

# 2021 Universal Design Idea Award

2021 유니버설디자인 아이디어 대전

2021 Universal Design Idea Award





# 2021 Universal Design Idea Award

2021 유니버설디자인 아이디어 대전

## CONTENTS

인사말	02
축 사	03
개최요강	06
유니버설디자인 아이디어 대전 수상작	07
01. 유니버설 건축물	09
02. 유니버설 관광시설	31
03. 유니버설 제품디자인	53
04. 유니버설 캐릭터디자인	77
05. BF인증 분야	83
06. 부록   GKL과 함께하는 발달장애 예술인 그림 공모전	89



안녕하십니까. 한국장애인개발원장 최경숙입니다.

2021년 제3회 유니버설디자인 아이디어 대전에서 수상하신 모든 분께 축하의 인사를 전합니다. 특별히 올해 유니버설디자인 아이디어 대전은 보건복지부, 문화체육관광부, 한국관광공사, 한국디자인진흥원, 한국토지주택공사와 함께하였습니다. 올해로 3회를 맞이하며 점차 규모도 커지고 더 많은 관심을 받아가고 있어 대단히 기쁩니다. 5개 분야, 400여명이 참여한 본 아이디어 대전은 우리 사회에 유니버설디자인에 대한 인식을 확산시키고 발전시킬 수 있는 큰 계기가 될 것이라고 생각합니다.

유니버설디자인을 흔히 모두를 위한 디자인이라고 얘기합니다. 이것은 곧 성별·장애 유무·나이·출신 지역 등 모든 조건을 떠나 일상생활을 하는 구성원이라면 누구나 편안하게 이용 가능한 제품이나 환경 디자인을 우리 사회가 갖춰야 한다는 걸 의미합니다. 유니버설디자인은 1980년대 말 미국에서 그 운동이 시작되었고 우리나라에선 1997년에서 전문가와 학자들을 중심으로 연구가 시작되었습니다. 2000년도에는 유니버설디자인 세계디자인대회가 서울에서 개최되기도 했습니다. 이렇게 20년이 넘는 역사를 가졌지만, 유니버설디자인에 대한 국민 대중의 인식과 디자인환경을 살펴보면 아직 갈 길이 멀다고 생각합니다.

따라서 유니버설디자인에 대한 인식을 확산시키고 우리가 사용하는 제품, 시설 그리고 환경을 유니버설 디자인으로 만들기 위해선 이 분야에서 일하시는 분들이 함께 해주시는 것이 무엇보다 중요하다고 생각합니다. 그런 의미에서 제3회 유니버설디자인 아이디어 대전에 관심을 가지고 지원해주신 많은 분께 감사드리며 수상을 하신 분들께도 축하의 인사를 드립니다. 여러 현장에서 유니버설디자인을 적용하기 위한 노력을 하시는 여러분들을 응원합니다. 한국장애인개발원도 유니버설디자인 인식 확산을 위한 노력을 계속해 나아가겠습니다. 감사합니다.

2021년 12월  
한국장애인개발원장 **최 경 숙**



안녕하십니까. 보건복지부 장애인권익지원과장 신용호입니다.

2021년 제3회 유니버설디자인 아이디어 대전 개최를 진심으로 축하드립니다.

UN장애인권리협약에 의하여 접근권은 3가지로 나누고 있습니다. 첫 번째로 합리적 편의 제공, 두 번째 건물·교통수단·정보에 대한 접근, 마지막으로 재화와 용역에 대한 유니버설디자인 개념이 있습니다. 아시다시피 유니버설디자인은 성별·연령·국적·문화적 배경·장애 유무에도 상관없이 누구나 손쉽게 사용하는 제품 및 사용환경을 만드는 디자인으로 다양한 사람을 포용하는 모든 사람을 위한 디자인입니다.

이번에 개최한 제3회 유니버설디자인 아이디어 대전은 이러한 유니버설디자인의 보편성을 확산하기 위한 사업으로 매우 시의적절하다고 생각합니다. 장애인, 고령자 등을 포함한 모든 국민을 대상으로 하는 디자인에 대한 인식의 변화는 해외 선진국의 흐름에 맞춰 나아갈 방향입니다. 이에 많은 사람들이 유니버설디자인의 개념을 확실하게 이해하고 그 필요성에 대한 공유가 이루어지길 바라며 이를 통해 사회적 약자에 대한 차별과 편견을 제거하고 사회적 통합을 이루길 바랍니다.

아울러 유니버설디자인 아이디어 대전에서 수상하신 모든 분을 축하드리며 이번 행사를 위해 도움을 주신 한국장애인개발원과 문화체육관광부, 한국관광공사, 한국디자인진흥원, 한국토지주택공사 직원분들께도 감사를 드립니다. 계절이 바뀌는 시기입니다. 건강에 각별하게 유의하시고 모든 분의 가정에 행복이 가득 하길 기원합니다. 감사합니다.

2021년 12월  
보건복지부  
장애인권익지원과장 **신 용 호**



# Universal Design Idea Award 2021

## 축사

안녕하십니까. 문화체육관광부 관광정책국장 김장호입니다.

먼저 제3회 유니버설디자인 아이디어 대전에 입상하신 분들 진심으로 축하드립니다. 아울러 코로나 19 상황 속에서도 이번 공모전을 준비하신 보건복지부 그리고 한국장애인개발원 등 관계자 여러분께도 감사드립니다. 작년에 이어 올해도 유니버설디자인 아이디어 대전에서 관광시설 분야가 2년째 진행되고 있어 매우 기쁘게 생각합니다. 빠른 사회변화와 여행의 대중화에 따라 이제 관광은 삶에 있어서 중요한 영역으로 자리매김하고 있습니다.

문화체육관광부는 2015년부터 취약계층의 관광활동 욕구에 부응하기 위해 관광지의 물리적 사회적 장벽을 제거하는 열린관광 환경조성 사업을 진행함으로써 누구나 편리하고 안전하게 여행할 수 있는 관광환경을 조성하기 위해 힘쓰고 있습니다. 또한, 계속해서 인구 고령화, 장애인구 증가 등 환경변화에 대처하여 취약계층의 관광욕구 충족 그리고 제약요인 해결을 위해 노력할 것입니다.

그런 의미에서 관광시설 분야의 유니버설디자인 아이디어 대전은 단순히 아이디어를 공유하는 차원을 넘어 사회적 인식을 개선하는 중요한 역할을 할 것이라 생각합니다. 수상의 영광을 안으신 여러분께 다시 한번 축하의 말씀을 드리며 앞으로도 모두가 함께 누릴 수 있는 동등하고 편리한 여행환경이 조성될 수 있도록 많은 관심 가져주시길 기대합니다. 열린관광 환경을 위해 문화체육관광부에서도 더욱 열심히 지원하겠습니다. 감사합니다.

2021년 12월

문화체육관광부  
관광정책국장 김 장 호

## 개최요강

한국장애인개발원은 성별, 연령, 국적과 같은 조건에 관계없이 장애인·노인·임산부 등 다양한 국민의 요구와 감성을 존중하고 새로운 디자인 사고의 일환으로 다양한 사용계층의 요구를 충족시킬 수 있는 '모두를 위한 디자인(Design for All)', 즉 '유니버설 디자인(Universal Design)'의 확대를 통해 다양한 사람을 포용하는 기회 제공으로 인식개선 및 확산에 기여하고자 공모대전을 개최하였습니다.

1. 명칭: 제3회 유니버설디자인 아이디어 대전
2. 주최 / 주관: 한국장애인개발원
3. 후원: 보건복지부, 문화체육관광부, 한국관광공사, 한국디자인진흥원, 한국토지주택공사
4. 공모일정

공모대전 공고	접수	1차 작품심사	2차 작품심사	결과발표 및 시상식	작품전시
21.3.2.~7.30.	21.7.26.~7.30.	21.8.13.	21.9.4.~9.10.	21.10.6.	21.10.6.~10.10.

### 5. 공모부문

부 분	공모분야
Universal Design	건축물 분야
	관광시설 분야
	제품디자인 분야
	캐릭터디자인 분야
Barrier Free	장애물 없는 생활환경 인증

### 6. 공모자격

- 가. UD부문: 대한민국 국민이라면 누구나 참여 가능  
 나. BF부문: 「장애인등의편의법」제10조의2(장애물 없는 생활환경 인증) 본인증 최우수 등급을 득한 대상시설

### 7. 접수방법

- 가. www.koddi.or.kr/ud에서 온라인 접수  
 나. 제출서류: 작품설명서, A1 Size 판넬, 작품 소개 영상(입상자에 한하여 제출)  
 다. BF인증 분야는 인증기관의 추천을 받아 공문을 통해 별도 접수

### 8. 시상내역

구 분	건축물 분야	관광시설 분야	제품디자인 분야	캐릭터디자인 분야	장애물 없는 생활환경 인증
대 상	1팀 / 300만원 보건복지부 장관상	1팀 / 300만원 문화체육관광부 장관상	1팀 / 300만원 보건복지부 장관상	1팀 / 300만원 보건복지부 장관상	1팀 보건복지부 장관상
최우수상	1팀 / 100만원 한국토지주택공사장상	1팀 / 100만원 한국관광공사장상	1팀 / 100만원 한국디자인진흥원장상		
우 수 상	2팀 / 50만원 상장 및 상금	2팀 / 50만원 상장 및 상금	2팀 / 50만원 상장 및 상금		
입 선	5팀 / 30만원 상장 및 상금	5팀 / 30만원 상장 및 상금	5팀 / 30만원 상장 및 상금		

## 수상작



## 2021 유니버설디자인 아이디어 대전 수상작

### 유니버설 건축물 수상작

대상	안락	김윤하   송실대학교, 심아영   송실대학교, 김민서   송실대학교
최우수상	COMBINED HEXAGON	김윤지   동의대학교, 김수빈   동의대학교, 한소현   동의대학교
우수상	Universal Culture(유니버설 컬처)	강찬송   경기대학교
우수상	'즐거운 내일' 라온하제	김유진   동서대학교
입선	UNTACT SPA	윤혁상   인제대학교, 한건희   인제대학교, 김기을   인제대학교
입선	누구든지 언제든지 편안하게 이용할 수 있는 유니버설 편의점 리디자인	김나영   인제대학교, 김유경   인제대학교, 이민경   인제대학교
입선	누리울림	강지현   동아대학교, 박하영   동아대학교, 황윤지   동아대학교
입선	WAY OUT 100%	김예림   인제대학교, 이태경   인제대학교, 김창운   인제대학교
입선	너와 나의 현열 고리	정지연   울산대학교, 이현동   홍익대학교, 박태연   울산대학교

### 유니버설 관광시설 수상작

대상	놀판 : 모두에게 문턱없는 한옥스테이	조현경   덕성여자대학교, 유해진   덕성여자대학교, 최연정   덕성여자대학교
최우수상	안락함을 담다	우선유   전남대학교, 백송이   전남대학교
우수상	Non-level Buoyant Spa for All-담양 대나무숲 유니버설 온천 프로젝트	김상철   홍익대학교, 장경천   홍익대학교, 구하진   연세대학교
우수상	있다:있다	원선영   덕성여자대학교, 박명혜   덕성여자대학교
입선	필프리	박현용   경희대학교, 정규진   경희대학교
입선	보이지 않아도 볼 수 있는 미술관	김민정   호서대학교, 한수빈   호서대학교
입선	모시난길	이은서   경희대학교
입선	Hue, 休	지선혜   상명대학교, 김예원   상명대학교, 주예정   상명대학교
입선	있고,있다	엄자연   동아대학교, 이윤정   동아대학교, 김 솔   동아대학교

### 유니버설 제품디자인 수상작

대상	ELTIO(엘티오)	최동준   서울과학기술대학교, 김예성   서울과학기술대학교
최우수상	WAVE UP-시·청각장애인들을 위한 알람시계	이나경   영남대학교, 오준식   영남대학교, 최영욱   영남대학교
우수상	뷰티풀마인드	손효숙   프리랜서
우수상	모두를 위한 지하철 좌석-Pie Seats	김희경   한국예술종합학교
우수상	Sense 2	박대현   중앙대학교 일반대학원, 성준호   주식회사 눈
입선	FE TAG	김유진   국민대학교, 김정윤   국민대학교, 강수정   국민대학교
입선	Lumen(루멘) : 청각장애인을 위한 화재 대피 디바이스	정민경   영남대학교, 권나영   영남대학교, 김유진   영남대학교
입선	Ting Tang Tong : 촉각보드게임	이한석   한성대학교, 박예인   한성대학교, 김예현   한성대학교
입선	엄지에 끼워쓰는 펜, Thumb-Pen.(썸펜)	이강섭   비구름디자인
입선	TAIDER(타이더)	김재은   서울시립대학교, 박해민   서울시립대학교

### 유니버설 캐릭터디자인 수상작

대상	해요와 건강해요!	박채린   성신여자대학교
----	-----------	---------------

### BF인증 분야 수상작

대상	세곡 커뮤니티센터	강남구청 어르신복지과
----	-----------	-------------

# Universal Design Idea Award 2021



2021 Universal Design Idea Award

01

## 유니버설 건축물

### 유니버설 건축물 수상작

- 대상 안락
- 최우수상 COMBINED HEXAGON
- 우수상 Universal Culture(유니버설 컬처)
- 우수상 '즐거운 내일' 라온하제
- 입선 UNTACT SPA
- 입선 누구든지 언제든지 편안하게 이용할 수 있는 유니버설 편의점 리디자인
- 입선 누리울림
- 입선 WAY OUT 100%
- 입선 너와 나의 한철 고리

# 01 유니버설 건축물

## 보건복지부장관상 / 대상 안락



### 출품자

작품명 : 안락

팀 원 : 김윤하 | 숭실대학교, 심아영 | 숭실대학교, 김민서 | 숭실대학교

### 참가소감

나의 기준이 남의 기준이 될 수 없다는 것을 눈에 익힌 순간들이었습니다.

### 작품설명

유니버설 디자인이란 모든 사람이 편리한 생활을 하는 것과 동시에 공간을 자신이 행동하는 방식대로 익숙하게 지나칠 수 있도록 하는 것이다. '안락'은 특정 소수를 위한 공간을 넘어 공간을 점유하고 있는 모든 이들을 위한 치과이다. 우리는 이용자가 망설임없이 치과에 방문하고 편안한 환경에서 일하며 진료받을 수 있는 환경을 기원한다.



## 安樂

안락, 모두가 편안하게 진료받는 치과

**BACKGROUND**

- 연령 고령화 현상 증가로 인한 치과 방문 증가
- 장애인 편의 시설 부족
- 장애인 진료 시간 부족
- 장애인 진료 비용 부담

최근의 노년층 인구는 20년 앞에서는 2배 이상 증가할 것으로 예상되며, 치과 방문 시 장애인 편의 시설 부족으로 인한 불편과 비용 부담은 장애인에게 치과 방문을 어렵게 만드는 요인이다. 우리는 이러한 문제를 해결하여 장애인에게도 편안한 치과 진료 환경을 조성하고자 한다.

**TARGET**

장애인이 편리하게 치과 진료받을 수 있도록 하는 것

**APPROACH**

가장 필요로 하는 장애인 편의 시설을 제공하는 것

**MOTIVE**

모든 사람이 편안하게 진료받을 수 있는 환경을 조성하는 것

**UD ELEMENTS**

편안한 대기 공간

편안한 진료 공간

편안한 진료 공간

편안한 진료 공간

**MATERIAL**

편안한 진료 공간

편안한 진료 공간

편안한 진료 공간

**ZONING**

의사 진료실

환자 대기실

환자 진료실

**PLAN**

환자 대기실

환자 진료실

환자 진료실

**CIRCUULATION**

환자 대기실

환자 진료실

환자 진료실

**ELEVATION**

환자 대기실

환자 진료실

환자 진료실

**CEILING**

환자 대기실

환자 진료실

환자 진료실

**DETAIL**

환자 대기실

환자 진료실

환자 진료실

# 01 유니버설 건축물



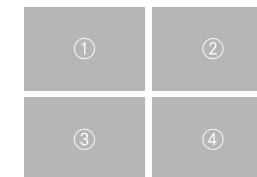
보건복지부장관상 / 대상 안락



- ① 대기공간 자연적 요소
- ② 곡선벽면
- ③ 따뜻하고 부드러운 계열의 무트톤 사용
- ④ 보행자와 휠체어이용자가 함께 사용 가능한 가구



- ① 어린이 환자 대기공간
- ② 인터랙티브 미디어
- ③ 진료 공간
- ④ 진료실





# 01 유니버설 건축물

한국토지주택공사사장상 / 최우수상

COMBINED HEXAGON



**출품자**

작품명 : COMBINED HEXAGON

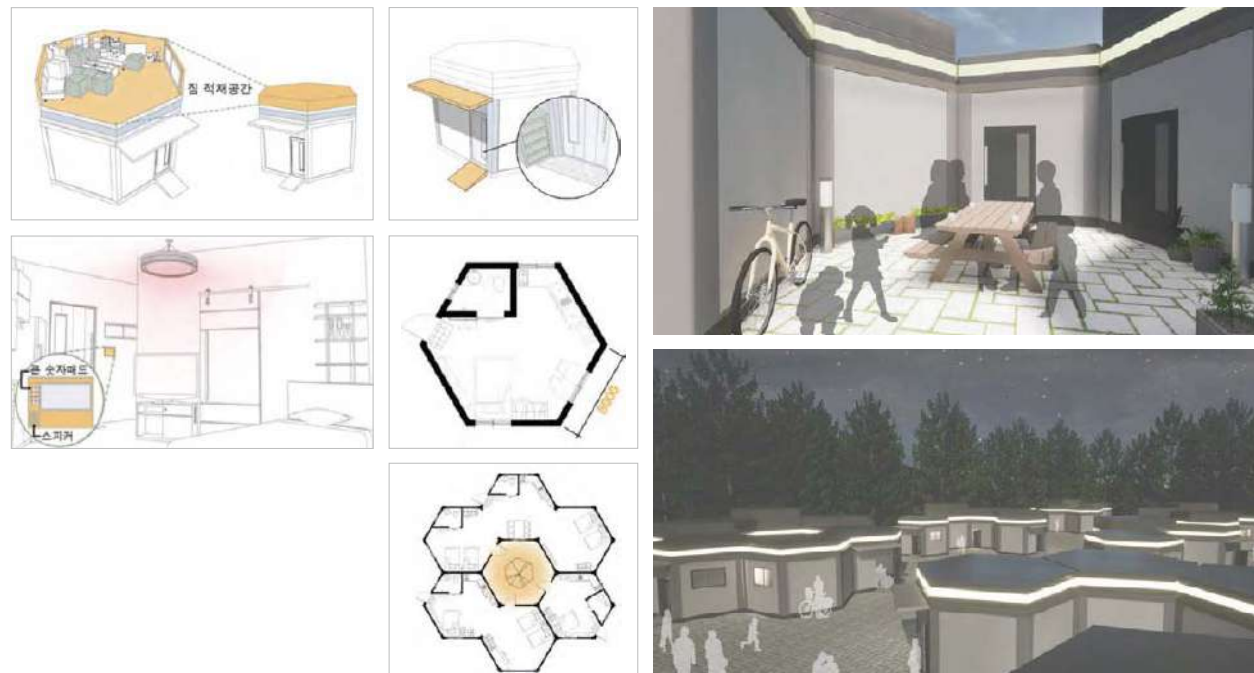
팀 원 : 김윤지 | 동의대학교, 김수빈 | 동의대학교, 한소현 | 동의대학교

**참가소감**

언제, 어디서, 누구에게나 닥칠 수 있는 재난상황에서도 가장 안정된 형태로 평등이 이어지는 시대가 도래하길 기대합니다.

**작품설명**

태풍, 홍수, 지진 등 “피할 수 없는 자연현상”은 인간이 겪는 가장 공평한 현상이자 가장 끔찍한 참사이다. 언제, 어디서, 누구에게나 일어날 수 있기에 이재민들의 기본 생존권을 보장하는 시설인 유니버설 임시조립주택 ‘COMBINED HEXAGON’을 제안한다. 기본적인 편의와 안정을 더하여 누구나 편리하게 사용할 수 있는 공간이 되길 희망한다.









# 01 유니버설 건축물

## 한국장애인개발원장상 / 입선

누구든지 언제든지 편안하게 이용할 수 있는 유니버설 편의점 리디자인



### 출품자

작품명 : 누구든지 언제든지 편안하게 이용할 수 있는 유니버설 편의점 리디자인  
 팀 원 : 김나영 | 인제대학교, 김유경 | 인제대학교, 이민경 | 인제대학교

### 참가소감

어떤 공간이든 모두를 위한 디자인이 상용화되길 바랍니다.

### 작품설명

현대사회에서 편의점은 주 평균 3.5회 사용할 만큼 자주 가는 곳입니다. 하지만 빈도에 비하여 사용자의 배려가 없는 공간이라고 생각하였습니다. 그리하여 저희는 입구의 접근성, 편의점 물품 정보 부족, 좁은 통로, 불편한 사용 방식 이 네 가지를 중점에 두고 유니버설 7원칙의 원리와 평소 불편했던 점을 보완하여 편의점을 리디자인 해보았습니다.



편의점 입구



편의점 입구



음료 판매 공간



서빙 공간



### BACKGROUND

인근조사 아더순대 집 황제관-『장애인 편의법』 유행영구  
 『2019년 편의점 판매액』 24,100억 원  
 『2019년 편의점 방문객 수』 24,100만 명

### PROBLEM

1. 접근성 부족
2. 정보 부족
3. 불편한 사용 방식
4. 좁은 통로

### TARGET

『2019년 편의점 판매액』 24,100억 원  
 『2019년 편의점 방문객 수』 24,100만 명

## 누구든지 언제든지

편안하게 이용할 수 있는 유니버설 편의점 리디자인

### COLOR SCHEME

주요 색상: 노랑, 파랑, 초록, 회색

### MATERIAL

주요 재료: 알루미늄, 유리, 플라스틱

### LIGHT

주요 조명: LED 조명, 자연광

### 유니버설 7원칙의 적용

thanks to 누구든지 언제든지

### 편의점 입구

편의점 입구

### 음료 판매 공간

음료 판매 공간

### 서빙 공간

서빙 공간

### 손쉬운 이용 (Simple, Intuitive Use)

높은 반대를 통한 키오스크를 통해 간편하게 이용할 수 있도록 하였다. 키오스크의 키오스크를 통해 간편하게 이용할 수 있도록 하였다.

### 장비이용의 용이 (Perceptible Information)

ACG 언어 및 촉각을 통해 정보를 전달하고, 키오스크의 키오스크를 통해 간편하게 이용할 수 있도록 하였다.

### 적당한 크기와 공간 (Size and Space for Approach and Use)

편의점 입구와 내부 공간을 넓혀 휠체어 접근을 위한 충분한 여유 공간을 확보하였다.

### 동등한 사용 (Equitable Use)

모든 사용자가 편안하게 이용할 수 있도록 하였다. 키오스크를 통해 간편하게 이용할 수 있도록 하였다.

### 인정성 (Tolerance for Error)

키오스크를 통해 간편하게 이용할 수 있도록 하였다. 키오스크를 통해 간편하게 이용할 수 있도록 하였다.

### 사용성의 융통성 (Flexibility in Use)

키오스크를 통해 간편하게 이용할 수 있도록 하였다. 키오스크를 통해 간편하게 이용할 수 있도록 하였다.

### 편리한 조작 (Low Physical Effort)

키오스크를 통해 간편하게 이용할 수 있도록 하였다. 키오스크를 통해 간편하게 이용할 수 있도록 하였다.

# 01 유니버설 건축물

## 한국장애인개발원장상 / 입선 누리울림



### 출품자

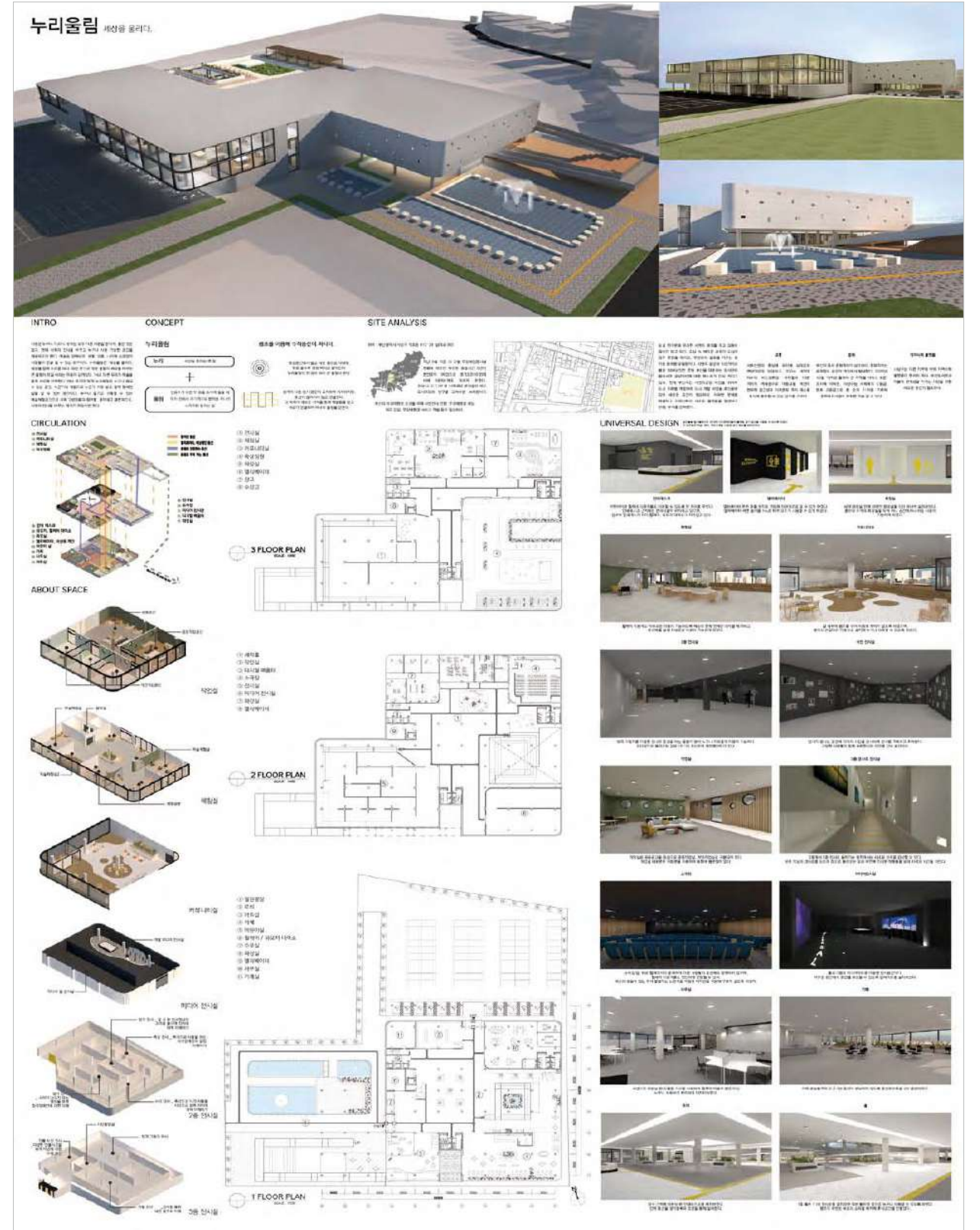
작품명 : 누리울림  
 팀 원 : 강지현 | 동아대학교, 박하영 | 동아대학교, 황윤지 | 동아대학교

### 참가소감

유니버설 디자인에 대해 더 자세히 배우고 성장하는 시간이었습니다.

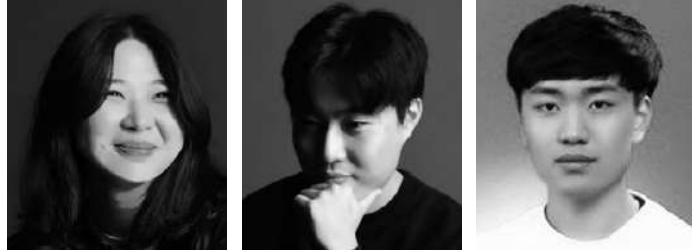
### 작품설명

누리울림은 '세상을 울린다. 세상을 향해 소리를 내다.'라는 뜻으로 작은 변화의 울림이 세상을 바꾸는 큰 울림이 되길 바라는 마음이 담겨있습니다. 다양한 관점에서 작품을 보고 느끼고 체험하면서 예술을 즐기는 공간을 제공합니다. 누리울림은 예술이라는 도구를 통해 서로 다른 우리가 장애 유무, 성별, 인종, 나이에 관계없이 서로를 이해하고 치유 받는 공간입니다.



# 01 유니버설 건축물

## 한국장애인개발원장상 / 입선 WAY OUT 100%



### 출품자

작품명 : WAY OUT 100%  
 팀 원 : 김예림 | 인제대학교, 이태경 | 인제대학교, 김창운 | 인제대학교

### 참가소감

유니버설 디자인 원칙과 대피로 공간을 함께 고민하며, 피난시 문제점을 해결해가는 값진 시간이었습니다.

### 작품설명

화재 및 긴급상황에 모두의 안전한 피난을 목적으로 기숙사와 고시원의 피난 디자인을 제시합니다. 현 기숙사 실태와 시행법을 98%로 가정하여, 부족한 2%를 UD 7원칙으로 채운다는 의미로 2%를 컨셉으로 하였습니다. 촉광 및 치수 계획, 화재 취약성 고려 및 대피로 UD디자인을 2%의 솔루션으로 두었으며, 픽토그램으로 디자인 의도를 설명하였습니다.



# WAY OUT 100%

2%를 채워줄 중복도형 기숙사 대피로 디자인

**BACKGROUND**

중로 고시원 화재 ... '불길에 출구 막혀'

1. 기숙사생의 피난시설 인식도가 낮은 이유  
 2. 1인당 최소면적 미비  
 3. 고시원과 기숙사의 유사성

**SOLUTION**

- 피난시설 인식도 향상을 위한 촉광 계획
- 안전에 고려할 현충물 고려한 디자인 계획
- 해결 위주성을 고려한 안전대피 디자인
- 피난시설에 대한 이해도: UCD 디자인

**CONCEPT**

2% 컨셉: 현 기숙사 실태와 시행법을 98%로 가정하여, 부족한 2%를 채운다는 의미로 2%를 컨셉으로 하였습니다.

**DESIGN PROCESS**

유니버설 디자인 7원칙

98% → 2%

**ISOMETRIC**

1.1 기둥의 1.2 높이에 촉광 설치

1.2 기둥의 1.2 높이에 촉광 설치

1.3 기둥의 1.3 높이에 촉광 설치

1.4 기둥의 1.4 높이에 촉광 설치

1.5 기둥의 1.5 높이에 촉광 설치

# 01 유니버설 건축물

## 한국장애인개발원장상 / 입선 너와 나의 헌혈 고리



**출품자**                      작품명 : 너와 나의 헌혈 고리  
 팀 원 : 정지연 | 울산대학교, 이현동 | 홍익대학교, 박태연 | 울산대학교

**참가소감**                      변화를 통해 우리의 삶의 질이 향상될 수 있으면 좋겠습니다.

**작품설명**                      국민건강보험공단은 혈액 난 극복 릴레이 등 헌혈자 유치 및 혈액보유량의 증가를 위해 많은 노력을 하고 있습니다. 하지만 캠페인은 장기적 해결방안은 될 수 없다고 생각하였습니다. 이에 장기적 해결방안으로써 건축적 변화를 통해 모두가 편안하게 사용할 수 있으며 신뢰감을 주어 혈액 보유량 증가 및 신규 헌혈자 유치를 기대할 수 있는 헌혈의 집을 재구성하였습니다.



# 너와 나의 헌혈 고리

**PROBLEM & PROLOGUE**

- 헌혈 전, 후 대기실의 분리 X
- 헌혈 후 즉시 공간에서 이동 불편
- 대부분 공간 공간으로 활용 가능성 X
- 장애인 편의성 고려

**PLAN & CONCEPT**

- 공간을 쉽게 접하게끔 배치
- 헌혈 전 대기실과 헌혈 후 대기실의 분리
- 헌혈 전 대기실과 헌혈 후 대기실의 연결
- 헌혈 후 대기실과 헌혈 전 대기실의 연결

**IMAGE & DETAIL**

**MATERIAL**

- 벽면: 따뜻한 느낌의 목재 패널
- 바닥: 편안한 느낌의 카펫
- 가구: 편안한 느낌의 목재 가구

**POINT**

- 헌혈 전 대기실과 헌혈 후 대기실의 분리
- 헌혈 전 대기실과 헌혈 후 대기실의 연결
- 헌혈 후 대기실과 헌혈 전 대기실의 연결

접수, 전자 문진      헌혈 전 대기      상담 진행      헌혈 진행      헌혈 후 대기



# Universal Design Idea Award 2021



2021 Universal Design Idea Award

02

## 유니버설 관광시설

### 유니버설 관광시설 수상작

- 대상 놀판 ; 모두에게 문턱없는 한옥스테이
- 최우수상 안락함을 담다
- 우수상 Non-level Buoyant Spa for All-담양 대나무숲 유니버설 온천 프로젝트
- 우수상 있다;있다
- 입선 필프리
- 입선 보이지 않아도 볼 수 있는 미술관
- 입선 모시난길
- 입선 Hue, 休
- 입선 있고,있다



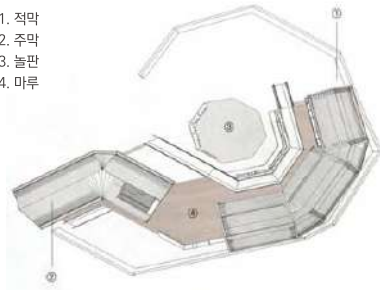
# 02 유니버설 관광시설

문화체육관광부장관상 / 대상

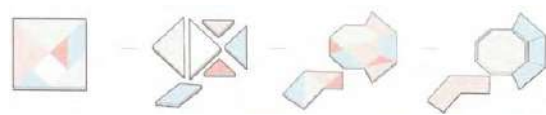
놀판 ; 모두에게 문턱없는 한옥스테이

FLOOR PLAN

- 1. 적막
- 2. 주막
- 3. 놀판
- 4. 마루



최고높이를 활용한 공간구성



놀판의 구성



다양한 재료의 조화



입식 / 좌식

경사로

단차

디딤이문

심터

유니버설 디자인 테이블







# 02 유니버설 관광시설

한국장애인개발원장상 / 우수상 **있다;있다**



**출품자** 작품명 : 있다;있다  
 팀 원 : 원선영 | 덕성여자대학교, 박명혜 | 덕성여자대학교

**참가소감** 유니버설 아이디어 대전은 우리 사회에 더욱 더 관심을 갖는 계기가 되었습니다.

**작품설명** 그들이 있기에, 있다 ; 어울림이 편안한, 있다.  
 시니어를 위한 공간은 사회구성원 모두를 포용하기에 충분하다. 우리는 '어울림', '편안함', '건강' 세 가지 키워드를 가지고 시니어들이 편안함을 느끼며 서로 소통할 수 있는 야외 놀이공간을 디자인하고자 하였다. 이를 통하여 시니어들이 사회의 일원으로서 함께할 수 있는 효율적인 환경을 제안하고자 한다.



그들이 있기에, 어울림이 편안한  
**있다;있다**  
 시니어를 위한 놀이공간

**SITE**

**BACKGROUND**

**PROBLEM**

특정도시의 노년 인구는 12%	노년 인구는 1-2%
노년 인구는 20%	노년 인구는 1-2%
노년 인구는 30%	노년 인구는 3-4%

**CONCEPT**

건강백세 희망강북

건강의 중심권을 건강문화, 편의성, 자율성, 건강 세 가지 차원으로 구성하고 있습니다.

**MOTIVE**

즐거워 치매예방 될 수 있는 '놀'

노년층은 놀이, 휴식, 안전의 시간이 필요하고, 이는 노인들의 사회적 참여를 높이고 사회적 고립을 예방하는 데 도움이 됩니다.

**MATERIAL**

편안한 시니어를 위한 놀이공간을 설계하는 데 있어 가장 중요한 것은 노인들의 신체적 특성과 요구 사항을 고려하는 것입니다. 예를 들어, 노인들은 관절염이나 근육 약화와 같은 문제를 겪을 수 있으므로, 관절염을 완화하고 근육을 강화할 수 있는 장비를 포함해야 합니다.

**FACILITY**

장기적 관리를 위한 시설을 포함하여 노인들의 건강을 증진시키고, 노인들의 사회적 참여를 높이고, 노인들의 사회적 고립을 예방하는 데 도움이 됩니다.

이러한 시설은 노인들의 건강을 증진시키고, 노인들의 사회적 참여를 높이고, 노인들의 사회적 고립을 예방하는 데 도움이 됩니다.

# 02 유니버설 관광시설

## 한국장애인개발원장상 / 입선 필프리



출품자

작품명 : 필프리  
 팀 원 : 박현용 | 경희대학교, 정규진 | 경희대학교

참가소감

편리하다고 생각한 공간이 누구에게 그렇지 않음을 직접 체험할 수 있었던 시간이었습니다.

작품설명

필프리는 성별, 연령, 국적, 장애유무 떠나 모든 사람에게 관광지에서의 안정적인 공간과 경험을 제공한다. 공간 전체에 유니버설 디자인을 적용해 모든 사용자의 불편함을 덜어냄은 물론, 혹여나 발생할 수 있는 재난상황의 불안감마저 제거해 궁극적인 휴식을 가능하게 한다. 더 나아가 다양한 여행 컨텐츠를 제공해 누구든지 만족할 수 있는 여행을 제공하고자 한다.



필프리의 세가지 의미  
 자유로운  
 필수적으로 가지고(有)  
 느끼며(Free)  
 체득하는 (Free)

### welcome to HOTEL 필FREE

최근엔부터 비대면이 그 시대에서 일어나는 당연한 공명 속에서 그 누구도 불편함과 불인정을 느끼지 않도록 하여 자유롭고 편안한 여행을 할 수 있는 공간

#### 개요

필프리는 모든 여행 위한 안정된 편안한 비장애와 더 나아가 재난 안전에 대한 새로운 방향을 제시한다. 모든 주요시설 및 요소를 유니버설 디자인을 적용함으로써, 기존의 존재하는 장애인 전용 객실이라는 오직의 차별되고 분리된 개념과, 안에서서 아끼는 다양한 문제점을 해결하는 것을 목표로 한다.

공간 필프리는 성별, 연령, 국적, 더 나아가 장애유무 또는 인신여부를 떠나 모든 사람들이 안정적 방문할 수 있는 재능에 대한 배려에서 찾아낼 수 있는 호텔 디자인을 제시한다.

#### Background

전반 사회가 급속도로 발달하고 있는 시점에서 장애인에 대한 인식의 변화와 더불어 장애인에 대한 사회적 편견과 차별이 사라져야 하는 시점에서 장애인에 대한 사회적 편견과 차별을 해소할 수 있도록 하기 위하여 필프리라는 공간을 제안한다.

장애인에 대한 사회적 편견과 차별을 해소할 수 있도록 하기 위하여 필프리라는 공간을 제안한다.

장애인에 대한 사회적 편견과 차별을 해소할 수 있도록 하기 위하여 필프리라는 공간을 제안한다.

#### Design concept

전체적인 여객 공간 디자인의 관점에서 여객 이동의 편의성을 극대화 시키는 것이 목표이다.

이동 편의성을 극대화 시키는 것이 목표이다.

이동 편의성을 극대화 시키는 것이 목표이다.

#### Concept

자유로운(FREE)로 필수적으로 가지고(Free) 느끼며(Free) 체득하는 (Free)

#### Detail

##### Zoning

##### Bathroom

##### Switch

#### Keyword

Comfortable  
 Safe  
 Relaxing

#### Safety

Descending line

#### Color&Material

Descending line

# 02 유니버설 관광시설

한국장애인개발원장상 / 입선

보이지 않아도 볼 수 있는 미술관



출품자

작품명 : 보이지 않아도 볼 수 있는 미술관

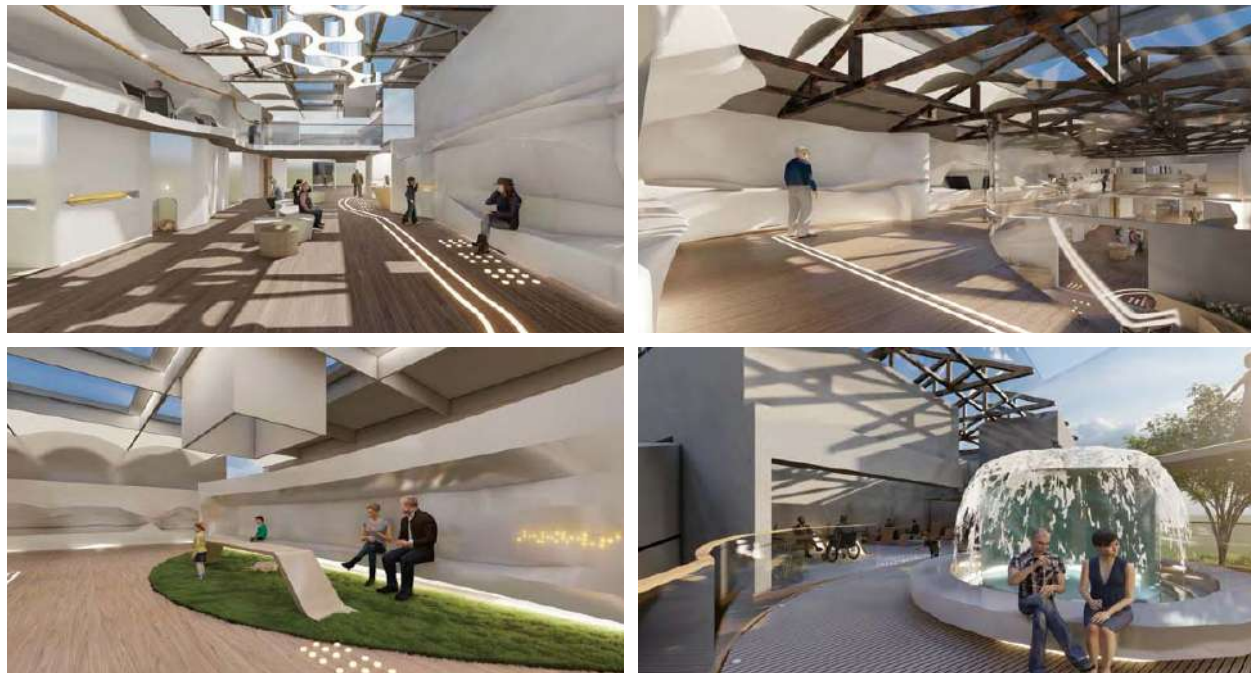
팀 원 : 김민정 | 호서대학교, 한수빈 | 호서대학교

참가소감

“디자인은 인간 사랑에서 출발한다.” 라는 명언과 같이, 인간애를 바탕으로 모두를 위한 디자인에 참여하게 되어서 영광입니다.

작품설명

이 공간에서는 보이지 않는 사람들도 작품을 볼 수 있다. 각 공간은 후각, 청각, 촉각 등 감각을 통해 공간의 인지가 이루어지며, 인입된 흐름벽을 통해 관람객은 공간의 변화를 인식한다. 벽의 형태에 변화를 주어 촉감을 통한 미술품과 공간의 경험을 느끼도록 했다. 누군가에게는 보이지 않으면 볼 수 없던 미술관이 작은 변화들로 보이지 않아도 볼 수 있게 된다.





# 02 유니버설 관광시설

## 한국장애인개발원장상 / 입선 모시난길



출품자

작품명 : 모시난길  
이은서 | 경희대학교

참가소감

유니버설 디자인이 하나의 범주를 넘어 모든 디자인에 적용되는 UNIVERSAL한 디자인이 되었으면 좋겠습니다.

작품설명

“3M : Mosi Makes Memory.”  
본 프로젝트를 통해 국가무형문화재 제14호 모시를 ‘추억’으로 남김으로써, 1500년 모시의 역사를 잇고자 한다. 현대의 소비 트렌드인 'Own Experience'를 반영하여, 추억이 깃든 힐링 스테이 공간을 제안한다. 이는 유니버설 디자인을 적용한 모두의 공간이자 문화재 홍보의 새로운 전환점이 될 것이다.



### 모시난길

모시난길은 1500년의 역사를 가진 모시를, 모두를 위한 공간으로 재탄생시켰다.

모시난길은 1500년의 역사를 가진 모시를, 모두를 위한 공간으로 재탄생시켰다.

모시난길은 1500년의 역사를 가진 모시를, 모두를 위한 공간으로 재탄생시켰다.

## 모시난길

모시난길은 1500년의 역사를 가진 모시를, 모두를 위한 공간으로 재탄생시켰다.

#### CONCEPT PROCESS

모시난길의 역사를 가진 모시는, 모두를 위한 공간으로 재탄생시켰다.

No matter WHO HAPPY  
No matter WHERE ENTERTAIN  
No matter WHEN ALLEY HARMONY

#### UV DESIGN

모시난길은 1500년의 역사를 가진 모시를, 모두를 위한 공간으로 재탄생시켰다.

#### HARMONY

Variety 다양성  
시장의 즐거움  
모두를 위한 즐거움  
모두가 어울리는 공간

#### SITE

모시난길은 1500년의 역사를 가진 모시를, 모두를 위한 공간으로 재탄생시켰다.

#### PROGRAM LAYOUT

모시난길은 1500년의 역사를 가진 모시를, 모두를 위한 공간으로 재탄생시켰다.

#### 2P/3P

모시난길은 1500년의 역사를 가진 모시를, 모두를 위한 공간으로 재탄생시켰다.

#### GEOMORPHIC ANALYSIS

모시난길은 1500년의 역사를 가진 모시를, 모두를 위한 공간으로 재탄생시켰다.

#### DESIGN PROCESS

모시난길은 1500년의 역사를 가진 모시를, 모두를 위한 공간으로 재탄생시켰다.

#### 모시난길

모시난길은 1500년의 역사를 가진 모시를, 모두를 위한 공간으로 재탄생시켰다.

# 02 유니버설 관광시설

## 한국장애인개발원장상 / 입선 Hue, 休



**출품자**                      작품명 : Hue, 休  
 팀 원 : 지선혜 | 상명대학교, 김예원 | 상명대학교, 주예정 | 상명대학교

**참가소감**                      공간을 통해 모두의 몸과 마음에 편견으로부터의 휴식을 선사할 수 있게 되었으면 좋겠습니다.

**작품설명**                      저희 팀 "HUE, 休"가 실현하고자 하는 공간은 스스로의 마음속의 장벽을 없애고 동등한 시선으로 서로를 바라보며 모두가 함께 이용하며 진정한 배려와 존중의 의미를 찾을 수 있는 공간입니다. 이용자들이 대상지에서 이러한 과정을 거치며 경험하고 깨달음을 얻는 것을 통해 진정한 유니버설 디자인의 가치를 실현하도록 하였습니다.



### 대상지 개요

-대상지 위치 다이어그램

-관악구의 설정

**철곡**  
 불동저의 정주권이 아람다운 배편 권역에 품을 생각된다.  
 "관악산 철곡역"로도 많이 알려져 있는 관악구는 참이 시원 예도 코에사나 활짝을 만날 수 있다.

**소나무**  
 공은 정개와 돼지를 상상하며 시시시칠 푸드로 익정자의 후계집게 식이 케르부의 선이늘과 푸시킴의 열개아 시즈의 상상이 되어왔다.

**가치**  
 좋은 소식을 가져다 준다고 하여 이름이 예기함으로, 또한 하늘은 리기를 보며 편향으로 들어오는 빛이들을 맞이해왔다고 한다.

대상지인 상공부 근린공원은 서울특별시 관악구 불정동에 위치해 있으며 총 면적은 약 128,100 C㎡으로 다목적 운동장, 농구장, 배수지, 배드민턴장, 장미타널 등으로 조성되어 있다. 주민들의 건강을 위한 상책로도 설치되어 있으며 A코스 1.3km, B코스 0.8km, C코스 0.7km로 구성되어 있다.

### 마스터 플랜

**범례**  
 A. 강이치 수영장  
 B. 어질러티 시설물  
 C. 시계탑  
 D. 수돗가  
 E. 시암길  
 F. 운동기구  
 G. 어린이 놀이시설물  
 H. 화장실

### 대상지 분석

**표고분석**      **경사분석**      **향분석**

**관악구 고령인구 비율**      **관악구 장애인구 비율**

-관악구 고령인구 비율은 3단계 중 2단계로, 고령화의 1단계구 통기는 없지 관악구 뿐만이 아닌 전국적으로 나타나고 있는 현상이다.  
 -2020년 11월 기준 관악구의 장애인구는 20,246명으로 서울 치자구 중 가장 빈번도 많으며, 장애인 가족은 약 50,000명으로 관련 서비스에 대한 필요성이 제기되어 왔다.

### 식재/시공 계획

-반송- 소나무와 상록참엽교목 5월 개화	-사철나무- 노박덩굴과 상록참엽소교목 6-7월 개화	-주목- 주목과 상록참엽교목 4-5월 개화	-회양목- 회양목과 상록참엽소교목 3-4월 개화	-갈매- 진달래과 낙원참엽교목 4-6월 개화
-모스타인(MOSStile)- 공기중의 습도로 유지되어 별도로 물을 줄 필요 없으며 더이상 자라지 않아 관리가 용이하다. 또한 공기중의 습도를 체크하는 바로미터 역할도 한다.	-탄성 고무 매트- 부드러운 걸음으로 안전사고로부터 아이들의 신체를 보호해 줄 뿐만 아니라 걷고 뛰는 즐거움을 안겨주며, 다양한 색상과 무늬로 용이를 유발할 수 있다.	-지갈- 지갈길에 사용되는 자갈은 다양한 크기를 배치하여 열매순환, 피로회복 등 지압 효과를 극대화 하며 다양한 색상을 사용하여 미적인 효과도 기대할 수 있다.		

### SWOT 분석

<b>Strength</b> 다양한 산책로와 시설물이 갖춰져 있고 도심속에서 자연을 느낄 수 있음	<b>Weakness</b> 안전관, 출입로의 계단, 배트민턴장 등 시설물의 전체적인 관리가 미흡
<b>Opportunity</b> 접근성이 좋고 운동을 위해 찾는 사람들의 범위가 넓고 다양함	<b>Threaten</b> 공원으로 연결되는 여러 출입구 중 대다수가 신라 연결되어 있어 방범에 취약

**컨셉설명**  
**"DESIGN FOR ALL"**

매년 백만명이 특별적으로 증가하고 있는 인공 인공과 함께하는 이용자와 대상자, 주 이용자들은 코팅지들, 그리고 장애인들과 비장애인들이 함께 어울려 누구나 편안하게 이용할 수 있는 대상지를 조성하는 것이 진정한 관념으로, 다양한 이용자의 특성을 반영해 기 계층의 사람들이 모여 상생형으로 지혜와 편서한 빛을 도모한다.

**기대효과**  
**BARRIER FREE**  
 "누구나 차별없이 휴식을 즐길 수 있는 공간"

### 조감도

Pet friendly zone    Barrier free zone    exercising zone



# Universal Design Idea Award 2021



2021 Universal Design Idea Award

03

## 유니버설 제품디자인

### 유니버설 제품디자인 수상작

- 대상 ELTIO[엘티오]
- 최우수상 WAVE UP-시·청각장애인들을 위한 알람시계
- 우수상 뷰티풀마인드
- 우수상 모두를 위한 지하철 좌석-Pie Seats
- 우수상 Sense 2
- 입선 FE TAG
- 입선 Lumen(루멘) : 청각장애인을 위한 화재 대피 디바이스
- 입선 Ting Tang Tong : 촉감보드게임
- 입선 엄지에 끼워쓰는 펜, Thumb-Pen.(섬펜)
- 입선 TAIDER(테이더)

# 03 유니버설 제품디자인

보건복지부장관상 / 대상 ELTIO[엘티오]



**출품자**

작품명 : ELTIO[엘티오]  
 팀 원 : 최동준 | 서울과학기술대학교, 김예성 | 서울과학기술대학교

**참가소감**

유니버설 디자인에 관하여 진지하게 고찰해 볼 수 있었고 한 단계 성장한 느낌이 들어 좋았습니다.

**작품설명**

기존 기능 위주의 보조동력기를 탈피하고자 시도된 휠체어 보조동력기 엘티오는 모던하고 스타일리쉬한 디자인을 바탕으로 사용자 친화적 요소를 가미하여 사용자 중심의 경험을 이끌어내고자 하였습니다. 다양한 컬러와 기호에 맞춘 두 가지 구동 옵션, 체결방식의 개선과 편의 기능들은 수동 휠체어의 단점을 보완하고 전동 휠체어의 장점을 더하는 새로운 기준이 될 것입니다.



# ELTIO

엘티오. 모던하고 스타일리쉬한 휠체어 동력보조기의 새로운 기준

**CONCEPT**

엘티오, 스타일리쉬한 디자인을 통해 동력보조기의 새로운 기준, 기존 제품과의 차별성을 확보하기 위해 연구에 몰두했습니다. 그러나 엘티오는 "최소값 입력장치"라는 점을 강조하고 있습니다. 쉽게 분리/제거, 그리고 다양한 것을 누릴 수 있는 누기 버튼이 존재합니다. 그리고 다양한 비손한 것들 사이에서 체결을 선택하는 것이 맞다, 이를 보여주는 것치고 이러한 것을 선택할 수 있는 새로운 기준, 엘티오입니다.

퍼포먼스   스타일   실용성

**DEVELOPE**

엘티오는 TYPE A와 TYPE B로 두 가지 기준 1인용으로 디자인 되었습니다. 같은 차체임에도 불구하고 서로 다른 사용자층을 충족시키기 위해 디자인 되었습니다. TYPE A는 간편, 실용성이라는 키워드를 목표로 도심 속 행커로 사용되어 디자인 되었습니다. TYPE B는 고급스러움이라는 키워드를 향하여 디자인을 제작하였습니다. 두 용을 모두 만족시키기 위하여 디자인을 제작하였습니다.

**TYPE A**

수동휠체어용 동력보조기

**TYPE B**

전동휠체어용 동력보조기

**UX / UI**

- 내비게이션**  
핸드폰 어플을 통해 주행로 지도 제공을 제공할 수 있습니다.
- 편도선 무선통신**  
편도선에 위치한 핸들로 차에서 무선통신 가능합니다.
- 블루투스 제어**  
핸드폰 어플을 제어하여 동력기의 정보를 알 수 있습니다.

**DETAILS**

- 가이드 라인
- 편도선 제어 장치
- 편도선 제어 장치
- 편도선 제어 장치

# 03 유니버설 제품디자인

보건복지부장관상 / 대상

ELTIO[엘티오]



### 교체가 가능한 모터 모듈

1대의 플랫폼에서 다양한 사용성 제공  
 무게를 가진 플랫폼으로 다양한 사용과 보조기능 제공으로 교체가 가능합니다.  
 모터의 교체는 원시도 사진과 교체하기 쉽도록 합니다.



### 1. UX / UI

핸드폰 거치대를 사용하여 주행중에도 핸드폰 충전이 가능합니다.



### 1. UX / UI

주행중에도 핸드폰의 네비게이션 앱을 사용하여 목적지를 향해 이동할 수 있습니다.



### 2. 손쉬운 배터리 교체

배터리 분리 버튼을 누르면 간단히 배터리 탈착 가능



### 3. 체결방식의 단순화

체결 레일에 달린 버튼을 누르면 휠체어를 끼워 넣는 방식을 통해 보호자의 도움 없이도 체결 가능한 손쉽게 체결이 가능합니다.



# 03 유니버설 제품디자인

한국디자인진흥원장상 / 최우수상

WAVE UP-시·청각장애인들을 위한 알람시계



**출품자**

작품명 : WAVE UP-시·청각장애인들을 위한 알람시계  
 팀 원 : 이나경 | 영남대학교, 오준식 | 영남대학교, 최영욱 | 영남대학교

**참가소감**

사소한 차이가 누군가에게는 큰 불편함이 될 수 있음을 배웠고, 장애인과 비장애인 모두가 빛날 수 있길 바랍니다.

**작품설명**

시·청각 장애인들은 기존 알람시계를 사용하는 것에 있어 많은 어려움을 느낍니다. WAVE UP은 장애인과 비장애인 모두가 사용할 수 있도록 조명과 진동을 이용하는 오브제형 알람시계입니다.



시·청각장애인들을 위한 알람 시계  
**WAVE UP**

시·청각장애인들은 알람 시계의 소리를 듣고, 보는 것이 어렵습니다. WAVE UP은 시각장애인, 청각장애인, 시각청각장애인, 비장애인의 모두가 사용할 수 있는 알람 시계입니다.

**PROBLEM**



시·청각장애인들은 기존 알람시계를 사용하는 것에 있어 많은 어려움이 있습니다. 청각장애인의 경우 알람소리를 듣지 못하고, 시각장애인의 경우 시간을 보기 어렵다는 문제점이 있습니다.

**CONCEPT**

WAVE UP은 촉매의 불빛과 파동을 보티프로 리프트와 진동을 나타내었습니다. 시각장애에게는 진동과 점자시계로 알람 시계의 역할을, 청각장애에게는 불빛과 진동으로 알람시계의 역할을 해줍니다.



**SOLUTION**

WAVE UP의 시간은 리프트와 점자로 표시됩니다. 사용자는 다이얼을 통해 알람 및 시간을 맞출 수 있고, 자기 전 사용자가 자신의 베개 밑에 넣어진 WAVE STONE을 통해 알람 소리와 함께 진동을 느낄 수 있습니다.



**SCENARIO**



# 03 유니버설 제품디자인

한국장애인개발원장상 / 우수상      뷰티풀마인드



**출품자**

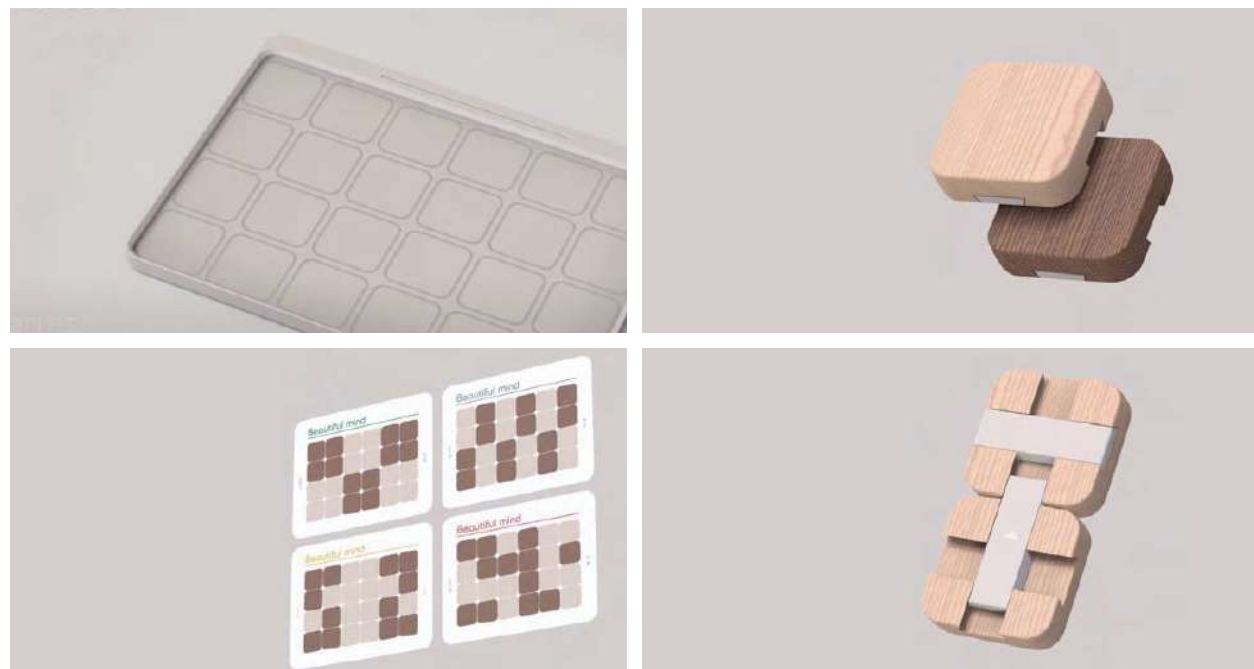
작품명 : 뷰티풀마인드  
손효숙 | 프리랜서

**참가소감**

모든 사람들이 몸과 마음의 불편함 없이 일상의 즐거움을 누릴 수 있기를 바랍니다.

**작품설명**

알츠하이머 병동에서는 환자의 치료 목적으로 유아용 교구를 사용한다. 알츠하이머 환자 본인도 자신의 상태를 어렵듯이 인지하고 있기에 '유아용 교구'를 풀어내지 못하는 과정은 환자의 존엄성을 해친다. 뷰티풀 마인드는 특정 연령에 치우치지 않는 디자인과 난이도 조절 가능한 블록으로 다양한 증상의 알츠하이머 환자와 폭넓은 연령의 사용자를 수용할 수 있다.



## Beautiful mind

알츠하이머 환자를 위한 블록 퍼즐

---

**Problem**

알츠하이머 병동에서는 환자의 치료 목적으로 유아용 교구를 사용한다. 알츠하이머 환자 본인도 자신의 상태를 어렵듯이 인지하고 있기에 '유아용 교구'를 풀어내지 못하는 과정은 환자의 존엄성을 해친다.

**Concept**

뷰티풀 마인드는 사용자의 뇌 활동에 도움을 주면서도 중성적이고 특정 연령에 치우치지 않는 디자인으로 환자의 존엄성을 지켜준다. 블록을 연결/분리하여 난이도를 조절할 수 있어 알츠하이머 환자뿐만 아니라 어린이도 사용할 수 있다.

---

**Design output**

---

**Board**

블록이 올라가는 영역에 테두리를 두르고, 연록 모서리를 모피기 하여 블록을 안정적으로 고정하는 동시에 보드에서 쉽게 꺼낼 수 있다. 상단의 홈에 카드를 꽂아 그래픽 카드를 보여 제공한다.

**Puzzle block**

같은 메인플 블록, 여두운 원뿔 블록 두 종류로 구성된다. 적당한 크기의 두께, 둥근 모서리 미감으로 쉽게 집어낼 수 있으며 안전하다. 하단의 연록 피스를 이형, 블록을 4개까지 연결할 수 있다.

**Cards**

단일 블록부터 4개 연결 블록까지 각각의 블록으로 만들 수 있는 여러 가지 초안을 보여준다. 난이도 별로 컬러 색을 다르게 하여 쉽게 구분할 수 있다.

---

**User scenario**

**1. 난이도 및 퍼즐 카드 선택**

보호자가 사용자에게 맞는 난이도의 카드를 고른다. 카드는 4가지 타입의 블록 조합으로 만들 수 있는 그래픽을 보여준다. 각각의 타입은 난이도가 다르며 카드의 색깔로 구분한다.

**2. 블록 연결/분리**

선택한 난이도에 맞추어 블록을 준비한다. 블록 하단의 연결 피스를 손가락으로 밀어 움직여, 블록을 연결 혹은 분리한다.

**3. 퍼즐 맞추기**

1에서 선택한 퍼즐 카드를 보드 상단의 홈에 꽂고 카드의 그래픽과 보드 위의 블록이 일치하도록 미감을 맞춰준다. 같은 난이도의 다른 카드로 게임을 반복한다.





# 03 유니버설 제품디자인

## 한국장애인개발원장상 / 우수상 Sense 2



### 출품자

작품명 : Sense 2  
 팀 원 : 박대현 | 중앙대학교 일반대학원, 성준호 | 주식회사 눈

### 참가소감

더 평등하고 배려있는 사회를 위한 작은 변화에 대해 고민할 수 있는 값진 경험이었습니다.

### 작품설명

Sense2는 시각 장애인을 위해 만들어진 유니버설디자인 가구입니다. 사용자의 충돌에 대한 두려움을 유려하게 곡면 처리된 몸통 디자인으로 완화하고, 가구의 사용 정보를 서랍 칸마다 만졌을 때 구별되는 촉지 패턴과 청각 신호음의 직관적으로 구별되는 두 가지의 감각 사인을 함께 제시하여 시각 장애인의 독립적인 사용을 돕도록 디자인되었습니다.



시각 장애인을 위한 실내 수납가구

# SENSE 2

### Problem

시각장애 사용자가 실내공간에서 가구를 사용할 때, 그들은 시각 외의 감각으로 직접 부딪치고 닿는 경험을 거쳐야 안전한 가구 사용이 가능합니다.

대부분의 일반 가구는 시각장애인을 위해 촉각, 청각으로 사용을 위한 정보를 전달하려는 배려가 부족하고, 모서리면은 날카로워 그들은 충돌에 대한 두려움을 느낍니다

### Insight

4급 이상 시각장애 사용자 대상 "가구 사용" 인터뷰

- A (남, 50대) "물론 맞고도 차도 닿았는데 배고, 서랍 칸마다 만졌을 때 구별되는 촉지 패턴이 있으면 좋겠다" Need 1. 충돌에 대한 우려를 완화
- B (남, 60대) "구획을 쉽게 구별할 수 있는 질감용 촉지 패턴이 있으면 좋겠다. 청각 신호음도 있으면 좋겠다" Need 2. 시각이 아닌 외의 감각이신 필요
- C (남, 50대) "가방과 의자 등을 스치는 것은 불편한데, 특히 모서리 부분은 더 불편하다. 가구 모서리 부분은 최대한 부드럽게 만들어 주면 좋겠다" Need 3. 감각적 안전감을 높일 수 있는 세부 사용 정보

### Design Solution

"시각 외 감각기관을 이용하여 정보를 전달할 수 있는 실내 수납가구" 개폐되는 서랍마다 각기 다른 촉각, 청각 사인을 제안

### How to use

20초 이상 서랍 문이 열려 있을 시 해당 서랍의 청각 신호음이 재생되어 서랍이 닫히도록 사용자 행동 유도

촉각 사인을 확인하고, 서랍 도어를 누른다

# 03 유니버설 제품디자인

## 한국장애인개발원장상 / 입선 FE TAG



### 출품자

작품명 : FE TAG  
 팀 원 : 김유진 | 국민대학교, 김정윤 | 국민대학교, 강수정 | 국민대학교

### 참가소감

모두가 차별 없이 평등한 세상에서 살 수 있도록 디자인된 제품들을 보며 항상 디자인에 대한 동기와 자극을 받아왔었는데, 같은 뜻을 가진 친구들과 함께 다양한 사회 구성원들을 위한 제품을 디자인해보게 되어서 뜻깊은 경험이었고, 아직 개선되지 않은 사회적 문제점들을 적극적으로 개선해 보고 싶다는 생각이 들었습니다.

### 작품설명

FE TAG는 For Emergency, For Everyone 의 약자인 FE 와 꼬리잡기인 TAG를 결합하여 만든 이름으로, 지하철역과 같은 공공장소에서의 재난상황 시 모든 이의 신속하고 안전한 대피를 도와주는 구호용품이며 크게 손전등과 호스, 보관함, 그리고 벽면에 부착할 수 있는 FE TAG 약도로 이루어져 있습니다.



# FE TAG

: For Emergency For Everyone TAG

강침류 로프를 통해 신속 동선을 알려주어 누구나 쉽게 대피 할 수 있도록 돕는 비상 대피등

### Problem

대부분의 공공시설에 있는 재난 발생 시 등을 매달아야 하는 서로 도우미 대피하는 방식이 있지만, 실제로는 모든 사람이 이상적으로 대피하기는 쉽지 않고, 그중에서도 특히 노약자, 어린이, 장애인들의 신속한 탈출은 매우 어렵습니다.

### Solution

FE TAG는 무리잡기 놀이를 무리분리 한 비상용 손전등으로 손전등을 들고 당황한 사람들의 동선을 빛이 나는 로프를 통해 알려줌으로써 위급하게 탈출하는 사람들의 자제적인 탈출을 도울 수 있습니다.

### Structure

#### TAG - 보관함

#### TAG - 손전등

### Concept

**【광선류 로프】**

위 하리우는 사람들이 쉽게 집을 찾을 수 있게 도와주는 광선류 로프

**【손전등】**

TAG 보관함과 분리시키면 손전등에 사용이 편리하며 별도 사용 가능한 손전등

**【FE TAG 약도】**

출구의 다른 방향의 위치를 표시해줄 수 있는 TAG 약도

**【손전등 + 보관함】**

우리의 측면 상단에 꼬리잡기 놀이를 변형하여 신속 탈출이 편리한 사용자의 대피효과가 되는 손전등의 빛

### How to Use

**Step.1**

보급함 측면에 위치한 손전등을 켜줍니다. 손전등에 표시된 저음으로 빛이 켜집니다.

**Step.2**

손전등을 켜주면 TAG 보관함 옆에 위치한 약도를 확인하여 다음 TAG 보관함 또는 탈출구를 확인합니다.

**Step.3**

손전등과 연결된 광선류 로프가 나와 사람들이 이 광선류 로프를 따라 안전하게 이동할 수 있고, 탈출구를 향해 빠르게 대피가 가능합니다.

**Step.4**

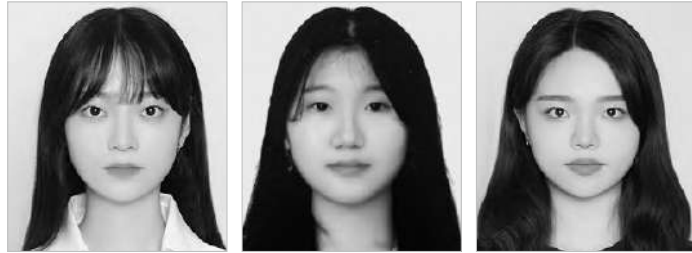
다음 TAG 보관함을 향한다면 우측 상단쪽 부분이 손전등을 꺼워 고정하고 보관함에 위치한 손전등을 새로 켜기 가능합니다.

**Step.5**

대피가 불가능하거나 머지않은 상황에서는 TAG 보관함 근처에서 대기합니다.

# 03 유니버설 제품디자인

한국장애인개발원장상 / 입선 Lumen(루멘) : 청각장애인을 위한 화재 대피 디바이스



**출품자**                      작품명 : Lumen(루멘) : 청각장애인을 위한 화재 대피 디바이스  
 팀 원 : 정민경 | 영남대학교, 권나영 | 영남대학교, 김유진 | 영남대학교

**참가소감**                      비장애인의 시각에서 벗어나 청각장애인들의 입장에서 생각해 볼 수 있는 좋은 경험이었습니다.

**작품설명**                      lumen : 빛, 불속의 어려움에서 빛으로 구원한다.  
 청각장애인 대다수가 일상 속 일어날 수 있는 화재와 같은 불시의 사고에 대피 안내방송 등을 듣지 못해 대피하지 못한다. 이 같은 상황이 발생했을 때 디바이스를 통해 화재 상황을 시각과 촉각으로 느끼게 하고 앱으로 연동되어 알려주며 청각장애인이 빠르고 안전하게 대피할 수 있도록 도와주기 위한 제품이다.



청각장애인을 위한 화재 대피 디바이스

# Lumen

빛, 불속의 어려움에서 빛으로 구원한다.

청각장애인 대다수가 일상 속 일어날 수 있는 화재와 같은 불시의 사고에 대해 본인들은 대피 안내방송 등을 듣지 못해 대피하지 못한다.

이 같은 상황 속에서 화재가 발생했을 때 직접 시각과 촉각으로 느끼게 해 집안에 설치할 수 있는 lumen은 앱을 연동시켜 알려주며 청각장애인이 빠르고 안전하게 대피할 수 있도록 도와주기 위한 제품이다.

1 화재발생

2 온도 11°C

3 18:45

화재가 발생했을 때 감지기로 화재를 감지하면 중계기를 통해 화재정보기에 연결되어 알려준다. 그때 lumen에도 연결되어 비상등으로 변색되어 화재상황이라는 것을 알려주며, 휴대전화의 이름과 연동되어 지시한 대피장소를 알려주고 신고가 가능하고 발령을 받게 할 수 있다.

**HOW IT WORKS**

**SCENARIO**

**UX/UI DESIGN**

**DISPLAY**

이름과 연동되어 비상시에는 휴대폰에 눈을 알려주고 화재신고, 지도 등의 서비스를 이용할 수 있다. 이러한 UX/UI 디자인을 통해 청각장애인 사용자에도 더욱 효과적으로 전달할 수 있다.

화면을 터치하면 LED 디스플레이 화면이 변경되며 화재 발생시 비상등의 색상과 진동이 함께 나타나 위기상황을 알려준다.

# 03 유니버설 제품디자인

한국장애인개발원장상 / 입선 Ting Tang Tong : 촉감보드게임



**출품자**                   작품명 : Ting Tang Tong : 촉감보드게임  
 팀 원 : 이한석 | 한성대학교, 박예인 | 한성대학교, 김예현 | 한성대학교

---

**참가소감**               디자인을 함에 있어 정말 사소한 부분까지도 사용자의 시선에서 생각하고 정말 사소한 부분까지도 사용자의 시선에서 생각하고 보다 나은 사용 경험을 위해 고민할 수 있는 뜻 깊은 시간이였습니다.

---

**작품설명**               팅탕통은 Texture, Touch, Together의 앞 글자를 따와 아이들이 노는 모습으로 표현한 촉감보드 게임 제품이다. 부족한 통합 놀이시설과 전무한 특수장난감 생태계로 인해 시각 장애 아동의 놀이 욕구가 충족되지 않는 어려움이 있다. 모든 아동이 놀이를 즐길 수 있도록, 장애아동도 차별 받지 않고 함께 할 수 있는 제품을 디자인했다.



**TingTangTong**  
 Texture, Touch, Together의 앞글자를 따와 아이들이 노는 모습으로 표현한 촉감보드 게임이다. 누구나 손으로 즐길 수 있는 촉감보드 게임이다.

**Problems**  
 시각 장애 아동의 놀이 욕구는 어떻게 충족되고 있을까?  
 대한민국이 유니버설 놀이 시설과 특수 장난감 생태계는 없다고 볼 수 있습니다. 그도 그럴것이 통합 놀이 시설 관련 법 규정 미비 때문 상황입니다.  
 우리나라 장애인 놀이시설은 비장애 아동과 차별을 구분으로 설계되어 있다. 시각 장애 아동의 그로 행동은 안전을 놓다 도우미가 필요할 수 있습니다.

**Solution**

**Tactile Play**  
 촉감 안에서 두 손 사용자의 다양한 촉감 자극을 경험할 수 있다. 강하게 자극을 촉각적으로 전달하는 과정을 통해 장차 촉각에 필요한 기초 촉각이나 운동 감각 능력을 기를 수 있도록 돕습니다.

**Bingo**  
 손끝의 촉감과 감각의 호기심을 자극해준다. 나열된 수치를 읽음을 통해 학습과 두뇌 발달을 도와준다.

**Match**  
 촉감을 익힌 뒤 여러 촉감의 위치를 기억해낸다. 같은 촉감의 위치를 찾으면 게임은 다음 단계로 넘어간다. 촉감 인지 보드 학습을 할 수 있도록 도와준다.

**How to use**  
 촉감은 촉각이 민감한 경우를 경험한다. 그래서 아이들이 하고 싶어 하는 대로 사용 가능하다.

**Play Board**  
 촉감은 촉각을 위한 촉각을 경험할 수 있도록 설계되었습니다.

**Guide Book**  
 아이들이 촉각을 익힐 수 있도록 도와주는 가이드북입니다.

**Texture Block**  
 촉각을 위한 촉각을 경험할 수 있도록 도와준다. 촉각을 위한 촉각을 경험할 수 있도록 도와준다.

**Texture**  
 촉각을 위한 촉각을 경험할 수 있도록 도와준다. 촉각을 위한 촉각을 경험할 수 있도록 도와준다.

**Finger Line**  
 촉각을 위한 촉각을 경험할 수 있도록 도와준다. 촉각을 위한 촉각을 경험할 수 있도록 도와준다.

**Common Texture**  
 촉각을 위한 촉각을 경험할 수 있도록 도와준다. 촉각을 위한 촉각을 경험할 수 있도록 도와준다.

# 03 유니버설 제품디자인

한국장애인개발원장상 / 입선

엄지에 끼워쓰는 펜, Thumb-Pen.(썸펜)



출품자

작품명 : 엄지에 끼워쓰는 펜, Thumb-Pen.(썸펜)  
이강섭 | 비구름디자인

참가소감

모두를 위한 디자인, 내가 찾던 디자인, 유니버설디자인.

작품설명

엄지와 검지, 중지를 이용해서 펜을 쥐는 방식은 오랜 시간 사용하면 가운데 손가락 끝마디의 변형과 섬세한 손가락 근육에 부상을 초래할 수 있고, 엄지나 검지의 일부만 불편하더라도 안정적으로 펜을 쥐기가 어렵습니다. 펜을 안정적으로 붙잡기 위한 손가락의 역할을 엄지에 끼우는 방식으로 대체하여 최소한의 근육과 관절을 사용해 글씨를 쓸 수 있도록 하였습니다.



엄지에 끼워서 쓰는 펜

# Thumb-PEN

## 썸펜

**■ Concept**

- 엄지에 끼워쓰는 방식에 고정력과 편안함을 주기 위한 소프트 실리콘 링을 적용하였고, 엄지와 검지로 잡았을 때 엄지와의 접촉이 유선형이 겹쳐져서 적용하였습니다.
- 엄지의 굽기 처리에 따라서 두꺼워 크기에 소프트 실리콘 링으로 교체할 수 있습니다.
- 펜을 움직이는 체중을 피로감을 방지하기 위한 링을 적용하였습니다.
- 좌우이나 오른손잡이 사용에도 같은 기능을 갖도록 설계하였습니다.

**■ Solution**

- 엄지에 펜을 쥐고 검지와 엄지 사이에 근육으로 힘을 전달하여 손가락의 굽힘이나 힘이 부족하여 글씨가 나오지 않게 되었습니다.
- 글씨를 쓸 때는 엄지, 검지, 중지로 힘을 잡고 손목을 움직이는 제 2, 3, 4, 5 손가락은 엄지와 근육과 뼈를 움직이기 때문에 상대적으로 피로와 부상에 강하게 되었습니다.
- 엄지와 검지가 일부만 불편하더라도 펜을 끼워서 글씨를 쓸 수 있습니다.

**■ Problems**

- 일반적인 방법으로 오랫동안 연달아 쓰거나 불만을 겪고 글씨를 쓰게 되면 중간 끝마디에 변형이 오거나 손가락의 작은 근육과 골격을 강하게 피로로 인해서 손과 손목까지 아프게 됩니다.
- 엄지에 시그로 인해서 손가락이 일부만 불편해도 일반적인 방법으로 연달아 쓰기나 글씨를 쓸 수 없는 경우가 있습니다.

**고체형 소프트 실리콘 링**

# 03 유니버설 제품디자인

## 한국장애인개발원장상 / 입선 TAIDER(테이더)



### 출품자

작품명 : TAIDER(테이더)

팀 원 : 김재은 | 서울시립대학교, 박해민 | 서울시립대학교

### 참가소감

유니버설디자인을 통해 누구나 불편함없는 삶을 살아가길 바랍니다.

### 작품설명

TAIDER(테이더)는 안내견과 동행하는 시각장애인이 길을 찾는 과정에서 목적지로 향하는 방향을 직관적으로 인식할 수 있는 제품이다. 테이더는 엄지손가락 아래 휠이 돌아가는 방향과 휠이 돌아가면서 드러나는 점자를 통해 목적지의 방향을 알려주면서, 음성유도기 작동 버튼을 기기에 포함하여 필요할 때 음성유도기를 작동시킬 수 있다.



# TAIDER

TAIDER(테이더)는 안내견의 꼬리를 뜻하는 'Tail'과 돕는 사람을 의미하는 'Aider'의 합성어로 안내견과 동행하는 시각장애인이 길을 찾는 과정에서 목적지로 향하는 방향을 직관적으로 인식할 수 있게 하는 제품이다.

#### PROBLEM

시각장애인이 안내견과 보행 시 안내견은 시각장애인이 장애물을 피하면서 보행할 수 있게 하지만 목적지의 방향에 대해서는 시각장애인의 스스로 알고 있어야 하기 때문에 초행길에서의 어려움이 있다. 또한 한 손으로 안내견의 리세스 손잡이를 잡고 이동하기 때문에 보행 도중 길을 찾기 위해 휴대전화나 음성유도기를 작동시키는 공중 리모컨을 사용하는 상황에서 불편함을 겪는다.

#### SOLUTION

사용자가 '테이더'와 연동되어 있는 앱을 통해 목적지를 입력하면 테이더가 사용자에게 목적지로 가는 방향을 안내한다. 또한 본체에 실리콘 케이스를 끼운 상태에서 안내견 리세스 손잡이에 고정함으로써 한 손으로 '목적지 방향 안내', '음성유도기 작동', '안내견의 리세스 손잡이 잡기'를 동시에 수행할 수 있게 한다.

#### APPLICATION

목적지 설정    음 회면    배터리 잔량 표시

'테이더'의 전용 어플리케이션을 이용하여 목적지를 설정하면 테이더가 휴대전화의 GPS 기능을 연동하여 현재 위치와 목적지를 인식하고 방향을 안내한다. 또한 '테이더' 전원과 사용 가능한 시간을 제공함으로써 더욱 효율적으로 제품을 사용할 수 있도록 한다.

#### STRUCTURE

- 휠** : 사용자의 엄지손가락 아래에 위치하여 좌, 우로 회전하는 방식을 통해 목적지로 가는 방향을 사용자에게 전달한다.
- 실리콘 케이스** : 케이스 하단부의 잠금 형태를 이용하여 안내견의 리세스 손잡이에 고정할 수 있다.
- 음성 유도기 버튼** : 기존의 음성유도기를 작동시키는 공중 리모컨의 기능을 수행한다. 제품을 사용하면서 필요할 때 손잡이 버튼을 작동시킬 수 있다.
- 본체** : 본체를 실리콘 케이스에서 분리하여 사용자의 상황이 맞지 않을 수 있다.
- 전원 버튼** : 상인의 엄지손가락 정도에 누르기 쉬운 크기의 '전원' 버튼을 탑재한 상태에서 시각장애인이 버튼의 위치를 쉽게 인식할 수 있다.
- 충전 단자** : 배터리 교체기 아닌 전기 충전 방식을 적용한다.

# Universal Design Idea Award 2021



2021 Universal Design Idea Award

---

04

## 유니버설 캐릭터디자인

유니버설 캐릭터디자인 수상작

대상    해요와 건강해요!



# 04 유니버설 캐릭터디자인

보건복지부장관상 / 대상

해요와 건강해요!



출품자

작품명 : 해요와 건강해요!

박채린 | 성신여자대학교

참가소감

밝은 빛으로 가득 찬 평등한 사회가 되길 바라며 앞으로도 긍정 에너지를 가득 안겨주는 캐릭터들을 만들어 나가도록 하겠습니다.

작품설명

지구에는 제각각 다른 사람들이 살아가지만 우리는 모두 똑같은 하늘과 해를 보며 살아가고 있습니다. 이런 부분에서 다양한 사람들을 하나로 잇는 매개체가 해라고 생각했고 해의 모양을 본뜬 해님 캐릭터 '해요'를 제작했습니다. 환한 빛으로 모든 사람들을 밝게 비추며 세상을 긍정 에너지로 가득 채우는 해요가 마치 병을 고치는 의사 같아 의사 콘셉트를 더하게 되었습니다.



## “해요와 함께 해요”

78억 만구의 지구에는 다양한 생명, 언어, 국적의 사람들이, 일선부들이 함께 살아가고 있습니다. 제각각 다른 사람들이 살아가지만 우리는 모두 똑같은 하늘을 보고 똑같은 해를 보며 살아가고 있습니다. 이런 부분에서 다양한 사람들을 하나로 잇는 매개체가 '해'라고 생각을 하게 되었고 해의 모양을 본뜬 해님 캐릭터 '해요'를 디자인하게 되었습니다.

해는 우리가 살아가는데 중요한 요소이면서 모두에게 평등한 존재입니다. 환한 빛으로 모든 사람들을 밝게 비추어주며 세상을 긍정 에너지로 가득 채워주는 존재인 해요가 마치 병을 고치는 '의사'같이 기본 색상에 의사 콘셉트를 더하게 되었습니다. 해요와 함께 해요!

**기획 의도**  
모두에게 밝음하고 쉬운 이해와 공감이 가능한 요소를 사용하여 사람들에게 긍정 에너지를 전달할 수 있는 유니버설 캐릭터 제작.

**컬러**  
'독재' : 자연의 색으로 모두가 편안함을 느낄 수 있는 색.  
'주요' : 모두를 하나로 잇는 태양에서, 밝은 기운을 지녀.

**TURN AROUND**  
0°, 90°, 180°, 270°

**MAIN POSE**  
3D CHARACTER

**APPLICATION**  
\* 기본 버전

**PATTERN**  
사람, 의, 해, 상징기 등 해요와 관련된 일러스트 이미지로 패턴을 만들어 상류에 활용하였습니다.

# 04 유니버설 캐릭터디자인

보건복지부장관상 / 대상

해요와 건강해요!



## 3D CHARACTER



## PATTERN



## APPLICATION

기본버전



응용버전



# Universal Design Idea Award 2021



2021 Universal Design Idea Award

—  
05

BF인증 분야

BF인증 분야 수상작

대상 세곡 커뮤니티센터

# 05 BF인증 분야

보건복지부장관상 / 대상

세곡 커뮤니티센터



시설주관기관

강남구청

인증기관

한국생산성본부인증원

작품설명

세곡커뮤니티센터는 행정의 수준을 주민의 눈높이에 맞추려는 정승균 구청장님의 구정 운영 방침에 따라 시설의 디자인과 기능까지 주민들의 눈높이에 맞춘 고품격 복합문화공간으로 조성하고 있습니다. 세곡커뮤니티센터는 지하1층 지상2층으로 조성되었으며 북카페와 프로그램실, 강의실 도서관 헬스장 등으로 구성되어 주민들이 다양한 문화생활을 즐길 수 있도록 했습니다.

특히 어린이부터 어르신까지 다양한 연령층이 이용하는 시설인 만큼 이용자 모두가 편리하게 이용하는 것이 가장 중요하다고 생각하여 강남구 복지시설 중 최초로 유니버설디자인을 적용하여 장애물없는생활환경 최우수 등급을 받아 운영중에 있습니다. 시설을 이용하는 주민의 만족도가 매우 높아 세곡동 주민들의 소중한 쉼터이자 소통이 공간으로 자리잡고 있습니다.



# 05 BF인증 분야

보건복지부장관상 / 대상

세곡 커뮤니티센터



# Universal Design Idea Award 2021



2021 Universal Design Idea Award

—

06

부록

GKL과 함께하는 발달장애 예술인 그림 공모전  
- 당신의 재능이 일자리가 됩니다 -

# 06 부록 | GKL과 함께하는 발달장애 예술인 그림 공모전

-당신의 재능이 일자리가 됩니다-



본 공모전은 발달장애인 문화예술일자리 창출을 위해 공공(한국장애인개발원, GKL)과 민간기업((주)디스에이블드)이 3자간 협업하여 발달장애예술인 그림공모전 및 전시회를 개최하고, 이후 민간기업((주)디스에이블드)에 수상작가 전원의 일자리(정규 및 프리랜서) 연계하기 위하여 기획되었습니다.

## 1. 공모전 개요

- 홍보기간 : 2021. 7. 28.(수) ~ 9. 10.(금) 7주간
- 공모자격 : 만 18세 이상 발달장애인으로 아래 조건 모두 해당 시 지원가능

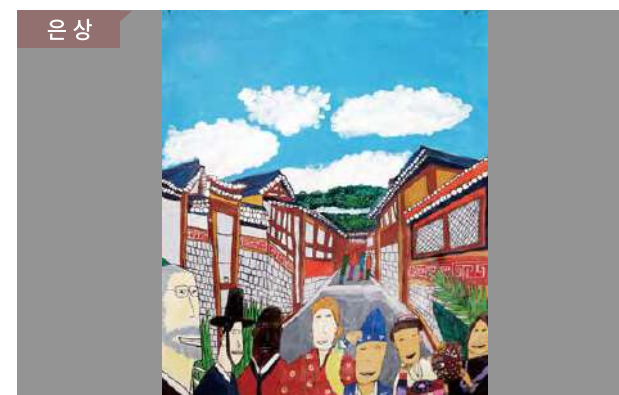
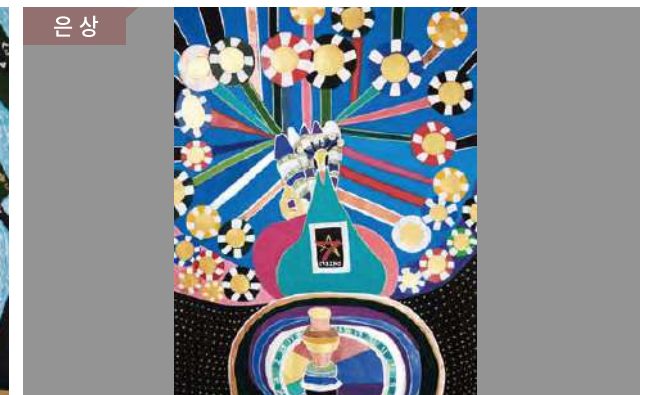
- 장애인복지법 제32조와 동법 시행령 제2조 규정에 의한 지적장애인 또는 자폐성장애인으로 관련 증빙서류 제출 필수
- 수상자의 경우 (주)디스에이블드를 통한 취업연계 또는 작품활동을 통한 소득이 발생 될 수 있으며, 이에 대한 제약이 없어야 함 (세부내용 수상혜택 참고)
- (주)디스에이블드에 채용된 작가(접수시작일 2021.8.30.(월) 기준)는 공모전 참여 불가

- 공모주제 : 카지노 세브릭 또는 대한민국 관광명소  
※ 카지노 세브릭, 서울관광명소, 부산관광명소의 경우 심사 시 우대
- 공모분야 : 그림 ※ 컴퓨터 그래픽, 조소 작품 제외
- 접수기간 : 2021. 8. 30.(월) ~ 9. 10.(금) 2주간

## 2. 수상작 선정 결과

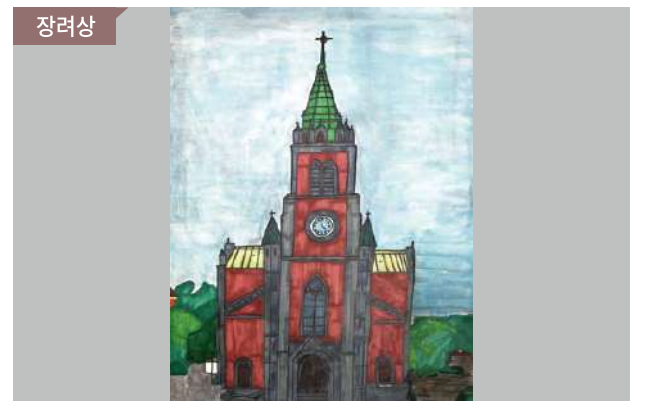
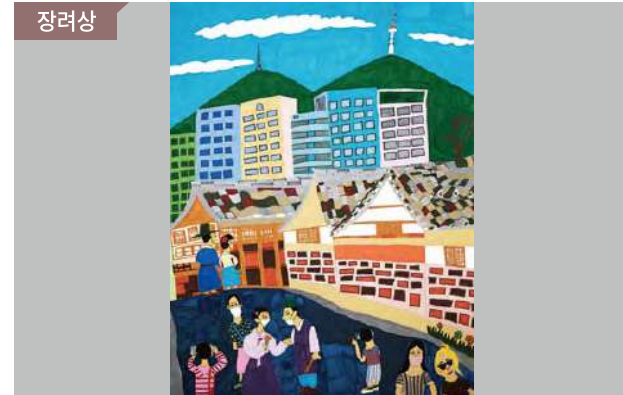
- 대상 1점, 금상 2점, 은상 3점, 동상 4점, 장려상 10점

시상내용(수)	수상자	작품명	시상내용(수)	수상자	작품명
대상(1)	장주희	카지노에서 하루 (부제-오늘 주인공은 나다용)	장려상(10)	최원우	감천문화마을
금상(2)	박기현	환영합니다		황현수	해동용궁사를 사랑한 부산갈매기
	박성호	카드나무와 말		이민지	부산 광안대교
은상(3)	이승윤	공작새와 카지노 세브릭		안상준	경복궁 향원정
	김성찬	북촌		김두용	부산의 등대
	박경민	창덕궁		정승호	남산타워 축제
동상(4)	박준현	푸른색의 해운대 - Cold Blue		심안수	북촌에서의 하루
	오성근	송례문의 낮과밤		박현용	부산 자갈치 시장
	김준성	SEVEN LUCK good luck!!!!		곽규섭	세브릭 카지노 야경
	한부열	카지노		이한열	명동성당



# 06 부록 | GKL과 함께하는 발달장애 예술인 그림 공모전

-당신의 재능이 일자리가 됩니다-



발달장애 예술인  
그림 공모전 온라인 전시회  
QR코드



# 2021 Universal Design Idea Award

---

## 2021 유니버설디자인 아이디어 대전

발행일 2021년 12월  
발행인 최경숙  
발행처 한국장애인개발원  
주소 서울 영등포구 의사당대로 22 이룸센터 5층  
전화 02-3433-0600  
팩스 02-412-0463  
홈페이지 <https://www.koddi.or.kr>

이 책의 저작권은 한국장애인개발원에 있으며, 이 책의 내용 중 일부 또는 전부를 저작권자의 승인 없이 무단으로 복제 또는 배포할 수 없습니다.