is presently professor of Industrial Design at the Politecnico of Milan, at the University of Siena and at the University of Rome La Sapienza.

이태리 University of Siena 와 University of Rome La Sapienza의 산업디자인학과 교수

'Trickster' as a design strategy

'Trickster' which comes from the mythology of the primitives can be considered as the communicator between 'Center' and 'Periphery'. The cultural frame-work of the Trickster has been developed by Masao Yamaguchi in the early seventies and has had great influence on our understanding of the mechanism of innovation in the different contexts of our culture. Trickster may work in all human cultural fields as arts, sciences, technologies, literatures, theaters, dances, musics, architecture and design etc.

The Trickster communicates, combines, mixes up, and synthesises two or more different elements to create a new one.

디자인 전략으로서의 '트릭스터'

'트릭스터'는 '중심'과 '주변' 사이의 매개자로서 간주되는 원시 민족 신화에서 나온 개념이다. 트릭스터의 문화적 틀은 70년대 초반에 마사오 야마구치가 개발한 것으로 우리 문화와는 다른 배경 속에서 개혁의 메커니즘의 이해에 지대한 영향을 끼쳤다. 트릭스터는 예술, 과학, 기술, 문학, 연극, 무용, 음악, 건축과 디자인 등과 같은 모든 인간 문화 분야에서 작용한다. 트릭스터는 두 가지 이상의 서로 상이한 요소들의 의사소통을 돕고 결합하고 혼합, 합성하여 새로운 하나를 창조해 내는 것이다.

KIM Young-se(Korea)

김영세, 한국



President of Innodesign

이노디자인 사장

In Design Business, Only the Expert can Survive

Through the last one hundred years of design evolution, design business has become truly competitive enough to demand only the design experts to survive in that business. The challenge today is whether big design organizations which claim that they are capable of handling any and all design projects could really manage to stay competitive in all design related business.

디자인 사업에서는 전문가만이 살아남을 수 있다.

지난 백년 동안의 디자인 발전을 통해, 디자인 사업은 그 분야에서 살아남을 만한 디자인 전문가만을 요구할 정도로 진정한 의미에서 경쟁 사회가 되었다. 오늘날의 도전이란 모든 디자인 프로젝트를 다룰 능력이 있는 거대한 디자인 조직들이 모든 디자인 관련 사업 분야에서 경쟁력을 잃지 않는 것이다.

Peter PHILLIPS(U.K.)

피터 필립스, 영국



Partner of Tangerine product design & direction

탠저린 디자인그룹의 공동대표

Leadership through Partnership

If good design is essentially good communication, then Design initiative & leadership is about quality of communication, confidence of the design process and knowledge of the given market. Once you have these then great design will follow.

동반자 관계를 통한 리더십

훌륭한 디자인이 본질적으로 훌륭한 의사전달 방법이라면, 디자인의 독창력과 리더십은 의사전달의 질과 특정 시장에 대한 디자인 과정과 지식에 대한 믿음이다. 일단 이것을 인식하게 되면 훌륭한 디자인이 나오게 될 것이다.

Axel THALLEMER
(Germany)
악셀 탈레머, 독일



Founder of Festo Corporate Design, An expert on design marketing.

페스토 코퍼레이트 디자인(Festo Corporate Design)을 설립자, 디자인 마케팅의 전문가

Intra- and Internet appearance of the Fluidic Muscle/E-Business

The Fluidic Muscle is the numerously awarded actuator, created by Festo. It is foremost an adaptive prestressing tensile element, which reveals its unique capabilities, while being used within tensegrity structures or structures, which flexibly contract and expand, as well as within various dynamic applications. Festo has succeeded in taking advantage of this special contraction system by using it for industrial applications, and has advanced its development through to serial production.

Festo has created a detailed, also numerously awarded, intra- and internet web presence for the Fluidic Muscle. Displays include various features, such as the visualization of the actual process of contraction and expansion. This process is directly related to adjacent diagrams, which make mutual dependencies of external force, pressure, stretching and induced load on the reinforcing textile fibers comprehensible. Furthermore the morphological structure of The Muscle is traced by using particular frames. Functional principles and technical data, such as characteristic curves, applications and a calculation software are provided. The underlying syntactical structure of the web presence is as such that the user can browse through the frames easily. Both, the diagram and the frames are linked by the attached indices, which allow for a multilevel search.

E-Business is enhanced by a detailed product overview, a special list of parts and finally an order assistant. The user can be also informed about the fun aspects of The Muscle and trade fair presentations.

유체 근육의 인트라넷 및 인터넷 등장/E-비즈니스

페스토가 만든 유체 근육 장치를 위한 인트라넷 및 인터넷 웹의 개발 과정을 통하여 실제 수축과 확장의 구조, 힘, 압력 및 생산 등에 대한 실제 과정을 보여주게 되었다. 이것은 기능상의 원칙, 기술적 자료 등도 제공되며, e-비즈니스는 사용자들의 사용성도 높여주는 결과를 보였다.

Peter ZEC(Germany)



President of the Design Zentrum Nordrhein Westfalen, a German design centre

피터 잭, 독일

독일 디자인진흥센터인 Design Zentrum Nordrhein Westfalen의 회장

Design Promotion in the field of tension between national orientation and globalisation

In the wake of progressive globalisation of the economy, the question of how to reorient design promotion necessarily arises. The decisive factors are a critical review of the previous functions and objectives of design promotion, and a realignment of design promotion to meet the new challenges of globalisation. In this context, the question of the effectiveness of the available tools, means and methods also arises. How does effective design promotion have to be organised and structured for it to be successful?

One thing is however already absolutely clear: as long as the worldwide development of design is influenced and guided in different ways by globalisation, it will not be possible to formulate a design promotion strategy which is equally applicable to all regions. On the other hand, it is also clear that it is now more necessary than ever before to conceive of and practise design promotion in a global context. The motto of the ecology movement, 'think global, act local', is thus also applicable without restriction to design promotion. The challenge now is to define the topics and the framework of action for effective design promotion. In this respect, international cooperation is an indispensable condition for success!

국가고유성과 세계화 간 갈등 속의 디자인 진흥

경제의 세계화 추세에 따라 디자인 진흥 방향의 재설정 필요하게 되었다. 디자인 진흥의 과거 기능과 목표에 대한 비판적 검토와 세계화에 따른 디자인 진흥의 나아갈 바를 재조정하는 것이 중요하다. 디자인진흥을 효과적으로 구성하고 조직하기 위해서는 세계 모든 지역에 일률적으로 적용 가능한 디자인 진흥전략은 불가능하다. 그러므로 전세계적 슬로건 아래 디자인 진흥의 행동의 주제와 틀을 설정하되, 지역적인 디자인 진흥을 위한 스스로의 노력이 필요하다. 이러한 관점에서 국제적 협력이 필수적 성공 요인이다.

Toyotaka IKEDA(Japan)

토요타카 이케다, 일본



A member of Asia Pacific Design Network, Japan Design Foundation

아시아 태평양 네트워크, JDF의 회원

Activities of Asia-Pacific Design Network

As the global economy becomes rapidly intertwined in the wake of the new millennium, we are being pressed for solutions to many new challenges that have emerged on a global basis, including a population explosion and the deteriorating global environment.

Design is expected to play a greater role in industry and the economy achieving sustainable, well-balanced social construction for the survival and bright future of mankind. Against this background, people expect design promotion organs to do what market principles cannot, such as research the private sector cannot risk, review human and social resources for later generations and creating social solidarity.

JDF intends to cooperate with each and every country concerned by following the basic policy of 'respecting each of all of the country's traditions, culture and industry.

아시아-태평양 디자인 네트워크의 활동

인구 폭발 및 지구 환경문제 등 여러 가지 난제들을 해결하기 위한 방안으로, 디자인은 인류의 생존과 밝은 미래를 위해 산업과 경제에 있어 커다란 역할을 할 것이다. 이러한 맥락에서 디자인 진흥 관련 조직들은 디자인 연구, 인력 자원의 양성, 사회 결속력의 창출 등 기업들이 하지 못하는 부분들을 해 낼 것이다. 이 강연에서는 JDF의 디자인 진흥에 관한 기본 정책을 논하게 된다.

Luigi FERRARA(Canada)

루이지 페라라, 캐나다



The Vice-President of Programs and Services at Canada's centre for design and innovation, the Design Exchange, President and CEO of DXNet Inc

캐나다 디자인혁신센터 '디자인 익스체인지' 의 부회장, DXNet의 사장

A 'Real' Design Exchange

The concept of mixing designers of environments, products and communications with business people in various industry sectors, general public, government and education is key to the operation of the DX(Design Exchange) as it strives to promote the value of design.

In 1999, DX established the DXNet, a broadband network platform for design with the express purpose of accelerating 'mixing', being inclusive of 'diversity', and encouraging 'harmony and cooperation' among the design community thus creating an electronic form of 'Oullim'. Through the DXNet, DX proposes a new form of design promotion whereby the design centre acts as a hub and service provider for the design community. By focussing on the development of Knowledge Exchange in the network are shared and greater resources of mind developed to confront the issues which society is facing.

진정한 디자인 익스체인지

환경과 제품, 커뮤니케이션 디자이너들을 다양한 산업분야, 일반 대중, 정부, 교육 분야에서 일하는 사람들과 뒤섞는다는 개념은 디자인의 가치를 촉진하는 DX(Design Exchange)의 중요한 부분이다. 1999년 DX는 DXNet을 설립하였는데, 이는 '혼합'을 가속화하고 디자인 기업들의 '조화와 다양성'을 강조하여 디자인을 촉진하기 위한 새로운 형태를 제안한다. 이 형태의 중심은 바로 디자인센터이며, 네트워크를 통한 지식의 교환의 개발에 초점을 맞추고 있다.

●●● Grand Discussion & Summary

Deane W. RICHARDSON
(U.S.A.)



Dean W. RICHARDSON, Chairman Emeritus and Co-founder of RichardsonSmith and Fitch Inc. has spent more than 40 years bringing integrated design disciplines to corporations worldwide. Dean chaired the Worldesign ICSID Congress in Washington, D.C. in 1985 and chaired a session at the Nagoya ICSID Congress in 1989.

딘 리차드슨, 미국

디자인 연구 컨설팅 회사 RichardsonSmith사의 공동 설립자이자 Fitch Inc.사의 명예회장. 1985년 워싱턴 D.C. 익시드 콩그레스의 회장. 1989년 나고야 익시드 콩그레스 분과위 의장직을 맡아 활약하기도 하였다.

●●● Concluding Speech

Augusto MORELLO(Italy)



President of ICSID (1997-2001). President of the Foundation 'La Triennale di Milano'. Chairman at ISIA, Istituto Superiore per le Industrie Artistiche (industrial design), Rome. Teacher of Theories and History of Industrial Design at Polytechnic of Milan.

아우구스토 모렐로, 이태리

ICSID 회장. 밀라노 트리엔날레(La Triennale di Milano)의 회장. 이탈리아 산업디자인협회, 이탈리아 마케팅 협회 회장을 역임한 바 있다.

Design theory & Practice for the next world

- 1 Facts, Conjectures & Theories
 - 1.1 Past & Present/Future factors of the 'Secnario'
 - 1.2 The whole system ; A new net of forces & Relations
 - 1.3 The challenge of the 'Global man'
 - 1.4 Unifying & Diversifying
- 2 Design policy & Concurrent strategies
 - 2.1 New design methods
 - 2.2 Design & Designers;
What designers have been
Point of force & weakness
 - 2.3 An alternative design practice;
Specialization VS Globalization
Hands in the hands and collaborative
Competition between profession
 - 2.4 An international body for designing
The future scenario and its products/services;
The main challenges and its answers

MIN Chol-hong (Korea)



As a professor of industrial design at Seoul National University (SNU) since 1963, initiated various industrial design activities including formation of Korea Industrial Design Exhibition and the first president of the Korea Society of Industrial Designers in 1972. Appointed as an Emeritus Professor of Industrial Design at the School of Design, SNU in 1988. Serving presently as an Executive Board Member of Korea Institute of Design Promotion(KIDP) and Chairman of the Board of Design Museum belonging to the Department of Culture and Tourism.

민철홍, 한국

서울대학교 미술대학 디자인학부 명예교수. 1963년부터 서울대학교 미술대학 응용미술학과 교수로 재직하였고 대한민국산업디자인전람회의 초대작가, 심사위원으로 우리나라 ID분야의 활성화에 앞장섰다. 현재 한국디자인진흥원 이사, 문화관광부 주관 디자인미술관 운영위원장직을 역임하고 있다.

The Question 'Why', and the Value of Creativity

Where are we now, and where are we going? And what will be the most important thing in our lives? Some say that the field of industrial design is in crisis, while others say that it is being given another opportunity. The former are of the opinion that it is better to find new opportunities elsewhere, rather than try to remain in the field of industrial design, whereas the latter dream of reorganizing the order of industrial design. In this regard, we need to remind ourselves that we have not made efforts for the development of the contents and value of industrial design in vain, before we start thinking about which side is right. It would be right to say that most problems that the field of industrial design faces were caused by the lack of understanding of its true value.

The field of industrial design is a professional one, but one that cannot be defined by concrete objects. Rather, it can be said to be aiming for the higher objective of creativity. Because of this, industrial design must never follow in the footsteps of others, who think highly of diversity and professionalism and are constantly moving for subdivision. For half a century, I have tried to attach importance to creativity, while teaching industrial design at Seoul National University. Creativity is a result of the activity of constantly asking the questions 'how' and 'why'. Thus, creativity can never be obtained by merely pursuing superficial changes.

An industrial designer is supposed to develop human-centered ways of thinking at all times. "How can we sell more?" should not be the main concern of an industrial designer. One must first consider the problems of life, and ask oneself such questions as "How can we live a happy and creative life?", "How shall we make a sustainable life?" or "What shall we do to come to terms with all those conflicts we meet everyday and live a harmonized life?" Good designs are achieved through such speculation on our essential human problems and can provide an answer both to the demands of our lives and the problems of production. The problem occurs when the designers are not earnestly doing what they are supposed to do.

An industrial designer must be a dreamer, who is always seeking to creatively find various possibilities for material objectives in life, based on serious thought as to which direction human kind should go. The value of 'oullim' should be the basis of this. After all, an industrial designer is a being that continues to raise philosophical questions of life through a material environment.

'왜?' 라는 물음, 그리고 창조성의 가치

지난 반세기 동안 서울대학교에서 ID를 가르치면서 '디자이너의 창조성'을 교육의 중심에 두었다. 창조성은 항상 '어떻게?'가 아닌 '왜?'라는 질문을 던지는 움직임이자 그 결과이다. 창조성은 표피적인 스타일의 변화만을 추구하는 것이 아니라, 인간 중심적 사고, 삶이라는 문제가 우선 고려되어야 한다. 또한 디자이너는 인류가 나아갈 방향에 대한 물질적 환경들의 가능성을 창조하는 존재이며, 이 물질적 환경을 통해 삶의 철학적인 물음들을 던지는 존재이다.

Day 0

Day 1

Day 2

한국 문화와 디자인 산업과의 만남의 장으로서 오전에는 삼성전자, 현대자동차, LG전자 등 한국의 디자인을 선도하는 대표기업을 방문하고 수원성, 아산만 등 전통문화산업의 현장을 찾아 '어울림 디자인'의 실재를 체험하게 된다. 특히 교육자들을 위해서는 한국의 대표적인 디자인 교육기관과 학교를 방문하는 일정도 마련되어 있다. 또한 저녁 6시부터는 새로이 문을 여는 코리아디자인센터에서 ICSID 2001 SEOUL 기념전시와 함께 '2001 세계산업 디자인대회(ICSID 2001 SEOUL)' 행사를 마감하는 환송연이 펼쳐진다.

Industrial Site Visit If you want to see the embodiment of oullim in design, you may like to participate in this tour of Korea's traditional cultural sites, such as Suweonseong fortress and Asanman bay, and industrial sites, including Samsung Electronics, Hyundai Motors, LG Electronics. Design educators can also visit representative design schools and institutions in Korea.

The commemorative exhibition and farewell party of ICSID 2001 SEOUL will be held at the newly opened Korean Design Center

Day 3

문화체험과 환송일

Industrial Site Visit

- Samsung Electronics

- LG Electronics

- Hyundai Motors

- Universities

Special Events

Special Exhibition

Events

Related Events

Day 4

Samsung electronics ‘Experiencing Samsung Design Culture’

Samsung electronics, a leader in the world market for memory chips, TFT-LCD, computer monitors, microwave ovens, DVD-ROMs, and CDMA mobile phones, was established in 1969. Yearly turnover at Samsung electronics amounts to around 34 trillion won.

Samsung has been promoting strategies for digital business of the future, with home networks, mobile networks and office network products.

Those who decide to visit Samsung electronics, where design-first management is put into practice, will be visiting Samsung Manufacturing Suwon Planet. At the Samsung design center, various unique design projects are being carried out under the philosophy of ‘Balance of Reason & Feeling’, together with other core activities. At the design center, 240 designers are working in cooperation with personnel in charge of lifestyle, user behavior, colors, materials and user interface. As a result, Samsung products have won a number of prizes, including the IDEA award by IDSA of USA and the IF design award of Germany.

A visit to Kyonggi University is scheduled to follow. Kyonggi University is one of a number of schools that have been placing great effort into developing design related faculties. (www.Kyonggi.ac.kr) At Kyonggi University, a tour of student’s work show and the greatest Korean traditional kiln, Gama, is scheduled. An exhibition of works created by a well-known jade smith is also included.

A sight seeing tour of the ‘Heewon’ and Suwon castle will also take place, before returning to the design center at Bundahng.

www.samsungelectronics.com | www.sec.co.kr

‘디자인 우선 경영’ 을 실천하고 있는 삼성전자

‘디자인 우선 경영’ 을 실천하고 있는 삼성전자를 선택한 참석자는 수원에 위치한 삼성전자를 방문하게 된다. 서울에 위치한 삼성전자의 디자인센터는 ‘가치와 감성의 조화’ 라는 디자인 이념을 바탕으로 단순히 제품 디자인의 차별화 뿐 아니라 회사의 비전을 가시화하고 새로운 비즈니스를 발굴하는 핵심기능을 수행한다. 240여 명의 디자이너와, 라이프스타일, 사용자 행동, 컬러, 재료, 사용자 인터페이스를 전담하는 직원들이 일하고 있다.

삼성디자인센터 방문이 끝나면 최근 디자인관련학과 시설을 확충하여 디자인학과 의 경쟁력을 키우고 있는 경기대학교(www.kyonggi.ac.kr)로 이동하게 된다. 경기대에서는 학생작품전, 옥공예전시장, 디자인공예학부의 전공별 시설을 관람하며 경기대에서의 일정이 끝나면 수원성과 회원을 관광한 후 분당 디자인센터로 돌아온다.

Samsung Electronics

- 09:00 Departure from COEX
- 10:15 Arrival at Samsung’s Suwon Planet
- 12:00 Tour to Samsung’s Suwon Planet
- 12:30 Arrival at Kyonggi University
- 13:30 Lunch
- 14:15 Tour to Kyonggi University
- 14:45 Arrival at Hwaseong Fortress in Suwon
- 15:45 Tour to Hwaseong Fortress
- 16:30 Arrival at ‘Huiwon’(Korean traditional garden)
- 17:00 Tour to Huiwon
- 18:00 Arrival at Korea Design Center

LG Electronics 'Digital Design Makes Customer's Dreams come True'

Since its establishment in 1958, LG electronics has been constantly developing new technology, while increasing its share of the market. In 2000, LG telecom was merged with LG electronics, forming a stepping-stone for the telecommunications market.

At the LG design center, under the theme 'Digital Life Creator', designers are putting their best efforts into developing products that will successfully harmonize people and the digital environment. At the design center, 220 designers with various degree backgrounds are working to develop world class, unique and easy-to-use digital product designs, which will find their place in the every day life of domestic and international users.

After the tour of LG electronics, a visit to International at Design Contest sponsored by LG Electronics at the Seoul Arts Center is scheduled.

A visit to Seoul National University will follow afterwards. (www.snu.ac.kr) Design faculties at Seoul National University were established in 1947, as part of the Department of Fine Arts. The Design faculty at Seoul National University is currently divided into 4 departments, visual communication design, ceramic art, metal craft and industrial design. At Seoul National University we will enjoy a tour of the design faculties, the Kyujangak, a place where people stored documents during the Chosun dynasty and the university museum.

www.lge.co.kr

LG전자 디지털디자인연구소

LG의 디지털디자인을 맡고 있는 LG전자 디지털디자인연구소는 디지털 환경과 인간을 조화시켜 새로운 제품가치를 창출하는 'Digital Life Creator'를 목표로 디자인 개발에 주력하고 있는 곳이다. 현재 220여 명의 다양한 전공자로 구성된 인력을 통해 새롭고 첨단적인 이미지를 가지면서 사용하기 편리한 디지털 제품과 국내외 생활문화를 바탕으로 하는 세계적 수준의 독창적인 디자인을 수행하고 있다.

LG전자 디지털디자인 연구소 일정이 끝나면 LG국제 공모전이 열리는 예술의 전당을 견학하게 되며, 이어 국내 최초의 국립종합대학교인 서울대학교(www.snu.ac.kr)를 방문하게 된다. 이날 서울대에서는 디자인학부의 스튜디오 시설과 함께 조선시대부터 궁궐의 고문서, 고서화를 관리하던 규장각, 박물관 등을 방문하고 분당 코리아디자인센터로 돌아온다.

LG Electronics

09:00	Departure from COEX
09:40	Arrival at LG Electronics Digital Design R&D
11:30	Tour to LG Electronics
12:30	Lunch
13:30	Arrival at Seoul Arts Center
14:30	Tour to the International Design Contest sponsored by LG Electronics
15:00	Arrival at Seoul National University
16:00	Tour to Seoul National University
18:00	Arrival at Korea Design Center

Hyundai Motors 'Where New Auto Culture is Created'

For those who decide to visit the Hyundai Motors Company (established in 1967), we will start the day's program at Asanman, where Hyundai's design center is located.

At the Hyundai design centers, which are located in Namyang (Asanman), Ulsan, Sohari, and 3 other design centers located abroad, designers are researching various data and trends, together with planning, drawing and modeling processes, in order to develop models. Other tasks, such as developing ornaments, interior styling, color development, digitalizing design models, digital modeling NC (Numeric Control) and planning are also taking place.

A tour of the surroundings will be taken afterwards, before returning to the Korea Design center in Bundahng.

www.hyundai-motor.com

현대자동차 디자인센터

1967년 설립이후, 우리나라 자동차 산업의 발전을 주도해 오고 있는 현대자동차 방문을 결정한 참석자는 현대자동차 디자인센터가 위치한 아산만으로 이동하면서 일정이 시작된다.

이곳에서는 자동차의 실내외 스타일링 개발과 모델링 제작, 내외장 컬러와 장식물 개발, 디자인 모델의 전산 데이터화, 디지털모델 NC(Numeric Control) 가공 업무는 물론, 디자인 정보, 기획 업무까지 수행하고 있다. 현대자동차 디자인센터 방문이 끝나면 아산만 일대를 관광한 후 분당 코리아디자인센터로 돌아오게 된다.

Hyundai Motors

09:00	Departure from COEX
11:30	Arrival at Namyang Design Center of Hyundai-Motors
12:30	Tour to Namyang Design Center
13:30	Lunch
14:30	Arrival at Asahn Bay
15:00	Tour to Asahn Bay
18:00	Arrival at Korea Design Center

Universities

The best way to see the future of Korean industrial design is to visit the design schools of Korea. For those who wish to participate, a tour of 3 major design schools will be made.

The first school on the list is Hongik University (www.hongik.ac.kr), the biggest design school in Korea with the most advanced facilities. At Hongik University, we will take a tour of the ceramic lab, Art and Designology laboratory, where various possibilities for combining art and engineering are studied, and the model-making workshop.

A tour of the color laboratory, fabric center and design center will take place at the Ewha Women's University, which was established in 1946(www.ewha.ac.kr).

Last on the schedule is a visit to Kookmin University, a school well known in the field of car design(www.kookmin.ac.kr). At Kookmin University, an exhibition for the cyber design competition, that was held among high school students under Kookmin University's organization, and the exhibition 'Design for minority' will be viewed.

디자인 대학 방문

한국 산업디자인계의 미래를 짚어지고 나갈 대학생들의 배움터인 디자인 대학을 방문하는 이 코스는 한국의 대표적인 디자인학과가 있는 3곳의 대학을 방문한다.

첫번째 방문지는 홍익대(www.hongik.ac.kr)로 도예연구소, 미술 디자인공학 연구센터, 디자인 모델 공작실 등을 방문하며, 이어 이화여대(www.ewha.ac.kr)로 이동, 색채기술 기반 기업지원사업을 추진하기 위한 색채디자인연구소, 섬유패션센터, 디자인관 등을 둘러본다.

마지막으로 국민대학교(www.kookmin.ac.kr)에서는 고등학생을 대상으로 한 사이버 디자인 공모전, 소수를 위한 디자인 'Design for minority'를 주제로 한 특별테마전시회를 볼 수 있다.

Universities

09:00	Departure from COEX
10:00	Arrival at Hong-Ik University
11:00	Tour to Hong-Ik University
11:30	Arrival at Ewha University
12:30	Lunch
14:00	Tour to Ewha University
15:00	Arrival at Kookmin University
16:30	Tour to Kookmin University
18:00	Arrival at Korea Design Center

2001 Seoul Designer's Charter

The 2001 Seoul Designer's Charter initiative was launched to cope with the new information- and knowledge-based paradigm of the 21st century, by creating a professional code for industrial designers to define their role, identity and mission, through reflection upon the last century.

Two domestic and international workshops were held in Seoul to shape a draft charter. The Drafting Committee has continued to receive, and integrate into the draft, views and input collected via e-mail from ICSID organizations, designers, design educators and companies around the world.

The Charter Preparatory Committee will publish charter brochures and posters in English and Korean, to be distributed during ICSID 2001 SEOUL. The charter will also be inscribed on the foundation stone of the Korea Design Center.

The proclamation of the 2001 SEOUL Designer's Charter constitutes a highlight of the Conference finale. We hope that the meaning of oullim, which is the theme of ICSID 2001 SEOUL, will be emphasized, as designers from around the world share the role and significance of industrial design for the progress of civilization in the 21st century.

2001 서울 디자이너 현장

'2001 서울 디자이너 현장'은 21세기의 벽두에서 지나간 세기를 성찰하고, 새로운 세기의 산업 디자인의 의미와 정체성, 디자이너의 역할과 사회적 사명 등에 대한 정의를 담은 코드를 마련함으로써, 산업디자인의 위치와 디자이너의 위상을 재정의하고 정보지식기반 사회로의 급격한 패러다임 변화에 대처한다는 취지아래 2001년 한 해 동안 진행되었다.

현장의 내용과 방향을 구체화하기 위한 목적으로 그간 서울에서 국내, 국제 2차례의 워크숍을 개최하였으며, 현장에 관한 국제적 관심과 동참을 이끌어 내기 위해 현장의 내용을 검토하고 비평할 디자이너·교육자·역사학자로 구성된 전세계 ICSID 단체, 기업, 학교의 네트워크로부터 이메일을 통해 의견을 받아 현장 실무위원들이 적극 검토하여 수렴하였다.

이를 통해 마련된 내용과 결과들을 바탕으로 디자이너 현장 준비위원회는 한글·영문으로 된 현장 설명 소책자와 현장이 새겨진 포스터를 발간하여, 이를 '2001 세계산업디자인대회' 행사를 통해 전 세계로 배포할 예정이며, 이와 함께 새로 이전하는 코리아 디자인센터의 머릿돌에 본 현장을 기록함으로써 한국 디자이너의 새로운 문화적 정체성을 상징할 21세기의 디자인 기념비로 남겨질 것이다.

컨퍼런스 마지막 날, 마지막 프로그램에서 현장을 공표함으로써 '2001 세계산업디자인대회'의 피날레를 장식하게 될 것이며 '2001 서울 디자이너 현장'을 통해 전 세계 디자이너들이 산업디자인이 담당해야 할 21세기 문명사적 의미를 공유함으로써 '2001 세계산업디자인대회'의 대 주제인 '어울림'의 의미를 한층 드높일 수 있게 되기를 희망한다.

The 21st ICSID/AMCOM

The 21st ICSID/AMCOM will be hosted by the Korea Institute of Design Promotion, on 7 October 2001 at COEX, Seoul, prior to the ICSID 2001 SEOUL. The ICSID Asia Member Council Meeting has contributed to the formation of Asian design network and reinforcement of the beneficial collaboration tie between the members in this region. Of notice, this years ICSID/AMCOM Meeting invites non-ICSID member design organizations in Asian region to attend as observers, with a aim at providing them a chance to join the international design exchange, as well as extend ICSID Asian design network.

제21차 세계산업디자인단체협의회 아시아지역 회원모임

세계산업디자인단체협의회(ICSID) 아시아지역 회원간의 비정기적 모임. 아시아지역 디자인 네트워크 구축과 ICSID 회원간 상호 협력기반 확대를 목적으로 개최되며, 이 모임을 통해 각 회원기관의 디자인 활동에 대한 정보를 공유하고, 공통의 당면 과제를 논의하게 된다. 특히 한국디자인진흥원 주최로 2001년 10월 7일 COEX에서 열리는 올해 모임에서는 아시아지역의 디자인교류 및 협력의 폭을 확대하고자 이 지역의 ICSID 회원이 아닌 기관들도 참관인 자격으로 참가할 수 있도록 하였다. 13개국에서 50여명의 참석이 예상된다.

ICSID Educational Seminar 2001 Seongnam

ICSID Education Seminar, an official pre-conference for the ICSID 2001 SEOUL, will provide an international platform for the debate on industrial design education. With attracting professional designers as well as design students together across the world, the conference will address to all levels of ID education and will explore the emerging directions in practice, business and technology that might have an impact on Industrial design Education for three days(Oct. 5 - Oct. 7).

www.icsid-edu-seminar.or.kr

성남국제디자인워크숍 2001

'2001 세계산업디자인대회'의 공식 사전행사이자 '22차 세계산업디자인총회' 성남 개최를 기념하는 국제행사.

전문가를 위한 세미나와 학생 및 젊은 디자이너들을 위한 워크숍으로 구성되어 각국에서 모인 디자인 전문가들과 젊은 디자이너들이 이번 행사의 주제인 '새로운 디자인교육의 패러다임을 찾아서'에 관한 자신의 생각과 경험을 나누고 미래를 준비하게 된다.

전문가 세미나는 국제 논문공모(Call for paper)를 통해 선정된 국내외 디자인 교육 전문가들의 발표와 토론으로, 학생 워크숍은 국내외 학생 100여 명이 주제별 소그룹으로 나누어 공동작업을 하게 된다.

2001년 10월 5일부터 10월 7일까지 성남에 있는 새마을운동중앙연수원에서 개최되며, 참가자 150명에게는 숙박이 무료로 제공된다. 성남시가 지원하고 KIDP와 ICSID가 행사를 공동 기획·운영한다.

Good Design Festival 2001

The Good Design Festival 2001 (GDF 2001) will be held at the COEX Convention Hall from the 7th - 12th October, during ICSID 2001 SEOUL. Leading design companies from around the world will participate in this first-ever design expo, organized and sponsored by Monthly Design magazine, The Federation of Korean Industries Ad Hoc Committee on Industrial Design, Korean Institute of Industrial Design Promotion and Ministry of Commerce, Industry and Energy. Held on the theme of Life Innovation, the exhibitions are divided into a Corporate PR Zone, Design Business Zone and Theme Zone.

Exhibition Composition

- Corporate PR Zone: Leading domestic companies will present a diverse range of products of good design, to show their design power to the world.
- Business Zone: Korea's representative design companies will show both brand name and outsourced products of superb design.
- Theme Zone: Korean Touch and Heart exhibition will display our heritage of good design, implicit in Korean traditional products. A Century of Korean Design will retrace the progress of Korean design over the last century, through real objects and enlarged photographs.

www.design.co.kr

굿디자인 페스티벌 2001

세계의 디자인을 선도하는 각국의 유명기업들이 참가하는 최초의 디자인 엑스포이다. ICSID 서울 대회 개최 기간과 동시에 열리는 '굿 디자인 페스티벌 2001'은 10월 7일부터 12일까지 서울의 코엑스 컨벤션홀에서 개최된다. 전국경제인연합회 산업디자인특별위원회, 한국디자인진흥원이 주최하고, 월간 디자인이 주관하며, 산업자원부가 후원하는 이번 행사는 '생활 혁신(Life Innovation)'이라는 슬로건으로 국내외 주요 기업의 제품 홍보관, 국내외 디자인 전문회사 홍보관과 테마전시회 등으로 구성된다.

행사구성

- 기업홍보존: 국내 우수 기업들이 제시하는 굿디자인 상품을 통해 한국 기업의 디자인과 위를 국내는 물론 세계에 선보이는 전시회로 마련된다.
- 비즈니스존: 한국의 대표적인 디자인 전문회사들이 기업을 위한 프로젝트뿐만 아니라 자사의 브랜드로 개발한 상품들을 함께 보여줍니다. 한국 디자인 산업을 이끄는 전문회사들의 굿 아이디어 경연장을 만나 볼 수 있다.
- 테마존: 한국의 문화유산 속에서 걸로 드러나지 않은 뛰어난 디자인 요소들을 발견하고자하는 '한국인의 손, 한국인의 마음' 전시와 지난 100년간의 한국 디자인의 발자취를 실물과 대형사진으로 경험할 수 있는 '한국 디자인 100년의 발자취' 전으로 구성된다.

Oullim Designit: International Cyber Design Network Project

Oullim Designit is a special program co-sponsored by the ICSID 2001 SEOUL organizing committee and Seongnam city. Young designers from around the world were encouraged to form a cross-institutional and/or multinational team to collaborate on a design project, sharing their original ideas and visions in a cyber workroom (www.icsid2001.org/designit).

The entrants should incorporate into their projects the oullim spirit, the theme of ICSID 2001 SEOUL, under such categories as Information Technology, Transportation, Recycle & Reuse, New Material and Community Space. The prizewinners will be invited to the ICSID Educational Seminar 2001 Seongnam, sponsored by Seongnam city, and their works will be presented at the Design Forum.

www.icsid2001.org/designit

어울림 디자인잇

ICSID 2001 SEOUL 행사의 특별 프로그램으로 21세기 디자인 도시를 선언한 성남시와 ICSID 2001 SEOUL이 공동으로 후원하는 행사로서, 세계 각국의 젊은이들은 공동으로 선정한 디자인 프로젝트를 공동으로 진행함으로써 미래에 대한 공통의 관심사와 전망을 참신하게 제시하고자 기획되었다. 특히 정보기술(Information Technology)에서 비롯된 사이버 매체와 공간을 효율적으로 활용함으로써 프로젝트 진행과정에서 긴밀히 협력하고자 하였다.

ICSID 2001 SEOUL의 주제인 Oullim을 대주제로, 그 영역을 Information Technology, Transportation, Recycle & Reuse, New material, Community Space, Others 로 나뉘어 진행되었으며, 프로젝트의 진행은 디자인잇 웹사이트(www.icsid2001.org/designit)을 통해 이루어졌다.

이 행사는 참가자들의 자발적 참여를 위하여 공모 형식으로 진행되었으며, 당선된 모든 팀은 성남시에서 초청하는 성남국제디자인위크숍 2001에 참여하며, 연구내용은 행사기간 중 ICSID 2001 SEOUL 컨퍼런스에서 발표된다.

ICSID Members Zone

Traditionally, ICSID Members Zone has focused on exchange of information between members, although it hasn't been actively exploited by its all members. It is also true that visitors, too, have experienced difficulty in getting substantial and useful information on design including experts' views. To settle the problem and to enhance the participation of its members across the world, the organizer has taken a variety of measures. The organizer is also trying to find an efficient measure to make sure that all of its member organizations can take part in the programs prepared in the zone with free of charge on an equal basis. Information materials prepared by member organizations to publicize their activities will be linked online(www.icsid2001.org) with ICSID Members Zone, while Members Cafe will be set up at the conference hall to be used as a meeting place for ICSID members. Also, there will be a kiosk to distribute brochures and leaflets published by the member organizations. Presentation booths will be offered to those who want to host the event for the year 2005 and 2007 as well as the host country of the 2003 event at the Pre-function area.

www.icsid2001.org/member_zone

ICSID 회원전

'ICSID 회원단체 간 정보교환'에 초점이 맞추어졌던 종래의 행사 성격에서 탈피하여 '새로운 디자인 패러다임의 탐구'라는 행사의 주제하에 미래의 디자인에 대한 전세계 회원간의 공감대 형성을 도모하고자 한다.

ICSID 회원단체와 기관의 21세기 활동방향과 계획을 담은 자료를 전시하며 사이버 카페를 설치하여 디자이너들의 만남과 휴식의 장소를 제공한다. 2001년 10월 7일부터 10일까지 차기 ICSID 콩그레스 개최국인 독일홍보관과 함께 전시된다.

Design Italiano: Arte e Tecnica

Held from the 7th - 21st October at the Korea Design Center (KDC), this special Italian design exhibition, commemorating the opening of the KDC and ICSID 2001 SEOUL, is the result of the first government-level cooperation between Italy and Korea concerning the design industry. The Italian Embassy, Italian Overseas Trade Corporation, Korean Institute of Industrial Design Promotion and Ministry of Commerce, Industry and Energy sponsored the event.

100 Oggetti del Design Italiano retraces over half a century of Italian design, through 100 prizewinning works from the prestigious la Triennale di Milano, created from 1945 to 2000. Tipo & Contro Tipo will showcase the creative strengths and trends of Italian furniture design during the last decade. A free shuttle bus will operate between COEX in Seoul and Korea Design Center in Bundang. Exhibition Admission is also free of charge.

www.kidp.or.kr

이탈리아 디자인전: 예술과 기술

2001 세계산업디자인대회(ICSID 2001 SEOUL) 개최와 코리아디자인센터 개관 기념 전시이자 한국과 이탈리아 정부간의 첫 디자인협력 사업.

전통과 명성의 '밀라노 트리엔날레 공모전' 역대 수상작 100점을 통해 1945년부터 2000년까지 반세기 이탈리아 디자인 역사를 직접 눈으로 확인해 볼 수 있는 '이탈리아 디자인 100선(100 Oggetti del Design Italiano)' 전시와 지난 10년간의 현대 이탈리아 가구디자인의 경향과 창의성을 보여주는 'Tipo & Contro Tipo' 전시, 기념 세미나로 구성된다.

2001년 10월 7일부터 10월 21일까지 코리아디자인센터 전시장 1·2관에서 개최되며 이탈리아대사관, 이탈리아해외무역공사, 한국디자인진흥원이 공동 주최하고 산업자원부가 후원한다. 입장료는 없으며, 전시기간 동안 서울 COEX에서 전시장인 분당 코리아디자인센터까지 무료 셔틀버스가 운행된다.

The Vernacular Mirror: Twentieth-Century Design

This special exhibition showcases about 140, 20th-century products from more than 30 countries of Africa, the Americas, Asia and Europe. The products, either traditional or modern, represent each country's aesthetic characteristics. Held from the 6th - 13th October at the Korea Design Center, the special exhibition will offer an unprecedented opportunity to appreciate the cultural and historical diversity of world design and to discover new possibilities. About 100 exhibition pieces will be donated to Seongnam city for permanent display.

버나클러 미러: 20세기 세계디자인전

ICSID 총회의 특별행사로 기획된 이 전시는 20세기 산업디자인 흐름을 주도하였던 선진 국가들(미국, 유럽 중심) 뿐만 아니라 제3세계 국가들(아시아, 남미, 아프리카 등)을 포함한 전세계 각 나라의 고유 문화와 전통이 잠재해 있는 20세기의 제품을 소개하는 자리이다. 30여개 국가의 140여 제품은 각기 국가나 민족의 토속적 문화에 근거한 제품으로서 현재에도 쓰이고 있거나 새롭게 디자인되어 쓰여지는 제품들이며, 토속적인 제품이 아니라도 그 나라에서 특히 실용적으로 디자인되어 사용되고 있는 제품이기도 하다. 문화와 전통이라는 맥락에서 세계 최초로 디자인을 재조명, 재인식하는 계기를 마련하고 디자인 문화의 다양성과 '세계 디자인'의 새로운 가능성을 살펴보고자 한다. 전시되는 140여 제품 중 100여 점은 성남시에 기증되어 영구 전시될 예정이다. 전시는 10월 6일부터 13일까지 코리아디자인센터에서 열린다.

Design Year in Korea
www.worldceramic.or.kr

As part of the Korean government efforts to become the leader of knowledge-based industry in Northeast Asia, 2001 was declared as the Year of Design by the Ministry of Commerce, Industry and Energy. President Kim Dae-jung himself attended the 1999 Industrial Design Promotion Awards ceremony to present awards to companies and designers that contributed to the growth of design industry in Korea. The Korea government is also currently implementing long-term development plan to ensure national economic growth and help enhance people's quality of life through design. Icoграда Millennium Congress was held in 2000 while various events and projects are being implemented in 2001 in connection with ICSID 2001 SEOUL all as part of the efforts to solidify the foundation for continuing growth of design industry.

www.kidp.or.kr

디자인의 해

동북아의 지식기반산업을 선도하기 위한 정부의 관심과 노력으로 산업자원부는 2001년을 디자인의 해로 선포하였다. 이를 위해 99년에는 김대중 대통령이 산업디자인진흥대회에 직접 참석하여 디자인 발전에 기업과 디자이너에게 시상하였으며 디자인을 통한 국민경제발전과 국민의 삶의 질 제고를 위한 장기적인 발전계획을 추진하고 있다. 2000년에는 세계그래픽디자인대회를 개최하였으며 2001년에는 ICSID 2001 SEOUL과 관련한 사업을 다양하게 펼쳐 디자인발전을 위한 기초기반을 다지게 된다.

5th Asian Design Conference- International Symposium on Design Science

www.adc2001.org

The 5th Asian Design Conference-International Symposium on Design Science will be hosted by Asian Society of Design Science with KSDS(Korean Society of Design Science), JSSD(Japanese Society for the Science of Design), CID(Chinese Institute of Design), and DRS(Design Research Society).

The conference will take place in Seoul National University, Seoul from October 11th to 13th. The conference aims to promote international exchange of design knowledge and research findings in the field of design science.

The presentation will consist of any researched topic within the widest definition of design, including, but not limited to, product design, graphic design, environment design, design history, design methods, CAD, human factors, design management, and other design-related fields.

www.adc2001.org

제 5회 아시아 디자인 학술 발표회의

제5회 아시아 디자인 학술 발표회의가 10월 11일부터 13일까지 서울대학교에서 열린다. 이 행사는 아시아 디자인학회의 주최로 열리며, 이 컨퍼런스에서는 디자인 각 분야의 지식과 정보를 교류하게 될 것이다. 이번 컨퍼런스에서는 제품 디자인, 그래픽 디자인, 환경디자인, 디자인사, 디자인 방법론 뿐 아니라 디자인에 관련된 다방면의 연구들이 발표된다.

World Ceramic Exposition 2001 Korea

World Ceramic Exposition 2001 Korea is organized by Kyonggi province in 3 cities of Yeosu, Ichon and Kwangju. Korean ceramic tradition has exerted significant influence on the ceramic culture of China and Japan. And Korea is still producing top quality ceramics beloved by people around the globe. The Ceramic Expo 2001 will include special exhibition of top quality ceramics, symposium on ceramic art design and an interactive event to allow the Expo visitors to create their own ceramics.

www.worldceramic.or.kr

세계 도자기엑스포 2001 경기도

경기도는 여주, 이천, 광주 3개시를 중심으로 세계도자기엑스포를 개최한다. 한국은 도자기중주국으로서 중국과 일본에 영향을 주고 받았으며 지금도 전 세계인에게 사랑받는 최고급 도자기를 생산하고 있다. 이번 도자기엑스포에서는 도자기 명품전시를 비롯하여 도예디자인과 관련된 학술대회가 개최되며 일반인들에게는 도자기를 만드는 체험시간이 마련되어 생생하게 엑스포를 보고 즐길 수 있다.

2001 Seongnam International Design Culture Festival

Seongnam City, in Kyonggi Province, is located a short 30 minute drive from COEX and is improving its citizen's quality of life by co-environment design, development and research.

To begin ICSID 2001, Seongnam City will host the 2001 Seongnam International Design Culture Festival composed of: The Vernacular Mirror: Twentieth-Century Design, 2001 Korea Industrial Design Awards, Oullim Designit as well as Living News 21•Seongnam, Fashion & Jewelry Design Exhibition, Confectionery Design Exhibition, ICSID Educational Seminar 2001 Seongnam and the 6th Kyonggi Industrial Design Fair. There will also be a declaration ceremony of 'Design City, Seongnam' and an unveiling ceremony for a Design City monument at the Korea Design Center Plaza(October 5th through 14th, 2001).

www.cans21.net

2001 성남 국제 디자인문화제

환경친화적인 디자인개발과 연구로 시민들의 삶의 질을 높이고 있는 성남시는 2001 세계 산업디자인총회 개최와 함께 성남시에서는 20세기 세계 디자인전, 2001한국산업디자인상, 어울림디자인인을 비롯하여 리빙뉴스21·성남, 2001 성남국제패션·주얼리 디자인전, 제과·제빵디자인전, 성남 국제디자인위숍 2001, 제6회 경기산업디자인전 등으로 구성된 '2001 성남국제디자인문화제'를 개최하고 코리아디자인센터 광장에서 디자인도시 선언비 제막과 '디자인도시 성남' 선언식을 개최한다(2001. 10. 5 ~ 10. 14).

Jeonju Sori(Musical Sound) Festival

Jeonju Sori Festival is organized by Jeollabuk do and is supported by the Visit Korea Year 2001. Jeollabuk do has long been well-known for Korean traditional musician & food. The 2001 Sori festival will include various Korean traditional performing art, world religion music, ethnic music and big brass and parade over the city.

www.sori-festival.com

전주세계소리축제

전주세계소리축제는 예술사랑의 전통을 이어온 전라북도의 문화적 품격과 풍류문화 속에서 우리 전통과 세계의 음악적 소리를 만나는 예술 축제이다. 판소리, 국악 등 우리의 소리와 재즈, 흑인 음악, 종교 음악 등 세계의 소리가 멋과 풍류의 도시 전주를 중심으로 전라북도 일원에서 펼쳐진다.

Steel Furniture Design Competition Date: 2001. 10. 9 - 10. 13 | Venue: POSCO Center | Organizers: Ministry of Commerce, Industry and Energy(MOCIE) | Maeil Business Newspaper

www.oepa.or.kr

제 3회 스틸가구 디자인 공모전 기간: 2001. 10. 9 ~ 10. 13 | 장소: 포스코센터 1층 로비 | 주최: 산업자원부, 매일경제신문사

2001 LG Electronics Design Competition Date: 2001. 10. 8 - 10. 14 | Venue: Seoul Arts Center | Organizer: LG Electronics

www.lge.com/eng/aboutus/design/design_main.shtml

LG 국제디자인공모전 기간: 2001. 10. 8 ~ 10. 14 | 장소: 예술의 전당 | 주최: LG전자

2001 Seongnam International Fashion & Jewelry Design Fair

Date: 2001.10.10-10.14 | Venue: Korea Design Center

Organizer: Korea Jewelry Design Association

www.kjda.com

2001 성남 국제 패션 & 주얼리 디자인페어

기간: 2001. 10. 10 ~ 10. 14 | 장소: 코리아디자인센터, 성남시

주최: 한국귀금속보석디자인협회

Oullim, Seoul International Mail Art Exhibition

Date: 2001. 10.4~10.10 | Venue: KIDP

Organizer: Oullim, Fax & Mail Art Exhibition Executive Committee

어울림 서울국제메일아트전

기간: 2001. 10.4~10.10 | 장소: KIDP

주최: 어울림 팩스메일 아트전 전시추진위원회

Living News 21, Seongnam

Date: 2001.10.7~10.13 | Venu: Korea Design Center

Organizer: Korean Society of Interior Architects/Designers

리빙뉴스 21·성남

기간: 2001.10.7~10.14 | 장소: 코리아디자인센터, 성남시 | 주최: 한국실내건축가협회

Opening Ceremony

The opening and welcoming ceremony for ICSID 2001 SEOUL is scheduled for October 7 at the COEX Auditorium. At this event, attended by invited speakers, supporters, participants and volunteers, the president of the ICSID, the Chairperson of the Organizing Committee for ICSID 2001 SEOUL and the Minister of Commerce, Industry and Energy are scheduled to make congratulatory speeches, followed by a cheerful ‘Samulnori (which is a performance by four percussion instruments, such as gongs and drums, making lively and vibrant music, one of the most popular types of Korean traditional folk music)’. There will also be a welcome reception held in the lobby of the COEX Auditorium.

Oct. 7 (Sun) 18:00~20:00 | Venue: Auditorium, COEX

Press Day

The Press Day is an event sponsored by INNODESIGN, a design-consulting firm, where representatives of design medias, in and out of Korea, will be present, together with design directors of Korean business enterprises that are leading investment in design.

The event will be a luncheon meeting, scheduled for October 8, from 12:30 through 14:00. Here, basic press release materials will be provided and the design directors of Korea’s leading firms, such as Samsung Electronics, LG Electronics and Hyundai Motor, will provide participants with information on their competitiveness and other PR materials. At the free-style luncheon event, reporters specializing in the design industry can exchange in-depth opinions on various matters, including the country’s business enterprises.

Oct. 8 (Mon) 12:30 ~ 14:00 | Venue: Room 208, COEX

Gala Dinner

For the Gala Dinner of ICSID 2001 SEOUL, participants will move to the Grand Ballroom, COEX after the day’s conference. The music performance group ‘Nanta’, which has recently gained worldwide fame, will bring life to the event. Participants from all over the world will have a chance to enjoy themselves, socializing together.

Oct. 9 (Tue) 18:20 ~ 20:00 | Venue: Grand Ballroom, COEX

Farewell Party

After the program to industrial site visit on October 11, participants will gather together at the Korea Design Center in Seongnam for a ceremony announcing Seongnam (which has organized many design-related events this year) as a Design City, the ICSID 2001 Gala Fashion Show, and finally, the farewell party.

In the ceremony announcing Seongnam as a Design City, a symbolic structure, introducing the Korea Design Center as the mecca of the country’s design industry, will be unveiled. Finally, the farewell event will be held, after the ICSID 2001 Gala Fashion Show. The participants will promise to meet each other at the next event in Hannover, Germany in 2003.

Oct. 11 (Thur) 18:00 ~ 20:30 | Venue: Korea Design Center

Opening Ceremony(개막식)

2001 세계산업디자인대회를 축하하는 환영연과 개막식이 10월 7일 코엑스 오디토리움에서 열린다. 이번 행사의 참가자, 초청연사, 후원자, 자원봉사 등이 참여하는 이 행사에서는 ICSID회장, 조직위원장, 산업자원부 장관의 축사에 이어 행사의 개막과 함께 흥겨운 사물놀이가 펼쳐진다. 이와 함께 간단한 환영 리셉션이 코엑스 오디토리움 로비에서 있을 예정이다.

10. 7(일) 18:00~20:00 | 장소: 코엑스 오디토리움

Press Day(프레스 데이)

디자인 컨설팅 전문회사인 이노디자인(INNODESIGN)이 후원하는 Press Day는 국내외 디자인 전문 매체의 대표들과, 디자인 투자에 앞장서고 있는 국내 기업의 디자인 디렉터들이 한자리에 모이는 자리이다.

ICSID 2001 SEOUL의 첫째날인 10월 8일 12시 30분부터 오찬으로 열리는 이 행사에는 ICSID 2001 SEOUL 취재에 필요한 기본 자료들이 제공됨은 물론, 삼성전자, LG전자, 현대자동차 등 국내 대표 기업들의 디자인 디렉터들이 참가해 다양한 홍보 자료와 더불어 자사의 디자인 경쟁력을 설명하게 된다. 또한 자유로운 형식의 오찬을 통해 디자인 전문 기자들 간의 정보 교환은 물론 보다 관심 있는 기업이나 특정 주제에 관한 좀 더 풍부하고, 심도 깊은 이야기를 나게 된다.

10. 8(월) 12:30 ~ 14:00 | 장소: 코엑스 208호

Gala Dinner(갈라디너)

2001 세계산업디자인대회 갈라디너는 10월 9일 오후 6시 20분부터 8시까지 코엑스 그랜드볼룸에서 열린다. 이 날의 컨퍼런스가 끝난 후, 모든 참가자들은 행사장인 1층 그랜드볼룸으로 이동하게 된다. 이 행사에서는 세계적으로 인정받고 있는 퍼포먼스인 '난타' 공연으로 참가자들의 흥을 돋구게 되며, 세계 각국에서 모인 참가자들이 함께 어울리는 '어울림'의 시간을 가지게 된다.

10. 9(화) 18:20 ~ 20:00 | 장소: 코엑스 그랜드볼룸

ICSID 2001 갈라패션쇼 및 환송연·디자인도시 성남 선포식

10월 11일 디자인문화체험을 끝낸 참가자들은 디자인 도시 성남 선포식·ICSID 2001 갈라패션쇼 및 환송연이 열리는 분당 코리아디자인센터로 모이게 된다. 이 행사에서는 디자인과 관련하여 많은 행사를 준비하고 많은 변화를 하고 있는 성남시의 '디자인 문화도시 선포식'과 한국 디자인의 메카로 자리잡게 될 코리아 디자인센터의 '상징 조형물 제막식'이 열린다. 이후, 2001 세계산업디자인대회의 마지막 행사인 환송연과 패션쇼가 열린다. 이 행사를 마지막으로 2003년 ICSID의 차기 개최국인 하노버 대회를 기약하게 된다.

10. 11(목) 18:00 ~ 20:30 | 장소: 성남시 코리아디자인센터

Host city: Seoul

Seoul, the capital city of South Korea has been the political, economic and cultural center of the nation for more than 600 years. With more than 10 million inhabitants, a figure representing about a quarter of the nation's total population, Seoul is a bustling metropolis with one of the highest population densities in the world. After being heavily damaged during the Korean War, the city was rebuilt into a modern urban center but still retains three gates of its ancient wall and three imperial palaces. The city was the site of the 1988 summer Olympic games and is scheduled to host the World Cup Tournament in 2002.

www.visitkorea.or.kr

Conference venue: Convention and Exhibition Center(COEX)

The ICSID 2001 SEOUL Conference will be held at the Convention and Exhibition Center(COEX) in Seoul, located just next to the 1988 Seoul Olympic Game Stadium in the heart of South, close to the World Trade Center and the City Air Terminal.

The COEX is the largest most technologically advanced purpose-built facility in Korea. The place was the host site of the 3rd ASEM in September 2000, with 25 summits and 5,000 participants. All of the events of the ICSID Conference : opening and closing sessions, other plenary sessions, keynote sessions, parallel sessions, exhibitions, meeting rooms for the executive committees and receptions will be held here.

Airport connections to the conference venue

Incheon International Airport opened as a new airport on March 29th, 2001 for Seoul Metropolitan area. It serves all international flights and the conference site is located approximately 60km from new airport.

Various ground transport modes will be available to connect from the airport to the conference site. Detailed ground connection information are available at the homepage of Incheon International airport.

www.airport.or.kr/index2.htm

The people and language

Korean people have inherited and maintained their own language, culture and customs for thousands of years. The official language is Korean, a member of the Ural family, which includes such languages as Mongolian, Finnish, and Hungarian. The Korean language has ten vowels and fourteen consonants, and is written in its native phonetic alphabet, Hangeul, which was created in 1443.

Currency and Credit Cards

The unit of currency in Korea is the 'WON'. Coins are in denominations of 10, 50, 100, 500. Bank notes of 1,000, 5,000, and 10,000 are in circulation. The exchange rate is subject to change. As of September 2001, US \$1 equaled approximately 1,300 Korean won. Foreign bank notes and travelers cheques can be exchanged into Korean Won at the airport, hotels and at all Korean banks. Credit Cards, including VISA, Master Card, American Express, Diners Club and JCB, are all widely accepted.

Business Hours

Public offices are generally open from 09:00 to 17:00 on weekdays. Banks are open from 09:30 to 16:30 on weekdays and 09:30 to 13:30 on Saturday. However, ATM machines run from 08:00 to 22:00 in many places. Stores are open 10:00 to 19:00 daily. There are various interesting shopping arcades in the vicinity of the COEX.

Public phones

There are two types of public phones in Korea - coin and card. Local calls cost 50Won for three minutes. To make a direct international call, first dial the international dialing code(001 or 002), then the country code, area code, and finally the telephone number. International collect calls can be made with the assistance of an operator. Just dial '00799' and wait for the operator.

Mobile phone rental service

Mobile phone rental service is available at the airport or hotels. The rental fee for the use of the phone is approximately \$25(30,000Won) for three days with an additional charge of \$1.30(1,500Won) per day for extra days(Payment in advance required). Call charges are calculated and paid when you return the phone to the service center.

Subway

The Subway is the most efficient and convenient way to get around the city. Fares are inexpensive. One-way tickets, including transfers, to any location within the city cost from 600Won to 700Won.

Local City Buses

Local buses are the most common means of transportation in Seoul. They are frequent, reliable, and inexpensive. Seoul's bus network serves every area of the city. The adult fare is 600Won regardless of distance.

City Buses

The city bus systems differ slightly from city to city in Korea. But most cities have local and express buses.

They are numbered but since their signs are only in Korean, finding the right bus may be confusing to a first-time visitor. It is advisable to request assistance to find the bus stop and number that you need. The bus fare can be paid with either coins or a bus card available at booths near bus stops.

	Theme	Program	Itinerary
Half day tour (8-10. October, 2001)	#1 Culture Tour	Gyeongbokkung Palace (09:00-12:00)	Gyeongbokkung Palace-Insadong Antique Alley- Amethyst Shop-The Village of Traditional Houses in the Namsan Vall
	#2 Experience Tour	Korean Cuisine Tour (09:00-14:00)	Attending Kimchi & Bulgogi cooking class at Han's Cooking Academy
		Experience Dahn Tour (09:00-12:00)	Experience Dahn(respiratory meditation, brain respiration, Taorobic dance & Dahan
#3 Design Tour	Modern Art Gallery Tour (13:00-17:00)	Seoul Metro Politan Museum of Art, Gana Art Gallery	
Accompanying Person tour (8-10. October, 2001)	#1 Culture Tour	Gyeongbokkung Palace (09:00-12:00)	Gyeongbokkung Palace-Insadong Antique Alley- Amethyst Shop-The Village of Traditional Houses in the Namsan Vall
	#2 Experience Tour	Traditional Handcraft Tour (09:00-17:00)	Tour of Duksukung Palace Royal Museum& foundation of cultural properties
	#3 Design Tour	Modern Art Gallery Tour (13:00-17:00)	Seoul Metro Politan Museum of Art, Gana Art Gallery
Full day tour (11. October, 2001)	#1 Amusement Park Tour	National Museum & Amusement Park (09:00-17:00)	National Museum-Seoul Tower- Everland with Big 5 tickets
	#2 Culture Tour	Suwon Fortress & Korea Folk Village Tour (09:00-17:00)	Visiting Suwon Fortress, designated by World UNESCO Heritage and tour of Korean Folk Village
	#3 Experience Tour	World Ceramics Tour (09:00-17:00)	Ichon Ceramics Village, Haegang Pottery Museum, Yaju Shiluksa Temple, Moga Buddhist Museum

Gyeongbokkung Palace

Gyeongbokkung Palace(Historic Site No. 117) was built in 1395 by King Taejo the founder of Joseon Dynasty as the primary residence for the royal family. Among the five palaces in Seoul, it is the largest and most beautiful in architectural style. There are elegant pavilions such as Gyeonghoeru and Hyangwonjeong and other refined wooden and stone structures such as unjeongjeon Hall.

Dahnhak

Dahnhak is a holistic health program to develop our minds and bodies by enabling us to feel and utilize 'Ki-energy'. 'Dahn' means 'energy, vitality, and origin of life', and 'hak' means 'study, philosophy and theory'. Dahnhak is composed in its modern version of a combination of physical exercise, meditative exercise, tai chi, dancing and 'energy work' based on an ancient Korean tradition and philosophy. Dahnhak will leads you to perfect health and happiness by restoring mind/body communication through the medium of Ki-energy.

Korean Folk Village

Located 41 kilometers south of Seoul and 3 kilometers from the Suwon Interchange on Gyeongbu Express way, the Korean Folk Village is surrounded by trees and streams. The village covers 158,944 square meters, and is a recreation area where one can gain an insight into the Korean lifestyles during the 500 year-long Joseon Dynasty(1392-1910).

Ichon Pottery Village

Ichon and its vicinity are the heart of Korean ceramics. In fact, the 500 year-old tradition of ceramic art of the Joseon Dynasty(1392-1910) originated in Ichon and nearby kwangju, where materials and fuel were easily available. To promote the area as an important production site of the white porcelain of the Joseon Dynasty, Ichon-si built exhibition enters, restaurants and parking lots in 1988.

Hwaseong Fortress

Hwaseong Fortress in Suwon was built by King Jeongjo(1776-1800) as an act of filial piety to restore the honor of his father who had been murdered as a result of palace intrigue and to help bolster the authority of the monarchy which had been weakened by that same factional fighting. In 1789, Jeongjo moved his father's tomb to Mt. Hwasan in the small town of Suwon. Subsequently, the King ordered the town moved to nearby Mt. Paldalsan and created a well-planned new town. To protect its inhabitants, a fortress was constructed beginning in 1794 and completed in 1796.

Amusement Park

Yongin Everland is consisted of three theme parks, Festival World, Caribbean Bay and the Speedway. Festival World equipped with more than 40 theme attractions and a zoo offers various Flower Festivals and Seasonal Events. Caribbean Bay opened in July of 1996 as the largest water-park the world with both indoor and outdoor water facilities to operate yearlong. Speedway is the best motor on-road racetrack in Korea.

●●●● Except our Program

Seoul city tour

The Seoul City Tour Bus was put into service Oct. 13, 2000, on a course that covers major places of interest in Seoul. Specially designed for the city tour, the 35-seat luxury bus ensures passengers a comfortable ride. For the convenience of foreign tourists, on-board announcements are available in English, Japanese and Chinese. The buses run every 30 minutes. A day ticket is 5,000 won and a one-stop ticket, 1,200 won. Tickets can be purchased when boarding the bus.

Insadong

Insadong, in some sense, represents the cross road of the old and the new of Korea. The lives of the old is alive in fragments in the antique furniture, china, sundry things that await the prying eyes that anc appreciate them as such. What remains from the lives before, what maybe is disappearing in the frenzy of modernity is lurking hidden not by its own choice but by the eyes of many beholders. The galleries, the traditional tea houses, the antique shops, and the calligraphy shops provide the urbanites with a little world of wonders where life can be a little more down-to-earth and the little world that seems disappearing.

Tongdaemun Market

Tongdaemun Market originated in the 1960s from humble beginnings and sands today as a shopping Mecca for today's new fashion conscious generation. The market unites 26 venues containing over 27,000 stores and outlets, 11,000 of which sell fashion clothing. Talented young designers, sensitive to world fashion trends, make sure that new sensations making their debuts on the Paris runways show up at Tongdaemun Market the very next day.

Namdaemun

Namdaemun(South Gate) is the oldest wooden structure left standing in Seoul. Its grand scale, elegant design and robust internal structure make it one of the most outstanding architectural masterpieces of the early Chosun Dynasty period. The fantastic night views created by the illumination around the Gate are irresistible to tourists. Adjacent to the South Gate is the Namdaemun Market, one is the Namdaemun Market, one of the largest traditional markets in Seoul which dates back to 1414. About 10,000 stores sell 17,000 kinds of items including clothes and accessories. Many of the stores own their own factories, and manufacture products at an astounding speed. Retailers from across the nation flock to these stores from midnight up to 4a.m, creating a peculiar night scene.

River Pleasure Boat

The Han River divides the capital into Northern and Southern Seoul. Many people congregate on its banks to take respite from the daily grind of the big city. The Han River has always played an important role in the development of the city, as well as in providing an area where Seoulites could go and relax. The Han River Pleasure Boat travels along this great river on a course that visits many of Seoul's most celebrated sites. Various events and entertainment are prepared for those who come aboard. Snacks and refreshments are available on the ship, or for a more romantic flavor, couples can dine in one of the many restaurants located at its wharfs. Departure times may vary according to the weather so advance confirmation of times is recommended.

International Council of Societies of Industrial Design is a non-profit international organization that represent the world industrial design industry along with Icoogra da (International Council of Graphic Design Associations) and IFI (International Federation of Interior Architects/Interior Designers). Currently, it has 154 members from 55 countries. Korean members include KIDP (Korea Institute of Industrial Design Promotion, KAID (Korea Association of Industrial Designers), Hyundai Motors, LG Electronics, Samsung Electronics, Daewoo Electronics and Hanssem. ICSID was established in 1957 and its Executive Board is located in Helsinki, Finland. KIDP and KAID joined as member societies in 1973 and in 1983, respectively. Current President of ICSID is Augusto Morello of Italy and Soon-in Lee, Executive Managing Director of KIDP is serving as the Treasurer.

세계산업디자인단체협의회

그래픽디자인계의 Icograda(세계그래픽디자인단체협의회) 및 인테리어디자인계의 IFI(국제실내건축가연맹)와 함께 세계 산업디자인계를 대표하는 비영리 국제단체이며, 현재 우리나라의 KIDP와 KAID, 현대자동차, LG전자, 삼성전자, 대우전자, 한샘 등을 포함하여 영국, 이태리, 프랑스 등 55국의 154개 단체의 회원으로 이루어져 있다. 1957년에 설립되었고 사무국은 핀란드 헬싱키에 있다. KIDP는 1973년에, KAID는 1983년에 각각 회원에 가입하였다. 현재 ICSID의 회장은 이탈리아의 Augusto Morello이며, 한국의 이순인 KIDP디자인협력본부장이 재정 담당 부회장으로 일하고 있다.

KIDP www.KIDP.or.kr

Korea Institute of Design Promotion is an affiliated organization of the Ministry of Commerce, Industry and Energy. It was established by the Korean government in 1970 to promote design research and development while implementing effective and structured promotions of various design projects to contribute to continuing growth of national economy and quality of public life.

KIDP is acting as information provider and assistance for promoting development and creation of innovative designs in business, academia and research centers through continuing education of designers, study projects, international cooperation and exhibition organization. It is also carrying out mid to long-term plan for improving national design level and is playing vital role in developing and/or improving design related regulations and policies.

In step with the changing design paradigm for the new century, KIDP is focused on building database and information system for design to become the global design leader in the Digital age. As a full member of ICSID since 1973 and Icograda, KIDP is also active in forging partnership and exchange with other design promotion entities around the world.

한국디자인진흥원

디자인 연구개발을 촉진하고, 각종 디자인 진흥사업을 효율적이고 체계적으로 추진하여 국민경제의 발전과 삶의 질 향상에 기여하기 위하여 정부가 1970년에 설립한 산업자원부 산하기관이다. 디자이너 재교육, 조사연구, 국제 협력, 전시 등 사업을 통하여 기업과 학교, 관련 연구소의 디자인 개발과 촉진을 위한 정보를 제공하고 도와주는 일을 하고 있다. 또한 국가의 디자인 수준을 높이기 위한 중장기계획과 제도 법령의 개선 및 각종 정책을 수립 건의하고 있다. 21세기 새로운 디자인 패러다임의 변화에 맞춰 디지털 시대의 세계디자인 리더가 되기 위해 디자인정보화 사업에 주력하고 있으며 ICSID와 Icograda의 정회원으로서 각국의 디자인 진흥기관과 협력 교류활동을 펼치고 있다.

KAID www.kaid.or.kr

Korea Association of Industrial Designers is a consultative body for designers established in 1972. It has more than 400 full members who are professional designers leading design innovation in industry and academia. With the aim of promoting public awareness on the importance of industrial design, KAID is also regularly organizing design competitions, exhibitions of member works while publishing design journals and operating summer school. It joined ICSID as member society in 1993 and has dispatched a executive board member. KAID also hosts regular design related international conferences and seminars, and is also very active in international exchange efforts. Along with Joongang New spaper, KAID has also been hosting Korea Industrial Design Awards since 1997 to support high quality industrial designs.

한국산업디자인협회

1972년에 창립된 디자이너들의 협의기구이다. 400여명의 정회원이 모두 전문 산업디자이너로 산업체와 교육계에서 일하고 있으며 각종 디자인 공모전과 회원 작품전개최, 디자인전문지 발행 및 하계대학 운영을 통하여 디자인 분야의 역할과 중요성을 사회와 산업에 알리는데 노력하고 있다. 1993년에는 세계산업디자인단체협의회(ICSID)에 가입하여 회원을 이사로 파견하였으며 디자인관련 국제대회와 세미나를 정기적으로 개최하고 정보와 인적 교류를 활발히 진행하고 있다. 또한 97년부터 중앙일보와 공동으로 한국산업디자인상 선정전을 개최하여 기업의 우수 디자인개발을 지원하고 있다.

Sponsors

Ministry of Commerce, Industry and Energy (MOCIE)	산업자원부	www.mocie.go.kr
Seoul Metropolitan Government	서울특별시	www.metro.seoul.kr
Seongnam City	성남시	www.cans21.net
The Federation of Korean Industries(FKI)	전국경제인연합회	www.korbiz.or.kr
The Korea Chamber of Commerce and Industry (KCCI)	대한상공회의소	www1.kcci.or.kr
Korea International Trade Association (KITA)	한국무역협회	www.kita.or.kr
Korea Trade-Investment Promotion Agency (KOTRA)	대한무역투자진흥공사	www.kotra.co.kr
Korea National Tourism Organization (KNTO)	한국관광공사	www.knto.or.kr

Corporate Sponsors

Hyundai Motor company	현대자동차	www.hyundai-motor.com
LG Electronics Inc.	엘지전자	www.lge.com
Samsung Electronics co.,Ltd.	삼성전자	www.samsungelectronics.com
Ahn Graphics Ltd.	안그래픽스	www.ag.co.kr
FID	FID	www.fid.co.kr
Korean Air Lines Co.,Ltd.	대한항공	www.koreanair.com
Casamia	까사미아	www.casamia.co.kr
Fursys	퍼시스	www.fursys.co.kr
Hanssem	한샘	www.hanssem.co.kr
Time & Space Tech	시공테크	www.tst.co.kr
Innodesign	이노디자인	www.innodesign.com
Charmzone	참존	www.charmzone.co.kr
Ssamzie	쌈지	www.ssamzie.co.kr
KookSoonDang	국순당	www.ksdb.co.kr
GILLA C&I	길라씨엔아이	www.gillacni.com

Press Sponsors

AXIS	악시스	www.axisinc.co.jp
Design Perspectives	디자인 퍼스펙티브	www.idsa.org
Form	폼	www.form.de
Ottagono	오타고노	www.ottagono.com
Package & Design	패키지 앤 디자인	
Core77	코어 77	www.core77.com
DesignOnLine	디자인온라인	www.dolcn.com
ID+C	ID+C	www.idc.net.cn
Design	월간디자인	www.design.co.kr
Designdb	디자인디비	www.designdb.com
Design Jungle	디자인정글	www.jungle.co.kr
Designnet	월간 디자인네트	www.designnet.co.kr
Demons Media	데모스 미디어	

Organizing Committee

Co-chairperson of Organizing Committee

CHUNG Kyung-won 정경원 한국디자인진흥원장
 John KOO 구자홍 전경련 산업디자인특별위원회 위원장

Members of Organizing Committee

AHN Sang-soo 안상수 2001세계그래픽디자인대회 집행위원장
 BAE Myung-bok 배명복 중앙일보 논설위원
 KIM Chul-ho 김철호 굿디자인페스티벌 기획위원장
 KIM Dong-soo 김동수 정보통신부 정보화기획실 심의관
 KIM Heung-kwon 김흥권 서울특별시 산업경제국장
 LEE Hyun-jae 이현재 산업자원부 산업기술국장
 LEE In-ryul 이인열 전국경제인연합회 상무
 LEE Soon-in 이순인 ASEM III 기념특별전 추진위원장
 LEE Yeun-sook 이연숙 새천년건설환경디자인세계대회 준비위원장
 LEE Young-hye 이영혜 주)디자인하우스 대표
 MIN Ho-ki 민호기 매일경제 중소기업부장
 MIN Kyung-woo 민경우 2001 세계산업디자인대회 집행위원장
 PARK Jong-suh 박종서 현대자동차 디자인연구소장
 YU Jin-ryong 유진룡 문화관광부 문화산업국장

Members of Advisory Board

BAIK In-ho 백인호 YTN 사장
 BOO Soo-an 부수연 한국디자인법인단체총연회장
 CHANG Dae-hwan 장대환 매일경제 대표이사
 CHANG Heung-soon 장홍순 한국벤처기업협회 회장
 CHOI Chung-ok 최충옥 경기대학교 교수
 CHOI Ho-jun 최호준 디자인네트 회장
 JIN Dae-jei 진대제 삼성전자 디지털미디어 총괄사장
 KEUM Chang-tae 금창태 중앙일보 부회장
 KIM Jung-ok 김정옥 한국문화예술진흥원 원장
 KIM Sang-ha 김상하 삼양사 회장
 KIM Woo-sik 김우식 연세대학교 총장
 LEE Sung-lim 이성림 한국예술문화단체총연합회장

Members of Consulting Committee 자문위원

AHN Jong-moon 안종문 홍익대학교 교수
 HAN Do-ryong 한도룡 홍익대학교 교수
 HONG Sung-soo 홍성수 중앙대학교 교수
 HYUN Dae-jin 현대진 한샘디자인연구소장
 KIM Chul-soo 김철수 국민대학교 교수
 KIM Myung-joo 김명주 조선대학교 교수
 KIM Tae-ho 김태호 전북대학교 교수
 KUAK Won-mo 콰원모 중앙대학교 교수
 LEE Duk-sang 이덕상 국립창원대학교 교수
 LEE Byung-hak 이병학 영남대학교 교수
 MIN Chol-hong 민철홍 서울대학교 명예교수
 PARK Dae-soon 박대순 한양대학교 명예교수

Advisory Board for promotion

홍보자문위원
 HAN Ki-woong 한기웅 강원대학교 교수
 JUN Sung-soo 전성수 국립제주대학교 교수
 KIM Deuk-gon 김득곤 용인대학교 교수
 LEE Ho-young 이호영 계명대학교 교수
 LEE Jae-hwan 이재환 한양대학교 교수
 LEE Kwang-ho 이광호 건국대학교 교수
 LEE Soo-bong 이수봉 동아대학교 교수
 LEE Suk-joon 이석준 서원대학교 교수

LIM Chang-bin 임창빈 울산대학교 교수
 SEO Dong-keun 서동근 상명대학교 교수
 SHIN Tak-kyun 신태균 상지대학교 교수
 YANG Young-wan 양영완 홍익대학교 교수

Executive Committee 집행위원회

Chairperson of Executive Committee

MIN Kyung-woo 민경우 명지대학교 교수

Vice- Chairperson of Executive Committee

LEE Soon-in 이순인 한국디자인진흥원 디자인협력본부장
 LEE Soon-jong 이순종 서울대학교 교수

Members of Executive Committee 집행위원

CHOI Jong-seuck 최종석 한국산업디자인전문회사협회 회장
 CHUNG Kook-hyun 정국현 삼성전자 디자인경영센터 상무
 EUN Byung-soo 은병수 212디자인 사장
 HONG Suk-ki 홍석기 서울산업대학교 교수
 KIM Myung-suk 김명석 한국과학기술원 교수
 LEE Hai-Mook 이해목 경기대학교 교수
 LEE Nahm-sik 이남식 국제디자인대학원 부총장
 LEE Yong-doo 이용두 산업자원부 디자인브랜드과 과장
 PARK Inn-seok 박인석 이노디자인 부사장
 SHIM Jae-jin 심재진 엘지전자 디지털디자인연구소 상무
 YANG Young-won 양영원 크레이디자인 사장

Members of Managing Committee 실무위원

BAIK Jong-won 백종원 월간디자인네트 사장
 CAHE Seung-zin 채승진 한국과학기술대학 교수
 CHUNG Do-sung 정도성 국민대학교 교수
 CHUNG Ji-hong 정지홍 국민대학교 교수
 IN Chi-ho 인치호 홍익대학교 교수
 Jo Jae-kyung 조재경 이화여자대학교 교수
 JO Young-sik 조영식 이화여자대학교 교수
 KANG Hyun-joo 강현주 인하대학교 교수
 KIM Kyu-hyun 김규현 경희대학교 교수
 KIM Sung-gon 김성곤 명지대학교 산업디자인학과
 KIM Shin 김신 월간디자인 편집장
 KIM Tae-kyun 김태균 한국기술교육대학교 디자인공학과
 KO Young-lan 고영란 한성대학교 교수
 KWON Eun-sook 권은숙 한국과학기술원 교수
 LEE Hae-sun 이혜선 이화여자대학교 교수
 LEE Hee-jeon 이희전 Dreamer 이사
 LEE Jong-ho 이종호 우송대학교 교수
 LEE Kun-pyo 이근표 한국과학기술원 교수
 LEE Sang-yeon 이상연 삼성전자 디자인경영센터 과장
 Maeng Hyung-jae 맹형재 건국대학교 교수
 MOON Charn 문찬 세명대학교 교수
 MOON Joon-ki 문준기 MI디자인 사장
 MOON Keum-hee 문금희 세명대학교 교수
 OH Chang-sup 오창설 영동대학교 교수
 PARK Woo-sung 박우성 서울여자대학교 교수
 PARK Young-mok 박영목 국민대학교 교수
 SHIN Seung-mo 신승모 엘지전자 디지털디자인연구소 부장
 YOON Hyung-kun 윤형근 연세대학교 교수
 KIM Hung-dae 김현대 산업자원부 디자인브랜드과 사무관
 KIM Jong-ju 김종주 산업자원부 디자인브랜드과 사무관

ICSID 2001 SEOUL Secretariat 사무국

YANG Joon-kyung 양준경
 2001 세계산업디자인대회 총괄팀장
 YOON Day-young 윤대영
 2001 세계산업디자인대회 사무국장
 OH Seung-hee 오승희
 PARK Bong-kwan 박봉관
 KIM Jong-dae 김종대
 LEE Byong-ok 이병옥
 LEE Joon-young 이준영
 LEE Jae-yong 이재용
 PARK Sang-wook 박상욱
 LEE so-young 이소영
 HWANG Seung-lyong 황승룡
 YOON Sung-im 윤성임
 CHA Ja-young 차자영
 KIM Kyung-hee 김정희
 CHOI Jong-hwa 최종화
 PARK Young-ok 박영옥
 SUH Gun-a 서근아
 KIM Hyng-jung 김현정
 BAE Ung 배웅

KAID Secreatriat KAID 사무국
 SHIN Myung-sook 신명숙
 PARK Hye-sung 박혜성
 Han Youn-ah 한윤아

Program

Good Design Festival 굿디자인페스티벌
 PARK Chang-hyun 박창현
 YANG Won-chul 양원철
 KIM Shin 김신
 CHOI Won-suk 최원석
 KIM Cahng-kyu 김창규
 LEE Young-joo 이영주
 JUNG So-jin 정소진

OullimDesignit 어울림디자인잇
 JO Young-sik 조영식
 LEE Jong-ho 이종호
 HONG Suk-ki 홍석기
 CHUNG Ji-hong 정지홍
 KIM Tae-kyun 김태균
 LEE Hae-sun 이혜선
 LEE Yang-soon 이양순

The Vernacular Mirror:
 Twentieth-Century Design

20세기 디자인전
 EUN Byung-soo 은병수
 KIM Sun-kyung 김선경
 KIM Hee-jin 김희진
 PARK Kyung-hwa 박경화
 KIM Cheol 김철
 LEE Mi-ri 이미리

LEE Hyang-eun 이향은
 CHAE Hyun-sook 채현숙
 KANG Hyun-joo 강현주
 MUN Kum-hee 문금희
 KIM Hee-ryang 김희량
 LEE Jung-woo 이정우
 KANG Hee-ra 강희라

2001 Designers' Charter 2001 디자이너 헌장

KO Young-lan 고영란
 MOON Charn 문찬
 LEE Hee-jeon 이희전
 CHAE Sung-Zin 채승진
 OH Chang-sup 오창섭
 LEE Won-sik 이원식
 BAE Han-na 배한나
 KIM Ah-young 김아영
 LEE Woo-ram 이우람

ICSID Educational Seminar 2001 Seongnam

성남 국제디자인워크숍
 MAING Eun-joo 맹은주
 KOO Young-man 구영만
 KIM Jung-hee 김정희
 UM Hyuk 엄혁
 KIM Jung-hye 김정혜
 LEE Eun-ha 이은하
 Son Hee-kyung 손희경
 KO Ga-hyun 고가현
 PARK Hoon-kyu 박훈규

Syombol Design 심볼디자인
 KIM Keum-jae 김금재

Editorial Design 편집디자인
 YIM Young-han 임영한

Web 웹
 OH Sung-ryong 오성룡
 CHOE Seong-won 최승원

Title Animation 영상물
 KIM Soo-jung 김수정
 KIM Tae-hyun 김태현
 KIM Tae-jin 김태진
 KIM Dong-ho 김동호
 Son Sung-ho 손성호

Daily News 데일리뉴스
 KO Hye-sun 고혜선
 LEE Soo-young 이수영
 CHUNG Han-sun 정한선
 PARK Jung-hye 박정혜
 RYU Bo-yeon 류보연
 LEE Sung-ryong 이성룡
 OH Moon-young 오문영
 KIM Young-sun 김영선
 KANG Ji-won 강지원

Volunteers 자원봉사자
 YOON Se-kyun 윤세균
 KIM Ji-sun 김지선
 LEE Suck-jin 이석진
 KWON Soo-yun 권수연
 LEE Ja-yun 이자연
 YU Yun-ju 여연주
 KIM Tae-jin 김태진
 HA Song 하송
 LEE Ji-hyung 이지형
 KIM Bo-sub 김보섭
 LEE Jae-yoon 이재윤
 AN Eu-yong 안의용
 SUNG Ha-joong 성하중
 KIM Jong-won 김종원
 LEE Yoo-ri 이유리
 CHO Kwang-soo 조광수
 KIM Kang-do 김강두
 SEO Kyung-wha 서경화
 LEE Ja-yun 이자연
 SUNG Ja-young 성자영
 SHIN Ji-yoon 신지윤
 KANG Bo-yung 강보영
 MIN Soo-hong 민수홍
 KIM Jung-ha 김정하
 LEE Byung-keun 이병근
 YOO Yoo-mi 유유미
 LEE Se-young 이세영
 LEE Jin-a 이진아
 YIM Ji-soo 임지수
 JUNG Soon-won 정순원
 PARK Sung-won 박성원
 KIM Yoo-jin 김유진
 LEE Yoon-kyung 이윤경
 NAM Won-suk 남원석

Organizers

International Council of Societies of Industrial Design(ICSID)

Korea Institute of Design Promotion(KIDP)

Korea Association of Industrial Designers(KAID)

Sponsors

Ministry of Commerce, Industry and Energy (MOCIE)

Seoul Metropolitan Government

Seongnam City

The Federation of Korean Industries(FKI)

The Korea Chamber of Commerce and Industry (KCCI)

Korea International Trade Association (KITA)

Korea Trade-Investment Promotion Agency (KOTRA)

Korea National Tourism Organization (KNTO)

Corporate Sponsors

Hyundai Motor company

LG Electronics Inc.

Samsung Electronics co.,Ltd.

Ahn Graphics Ltd.

FID

Korean Air Lines Co.,Ltd.

Casamia

Fursys

Hanssem

Time & Space Tech

Innodesign

Charmzone

Ssamzie

KookSoonDang

GILLA C&I

Press Sponsors

AXIS

Design Perspectives

Form

Ottagono

Package & Design

Core77

DesignOnLine

ID+C

Design

Designdb

Design Jungle

Designnet

Demons Media

ICSID 2001 SEOUL Secretariat

Design Center Bldg.,

128-8, Yeongeon-dong,

Jongro-gu, Seoul 110-770, Korea

Tel.+82 2 708 2051~4

Fax.+82 2 741 1653

<http://www.icsid2001.org>

e-mail: icsid2001@kidp.or.kr