

HUMAN CITY DESIGN AWARD 2019

휴먼시티디자인어워드
2019

The Current Status
and Vision of
Human City Design



2019
HUMAN CITY
DESIGN AWARD

Seoul Design
Foundation



사람의 도시, 품격있는 도시,
공공적 가치가 풍성한 도시로 발전하는 서울

디자인을 통해 도시의 문제를 해결하고,
미래의 디자인의 비전을 제시하는 서울

디자인의 공공적 사회적 가치를
제고하는 서울

시민의 행복한 삶을 창조하는 데
세계의 우수사례를 적용하는 서울

Seoul, developing into the city of people,
an elegant city, and the city with affluent public values

Seoul, solving the problems of the city through design
and proposing the vision of the future design

Seoul, uplifting public social
values of design

Seoul, applying the best practices around
the world in creating a happy life for citizens

휴먼시티 디자인 서울 선언

하나, 휴먼시티 네트워크 도시들과 협력하여
사람과 환경의 조화로운 관계를 지향하는
지속가능한 도시 생태계라는 공통의 목표를 추구한다.

하나, 오늘날 도시가 안고 있는 복합적인 문제들에 대한
창의적인 해결 방법으로서
디자인의 대 사회적 문제해결 및 치유 기능을 수용한다.

하나, 도시 환경의 공공성 확보와 문화적 다양성의 확대를 통해
시민 개개인이 자율적 삶의 주체가 되는
사람 중심의 도시 정책을 지지한다.

하나, 사회적 디자인 개념과 아시아의 유기체적 세계관이 조화된
'휴먼시티 디자인 상(Human City Design Award)'을
2019년부터 제정·시행한다.

하나, 사람과 환경이 공존하는 도시 생태계 구축을 위한
소통의 장이자, 문명 공동체의 지속과 안녕을 추구하는
상생의 플랫폼이 되기를 희망한다.





The Human City Design SEOUL Declaration

One, 'Human City Design Seoul' cooperates with Human Network Cities to pursue the common objective of building sustainable urban ecosystems where people and the environment co-exist harmoniously.

One, 'Human City Design Seoul' embraces the problem-solving and healing capacities of design for social issues as a creative way to solve complex issues that plague our cities today.

One, 'Human City Design Seoul' supports people-oriented urban policies through which every individual citizen can become a principal agent of autonomous life based on the city's efforts to secure public use of the urban environment and to improve cultural diversity.

One, 'Human City Design Seoul' will give out the 'Human City Design Award,' an award that combines the concept of social design and global outlook of Asia as an organic entity, starting in 2019.

One, 'Human City Design Seoul' aspires to serve as a communication framework to build an urban ecosystem where people and the environment prosper together under a platform of coexistence that seeks sustainability and wellness for our civilization.

“디자인은 결국 사람이 잘 살아갈 수 있도록 해야 하는 ‘인간의 일’입니다. 역사적으로 디자인이 추구하는 가치는 계속 변해왔는데 산업사회에서는 대량생산을, 그 이후는 퀄리티를, 또 지금은 지속가능성과 환경을 추구했지만 결국 그 바탕은 하나, 인간의 문제입니다. 작년부터 시작한 휴먼시티 디자인은 단순한 글로벌 행사가 아니라 지금까지 우리 재단이 놓치고 있었던 ‘사람’이라는 중요한 가치를 발굴하고 키워가는 사업입니다. 휴먼시티 디자인 사업의 지향점은 한마디로 ‘커넥트비티’라고 할 수 있어요. 우리 재단이 지향하는 비전, 디자인으로 구현하려는 가치는 글로벌 디자인계와의 협업, 디자인 생태계의 구축, 이를 바탕으로 한사회문제 해결과 디자인 산업의 발전, 우리 재단과 DDP의 정체성, 그로부터 생산되는 디자인 고유성의 문제까지 아우르는 것을 말합니다. 지금까지 이러한 사업들이 큰 연계성 없이 진행되어 왔다면 휴먼시티어워드는 이를 하나로 묶어낼 수 있는 강력한 구심점이자, 실행방안이 될 것입니다.”

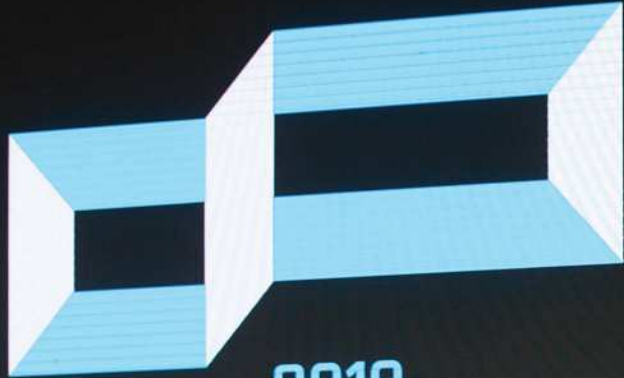
최경란
서울디자인재단 대표



“After all, design is the ‘work of the mankind’ intended to bring about a better living for people. The values that the design pursued have continuously changed historically. The industrial society concentrated on mass production, the one after that quality, and the current society pursued sustainability and environment, but all of these share the common ground; it’s the mankind’s problem. The Human City Design, which started from last year, is not a simple global event but a project that discovers and enhances the important value, ‘people,’ that Seoul Design Foundation had overlooked. The goal of the Human City Design project can be boiled down to one word, ‘Connectivity.’ While the vision that Seoul Design Foundation pursues, the values to embody through design, the collaboration with global design circles, the development of design ecosystem and the resolution of social issues and the development of design industry based on these, the identity of Seoul Design Foundation and DDP, and even the issue of the originality of the design produced therefrom had been dealt with and implemented without much sense of connectivity, I believe that the Human City Design Award can act as a medium and an action plan that strongly bind them together.”

Kyung Ran Choi
CEO of Seoul Design Foundation





2019
HUMAN CITY
DESIGN AWARD
휴먼시티 디자인 어워드



 CITY OF CAPE TOWN
ISIXEKO SASEKAPA
STAD KAAPSTAD





Handmade beaded headband with colorful patterns.

JUST
WE

SA RUGBY

SOUTH AFRICA

ALIEN
FORCE

차례

COLUMN

디자인이 도시에 미치는 영향

- 24 인간, 도시, 사회, 환경을 위한 디자인을 위하여
최경란
- 30 디자인과 인간중심도시
찰스 랜드리
- 36 디자인의 새로운 지평,
휴먼시티디자인
이순중

휴먼시티디자인어워드의 진화

BACKGROUND

- 44 지금 왜
'휴먼/시티/디자인/어워드'인가?

BEGINNING

- 46 휴먼시티디자인 선언으로부터

PROCESS

- 52 휴먼시티디자인어워드로
자리하기까지
HISTORY
STEERING COMMITTEE
COMMITTEE JURY

지속가능한 도시를 위한 세계 최초의 디자인 어워드

OUTLINE

- 64 2019 휴먼시티디자인어워드의 개요

PROCEDURE

- 70 1회 휴먼시티디자인어워드가
개최되기까지 절차
휴먼 시티 디자인 서울 선언
아이덴티티 디자인
트로피 디자인
25개국 75 프로젝트
심사

PERFORMANCE

- 84 2019 휴먼시티디자인어워드
본 행사 개최
시상식
수상자
수상작 전시
컨퍼런스

수상작 리뷰

Grand Prize

- 112 두눈 학습 혁신 프로젝트
수상자 인터뷰
관련기사

Finalist

- 134 빅 션프
- 140 서비스로서의 학교
- 146 URB 인클루전
- 152 에어로 센 강
- 158 노점 재정비
- 164 더 나은 삶을 위한 디자인 +
빌드 인큐베이터
- 170 플로팅 살라와쿠
- 176 공간을 깨우다, ECO 발코니
- 182 웰니스 캠포
- 188 적정가격의 공공주택 설립을 위한
공동체 스타트업 과정 모델
- 194 예술통 프로젝트

컨퍼런스 리뷰

- 202 디자인, 기술, 그리고 미래
안드레아 칸첼라토
- 206 빈 가게로 지역을, 탈실로 세대를 묶다
에리코 예사카
- 214 디자인으로 만드는 사랑스러운 도시
마크 워
- 222 지속 가능한 세상을 위한 전략
마리아나 아마 톨로
- 234 휴먼 시티—도시 규모에 대한 도전
조시양 프랑
- 244 세상을 화목하게 하는 공간
유현준
- 254 디자인과 미래 혁신:
통지의 디자인교육의 패러다임 전환
루 용키

2020 휴먼시티디자인어워드

CONTENTS

COLUMN THE IMPACT OF DESIGN ON CITIES

- 24 For design
for human beings, cities, society,
and the environment
Kyung Ran Choi
- 30 Design and
the Human Centred City
Charles Landry
- 36 The New Horizon of Design,
Human City Design
SoonJong Lee

EVOLVING STORY

BACKGROUND

- 44 Why 'Human/City/Design/
Award' now?

BEGINNING

- 46 From the Human City Design
Declaration

PROCESS

- 52 Until the Establishment of
Human City Design Award
HISTORY
STEERING COMMITTEE
COMMITTEE JURY

THE WORLD'S FIRST AWARD – DESIGN AWARD FOR SUSTAINABLE CITY

OUTLINE

- 64 Summarize the Human City
Design Awards 2019

PROCEDURE

- 70 Systematic Procedures of
the Human City Design Awards
DECLARATION
IDENTITY DESIGN
TROPHY DESIGN
ENTRY
JUDGE

PERFORMANCE

- 84 Hold the main event of
the 2019 Human City Design Awards
AWARD CEREMONY
THE WINNING ENTRIES
EXIBITION
THE WINNING ENTRIES
CONFERENCE

WINNING PIECE REVIEW

Grand Prize

- 112 Dunoon Learning and
Innovation Project
Interview with Winner
Related article

Finalists

- 134 Big Shelf
- 140 School as a Service
- 146 URBinclusion
- 152 Aéro-Seine
- 158 Hawker Reload
- 164 The Better
Living Challenge Design +
Build Incubator
- 170 Floating Salawaku
- 176 Wake Spaces Up, ECO Balcony
- 182 Wellness Kampung
- 188 A Community
Start Up Process model
for Social and
Affordable Housing
- 194 Yesultong project

CONFERENCE REVIEW

- 203 Design, Technology and Future
Andrea Cancellato
- 207 Binding a region with empty stores
and a generation, with wool
Eriko Esaka
- 215 A Lovable City by Design
Mark Wee
- 223 Innovative Strategies
For a Sustainable World
Mariana Amatullo, PhD
- 235 Human Cities –
Challenging the City Scale
Josyane Franc
- 245 Space that Brings Harmony
to the World
HyunJoon Yoo
- 255 Design and Future Innovation:
Shifting Paradigm of
Design Education at Tongji
Lou Yongqi

FOR 2020 Human City Design Award

디자인이 도시에 미치는 영향

인간, 도시, 사회, 환경을 위한
디자인을 위하여
최경란

디자인과 인간중심도시
찰스 랜드리

디자인의 새로운 지평,
휴먼시티디자인
이순중

THE IMPACT OF DESIGN ON CITIES

For design
for human beings, cities, society,
and the environment
Kyung Ran Choi

Design and
the Human Centred City
Charles Landry

The New Horizon of Design,
Human City Design
SoonJong Lee

인간, 도시, 사회, 환경을 위한 디자인을 위하여

최경란

서울디자인재단 대표이사
전, 국민대 테크노디자인전문대학원장
전, 광주디자인비엔날레 총감독(2015)



For design for human beings, cities, society, and the environment

Kyung Ran Choi
CEO of Seoul Design Foundation
Former Dean of the graduate school of Techno
Design at Kookmin University
Former Director of 2015 Gwangju Biennale

서울시와 서울디자인재단은 디자인을 통해 도시의 문제를 해결하고, 미래의 디자인의 비전을 제시하는 등 디자인의 공공적 사회적 가치를 제고하기 위해 '제1회 휴먼시티디자인어워드'를 개최하게 되었다. '휴먼시티디자인어워드'는 창의적인 디자인을 통해 복합적인 도시 환경의 문제를 해결하고 새로운 비전을 제시해 사람, 사회, 환경, 자연과의 조화롭고 지속가능한 관계 형성에 기여한 도시디자인 프로젝트에 수여하는 차별화된 상이다.

서울시와 서울디자인재단은 2018년 9월, 20개 해외도시 참석자들과 함께 '휴먼시티디자인서울'을 선언하는 동시에 국제사회의 디자인 전문가로 구성된 휴먼시티디자인어워드 운영위원회를 구성해 산업화, 근대화, 급격한 도시화로 생겨난 각종 문제들을 해결한 우수한 디자인을 선정하고 시상함으로써 바람직한 인간과 사회, 도시와 환경의 구축에 기여하는 방법을 고민해왔다.

이후 유네스코 창의도시 네트워크, 국제산업디자인단체협의회(WDO), 휴먼시티 네트워크, 규몰러스, 한국디자인단체총연합회(kdfa) 등 창의도시와 디자인관련 글로벌 네트워크와 손잡고 2019년 9월 휴먼시티디자인어워드 시상식의 막을 올리게 되었다.

제1회 휴먼시티디자인어워드는 객관성과 전문성을 확보하기 위해 <창조도시>의 저자로서 도시 혁신의 권위자로 평가받는 영국의 찰스 랜드리를 비롯하여, 디자인, 커뮤니티, 건축 분야의 국제적인 최고 전문가들을 초빙, 심사위원단으로 구성했으며 공신력 있는 절차를 통해 진행했다.

휴먼시티디자인어워드가 중점을 둔 심사기준은 첫째, 지속 가능하고 조화로운 휴먼시티 창조를 위한 도시 삶의 문제해결 둘째, 디자인 문제해결의 관점이 창의적이고 전 세계적으로의 가치 확장 셋째, 디자인이 인류와 환경에 공존하는 미래지향적인 세계의 문화와 문명의 비전을 제시하는 것이다. 이러한 심사기준을 통해 각국 디자인기관 추천을 거친 25개국, 총 75개의 프로젝트들을 대상으로 디자인의 공공 가치가 돋보이는 11개의 수상후보작과 1개의 대상작을 선정하였다.

앞으로 서울디자인재단은 휴먼시티디자인어워드를 지속가능한 도시 생태계 구축을 위한 소통의 장이자 문명 공동체의 지속과 안녕을 추구하는 상생 플랫폼으로 성장시키고자 한다. 그리고 사람의 도시, 품격있는 도시, 공공적 가치가 풍성한 도시, 서울로 어떻게 발전할 수 있을지를 함께 논의하는 자리가 되길 바란다.

이에 서울디자인재단은 어워드에 출품된 우수한 프로젝트들과 어워드의 진화발전하는 이야기를 모아 휴먼중심 도시디자인의 혁신의 방향과 방법들을 공유하고자 이 책을 만들게 되었다. 휴먼시티디자인어워드에 출품된 다양한 프로젝트들을 통하여 디자인이 도시에 어떤 역할을 하는지, 도시문제를 어떻게 해결하는지를 폭넓게 조망하는 기회가 되기를 바란다.



A Community Start Up Process model for Social and Affordable Housing, Italy

September in our country is the most beautiful time of the year with abundant fruits and astounding scenery. At such time, I am more than pleased to have the opportunity to examine, praise, and expand the world of sustainability in Seoul.

The Seoul Metropolitan Government and Seoul Design Foundation held the 1st Human City Design Award to focus on enhancing the public value of design by solving urban problems through design, presenting a future vision, etc. The Human City Design Award is a differentiated award given to urban design projects that have solved complex urban environment problems through creative design and contributed to establishing a harmonious and sustainable relationship between people, the society, the environment, and nature by presenting new visions.

In September 2018, the Seoul Metropolitan Government and the Seoul Design Foundation declared 'Human City Design Seoul' with participants from 20 foreign countries, and formed the Steering Committee composed of design experts from the international community to resolve problems caused by industrialization, modernization, and rapid urbanization. Since then, we formed a global network with UNESCO Creative Cities Network, the World Design Organization (WDO), Human Cities Network, Cumulus, Korean Federation of Design Associations (kfda), etc to gather the value of improving and expanding the city with creative ideas and designs, and in September 2019, the Human City Design Award was opened.

In order to secure objectivity and expertise, the 1st Human City Design Award proceeded through a credible process, inviting international leading experts as the Selecting Committee in the field of Design, Community, and Architecture, including Charles Landry from the U.K., author of The Creative City, who is recognized as the authority of urban innovation.

The evaluation criteria the Human City Design Award focused on are: First, addressing problems of urban life for the creation of a sustainable and harmonious Human City; Second, a creative perspective of the design solution with a spillover effect that can be expanded on a global level; Third, a future-oriented global culture and civilization for the joint prosperity of the human race and nature. Based on these evaluation criteria, 12 final nominees were selected for the public value of design from a total of 75 astounding projects from 25 countries that were recommended by design organizations in each country.

The Seoul Design Foundation intends to develop the Human City Design Award into a communication ground for the establishment of a sustainable urban ecosystem and a win-win platform that seeks the continuation and well-being of the civilized community.

Through the Human City Design Award nominated projects, I more than hope everyone will find out how design plays a role in cities, how it solves urban problems through design, and have the chance to think about how the Seoul Metropolitan Government can become a city of humanity, dignity, and rich public value.



Wake Spaces Up ECO Balcony, Vietnam

디자인과 인간중심도시

찰스 랜드리

제1회 휴먼시티디자인어워드 선정위원장
코미디어 CEO
크리에이티브 시티 저자



Design and the Human Centred City

Charles Landry

Head of The 1st HCDA Selecting Committee
CEO of Comedia
The Creative City Author

세계는 일반적인 접근 방식으로는 다룰 수 없는 체계적인 위기에 직면해 있다. 긴급상황을 해결하기 위해서는 대담하고 상상력이 풍부한 사고방식이 필요하며, 모두가 용기를 가지고 행동해야 한다. 한 번에 하나씩 해결하는 방식으로는 변화를 관리할 수 없고, 통합된 방식으로만 해결할 수 있다.

휴먼시티어워드는 우리가 도시 만들기에 대해 어떻게 생각하고, 계획하고, 행동함에 있어 인간을 중심으로 한다는 점이 중요하다. 이 상을 통해 우리 모두가 서로서로, 그리고 자연과 더 잘 조화를 이루며 살 수 있는 멋진 장소를 만드는 데 도움이 되도록 글로벌 벤치마크가 되기를 바란다. 이 체계적인 도전은 도시로 모이는 네 개의 서로 연결된 질문에 초점을 맞추고 있다. 이들은 서로 상호작용하며 확대되는 문제들과 우리가 가진 문제들을 하나로 모으는 위험의 결합이다. 현재 경제질서의 무능력은 물질적으로 광대하고 사회적으로 분열되며 환경적으로 적대적이어서 시민들이 점점 더 많이 요구하는 평등과 안정을 제공하지 못한다. 위기가 붕괴로 이어지는 것을 피하기 위해서는 현재 경제 시스템의 구조와 운영에 대한 근본적인 재고가 필요하며, 이는 생활양식에 영향을 줄 것이다.

우리가 지구 내에서 활동하도록 보장하고 부와 혁신을 창출할 수 있는 능력을 제공하는 또 다른 성장 패턴이 필요하다. 디지털화 시대 및 그와 관련된 기술을 인도하는 것은 진화하는 4차 산업 혁명이 인간 중심 방식으로 진행되도록 보장하는 데 필수적이다. 적절히 설계하고 적용한 디지털화는 제 4의 군더더기 없고 깨끗한 녹색산업혁명을 일으킬 수 있다. 그러나 알고리즘 제어의 위험은 여전히 있다. 우리의 임무는 디자인 측면뿐만 아니라 윤리적, 정치적, 경제적, 사회적, 기술적, 문화적으로 세계와 그 안의 모든 시스템을 재설계하는 것이다.

휴먼시티디자인어워드 심사위원장을 맡고, 현재의 복잡한 문제해결에 중점을 둔 더 젊고 경험이 많은 디자인 팀들의 수많은 제안을 보게 되어 영광으로 생각한다. 우리의 선택은 신청자들이 중요한 인류문제를 얼마나 폭넓게 반영했는가를 기준으로 했다. 여기에는 참여를 통해 공동체를 만드는 것부터 자극적인 모임 장소를 만들고, 도시의 경제성 문제를 해결하고, 민족적이고 사회적 갈등을 해결하기 위해 디자인을 사용하며, 노인과 소외된 사람들이 도시에서 소외되지 않는 느낌을 주기 위해 혁신적인 디자인 솔루션을 찾고, 학교에 대해 다시 생각해보고, 디자인을 통해 더욱 지속가능한 장소가 될 수 있는 방법을 찾는 등 다양한 주제가 포함되었다.

이 상을 위해 제시된 제안은 출판물로 제작될 것이며, 우리는 도시 디자인에 대한 문제인식과 뛰어난 솔루션에 대한 경험을 통해 서로 소통할 수 있다. 이를 설계분야 및 시민사회와 공유함으로써 미래도시설계의 과제를 해결하는 데 영감과 도움을 줄 수 있을 것이다.



Yesultong project, Korea

The world faces a systemic crisis that cannot be dealt with by a business as usual approach. It requires bold and imaginative thinking to address the urgencies and all of us need to act with courage. To manage the transition cannot be tackled piece by piece. It can only be addressed in an integrated way.

The Human City Award is important in putting the human being centre stage in how we think, plan and act in city making. Hopefully the award will become a global benchmark in helping all of us make great places where we can live in better harmony with each other and the natural world. This systemic challenge focuses on four interconnected questions which cluster in cities. They are the risk nexus, the combination of escalating problems interacting upon each other and agglomerating our problems into one.

The inability of the current economic order, that is materially expansive, socially divisive and environmentally hostile to provide the equality and stability citizens increasingly demand. To avoid crisis turning into collapse a fundamental rethink of the structure and operation of the current economic system is necessary. This will affect lifestyles.

Another pattern of growth is required that both ensures we operate within planetary boundaries as well as providing the ability to create wealth and innovations. Guiding a digitizing age and the technologies associated with it is vital to guarantee the evolving fourth industrial revolution is progressed in a human centred way. Digitization can, designed and used well, help create the 4th lean, clean, green industrial revolution. Yet threats of algorithmic control remain. Our task is to redesign the world and all its systems – ethically, politically, economically, socially, technologically and culturally as well as in terms of design.

I felt privileged to chair the Human City Design Award jury and to see so many proposals from younger and more experienced design teams focused on solving our complex problems. The choices we made seek to reflect the breadth of important human issues the applicants presented, they ranged from: co-creating communities in participatory ways, to creating stimulating gathering places, to addressing affordability issues in cities, to using design to tackle ethnic and social conflict, to looking at innovative design solutions to make the elderly and disadvantaged feel welcomed in our cities, to rethinking schools, to showing how we can become more sustainable places through design and much more.

The proposals presented for this award will be published, so that we can communicate an awareness of problems and the experiences of outstanding solutions to city design. By sharing these with the design field and civil society it can help to inspire as well as contribute to solving the challenges of future urban design.



Dunoon Learning and Innovation Project,
the 2019 winner project

디자인의 새로운 지평, 휴먼시티디자인

이순중

휴먼시티디자인어워드 운영위원장
서울대학교 미술대학 명예교수
한국미래디자인연구원 대표



The New Horizon of Design, Human City Design

SoonJong Lee

Head of the 1st HCDA Steering Committee
Honorary professor at Seoul National University
CEO of Korea Future Design Research Institute

세계의 도시들은 물질문명사회를 거치면서 양적으로 많은 성장을 해왔지만, 아직도 노인과 장애인, 빈부격차, 자원고갈과 환경파괴, 재난 등 해결하여야 할 수많은 문제들을 안고 있다. 그리고 이러한 문제들은 극심한 사회갈등을 야기하고 인류의 삶의 터전인 지구의 미래를 위협하고 있다.

지금까지의 디자인의 주된 역할은 조형적 변용과 물질적 편익을 통하여 비즈니스의 성공의 수단에 머물러 있었다. 새롭게 제정된 '휴먼시티디자인어워드'는 이러한 디자인의 산업경제적 수단을 뛰어 넘어, 디자인의 역할을 인간 삶과 사회 환경 문제 등 공공적 가치를 전 세계가 탐색하고 공유하는 데 큰 의의를 두고 있다. 따라서 본 어워드는 디자인을 통하여 사람과 환경의 조화로운 관계를 지향하는 지속가능한 도시생태계구축을 위하여, 도시의 복합적인 문제들을 창의적으로 해결하여 디자인의 사회적 문제해결과 치유기능을 전 세계로 확대하고, 디자인분야가 인류의 발전에 기여함을 목표로 하고 있다.

도시연구와 디자인분야의 세계적인 전문가들로 구성된 제1회 휴먼시티디자인어워드 심사위원들은 공모전의 주제와 출품작들과 관련된 사회 혁신, 지역사회 건설 및 지속 가능한 발전에 관한 여러 논쟁들을 수차례 화상회의를 통해 진행하였고, 이러한 엄격한 과정을 통해 후보자와 수상자가 선정되었다. 특히 출품작들은 참여형 공동체 만들기, 활기찬 모임장소 만들기, 사회적 갈등 해결하기, 노인들과 소외된 사람들의 문제해결하기 등 인간 삶과 도시의 복잡한 문제 해결에 초점을 둔 창의력이 뛰어난 제안들을 많이 볼 수 있었다.

또한 많은 프로젝트를 통해 오늘날 다양한 형태로 나타나는 사회적, 환경적 위기라는 현대사회의 이슈들이 제기되었고, 궁극적으로 도시를 사회적으로 정의롭고 환경을 위해 지속가능해야 한다는 해결 방향이 제안되었다.

제1회 휴먼시티디자인어워드는 짧은 기간의 홍보에도 불구하고, 전 세계 디자인계의 관심과 참여 속에 인간의 삶과 도시의 복합적인 문제들에 대한 창의적인 디자인해결의 경연과 비전을 제시하는 장이 되었다. 그리고 출품된 다양한 프로젝트들의 도시 삶과 환경에 대한 혁신적인 문제해결의 지혜를 사회 각층에 공유하고자 책을 발간하게 되었다. 이 책이 도시의 제 문제들의 창의적 해결과 사회혁신을 유도하여 사람들의 삶의 질을 향상시키는 다양한 디자인 시사점들이 되기를 기대한다. 또한 휴먼시티디자인어워드가 지속적으로 발전하여 사람과 환경이 공존하는 도시 생태계 구축과, 바람직한 인류문명의 창조를 위한 휴먼디자인의 세계적인 플랫폼이 되기를 기대한다.



A Community Start Up Process model for Social and Affordable Housing, Italy

Cities around the world have grown quantitatively while they went through material civilization societies, but they still suffer from many problems that they need to solve, such as the elderly and the challenged, the gap between rich and poor, depletion of resources, and environmental destruction, and disasters.

The newly established “Human City Design Awards” places a greater meaning on exploring and sharing public values, such as human life and social and environmental issues, with the whole world beyond this role of design as the industrial and economic means. In other words, this award intends to creatively solve the complex problems of the city to expand design’s function of solving and healing problems socially to the world for the development of a sustainable urban ecosystem that aims at a harmonious relationship between people and the environment through design, leading the field of design to contribute to the development of humanity.

Despite the short promotional period, 75 outstanding design projects, which addressed the multilateral problems of local living and social environment in 25 countries around the world, were supported for the 1st Human City Design Awards. The judges, comprising the world-renowned experts in urban research and design, had several debates on social innovation, community building, and sustainable development through several video-conference sessions about themes and entries of the competition, and candidates and winners were selected through this strict process. In particular, it was possible to find entries with proposals that focused on solving complex problems in human life and the city, such as creating participatory communities, creating lively gathering places, resolving social conflicts, and solving problems for the elderly and the marginalized. Some of them showed superb quality and creativity (Charles Landry, Yongqi Lou) and many projects had raised the issues of modern society – social and environmental crises that appear in many forms today – and they ultimately suggested a direction for a resolution that the city of people must be socially just and sustainable for the environment. (Ezio Manzini).

As described, the 1st Human City Design Awards, despite the short promotional period, has become a chance to present the contest and vision of creative design solutions for the complex issues of human life and the city amid the attention and participation of the world’s design community. Also, we published a book to share the wisdom of innovative solutions to problems regarding the city’s life and environment shown through various projects presented through the awards with the design community and the concerned people of all social strata. We hope this book presents a variety of design implications to improve the quality of life of people by leading the creative solutions of overall problems in the city and social innovation. Also, we hope that the Human City Design Awards, which has just begun, continues to develop and become a global platform for a human design for building an urban ecosystem where people and the environment coexist and creating a wholesome human civilization.



School as a Service, Finland
School youngsters occupy university space

SaaS는 학습, 공간 및 도시를 사회 학습의 플랫폼으로 전환하고, 새로운 공간 관행은 의욕적이고 즐거운 학습을 지원하고, 아이들은 지역사회의 적극적인 구성원이 된다.
©Natalia Vladykina, Aalto University

SaaS brings contextual contents to learning, transforming spaces and cities towards a platform for social learning, where new spatial practices support motivated and joyful learning and children become active members of the community.

휴먼시티 디자인 어워드의 진화

EVOLVING STORY

BACKGROUND

지금 왜
'휴먼/시티/디자인/어워드'인가?

STARTING

휴먼시티디자인 선언으로부터

PROCESS

휴먼시티디자인어워드로
자리하기까지

BACKGROUND

Why Human / City / Design /
Award now?

STARTING

From the Human City Design
Declaration

PROCESS

To become
a Human City Design Award

지금 왜 '휴먼/시티/디자인/어워드'인가?

Why 'Human/City/Design/ Award' now?

UN의 2030년 지속가능한 발전을 위한 어젠다 11번째 목표는 포괄적이고, 안전하고, 탄력적이며, 지속 가능한 도시 만들기이다. 현재 우리는 도시에 살고 있다. 그리고 이 도시는 비즈니스, 문화, 과학, 생산성, 사회 발전, 복지 등의 중심지로 자리하고 있다. 그러나 현재 세계는 도시화로 인한 수많은 도전에 대처해야 하는 지점에 자리하고 있다. 인간에게 도움이 되는 행복한 도시로 자리하기 위해서는 노인과 장애인, 빈부격차, 자원고갈과 환경파괴, 재난 등의 문제를 창조적 아이디어를 통해 효과적인 자원 활용이 수반되어야 한다. 휴먼시티디자인을 통해 더 나은 도시의 품격을 맡겨볼 때가 도래했다. 2018년, 서울시는 시민참여 도심재생으로 '리관유 세계도시상'을 수상, 사람 중심의 도시재생 가치를 전 세계적으로 인정받은 바 있다. 이에 한 발 더 나아가 2019년, 서울시는 지속가능한 전 세계의 휴먼시티디자인을 선정하고 확장해 인간에게 도움이 되는 함께 행복한 도시를 만드는 세계적 어워드, 휴먼시티디자인어워드를 시작했다.

The eleventh goal of the UN's 2030 Sustainable Development Goals is to make cities inclusive, safe, resilient, and sustainable. Seoul's Human City Design Award is also expected to grow into a world-class award that selects, introduces, and expands sustainable human city designs around the world to make cities beneficial to people and bring happiness together. Seoul has won the 'Lee Kuan Yew World City Prize' in 2018 for urban regeneration through citizen participation, and the value of people-centered urban regeneration has been recognized worldwide. Currently, we live in cities, and the city is becoming the center of business, culture, science, productivity, social development, and welfare. However, the world has reached a point where they have to cope with a number of challenges due to urbanization. The city must support the resolution of issues, such as the elderly and the challenged, rich-poor gap, resource depletion and environmental destruction, and disaster, by using resources effectively through creative ideas to become a city that benefits and brings happiness to people. We expect 'Human City Design' to bring up the elegance of the city. In 2018, Seoul declared the 'Human City Design Seoul' by reflecting the needs of the times that it needs to design a sustainable urban environment where all citizens can overcome the phenomenon of human alienation, the harmful effects of materialism, and environmental issues, and enjoy creative life. For this, Seoul government and Seoul Design Foundation established the 'Human City Design Award' as a forum for communication to develop a city ecosystem where people and environment coexist and as a platform for coexistence that pursues the continuance and stability of the civilized community.

휴먼시티디자인 선언으로부터

From the Human City Design Declaration

2018년 서울시는 모든 시민들이 인간소의 현상, 물질주의적 폐해, 환경문제를 극복하고, 창의적인 삶을 누릴 수 있는 지속가능한 도시환경을 디자인해야 한다는 시대적 요구를 담아 '휴먼시티 디자인 서울'을 선언하였다. 이에 서울시와 서울디자인재단은 서울이 사람과 환경이 공존하는 도시 생태계 구축을 위한 소통의 장이자 문명 공동체의 지속과 안녕을 추구하는 상생의 플랫폼을 '휴먼시티 디자인어워드'로 마련했다.

<선언문>

우리는 사람과 환경의 창의적인 관계를 지향하는 '유네스코 디자인 창의도시 서울'의 지속가능한 비전을 세계에 널리 알리기 위해 여기 모였다. '휴먼시티 디자인 서울' 선언은 남녀노소, 빈부격차, 장애의 유무에 관계없이 모든 시민들이 인간소의 현상과 물질주의적 폐해를 극복하고, 창의적인 삶을 누릴 수 있는 지속가능한 도시 환경을 디자인해야 한다는 시대적 요구에 따른 것이다. 이를 위하여 우리는 기존 휴먼시티 네트워크의 이념과 아시아적 디자인 가치가 융합된 '휴먼시티 디자인 서울'의 비전과 목표를 제시하고자 한다. 이에 '휴먼시티 디자인 서울'은 사람과 사람, 사람과 사회, 사람과 환경, 사람과 자연이 더욱 조화롭고 지속가능한 관계를 맺을 수 있도록 다음을 선언한다.

- 하나, '휴먼시티 디자인 서울'은 휴먼시티 네트워크 도시들과 협력하여 사람과 환경의 조화로운 관계를 지향하는 지속가능한 도시 생태계라는 공통의 목표를 추구한다.
- 하나, '휴먼시티 디자인 서울'은 오늘날 도시가 안고 있는 복합적인 문제들에 대한 창의적인 해결 방법으로서 디자인의 대 사회적 문제해결 및 치유 기능을 수용한다.
- 하나, '휴먼시티 디자인 서울'은 도시 환경의 공공성 확보와 문화적 다양성의 확대를 통해 시민 개개인이 자율적 삶의 주체가 되는 사람 중심의 도시 정책을 지지한다.
- 하나, '휴먼시티 디자인 서울'은 사회적 디자인 개념과 아시아의 유기체적 세계관이 조화된 '휴먼시티 디자인 상(Human City Design Award)'을 2019년부터 제정·시행한다.
- 하나, '휴먼시티 디자인 서울'은 사람과 환경이 공존하는 도시 생태계 구축을 위한 소통의 장이자, 문명 공동체의 지속과 안녕을 추구하는 상생의 플랫폼이 되기를 희망한다.

박원순 서울시장
2018. 9. 17



2018 서울디자인클라우드 개막식에서 21개 도시 발표자들이 “휴먼시티디자인서울”의 선언과 함께했다.

Seoul declared “The Human City Design Seoul” with the speakers from 21 cities at the opening ceremony of the Seoul Design Cloud 2018.

In 2018, the Seoul Metropolitan Government declared “Human City Design Seoul” with the demand of the times that all citizens should design a sustainable urban environment where they can overcome human alien phenomena, materialistic evils, environmental problems, and enjoy creative life. In response, the Seoul Metropolitan Government and the Seoul Design Foundation have set up a win-win platform for Seoul to build an urban ecosystem where people and the environment coexist and pursue the continuation and well-being of the civilized community as the Human City Design Awards.

Declaration

We have gathered here today to promote the sustainable vision of the ‘UNESCO Creative Cities Network and Seoul as a City of Design,’ which is an initiative that seeks to build a creative relationship between people and the environment. The ‘Human City Design Seoul’ Declaration is a response to what the world needs now, with our society convinced that we must overcome the harmful effects of human alienation or materialism, and design a sustainable urban environment in which people can enjoy creative lives regardless of gender, age, financial wealth, and health or disability that one may have. To do so, the city of Seoul hereby proposes its vision and objectives for the ‘Human City Design Seoul’ Declaration that infuses the philosophies of the existing Human City Network with Asian design values. The ‘Human City Design Seoul’ Declaration proclaims the following to ensure people and people, people and the society, people and the environment, people and nature can create even more harmonious and sustainable relationships.

- One, ‘Human City Design Seoul’ cooperates with Human Network Cities to pursue the common objective of building sustainable urban ecosystems where people and the environment co-exist harmoniously.
- One, ‘Human City Design Seoul’ embraces the problem-solving and healing capacities of design for social issues as a creative way to solve complex issues that plague our cities today.
- One, ‘Human City Design Seoul’ supports people-oriented urban policies through which every individual citizen can become a principal agent of autonomous life based on the city’s efforts to secure public use of the urban environment and to improve cultural diversity.
- One, ‘Human City Design Seoul’ will give out the ‘Human City Design Award,’ an award that combines the concept of social design and global outlook of Asia as an organic entity, starting in 2019.
- One, ‘Human City Design Seoul’ aspires to serve as a communication framework to build an urban ecosystem where people and the environment prosper together under a platform of coexistence that seeks sustainability and wellness for our civilization.

Won Soon Park / Mayor of the Seoul Metropolitan Government
September 17, 2018

하나, '휴먼시티 디자인 서울'은
 사회적 디자인 개념과 아시아의 유기체적 세계관이 조화된
 '휴먼시티 디자인 상(Human City Design Award)'을
 2019년부터 제정·시행한다.

2018
 SEUL DESIGN
 서울
 디자인
 서울
 디자인



휴먼시티디자인어워드로 자리하기까지

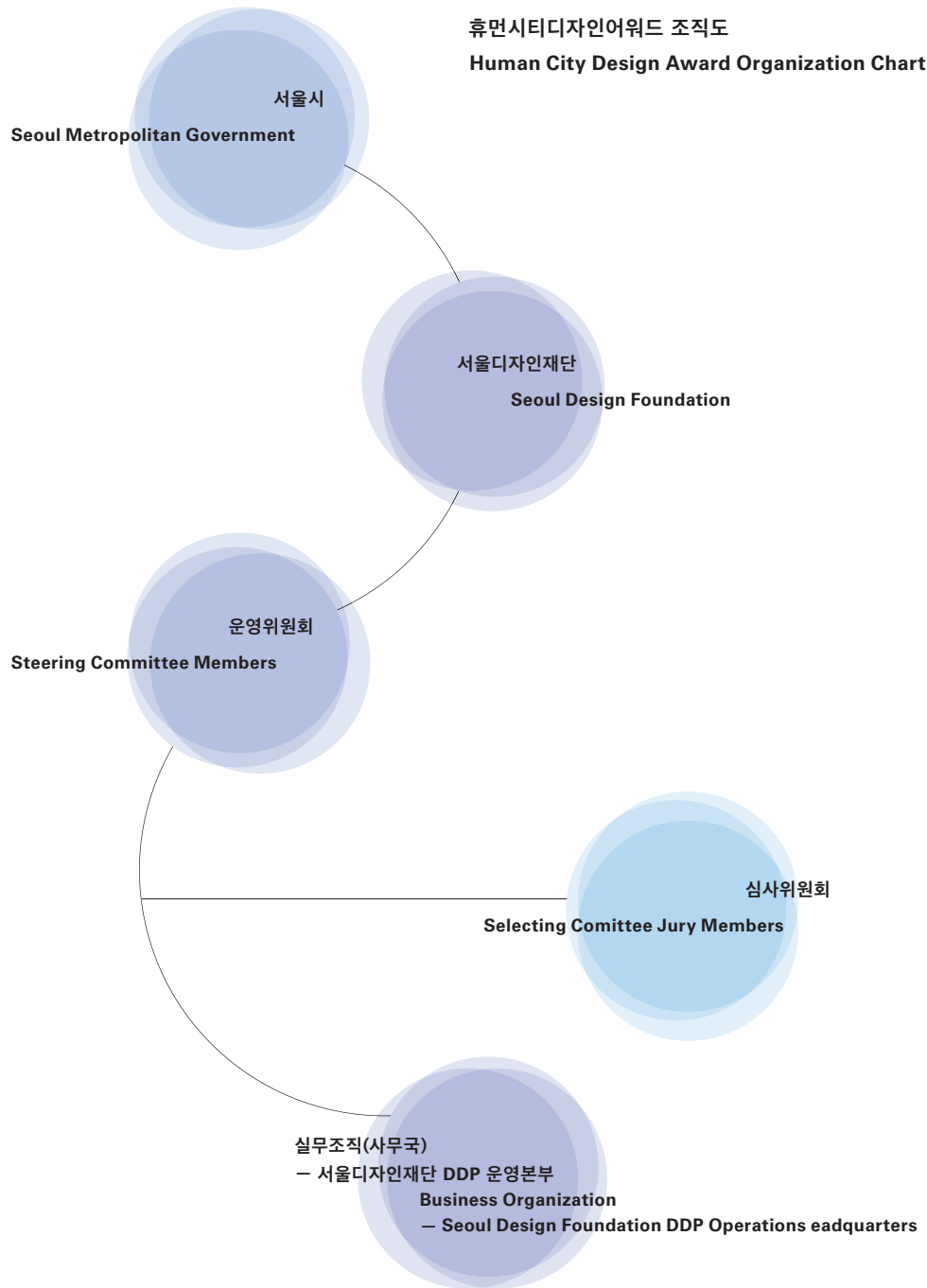
Until the Establishment of Human City Design Award

서울시가 '상을 받는 도시'에서 '상을 주는 도시'가 되었다. 지속가능한 도시를 위한 디자인상을 제정함으로써 세계를 리딩하는 역할을 담당하게 된 것이다. 국제 디자인계에서 주도적인 역할을 수행하게 될 세계 최초의 휴먼시티디자인어워드는 다양한 공감과 논의의 과정을 거치며 발전했다.

The Seoul Metropolitan Government raised its status by leading globally from "a city that receives an award" to "a city that gives an award," and the Seoul Metropolitan Government wanted to play a leading role in the international design world by awarding the design award for a sustainable city for the first time in the world.

HISTORY

	2018년 8월 16일 - 2019년 8월 26일까지	Journey from August 16, 2018 to August 26, 2019
2018. 8. 16	서울시장 보고 시 '휴먼시티디자인서울선언문' 및 상금(1억) 논의	Discussing 'Human City Design Seoul Declaration' and prize money of 100 million won when reporting to Seoul Mayor
2018. 9. 17	서울시장 20개 해외도시들과 함께 휴먼시티디자인서울 선언	Seoul Mayor's Declaration of Human City Design Seoul with 20 foreign cities
2018. 9. 17 - 18	제1회 '지속가능한 휴먼시티디자인 컨퍼런스' 개최, DDP	First 'Sustainable Human City Design Conference' held, DDP
2019. 4. 22 -	자문 및 운영회의 개최를 통한 운영, 2019년 총 19회	Operation through consultation and management meeting, total of 19 times in 2019
2019	운영위원회(총 9인) 및 심사위원(총 5인) 위촉	Appointment of the Steering Committee (total of 9 persons) and the Review Committee (total of 5 persons)
2019. 8. 18	접수마감 (총 75개 프로젝트, 25개 국가)	Receipt closing (75 projects, 25 countries)
2019. 8. 1 - 8. 26	화상심사위원회 개최	Video Review Board Meeting
2019. 9. 18 - 23	대상 수상 후보자 현장심사	Field Examination of Grand Prize Winners
2019. 9. 26	'2019 휴먼시티디자인어워드' 시상식 개최, DDP	2019 Human City Design Awards, DDP



STEERING COMMITTEE

세계적인 디자인전문가로 운영위원회가 조직되다

2019년 제1회 휴먼시티디자인어워드를 성공적으로 개최하기 위하여 세계 각 지역을 대표하는 디자인분야의 전문가 9인의 운영위원회를 구성했다. 운영위원회는 총 23차례 회의를 통해 어워드 콘텐츠, 심사위원 선정, 시상식 개최 논의 등 어워드 행사 전반을 운영했다.

Steering Committee

The steering group, which was formed to successfully conduct the first Human City Design Awards in 2019, was composed of nine experts in design fields representing different regions of the world, and ran the overall award events, including award content, selection of judges, and award ceremonies, from April to September 2019.

운영위원

Steering Committee Members



이순종 운영위원장, 대한민국
한국미래디자인연구원 대표
서울대학교 명예교수
전, 한국디자인단체총연합회 회장

SoonJong Lee Head of Steering Committee, Korea
CEO of Korea Future Design Research Institute
Honorary professor at Seoul National University
Former president at Korean Federation of Design Associations



안드레아 칸첼라토, 이태리
ADI 디자인뮤지엄 프로젝트 매니저
M.E.E.T(Italiana Digital Culture Centre) 책임자
전, 트리엔날레 관장

Andrea Cancellato, Italy
ADI Design Museum project manager
MEET(Italiana Digital Culture Centre) director
Former CEO at Fondazione La Triennale
di Milano



에리코 에사카, 일본
아시아 유네스코창의도시 디자인 네트워크 대표
나고야 시 문화관광교류국 프로그램 디렉터

Eriko Esaka, Japan
Program director Nagoya UNESCO
City of Design Organizing Committee
Program director of Cultural Promotion Office,
Bureau of Tourism, Culture & Exchange City of Nagoya



조시양 프랑, 프랑스
유럽 휴먼시티 네트워크 대표
전, 생테티엔 시메 뒤 디자인 국제교류국장

Josyane Franc, France
Project coordinator Human Cities_
Challenging the City ScaleEU programme
Former head of International Affairs
Saint-Etienne Cite du Design & ESADSE



최경란, 대한민국
서울디자인재단 대표이사
전, 국민대 테크노디자인전문대학원장
전, 2015 광주디자인비엔날레 총감독

KyungRan Choi, Korea
CEO of Seoul Design Foundation
Former Dean of the graduate school of Techno Design
at Kookmin University
Former Director of 2015 Gwangju Biennale



마크 위, 싱가포르
싱가포르디자인카운슬 대표 이사
디자인 씽킹 싱가포르 선구자

Mark Wee, Singapore
Executive director, DesignSingapore Council
Pioneer of Design Thinking Singapore



이충기, 대한민국
서울디자인재단 이사 서울시립대학교 교수
전, 한메건축사사무소 대표

ChungKee Lee, Korea
Seoul Design Foundation Director
Professor of Architecture at University of Seoul
Former Founder of Hanmei Architects



이길형, 대한민국
한국디자인단체총연합회 회장
홍익대 디자인콘텐츠대학원 교수

KilHyung Rhee, Korea
President at Korean Federation of Design Associations
Professor of Design Contents at Hongik University
graduate school



유연식, 대한민국
서울특별시 문화본부장

Yeonsik Yoo, Korea
Director General of the Culture Headquarter

어워드 중요 운영사항 운영위원회 회의를 통해 면밀히 협의

2019년 4월부터 6월까지 총 6차 자문회의를 거쳐, 국내외 각계의 전문가로 구성된 '제1회 운영위원회'를 6월 21일 개최하였다. 이를 시작으로 11월 14일까지 11차례의 온/오프라인 회의를 통해 '휴먼시티디자인어워드'의 중요 운영사항들을 결정해 나가며 초석을 다졌다.

Steering Committee Meeting

Through a total of six consultation meetings held from April to June, 2019, the first meeting of the steering committee, which comprises experts of each field all over the world, was held on June 21. From then on, 11 on/offline meetings were held until November 14, 2019, to strengthen the basis of the "Human City Design Award" and made important decisions relating to the award's operation.





제3차 운영위원회(2019.7.11.)에서 홍보현황의 공유와 어워드 심사위원회에 대한 구성을 논의함.

제5차 운영위원회(2019.7.25.)에서 트로피 디자인에 대하여 논의함.

제6차 운영위원회(2019.8.1.)에서 어워드 심사위원 구성을 완료함.



제9차 운영위원회(2019.9.24.)에서 2019 어워드의 추진경과를 공유하고 개선방향을 논의함.

제1차 화상심사위원회(2019.8.1.)에서 어워드 취지에 대해 공유함

제2차 화상심사위원회(2019.8.13.)에서 어워드 심사의 기준에 대해 논의함.

디자인도시분야의 전문가 5인으로 심사위원회가 조직되다

운영위원회는 디자인 도시분야의 석학 찰스 랜드리(심사위원장), 마리아나 아마츨로, 에치오 만치니, 루 용키, 유현준을 심사위원으로 선정, 8월-9월 중 3차에 걸친 엄격한 심사를 진행했으며 노미니 11점과 대상 1점을 선정했다. 심사위원들은 도시 삶의 문제해결에 대해 지속 가능하고 조화로운 휴먼시티 창조를 위한 도시, 삶, 사람, 사회, 환경, 자연 등의 디자인 문제를 다루는지, 세계적 가치 확장의 문제로 디자인 문제해결의 관점이 창의적이고 전 세계적으로 확장될 수 있도록 파급효과가 있는지, 미래 비전 제시로 디자인이 인류와 환경이 공존하는 미래지향적인 세계의 문화와 문명의 비전 제시에 기여하는지 등을 심사 기준으로 삼았다.

COMMITTEE JURY_Screening Committee, comprising five design city experts

The steering committee appointed Charles Landry, a great scholar in the design city field, as the head of the screening committee, and Mariana Amatullo, Ezio Manzini, Lou Yongqi, and HyunJoon Yoo as the jury, and the screening committee selected 11 nominees and one grand prize winner through strict screening process in three phases between August and September. For the screening, the jury looked at whether the design's theme is sustainable and solves the problems involved with the city life, whether it deals with design issues involved with the city, life, people, society, environment, and nature to create a balanced human city, whether the angle in resolving design issues is creative and has a ripple effect that spreads globally with regard to the global expansion of values, and whether the design proposes a vision for the culture and civilization of the future-oriented world where the humanity and the environment coexist by presenting a future vision.



심사위원회

Selecting Committee Jury Members



찰스 랜드리 심사위원장, 영국
코메디아 설립자
유럽수도혁신 어워드 심사위원
베를린 로베르트 보쉬 아카데미 협회 연구원

Charles Landry Head of the Selecting Committee, United Kingdom
CEO of Comedia
The European Capital of Innovation Award jury
Fellow of The Robert Bosch Academy in Berlin 'The Creative City' author



에치오 만치니, 이태리
DESIS 네트워크 회장
바르셀로나 엘리사바 석좌 교수
밀라노 폴리테크닉대학 디자인 명예교수
'모두가 디자인하는 시대', '매일의 정치' 저자

Ezio Manzini, Italy
President of DESIS Network
Distinguished Professor at Elisava, Barcelona
Honorary Professor of Politecnico di Milano
Author of 'Design, When Everybody Designs' and 'Politecnico of the Everyday'



마리아나 아마츨로, 아르헨티나
규물러사회장
파슨스디자인스쿨 전략적 디자인 경영 부교수
뉴스쿨(뉴욕) 세계전략계획 부교무처장

Mariana Amatullo, Argentina
President, Cumulus International Association of Colleges and Universities of Art, Design and Media
Associate Professor, Parsons School of Design
Vice Provost for Global Strategic Initiatives, The New School, New York



루 용키, 중국
상하이 통지대학 디자인&혁신 학장
스웨덴왕립과학아카데미 선임 연구원

Lou Yongqi, China
Dean, College of Design and Innovation, Tongji University
Fellow, the Royal Swedish Academy of Engineering Sciences



유현준, 대한민국
홍익대학교 교수
스페이스컨설팅그룹 대표
유현준건축사무소 대표

HyunJoon Yoo, Korea
Professor of Architecture, Hongik University
CEO, Space Consulting Group
Principal, HyunjoonYoo Architects

지속가능한 도시를 위한 세계 최초의 디자인 어워드

OUTLINE

2019 휴먼시티디자인어워드의
개요

PROCEDURE

1회 휴먼시티디자인어워드가
개최되기까지 절차

휴먼 시티 디자인 서울 선언
아이덴티티 디자인
트로피 디자인
25개국 75 프로젝트
심사

PERFORMANCE

2019 휴먼시티디자인어워드
본 행사 개최

시상식
수상자
수상작 전시
컨퍼런스

THE WORLD'S FIRST AWARD DESIGN AWARD FOR SUSTAIN- ABLE CITY

OUTLINE

Summarize the Human City
Design Awards 2019

PROCEDURE

Systematic Procedures of
the Human City Design Awards

DECLARATION
IDENTITY DESIGN
TROPHY DESIGN
ENTRY
JUDGE

PERFORMANCE

Hold the main event of
the 2019 Human City Design
Awards

AWARD CEREMONY
THE WINNING ENTRIES
EXHIBITION
THE WINNING ENTRIES
CONFERENCE

2019 휴먼시티디자인어워드의 개요

Overview of 2019 Human City Design Award

2019년 처음으로 개최된 휴먼시티디자인어워드는 창의적인 디자인을 통하여 복합적인 도시 환경의 문제를 해결하고 새로운 비전을 제시하여 사람과 사람, 사람과 사회, 사람과 환경, 사람과 자연이 더욱 조화롭고 지속가능한 관계 형성에 기여한 디자이너 또는 단체에게 수여하는 상이다.

주제: 사람과 환경의 조화로운 관계를 지향하는 지속가능한 도시를 위한 디자인

접수기간: 2019. 07. 08(월) - 08. 18(일)

시상식: 2019. 09. 26(목)

주최: 서울특별시

주관: (재)서울디자인재단

후원/협력:

휴먼시티네트워크, 세계디자인기구(WDO), 유네스코 창의도시 네트워크, 한국디자인단체총연합회 외

시상내역 및 특전:

대상 1선 (※ 대상 1선 외,

2차 서류 심사 대상자 10인 내외에 수상 특전 제공)

100,000,000원(85,000 USD 상당, 세금 포함)

2019 서울디자인위크 제 2회 휴먼시티디자인 컨퍼런스 연사 활동

2019 서울디자인위크 '휴먼시티디자인어워드' 전시 지원

2019 서울디자인위크 방문을 위한 체재비 지원(항공, 숙박비)

어워드 목적:

디자인을 통하여 사람과 환경의 조화로운 관계를 지향하는 지속가능한 도시 생태계 구축 도시의 복합적인 문제들에 대한 창의적인 해결 방법으로서 디자인의 대 사회적 문제해결과 치유 기능을 전 세계로 확대한다.

참가 분야:

디자인 분야가 인류의 발전에 기여 사람과 사람, 사람과 사회, 사람과 환경, 사람과 자연이 더욱 조화롭고 지속가능한 관계 형성에 기여한 프로젝트에 수여한다.



2019 휴먼시티디자인어워드 시상식 관람 중인 심사위원회 및 운영위원회

With this hope, the 'Human City Design Award' is presented to designers or groups that have contributed to building a more harmonious and sustainable relationship between people and people, people and the society, people and the environment, and people and nature by tackling urban environmental issues and by presenting a new vision through creative design.

Title of Award	Human City Design Award 2019
Theme	Design for Sustainable City towards a harmonious relationship between human and the environment
Key Events	Registration: 08 July 2019 — 06 August 2019 Award Ceremony: 26 September 2019
Host	Seoul Metropolitan Government
Organizer	Seoul Design Foundation
Sponsorship	Human Cities Network, World Design
Cooperation	Organization (WDO), The UNESCO Creative Cities Network, Korean Federation of Design Associations etc.
Awards	Selection: Grand Prize for One Winner [Human City Grand Prize] (※ Except one winner, Benefits of award will be awarded to around 10 people who qualified at a 1st review)
Prize Money	Prize Money 100,000,000 won (KRW) [Including Tax] *Worth 85,000 USD (variable according to the rate of exchange)
Benefits of Award	Participation as speaker at 2019 Human City Design Conference Support for exhibition at 2019 Seoul Design Week 'Human City Design Award' Support for exhibition at 2019 Seoul Design Week 'Human City Design Award' Support for a visit to 2019 Seoul Design Week (airfare and lodging expenses)
Purpose	To establish a sustainable city ecosystem for a harmonious relationship between people and the environment through design To discuss design as a creative solution to complex social problems in the city and expand design's healing effects around the world To make the design sector contribute to the development of mankind
Area	Projects that contribute to a more harmonious and sustainable relationship between people and people, people and society, people and the environment, and people and nature



2019 휴먼시티디자인어워드 시상식 참석한
각국 대사 및 관계자들

제1회 휴먼시티디자인어워드가 개최되기까지의 절차

Procedure up to the Opening of the 1st Human City Design Award

— HUMAN CITY DESIGN SEOUL DECLARATION —

휴먼시티디자인서울 선언에서 비롯되다

하나, '휴먼시티디자인 서울'은 사회적 디자인 개념과 아시아의 유기체적 세계관이 조화된 '휴먼시티디자인상(Human City Design Award)'을 2019년부터 제정·시행한다.
— '휴먼시티디자인서울' 선언 중

Originating from the Declaration of Human City Design Seoul

One, 'Human City Design Seoul' will give out the 'Human City Design Award,' an award that combines the concept of social design and global outlook of Asia as an organic entity, starting in 2019.

IDENTITY DESIGN

휴먼시티디자인어워드 아이덴티티를 디자인하다

사람과 환경이 공존하는 도시 생태계 구축을 위한 소통의 장이자 상생플랫폼으로서 도시를 그리기 위하여 디자인은 '공존', '연결', '지속가능', '플랫폼'을 핵심 키워드로 표현하였다. 디자인의 형상은 계속적으로 이어지는 매듭의 모양이자, 다양함을 채울 수 있는 빈 공간의 모양에 좌에서 우로, 아래에서 위로 이어지는 매듭의 형상은 사람과 사람, 사람과 사회, 사람과 환경이 연결됨을 의미한다.

Design Human City Design Award Identity

The design of the Human City Design Awards is expressed with the value needed for the city in the future. In order to draw a city as a place of communication and a win-win platform for establishing an urban ecosystem where people and the environment coexist, the design expressed "coexistence," "connectivity," "sustainable" and "platform" as key keywords. The shape of the design is expressed in the form of a continuous knot and an empty space to fill the diversity. The shape of the knot from left to right and from bottom to top means the connection of people, society and the environment.



**2019
HUMAN CITY
DESIGN AWARD**
휴먼시티디자인어워드

휴먼시티디자인어워드 트로피를 제작하다

트로피의 상단은, 휴먼시티디자인 로고를 활짝 열린 창으로 형상화해 도시 속의 사람과 사람의 소통을 상징한다. 하단의 전체적인 형태는 한옥의 추녀마루에 얹혀진 잡상을 모티브한 것으로 전 세계적으로 차별성있게 우리나라의 상징적 이미지를 통해 디자인의 차별화를 이뤄냈다. 디자인 시안을 컨셉별로 제시한 후 운영위원회에서 최종안을 선정함에 있어 디자인 도면 작성 후 3D 프린터로 일대일 크기로 제작하여 소재, 컬러를 검토하였고, 최종은 스틸 소재로 기계가공하여 로고 상단은 골드(금가루) 도금, 하단은 가공 후 블랙 무광으로 증착하는 것으로 디자인을 완성했다.

Produce the Human City Design Award Trophy

At the top of the trophy, the Human City Design logo was shaped by a wide open window, symbolizing communication between people and people in the city. The overall shape at the bottom was inspired by a statue placed on the eaves of a hanok. It was designed to differentiate our country's symbol and trophy in a different way around the world. After presenting the design draft by concept, the final draft was selected by the steering committee. After drawing up the design, we reviewed the material and color by making 1:1 size with 3D printer. Finally, we machined the trophy with steel materials, and deposited the top of the logo with gold plating, and the bottom with black matte after processing to complete the trophy design.



25개국 75 프로젝트가 어워드에 응모하다

휴먼시티디자인어워드는 6월 27일에 공고를 낸 후 8월 18일에 접수를 마감하는 비교적 짧은 일정임에도 불구하고 세계적인 호응을 얻었는데 전 세계 25개국 총 75개의 다양하고 우수한 프로젝트들을 만나볼 수 있었다.

75 Projects from 25 Countries Submitted to Awards

The Human City Design Awards were announced on June 27 and closed on Step3 August 18 for a short period of time, with a total of 75 outstanding projects related to human city design from 25 countries around the world.



SCREENING

휴먼시티디자이너어워드 신청작을 심사하다

8월 21일 1차 화상심사회의, 9월 1일 심사위원 대상 화상설명회를 시작으로, 총 4회의 화상심사회의를 통하여, 12인의 노미니를 선정하고 그 중 대상 수상작 1인을 선정하였다. 제1회 화상회의(8월 1일)에서는 어워드의 취지에 대한 소개, 제2회 화상회의(8월 13일)에는 심사기준에 대해 논의하였다. 제3회 화상회의(8월 21일)에는 12인의 노미니를 확정하였으며, 제 4회 화상회의(8월 26일)에서 최종 대상 수상작을 선정하였다. 9월 25일, DDP에서 개최된 휴먼시티디자이너어워드 심사위원회를 끝으로 휴먼시티디자이너어워드 심사는 마무리되었다.

심사 기준

도시 삶의 문제해결

주제가 지속 가능하고 조화로운 휴먼시티 창조를 위하여 도시, 삶, 사람, 사회, 환경, 자연 등의 디자인 문제를 다루는가?

세계적 가치 확장

디자인 문제해결의 관점이 창의적이고 전 세계적으로 확장될 수 있도록 파급효과가 있는가?

미래 비전 제시

디자인이 인류와 환경이 공존하는 미래지향적인 세계의 문화와 문명의 비전 제시에 기여하는가?

Screening Committee, comprising four design city experts

12 nominees and one grand prize winner among them were selected through a total of four video conferences, starting with the first video screening on August 21 and the video presentation for judges on September 1. The first video conference (August 1) explained the purpose of the award and the second video conference (August 13) discussed the screening criteria. The third video conference (August 21) confirmed 12 nominees, and finally, the fourth video conference (August 26) selected the grand prize winner. With the Human City Design Award Screening Committee Meeting held at DDP on September 25, the screening for the Human City Design Award ended.

Judging Criteria

Solution to living issues in the city

Does the theme address a design issue involving the city, people's lives, people, the society, the environment, or nature in order to create a harmonious human city?

Expansion of global values

Does the perspective of the design solution show creativity and have a spillover effect that can be expanded on a global level?

Proposal for Future vision

Does the design contribute to proposing a vision for future-oriented global culture and civilization for the joint prosperity of the human race and nature?

심사 과정

Judging Process



찰스 랜드리

제1회 휴먼시티디자인어워드 심사위원장
코메디아 설립자
유럽수도혁신 어워드 심사위원
베를린 로베르트 보쉬 아카데미 협회 연구원

휴먼시티어워드는 우리가 도시 만들기에 대해 어떻게 생각하고, 계획하고, 행동함에 있어 인간을 중심으로 한다는 점이 중요하다. 이 상을 통해 우리 모두가 서로서로, 그리고 자연과 더 잘 조화를 이루며 살 수 있는 멋진 장소를 만드는 데 도움이 되도록 글로벌 벤치마크가 되기를 바란다. 이 체계적인 도전은 도시로 모이는 네 개의 서로 연결된 질문에 초점을 맞추고 있다. 이들은 서로 상호작용하며 확대되는 문제들과 우리가 가진 문제들을 하나로 모으는 위험의 결합이다.

현재 경제질서의 무능력은 물질적으로 광대하고 사회적으로 분열되며 환경적으로 적대적이어서 시민들이 점점 더 많이 요구하는 평등과 안정을 제공하지 못한다. 위기가 붕괴로 이어지는 것을 피하기 위해서는 현재 경제 시스템의 구조와 운영에 대한 근본적인 재고가 필요하며, 이는 생활양식에 영향을 줄 것이다.

우리가 지구 내에서 활동하도록 보장하고 부와 혁신을 창출할 수 있는 능력을 제공하는 또 다른 성장 패턴이 필요하다. 디지털화 시대 및 그와 관련된 기술을 인도하는 것은 진화하는 4차 산업 혁명이 인간 중심 방식으로 진행되도록 보장하는 데 필수적이다. 적절히 설계하고 적용한 디지털화는 제 4의 군더더기 없고 깨끗한 녹색산업혁명을 일으킬 수 있다. 그러나 알고리즘 제어의 위험은 여전히 있다. 우리의 임무는 디자인 측면뿐만 아니라 윤리적, 정치적, 경제적, 사회적, 기술적, 문화적으로 세계와 그 안의 모든 시스템을 재설계하는 것이다.

휴먼시티디자인어워드 심사위원장을 맡고, 현재의 복잡한 문제해결에 중점을 둔 더 젊고 경험이 많은 디자인 팀들의 수많은 제안을 보게 되어 영광으로 생각한다. 우리의 선택은 신청자들이 중요한 인류문제를 얼마나 폭넓게 반영했는가를 기준으로 했다. 여기에는 참여를 통해 공동체를 만드는 것부터 자극적인 모임 장소를 만들고, 도시의 경제성 문제를 해결하고, 민족적이고 사회적 갈등을 해결하기 위해 디자인을 사용하며, 노인과 소외된 사람들이 도시에서 소외되지 않는 느낌을 주기 위해 혁신적인 디자인 솔루션을 찾고, 학교에 대해 다시 생각해보고, 디자인을 통해 더욱 지속가능한 장소가 될 수 있는 방법을 찾는 등 다양한 주제가 포함되었다.

에치오 만치니

DESIS 네트워크 회장
바르셀로나 엘리사바 석좌 교수
밀라노 폴리테크닉대학 디자인 명예교수

여러 가지 이유로 휴먼시티어워드의 심사위원이 된 것은 고무적이었다. 첫 번째는 주제 자체가 매우 흥미롭고 시의적절하다는 것이다. 그 결과, 출품된 프로젝트를 통해 주요 국제디자이너 그룹이 어떻게 해석했는지 확인할 수 있었다. 일반적으로 휴먼시티어워드의 출품자들은 도시와 도시 만들기에 대한 아이디어가 떠오르고 있다고 한다. 시민을 위해 만든, 그리고 무엇보다도 시민이 만든 도시라는 것이다. 말 그대로 도시는 시민들이 그 안에서 원하는, 알고 있는, 할 수 있는 모든 활동의 복합체로 보인다.

도시를 이런 측면에서 살펴보면, 도시를 설계하기 위해서는 시민들이 협력하여 도시를 건설할 수 있게 해주는 장소, 서비스, 디지털 플랫폼, 통신 시스템 등 어떠한 권한을 부여하는 시스템을 제안해야 한다. 즉, '인간의 도시 만들기'에서 공동작업을 하는 것이다. 이미 언급했듯이, 제안된 많은 프로젝트들이 이 방향으로 진행되었다. 이 중요한 공통측면과는 별개로, 이러한 프로젝트는 접근방식과 문화적 기반이 매우 다르다. 우리가 도시에 대해 이야기하고 있기 때문에 당연히 도시계획과 건축에 기초를 둔 프로젝트가 있다. 그러나 오늘날 나타나는 다양한 형태, 즉 제품과 시스템 설계, 서비스 설계, 디지털 플랫폼 설계와 통신과 같은 디자인의 문화와 실천에 기반한 프로젝트도 여럿 있다.

마지막으로 고려해야 할 사항은 다음과 같다. 출품된 많은 프로젝트는 오늘날 매우 관련성이 높은 이슈, 즉, 다양하고 극적인 형태의 사회환경적 위기 등에 민감한 것으로 나타났다. 그러므로 이 프로젝트들은 휴먼시티가 사회적으로 정당하고 환경적으로 지속가능해야 한다는 것을 표방하고 있다. 심사위원들은 이러한 주제가 중요하다고 인정했고 토론과 프로젝트 선택에 있어 이러한 측면에 비중을 두게 되었다.

유현준

홍익대학교 교수
스페이스컨설팅그룹 대표
유현준건축사무소 대표

이 기회를 통해 심사과정에서 여러 훌륭한 프로젝트를 볼 수 있었다. 전 세계에서 많은 프로젝트가 출품되었고, 그 중에서 선정위원회는 가구와 같이 작은 프로젝트에서 도시 디자인 전체를 변화시키는 큰 개념에 이르기까지 다양한 프로젝트를 검토했다. 프로젝트 출품자들이 공통적으로 생각하고 있었던 것은 '어떻게 하면 이 세상 사람들이 더 많이 함께 살 수 있을까?'였고 그것이 일종의 공통분모로 작용한 것 같았다.

기술이 지속적으로 발전하고, 인구가 증가하고 더 많은 사람들이 도시로 모여 들어 그로 인해 도시 내 여러 가지 문제가 발생하고 있다. 이 문제를 해결하는 데는 두 가지 방법이 있다. 하나는 소프트웨어적인 방법이고 다른 하나는 하드웨어적인 방법이다. 소프트웨어적인 접근방식은 다양한 세금이나 행정정책이 될 수 있다.

하드웨어적인 접근방식으로는 현재 고심중인 많은 디자인 문제를 해결할 수 있다고 생각한다. 우리가 건설하는 공간구조와 공간설계방식에 따라, 도시는 더 많은 사람들이 함께 모여 살 수 있는 곳이 될 수 있다. 현대사회에는 환경문제가 있고 국가간 갈등이 심화되고 있으며, 이러한 문제를 해결하기 위해 많은 창의적인 아이디어가 필요한 시점이며, 휴먼시티디자인어워드가 그러한 노력의 주축이라고 생각한다.

루 용키

상하이 통지대학 디자인&혁신 학장
스웨덴왕립과학아카데미 선임 연구원

휴먼시티디자인어워드에 심사위원으로 참여하게 되어 매우 기쁘다. 좋은 경험이었고 많은 것을 배웠다. 우리는 심사위원 및 조직위원회와 함께 잘 준비된 화상회의를 가졌고, 도시연구 및 디자인 분야의 세계적 전문가들과 함께 대회주제 및 출품된 작품과 관련된 사회혁신, 공동체 구축, 지속가능한 개발에 관한 여러 문제를 논의할 기회가 있었다. 나는 이 상의 원칙과 판단기준이 독특하고 의미가 있다고 생각한다.

다른 무엇보다도, 출품작의 다양성, 품질과 창의성으로부터 깊은 인상을 받았다. 이 출품작들은 전 세계 사람들이 다양한 세계적인 문제와 지역 문제에 어떻게 대응하고 있는지, 특히 디자인과 창의력을 기반으로 어떻게 합의를 이루고, 사회혁신을 촉진하며, 공동된 행동을 촉진하고 있는지를 보여주었다.

나는 이 어워드의 주제를 매우 좋아한다. 아마도 디자인 어워드가 인간과 도시를 결합한 것은 이번이 처음일 것이다. 대부분의 디자인 대회가 주로 물리적 공간과 인간 사이의 관계와 상호작용이 아닌 건축환경에 중점을 두었기 때문이다.

마리아나 아마츨로

귀물러스회장
파슨스디자인스쿨 전략적 디자인 경영 부교수
뉴스쿨(뉴욕) 세계전략계획 부교무처장

세계 인구의 절반 이상이 현재 도시 지역에 살고 있으며 대부분의 국가는 21세기 중반까지는 대체적으로 도시화될 것으로 예상된다. 프로젝트에서 다른 도시는 기후변화에서 이주, 불평등까지 논쟁의 여지가 있는 장소이다. 또한 혁신을 위한 플랫폼이기도 하며, 급격한 기술적, 사회적, 경제적 변화의 시기에 새로운 인프라 체계와 이동성 솔루션을 시험하기 위한 역동적인 실험실이다.

2019년 휴먼시티디자인어워드 심사위원단은 현재 및 향후 도시를 구성하는 다양한 지역사회를 위한 복지 솔루션을 고안해내는 데에 역량을 집중하고 있는 전 세계 건축가와 디자이너 그룹의 고무적인 작품을 볼 수 있는 좋은 기회였다. 우리가 선택한 작품들은 인간의 경험에 있어 도시역할의 중요성을 보여준다. 우리가 강조하고 있는 솔루션은 또한 지속가능한 도시개발을 위한 전략적 수단으로 디자인과 창의력에 계속 투자해야 하는 이유를 설명한다.

우리가 오늘 선택하는 디자인은 유엔의 2030까지의 지속가능한 발전의제를 충족시키기 위해 필요한 시급함과 상상력과 함께, 우리가 보다 탄력적이고 포용적이고 인간적인 도시를 만드는 데 매우 중요하게 될 것이다.

Charles Landry

Head of the Selecting
CEO of Comedia
The European Capital of Innovation Award jury
Fellow of The Robert Bosch Academy in Berlin 'The Creative City' author

The Human City Award is important in putting the human being centre stage in how we think, plan and act in city making. Hopefully the award will become a global benchmark in helping all of us make great places where we can live in better harmony with each other and the natural world. This systemic challenge focuses on four interconnected questions which cluster in cities. They are the risk nexus, the combination of escalating problems interacting upon each other and agglomerating our problems into one.

The inability of the current economic order, that is materially expansive, socially divisive and environmentally hostile to provide the equality and stability citizens increasingly demand. To avoid crisis turning into collapse a fundamental rethink of the structure and operation of the current economic system is necessary. This will affect lifestyles.

Another pattern of growth is required that both ensures we operate within planetary boundaries as well as providing the ability to create wealth and innovations. Guiding a digitizing age and the technologies associated with it is vital to guarantee the evolving fourth industrial revolution is progressed in a human centred way. Digitization can, designed and used well, help create the 4th lean, clean, green industrial revolution. Yet threats of algorithmic control remain. Our task is to redesign the world and all its systems – ethically, politically, economically, socially, technologically and culturally as well as in terms of design.

I felt privileged to chair the Human City Design Award jury and to see so many proposals from younger and more experienced design teams focused on solving our complex problems. The choices we made seek to reflect the breadth of important human issues the applicants presented, they ranged from: co-creating communities in participatory ways, to creating stimulating gathering places, to addressing affordability issues in cities, to using design to tackle ethnic and social conflict, to looking at innovative design solutions to make the elderly and disadvantaged feel welcomed in our cities, to rethinking schools, to showing how we can become more sustainable places through design and much more.

Ezio Manzini

President of DESIS Network
Distinguished Professor at Elisava, Barcelona
Honorary Professor of Politecnico di Milano

Being part of the Human City jury was inspiring. For many reasons. The first and foremost is that the theme itself is very interesting and timely. And that, consequently, the projects presented allowed us to verify how a significant international group of designers interpreted it. In general terms, the projects presented at the Human City Award have told us that an idea of the city, and of city making, is emerging: a city made for citizens and also, and above all, made by citizens. Literally: the city seen as a weave of all the activities that citizens want, know and can do within it.

Looking at the city in this way it turns out that, to design it, it is necessary to propose enabling systems: places, services, digital platforms and communication systems that enable citizens to collaborate to build the city. That is, to collaborate in the 'human city making'. As I said, many of the proposed projects have gone in this direction. Apart from this important common aspect, these projects are very different in their approach and in their cultural bases. There are projects that have their basis in urban planning and architecture, as is obvious, since we are talking about cities. But there are also several projects based on the culture and practice of design, considered in the different forms it appears today: product and system design, service design, design of digital platforms and communication.

A final consideration, to conclude. Many of the projects presented have been shown to be sensitive to issues that are highly relevant today: the social and environmental crises in the different and dramatic forms they are appearing today. Therefore these projects tell us that a human city must also be socially just and sustainable for the environment. These themes have been recognized by the jury as important and have had a weight in its discussion and in its choices.

HyunJoon Yoo

Professor of Architecture, Hongik University
CEO, Space Consulting Group
Principal, HyunjoonYoo Architects

Thanks to this opportunity. I was able to review many good projects during the judging process. Many projects from all over the world were submitted, and among them, the Selecting Committee came across a whole range of different projects from furniture-like small-scaled

projects to big concepts that change the whole urban design. It seemed to be a common denominator, that what the projects commonly had in mind was, 'how can more people live together in our world?'

Technology is continuously developing, the population rate is increasing, and more people are gathering to cities, and that's why various problems occur within. There are two ways to solve the problem. One is software, and the other is the hardware method. The software approach could be ones like various tax or administrative policies. I believe the hardware approach can solve many design problems that we're currently contemplating. Depending on the spatial structure we construct, and how we design the space, the city can become a place where more people could gather and live together.

In modern society, we have environmental problems, and conflicts between countries are intensifying, and it is a time when many creative ideas are needed to harmonize these problems, and I think the Human City Design Award will be one of the main pillars.

Lou Yongqi

Dean, College of Design and Innovation, Tongji University
Fellow, the Royal Swedish Academy of Engineering Sciences

It was my great pleasure to judge the human city design award. I had a nice experience and learnt a lot. We had a series of well-organized video conferences among the juries and the organizing committee. Together with a group of world-class experts on urban study and design, I had the opportunity to discuss a series of issues on social innovation, community building and sustainable development related to the theme of the competition and the works submitted. I think the principles and judging criterions of this award are unique and meaningful.

The most importantly, I was impressed by the variety, quality and creativity of the submissions. The submissions reflex how people around the world are responding to various global and regional challenges, especially how using design and creativity to trigger consensus, stimulate social innovation, promote collaborative behavior.

I like the theme of this award very much. Maybe, it is the first time that a design award combine human and city together. Before, most of the design competitions mainly focused on the built environments rather than the interactions and relationalities between the physical space and human activities.

Mariana Amatullo

President, Cumulus International Association of Colleges and Universities of Art,
Design and Media
Associate Professor, Parsons School of Design
Vice Provost for Global Strategic Initiatives, The New School, New York

Over half of the world's population live now in urban areas, with most countries expected to be majority urban by mid-21st century. Our cities are places for contested negotiations, from climate change to migration to inequality. Our cities are also platforms for innovation, they represent dynamic laboratories to test new infrastructure schemes and mobility solutions in a time of rapid technological, social and economic change.

Serving on 2019 jury of the Human City Design Award has represented a terrific opportunity to review the inspiring work of a group of architects and designers around the world who are focusing their talent to imagining solutions towards the wellbeing of the diverse communities that make up our cities now and into the future. The body of work that we have selected illustrates the critical importance cities play in our human experience. The solutions we are highlighting also demonstrate why we need to keep investing in design and creativity as a strategic lever for sustainable urban development.

The design choices we make today will be deeply consequential in helping us achieve more resilient, inclusive and humane cities with the sense of urgency and imagination required to meet the United Nations 2030 Agenda for Sustainable Development.

2019 휴먼시티디자인어워드 본 행사 개최

Opening of the Main Event, 2019 Human City Design Award

AWARD CEREMONY

제1회 휴먼시티디자인어워드 시상식이 2019년 9월 26일 DDP 알림관1에서 서울시장, 서울디자인재단이사장과 대표이사, 심사위원과 운영위원, 수상자, 각국 대사 및 국내외 디자인계인사들 1,100여 명이 참석한 가운데 개최되었다.

이날 대상과 파이널리스트가 발표되었고 대상에게는 1억원의 상금이 전달되었다.

이번 대상 후보작들의 주제는 공간의 확장, 자연친화, 공유공간, 협업디자인, 자연흐름을 활용한 도구, 기존 공간에 들이는 자연, 더 나은 삶, 저가주택, 마을공유센터, 협업주택, 공동 참가 기반 축제 등으로 사람과 환경이 공존하는 도시 생태계 구축을 위한 소통의 장이자 문명공동체의 지속과 안녕을 위한 휴먼디자인의 세계적 플랫폼의 틀을 마련했다는 데에 큰 의미가 있다.

휴먼시티디자인어워드는 조형적 변용과 물질적 편익을 통하여 비즈니스의 성공의 수단으로 대표되는 디자인의 산업경제적 수단을 뛰어 넘어, 인간 삶과 사회, 환경 문제 등 공공적 가치에 주목해 전 세계가 탐색하고 공유하게 하는 획기적인 어워드이기에 기존 상업적 디자인 어워드와 차별이 된다.

휴먼시티디자인어워드의 대상은 남아프리카공화국의 두눈 학습 혁신 프로젝트 (Dunoon Learning and Innovation Project: Liezel Fountain — Kruger 디자이너 진행)로 선정되었다. '두눈프로젝트'는 이미 존재하는 재료에 새로운 생명을 부여하는 아이디어, 계속 자라나고 재사용하거나 확장되는 프로젝트, 공동체의 미래를 위한 요구의 반응, 건물 및 구성 요소의 해체와 용도 변경이 용이하다는 것을 기치로 했다. 이 프로젝트는 지속가능을 넘어서 급격한 도시화로 혼잡을 겪고 있는 공동체의 요구를 해결하기 위한 맞춤형 전략 프로젝트로서 지방 정부는 이 프로젝트를 통해 공동체의 니즈를 해결하기 위해 창의적이고 혁신적인 디자인 사고를 통해 긍정적인 효과를 배가시켰다. 그것은 대중 참여를 통해 운동 시설과 도서관(통합 다용도, 다소유 학습 혁신 센터의 초기 원동력)을 시작점으로, 유아 개발 센터, NGO를 위한 공간, 민간 사업/사업자 정신을 고무하기 위한 정보 허브 등으로 발전하는 것으로 구체화되었다.

찰스 랜드리 심사위원장은 "인간과 지역과 관련된 디자인적 접근성을 중요하게 평가했고, 프로젝트가 반드시 지속 가능한 원칙을 함의하는지, 사람을 한데 모으고 편견을 줄이는 데 도움을 주는지, 지속 가능성과 관련된 행동 변화를 장려하는 역량이 있는지 확인했습니다. 다눈프로젝트는 지역 사회의 참여 원칙에 따라, 도서관을 촉매제로 사용하는 효과적이고 포괄적인 지역사회 개발계획으로 휴먼시티디자인어워드의 모든 기준을 충족했습니다. 심사위원단은 이 프로젝트가 제시하는 명확한 전략과, 프로젝트 주제를 사람들의 일상 생활과 연결시킴으로써 지역사회를 구축하고 강화하는 것에 깊은 인상을 받았습니다."라고 선정 이유를 밝혔다.



2019 휴먼시티디자인어워드
최종후보자들의 모습

The 1st Human City Design Award Ceremony was held at Art Hall 1 of DDP on September 26, 2019 with 500 participants including the Mayor of Seoul, the President and CEO of Seoul Design Foundation, judges and operating staff of the screening committee, winners, ambassadors of various countries, and figures of domestic and foreign design circles. The grand prize winner and the finalists were announced at the ceremony and 100 million won of prize was delivered to the grand prize winner.

The themes of the finalists were the expansion of space, nature-friendliness, shared space, collaborative design, the tool that incorporates natural flow, nature invited into existing space, a better life, reasonable housing, community sharing center, collaborative housing, and co-participation festival, and they carry a great significance in that they established a global platform for human design which aims at the forum for communication to develop a city ecosystem where people and environment coexist and the platform for coexistence that pursues the continuance and stability of the civilized community.

The Human City Design Award is differentiated from existing commercial design awards because it is an innovative award that focused on public values, such as human life and society and social issues, of the design beyond its industrial and economic values represented by business success through formative transformation and materialistic benefits and encourages the world to seek and share such values.

The grand prize of the 1st Human City Design Award went to the Dunoon Learning and Innovation Project led by Liezel Fountain-Kruger. The 'Dunoon Learning and Innovation Project' laid emphasis on the idea that gives a new life to existing materials, the project that continues to grow, reuse, or expand, the response to the demand for the future of the community, and the simple disassembly of the building and components and change of their use. This project was a strategic project tailored to resolve the demand of the community which was undergoing a chaos due to rapid urbanization beyond sustainability, and the local government enhanced positive impacts through creative and innovative ideas to resolve the needs of the community through this project. It was embodied through the establishment of the Child Development Center, the space for NGO, and the information hub to encourage private businesses and entrepreneurship, following the development of the sports facilities and the library (the initial driving force for combined, multipurpose, and publicly owned Learning and Innovation Center) through public participation.

Charles Landry, the head of the screening committee, explained the reason for selecting the grand prize winner, "We put emphasis on the design approaches that are related with people and region and saw whether the project clearly implicated the sustainability principle, whether it helped bringing people together and reducing prejudice, and whether it is capable of promoting the change in behavior in relation



2019 휴먼시티디자인어워드 대상수상자인
리즐 크루거 파운틴의 수상 소감

to sustainability. The Dunoon Project has been an effective and comprehensive local community development plan that used the library as the accelerating factor by following the principle of local community participation, and it satisfied all requirements of the Human City Design Award. The screening committee was deeply impressed by the clear strategy applied to the project and the fact that it built and reinforced the local community by connecting the theme of the project with the everyday life of the people.”





2019 휴먼시티디자인어워드 대상수상자와
최종후보자들의 모습

Grand Prize 대상

리즐 크루거-파운틴 / 남아프리카공화국
Liezal Kruger-Fountain / Republic of South Africa

Finalists 파이널리스트

안티 알라바 / 핀란드
Antti Ahlava / Finland

안 비엣 덩 / 베트남
An Viet Dung / Vietnam

만프레드 위엔 / 중국(홍콩)
Manfred Yuen / China (Hong kong)

패리스 라자크 코타하투하하 / 인도네시아
Faris Rajak Kotahatuhaha / Indonesia

파브리izio 바비에로 / 이태리
Fabrizio Barbiero / Italy

이자벨 데론 / 프랑스
Isabelle Daeron / France

에리카 엘크 / 남아프리카공화국
Erica Elk / Republic of South Africa

지오다나 페리 / 이태리
Giordana Ferri / Italy

박동훈 / 대한민국
Dong Hoon Park / South Korea

왕 스위트 펀 / 싱가포르
Wong Sweet Fun / Singapore

정재홍 / 대한민국
Jaehong Chung / South Korea
차논 왕카촌카이트 / 태국
Chanon Wangkachonkai / Thailand

2019 HUMAN CITY DESIGN AWARD

지속가능한 도시를 위한 디자인 휴먼시티 디자인 어워드



2019 HUMAN CITY DESIGN AWARD

EXHIBITION OF WINNING PIECE

2019년 9월 26일 DDP 알림1관에서는 휴먼시티디자인어워드 수상작 전시회가 개최되었다. 전시회에는 대상과 노미니 11개 프로젝트가 소개되어 세계 각처의 휴먼시티디자인의 우수한 방법들을 공유하는 자리가 되었다.

The 1st Human City Design Award Exhibition was held to display the grand prize and the 11th project of Nominee, which became a place to share excellent ways of human city design from all over the world through selected works. (Sept. 26th. 2019 DDP Art Hall 1)



2019 Human City Design Award 전시장



2019 수상자 리즐 크루거 파운틴 (Liesel Kruger-Fountain)이 설명 중인 전시 작품

2019 운영위원 마크 위(Mark Wee)와 수상후보자 싱가포르의 왕 스위트 펀(Wong Sweet Fun)



School as a Service로 수상후보에 오른 핀란드의 안티 알라바(Antti Ahlva)



The Better Living Challenge Design + Build Incubator로 수상후보에 오른 남아프리카공화국의 에리카 엘크(Erica Elk)



Floating Salawaku로 수상후보에 오른 인도네시아의 패리스 라자크 코타하투하하(Faris Rajak Kotahatuhaha)



Wellness Kampung으로 수상후보에 오른 싱가포르의 왕 스윗 펀(Wong Sweet Fun)



Wake spaces up-ECO Balcony로 수상후보에 오른 베트남의 안 비엣 덩(An Viet Dung)



예술통 프로젝트(Yesultong Project)로 수상후보에 오른 대한민국의 박동훈(Dong Hoon Park)



서울 '은
도시들과 협력하여 사람과 환경의 조화로운 관계를 지향하는
테제라는 공통의 목표를 추구한다.

서울 '은
있는 복합적인 문제들에 대한 창의적인 해결 방법으로서
문제해결 및 치유 기능을 수행한다.

서울 '은
확보와 문화적 다양성의 확대를 통해
적 삶의 주체가 되는 사람 중심의 도시 정책을 지지한다.

서울 '은
과 아시아의 유기체적 세계관이 포화된
상(Human City Design Award)을 2019년부터 재공 시행한다.

서울 '은
이라는 도시 생태계 구축을 위한 소통의 장이자,
과 안녕을 추구하는 상생의 플랫폼이 되기를 희망한다.

- One, 'Human City Design Seoul' cooperates with Human Network Cities to pursue the common objective of building sustainable urban ecosystems where people and the environment co-exist harmoniously.
- One, 'Human City Design Seoul' embraces the problem-solving and healing capacities of design for social issues as a creative way to solve complex issues that plague our cities today.
- One, 'Human City Design Seoul' supports people-oriented urban policies through which every individual citizen can become a personal agent of autonomous life based on the city's efforts to ensure public use of the urban environment and to improve cultural diversity.
- One, 'Human City Design Seoul' will give out the 'Human City Design Award,' an award that combines the concept of social design and good outdoor of Asia as an organic unit, starting in 2019.
- One, 'Human City Design Seoul' strives to serve as a communication framework to build an urban ecosystem where people and the environment prosper together under a platform of coexistence that seeks sustainability and wellness for our civilization.

2019 HUMAN CITY DESIGN AWARD

2019 HUMAN CITY DESIGN AWARD

2019 HUMAN CITY DESIGN AWARD

HUMAN CITY DESIGN AWARD
휴먼시티 디자인 어워드

2019 HUMAN CITY DESIGN AWARD

2019 HUMAN CITY DESIGN AWARD

2019 HUMAN CITY DESIGN AWARD

2019 HUMAN CITY DESIGN AWARD



Design for Sustainable City

towards a harmonious relationship between human and the environment

25 Nation

- Asia
- Brazil
- Canada
- China
- Costa Rica
- Finland
- France
- Germany
- Hongkong
- India
- Indonesia
- Italy
- Japan
- Lithuania
- Netherlands
- Poland
- Portugal
- Singapore
- South Africa
- South Korea
- Spain
- Thailand
- The United Kingdom
- USA
- Vietnam

Human Cities Network

- GRAZ
- Brussels
- Tallinn
- Helsinki
- Milan

2019 HUMAN CITY DESIGN AWARD



CONFERENCE

휴먼시티디자인 컨퍼런스가 9월 26일 오후 2시부터 DDP 알림터 알림1관에서 개최되었다. 이번 컨퍼런스는 디자인 분야의 세계적인 석학들과 수상 후보자들과 함께 휴먼시티디자인의 현재와 미래를 논의하고 인간과 환경이 조화롭게 공존하는 지속가능한 휴먼시티디자인 경험을 공유하고 디자이너와 시민과 함께 미래 비전을 나누는 자리였다. 1부에서는 휴먼시티디자인어워드의 심사위원과 운영위원들의 도시에 대한 새로운 개념과 디자인 방향성을 모색하는 강연이 펼쳐졌다.

The Human City Design Conference was held at the DDP Notification Hall 1 from 2 p.m. on September 26. The conference was a place to discuss the present and future of human city design with world-class scholars and award nominees in the field of design, share the experience of sustainable human city design where humans and the environment coexist harmoniously, and share the vision of the future with designers and citizens. In the first part, judges and steering committee members of the Human City Design Awards gave lectures seeking new concepts and design directions for the city.



2019 휴먼시티디자인어워드 심사위원
마리아나 아마츨로(Mariana Amatullo) 강연 중

LECTURE

지속가능한 세계를 위한 혁신 전략
Innovative Strategies for a Sustainable World
마리아나 아마츨로 Mariana Amatullo

디자인과 미래 혁신
Design and Future Vision: the case of NICE2035
루 용키 Lou Yongqi

디자인과 기술, 그리고 미래
Design and Technology, and the Future
안드레아 칸첼라토 Andrea Cancellato

디자인으로 사랑스러운 도시
A Loveable City by Design
마크 위 Mark Wee

세상을 화목하게 하는 공간
A Place Harmonizing the World
유현준 Hyunjoon Yoo

The 1st

본 컨퍼런스 1부의 발표내용은 본 책자 '컨퍼런스 리뷰' 코너에 상세하게 소개되어 있다.
The presentation of Part 1 of this conference will be presented in the future of Human City Design,
Chapter of 'CONFERENCE REVIEW'.



2019 휴먼시티디자인어워드 운영위원
마크 위(Mark Wee) 강연

2019 휴먼시티디자인어워드 운영위원
안드레아 칸첼라토(Andrea Cancellato)강연

2부에서는 사람과 환경이 공존하는 도시 생태계를 만든 12개의 선정 프로젝트를 소개하는 것으로 각각 구성되었다. 최경란 대표이사는 12개의 프로젝트들은 디자인이 세상을 바꾸어 나가는 극명한 사례들로 각각의 의미를 살펴보면서 휴먼시티디자인의 진정한 의미와 발전 가능성을 모색해볼 것을 강조했다.

The second part consisted of introducing 12 selected projects that created urban ecosystems where people and environment coexist. Choi Kyung-ran, CEO of the company, stressed that the 12 projects are stark examples of design changing the world, and that we will explore the true meaning of human city design and its potential for development.

The 2nd THE WINNER PRESENTATION

적정가격의 공공 주택 설립을 위한 공동체 스타트업 과정 모델
A Community Start Up Process model for Social and Affordable Housing

지오다나 페리 Giordana Ferri

에어로 센 강 Aero-Seine

이자벨 대론 Isabelle Daeron

빅 셸프 Big Shelf

차논 왕카춘카이트, 정재홍
Chanon Wangkachonkait, Jaehong Chung

두눈 학습 혁신 프로젝트

Dunoon Learning and Innovation Project

리즐 크루거-파운틴 Lielzel Kruger-Fountain

플로팅 살라와쿠 Floating Salawaku

패리스 라자크 코타하투하하 Faris Rajak Kotahatuhaha

노점 재정비 Hawker Reload

만프레드 위엔 Manfred Yuen

더 나은 삶을 위한 디자인 + 빌드 인큐베이터

The Better Living Challenge Design + Build Incubator

에리카 엘크 Erica Elk

서비스로서의 학교 School as a Service

안티 알라바 Antti Ahlava

URBin클루전 URBinclusion

파브리시오 바비에로 Fabrizio Barbiero

공간을 깨우다, ECO 발코니 Wake Spaces Up, ECO Balcony

안 비엣 덩 An Viet Dung

예술통 프로젝트 Yesultong Project

박동훈 Dong Hoon Park

웰니스 캠프 Wellness Kampung

웡 스위트 펀 Wong Sweet Fun

수상작

리뷰

Grand Prize 두눈 학습 혁신 프로젝트

수상자 인터뷰
심사평
관련기사

Finalist

빅 셸프
서비스로서의 학교
URB 인클루전
에어로 센 강
노점 재정비
더 나은 삶을 위한 디자인+빌드 인큐베이터
플로팅 살라와쿠
공간을 깨우다, ECO 발코니
웰니스 캄퐁
적정가격의 공공주택 설립을 위한 공동체 스타트업 과정 모델
예술통 프로젝트

심사평

WINNING PIECE REVIEW

Grand Prize Dunoon Learning and Innovation Project

Interview with Winner
Judging Comment
Related article

Finalist

Big Shelf
School as a Service
URBinclusion
Aéro-Seine
Hawker Reload
The Better Living Challenge Design+Build Incubator
Floating Salawaku
Wake Spaces Up, ECO Balcony
Wellness Kampung
A Community Start Up Process model for Social and Affordable Housing
Yesultong project

Finalists Judging Comment



Grand Prize

두눈 학습 혁신 프로젝트 Dunoon Learning and Innovation Project

국가: 남아프리카 / 그룹: 케이프타운 도시 지속가능성 연구팀 / 디자이너: 리즐 크루거 파운틴, 애슐리 헤브라지
Nationality: South Africa / Group: Cape Town's Urban Sustainability Unit / Designer: Liezel Kruger-Fountain, Ashley Hemraj

스포츠센터 앞 스프레이파크
Spraypark in front of Sports Centre
© City of Cape Town, Bruce Sutherland



도서관 비전 벽화 (위 Above)
Library Vision Mural
© City of Cape Town, Bruce Sutherland

다기능적이고 활발한 공간 (아래 Below)
Multi-functional & Resilient Spaces
© City of Cape Town, Bruce Sutherland

두눈 학습 혁신 프로젝트

대상

심사평 — 두눈프로젝트는 지역사회의 참여 원칙에 따라, 도서관을 촉매제로 사용하는 효과적이고 포괄적인 지역사회 개발계획으로 본 어워드의 모든 기준을 충족한다. 심사위원단은 이 프로젝트가 제시하는 명확한 전략과 주제를 사람들의 일상생활과 연결시킴으로써 지역사회를 구축하고 강화하는 데에 깊은 인상을 받았다.

두눈(Dunoon)은 케이프타운의 중심 업무 지구 북동쪽 20km에 위치해 있으며, 인종차별정책 이후의 임시 거주지이다. 1995년에는 약 3,000가구를 계획했지만 2015년에는 16,000가구가 있었다. 따라서 이 지역은 지속가능한 것으로 분류할 수 있는 수준보다 훨씬 혼잡하다. 빠른 도시화로 인해 지역당국은 지역사회의 요구를 해결하기 위해 기존의 전략을 계속 사용할 수 없다. 혼잡함과 빈곤의 결과로 많은 주민들이 전기, 깨끗한 물, 정식 목욕시설 없이 임시 주거지에서 살도록 강요당했다.

자치정부의 3개년(2013-15) 전체 '매핑 및 대지 실측' 계획을 통해 세 가지 전략적 접근 방식과 아홉 가지 전략이 지속가능한 도시 계획에 더욱 지역화된 접근방식을 제시하는 것으로 확인되었다. 학습 및 혁신 구역은 두눈(Dunoon)의 장기재생을 가능하게 하는 핵심 프로젝트로 정의하였다. 그 안에 대중참여를 통해 고안한 두눈(Dunoon) 스포츠시설과 이어지는 도서관(통합된 다용도, 다중소유 '학습 및 혁신센터'의 초기 추진력)이 진입점이 되었다. 조기 아동 개발 센터, 지역 기업이 정신, 도시 농업과 기타 서비스를 자극하기 위한 정보허브인 NGO공간이 다음 단계에 포함될 예정이다.

사회 경제적 조건을 고려할 때, 지역사회는 도서관을 그 자체가 아니라 '공동거실'(작업 공간과 주택확장)로 간주한다. 이처럼 도서관의 역할은 학습, 즐거움, 개인적인 성장을 위한 역동적인 다단계 공간으로 발전했다. 따라서 사회변화의 적극적인 대리인이 된다.

스포츠 시설은 도서관을 통해 기존 커뮤니티 홀과 연결되어 스포츠와 학습을 조화시키려는 의도이다. 스프레이 파크, 클라이밍 월, 스케이트 파크와 같은 요소도 포함시켰다. 이는 기존의 폐수 유출 수를 빗물과 놀이공간에서 분리하여 주거지 어린이들의 건강과 안전을 보장하면서 공식 스포츠에 관심이 없을 수도 있는 지역사회 구성원들에게 매력적으로 다가왔다.

계획보다 많은 거주민이 급속도로 유입된 두눈(Dunoon)과 같은 지역의 경우 창의적이고 혁신적인 디자인 사고는 지역 전체에 긍정적인 효과를 배가하는 데 도움을 줄 수 있을 것이다.

Dunoon Learning and Innovation Project

Grand Prize

Judging Comment — An effective and comprehensive community development plan with a library building as a catalyst and tangible outcomes based on community participation principles. It meets all the criteria of the competition. The jury was impressed by the strategic clarity of the project and how it builds and empowers community by connecting issues to peoples' daily lives.

Dunoon is a post-Apartheid informal settlement located 20km northeast of Cape Town's CBD. Though planned for near 3000 families in 1995, by 2015 there were over 16000 families. The area is thus congested far beyond what can be classed as sustainable. Due to the rapid urbanisation the local authority cannot continue using conventional strategies to address the community's needs. The result of the congestion and poverty are many residents being forced to live in informal dwellings with no electricity, freshwater and formal ablutions.

Through the use of a three year (2013-15), holistic 'mapping and groundtruthing' initiative by local government, three strategic approaches and nine strategies were identified as giving direction to a more localised approach to sustainable urban planning. The Learning and Innovation precinct was defined as a key project that could unlock the long-term regeneration of Dunoon. Within it, and conceived through public participation, the Dunoon Sports facility and subsequent Library (as an initial spur of an integrated multi-use, multi-owner Learning and Innovation Centre) were initiated as the entry point. An Early Childhood Development Centre, NGO spaces, an information hub to stimulate local entrepreneurship, urban agriculture and other services are to be included in the next phases.

Given the socio-economic conditions, the community views the Library as being more than itself: it's their 'common living room' - both a work space and an extension of their homes. As such the role of the library has evolved into a dynamic, multi-level space for learning, pleasure and personal growth. Thus being an active agent in social transformation.

The sport facility is connected to the existing community hall via the library as a gesture of bringing sport and learning together. We also introduced elements like the spray park, climbing wall and skate park. This was attractive to community members who may not be interested in formal sports, while we insured the health and safety of children on site by splitting the existing black water run-off from the storm water and play areas.

In an area like Dunoon, with rapid in-migration far beyond what can be planned for, creative and innovative design thinking can assist in creating a positive multiplication effect.



외관의 모습

Interviewee

Liezal Kruger-Fountain, Ashley Hemraj
리즐 크루거 파운틴, 애슐리 헤브라지

Interviewer

SoonJong Lee 이순종

왜 디자인 대상으로 도서관과 체육시설을 선정하였는가.

두눈(Dunnon)지역의 지역공공시설을 계획하면서 디자인팀은 주민들의 요구 파악을 통하여, 그 지역주민들은 무엇보다도 어린이들이 마약이나 범죄 등에 유혹받지 않고 어머니, 할머니와 함께 집 같이 안전하게 공부하고 만들며 다양한 지식습득을 할 수 있는 도서관과 같은 시설과 누구나 함께 참여하여 놀 수 있는 스포츠 시설을 원했다.

도서관이 주민센터의 역할을 한 것 같은데 주민에게 어떠한 영향을 주었는가.

도서관은 어린이들의 배움은 물론 어머니들의 교육 프로그램을 통한 취업활동 등 지역 거주시민과 가족 모두에게 안전하게 배움의 기회를 주었다. 이들은 평등한 배움의 기회를 통하여 미래에 대한 비전과 꿈을 갖고 배움을 통하여 개인의 생활태도를 바꾸었다. 이러한 배움의 환경은 결과적으로 지역사회를 긍정적으로 미래지향적으로 만드는 효과를 가져왔다.

프로젝트의 디자인을 진행하면서 성공을 이끌어낸 주요방법과 의미에 대해 설명해달라.

첫째, 디자인팀은 꿈을 이루기 위해 다양한 역할을 수행했다. 디자인팀이 평등한 삶을 위한 꿈을 심어주는 선각자로서의 역할을 담당했고 학습 혁신을 통해 가난한 사람들의 미래를 위한 다양한 시도에 집중했다. 커뮤니티 공간 및 시설의 설계 및 구축하는 부분도 경이로웠다. 관계 공무원을 현지로 불러들인 조정자의 역할을 통해 정부 부문의 지원을 끌어내기 위한 사업과 중앙 및 지방 정부 포함 및 주민 참여를 이끌어냈다. 디자인팀의 지속가능 설계는 환경 친화적 디자인을 통해 도서관, 스포츠 센터를 만들었고 상징적인 시각적 커뮤니티도 만들었다. 두눈은 8만명 거주인의 미래 삶에 대한 비전과 희망을 가져올 수 있는 시설이 되었다.

개인적인 디자이너로서의 철학은 무엇인가.

우리가 알아야 하는 것은 머물러 있으면 안 된다는 것이다. 시간은 너무 짧기 때문에 다른 사람의 마음을 바꾸는 데 써야 한다. 우리는 그들이 세상을 보는 방식을 바꾸고 미래에 대한 비전과 믿음을 그들에게 주고 있다. 우리는 변화를 만들 수 있다.

Why did you choose the library and the sports facilities for the subject of design?

When planning local public facilities in the Dunnon area, the design team could notice that local residents wanted a facility like the library where everyone, particularly children, could study, build things, and gain a variety of knowledge with their mothers and grandmothers without being lured by drugs and crimes and a sports facility where they can come and play.

It seems that the library serves the role of a community center, how did it affect the residents?

The library gave local residents an opportunity to learn safely for their families through children's learning programs and the job hunting through the training programs for mothers. They developed the vision and dream about the future through equal learning opportunities and change their lifestyles through learning, and this learning environment had the effect of making the community positively future-oriented.

What are the main methods that led to a success in designing the project? What was the meaning, if there is any?

First, the design team fulfilled the dream that it had and carried out various roles to achieve it. The design team played a role as a visionary to instill the dream for equal life and future for poor people by establishing a learning innovation center for various purposes in the dense low-income areas by designing and establishing a community spaces and facilities in Dunnon. The design team also played the phenomenal role of a coordinator, who brought related officials into the project to draw supports from the government sectors including central and local governments and make residents recognize the need for the project and participate in the design and connected and integrated roles. The design team also suggested sustainable design that involves the application of adaptive design — recyclable and environment-friendly design — and the scalability in the future to the library and the sports center, and finally created a signature visual community facility to bring the vision and hope for the future life to 80,000 local residents..

What is your philosophy as an individual designer?

What we need to know is that we should not settle for what we have. The time is so short that we have to use it to change other people's mind. I am changing the way they see the world and giving them vision and trust about the future. We can make changes.

후기

두눈의 프로젝트리더와 책임디자이너는 프로젝트의 배경과 목적과 결과를 얘기하면서 배움의 터가 없는 어려운 어린이들에게 배움의 터 디자인을 통하여 두눈의 희망을 주고 싶다는 말을 수없이 반복하고 강조한다. 이런 저런 디자인적 어려움을 극복하고 세워진 도서관과 체육센터는 설립되지 얼마되지는 않았지만 두눈 지역의 배움의 중심이자 미래의 희망으로 자리잡고 있다.

Review

Dunnon's project leader and lead designer innumerably reiterate and emphasize that they wish to give Dunnon's hope through the design of the basis for learning for the children who have no place to learn while talking about the background, purpose, and result of the project. The library and the sports center, which have been constructed through countless design difficulties, are just established, but they are becoming the hope of the future as the center for learning in the Dunnon area.



도서관에서 노래하는 학생들

외부 놀이터에서 활발하게 뛰노는 아이들

마약·범죄에서 아이들 지킨 체육관,
“이것이 휴먼시티디자인”

중앙일보 2019년 9월26일 게재

이은주
중앙일보 기자

아이들의 천국같은 체육관으로 재탄생한 중고 컨테이너, 동네 어린이와 여성들의 사랑방이자 교육 시설이 된 도서관... 남아프리카공화국 작은 도시 두눈(Dunoon)에서 주민들을 위해 추진한 혁신 프로젝트가 서울시가 주최한 제1회 휴먼시티디자인어워드 대상으로 선정됐다.

제1회 휴먼시티디자인어워드

서울디자인재단은 남아공 두눈 학습 혁신 프로젝트가 제1회 휴먼시티디자인 어워드에서 대상을 받았다고 26일 발표했다. 휴먼시티디자인어워드는 서울시가 지난해 ‘휴먼시티디자인서울’을 선언하고 올해 처음으로 제정했다. 창의적인 디자인을 통해 복합적인 도시 문제를 해결하고 새로운 비전을 제시하는 데 기여한 프로젝트에 수여한다. 대상을 놓고 세계 25개국 75개 프로젝트가 치열한 경쟁을 벌였고, 국내외 디자인·커뮤니티·건축 분야 전문가로 구성된 심사위원단이 4차례의 회의를 거쳐 대상을 선정했다.

남아공 빈민촌의 아름다운 혁신

두눈 교육 혁신 프로젝트는 남아공 수도인 케이프타운에서 20km 떨어진 두눈 지역에서 2013년부터 체육시설과 도서관을 지어 도시 활성의 거점으로 활용했다. 이 프로젝트는 단순히 체육시설과 도서관을 짓는 데 그치지 않고 이를 거점으로 유아 개발센터, NGO를 위한 공간, 민간 사업자를 위한 정보 거점으로 그 활용이 더욱 확대되고 있다.

찰스 랜드리 심사위원장은 “각 프로젝트가 지속가능한 원칙을 담고 있는지, 사랑을 한 데 모으고 편견을 줄이는 데 도움을 주는지 등을 확인했다”며 “두눈 혁신 프로젝트는 도서관을 촉매제로 활용해 지역 주민의 삶을 효과적이고 또 포괄적으로 개선해 휴먼시티디자인의 모든 기준을 충족했다”고 평했다.

대상을 받은 두눈 프로젝트의 디자인 책임자인 리즐 크루거-파운틴은 “두눈 지역의 아이들에게 배움과 희망을 주기 위한 노력이 좋은 평가를 받아 기쁘다”며 “이번에 받은 1억원의 상금은 두눈의 빈민촌을 돕고 다음 프로젝트인

Gym that Kept Children out of Drug and Crime,
“This is Human City Design,”

JoongAng Ilbo Posts 26. Sept. 2019

EunJu Lee
Reporter, JoongAng Ilbo

The used container transformed into a gym that is like a heaven for children, the library that became a gathering place for children and women in the village ... The innovation project for citizens, pushed forward in Dunoon, a small city in South Africa, was selected as the winner of the grand prize at the 1st Human City Design Award held by Seoul.

The 1st Human City Design Award

Seoul Design Foundation announced on September 26 that the Dunoon Learning and Innovation Project of South Africa won the grand prize at the 1st Human City Design Award. The Human City Design Award was established by Seoul this year following the ‘Human City Design Seoul’ declaration last year. The award is given to the project which resolved complex urban issues and proposed a new vision through a creative design. 75 projects of 25 countries around the world completed closely for the grand prize, and the screening committee comprising domestic and foreign design, community, and architecture experts chose the winner after four meetings.

Beautiful Innovation in a Slum in South Africa

The Dunoon Learning and Innovation Project has constructed sports facilities and a library in Dunoon region, located 20 from the South African capital of Cape Town, since 2013 and used them as the base for urban revitalization. This project did not end with the construction of sports facilities and the library but continues to expand their uses as the Child Development Center, the space for NGO, and the information hub for private businesses.

Charles Landry, the head of the screening committee, stated, “We tried to see whether each project reflects the sustainability principle and whether it helps bringing love together and reducing prejudice,” explaining, “The Dunoon Learning and Innovation Project used the library as the catalyst to improve the life of local residents in effective and comprehensive ways, satisfying all criteria of the Human City Design.”

Liezel Kruger-Fountain, the head designer of the Dunoon Learning and Innovation Project, said, “I am quite pleased that the effort to give learning opportunities and hope to the children of the Dunoon region is well regarded,” and added, “We are going to use the prize, 100 million won, to help the poor in Dunoon and develop and operate the next project, which is the Learning Innovation Center.” Kruger-Fountain is the Principal Urban Designer for the

교육혁신센터 만들고 운영하는 데 쓸 계획"이라고 말했다. 크루거 파운틴은 케이프타운 시정부 공간계획 환경국 수석 도시 디자이너다.

도서관과 체육시설, 마약·범죄 방패 공간으로 주민참여 디자인

크루거-파운틴은 "두는 지역의 공공시설을 계획하며 무엇보다도 어린이들이 마약이나 범죄 등에 유혹 받지 않고 어머니·할머니와 함께 집같이 안전하게 공부하고 읽고, 놀며 다양한 지식을 습득할 수 있는 공간이 필요했다"며 "이런 곳으로는 도서관과 체육시설이 가장 적합하다고 판단했다"고 말했다. 도서관은 아이들의 배움터 역할을 했을 뿐 아니라 성인 여성들의 교육 프로그램과 취업활동을 지원하는 역할도 함께 했다. "이런 배움의 환경 자체가 결과적으로 지역 사회를 긍정적으로, 미래 지향적으로 만드는 효과를 가져왔다"는 게 그의 설명이다.

휴먼시티디자이너어워드 심사위원단은 두는 혁신 프로젝트가 공공시설을 지을 때부터 운영하는 데까지 주민들의 참여를 적극적으로 끌어냈다는 점을 특히 높이 샀다. 주민들은 공공시설에 무엇이 필요할지 논의하는 데 적극적으로 참여했고, 도서관이 지어진 후에는 도서 관리, 체육 프로그램 교사 역할 등 운영 프로그램에도 참여했다. 이런 운영은 취업을 늘리고 지역 경제를 활성화하는 데 보탬이 됐을 뿐 아니라 공공시설에 주인의식을 갖게 하는 데도 큰 영향을 미쳤다는 것이다.

혁신 프로젝트, 디자인의 공공적 가치 확대

두는 혁신 프로젝트는 아직도 진행형이다. 앞으로 도서관을 증축하고 미래교육 혁신센터(어린이교육센터, 아이캔두센터), 커뮤니티홀 등을 만들 예정이다. 미래를 위한 더 큰 배움과 창조의 허브 공간을 만들겠다는 것이다. 크루거-파운틴은 "특히 아이캔두센터(ICANDO Center)에서는 경제 활성화를 위해 인근 도시농업단체에 참여할 인력을 새롭게 교육할 계획"이라고 밝혔다.

이순종 휴먼시티디자이너어워드 운영위원장은 "이번 상은 디자인이 조형적으로 아름답고 사용하는 데 편리한 것을 만든다는 개념을 넘어서 디자인의 공공적 가치에 주목했다는 점에서 매우 획기적인 상"이라고 강조했다. 디자인적 사고가 인간의 삶과 사회, 환경 문제를 해결하고 개선할 수 있음을 세계와 공유한다는 점에서 큰 의미가 있다는 것이다.

최경란 서울디자인재단 대표는 "서울시와 서울디자인재단은 앞으로 휴먼시티디자이너어워드를 통해 국제 디자인계에서 주도적인 역할을 하고자 한다"면서 "창의적 디자인 사고가 사회 문제를 해결할 수 있다는 인식을 확산하는 데 앞장서겠다"고 말했다.

Bureau of Spatial Planning and Environment of the Municipal Government of Cape Town.

Library and Sports Facilities, Shield against Drugs and Crimes Designed through Residents' Participation

Kruger-Fountain said, "When I was planning public facilities in Dunoon region, I realized that children of all people needed a space to absorb a variety of knowledge while studying, reading, and playing safely as though they are at home with mother and grandmother without being tempted by drugs and crimes," and added, "A library and sports facilities seemed the most appropriate for the place." The library has played multiple roles by providing a learning space for children, providing training programs for adult women, and helping them in finding jobs. She explained, "This very environment for learning consequentially brought about the effect of changing the local society into a positive and future-oriented one."

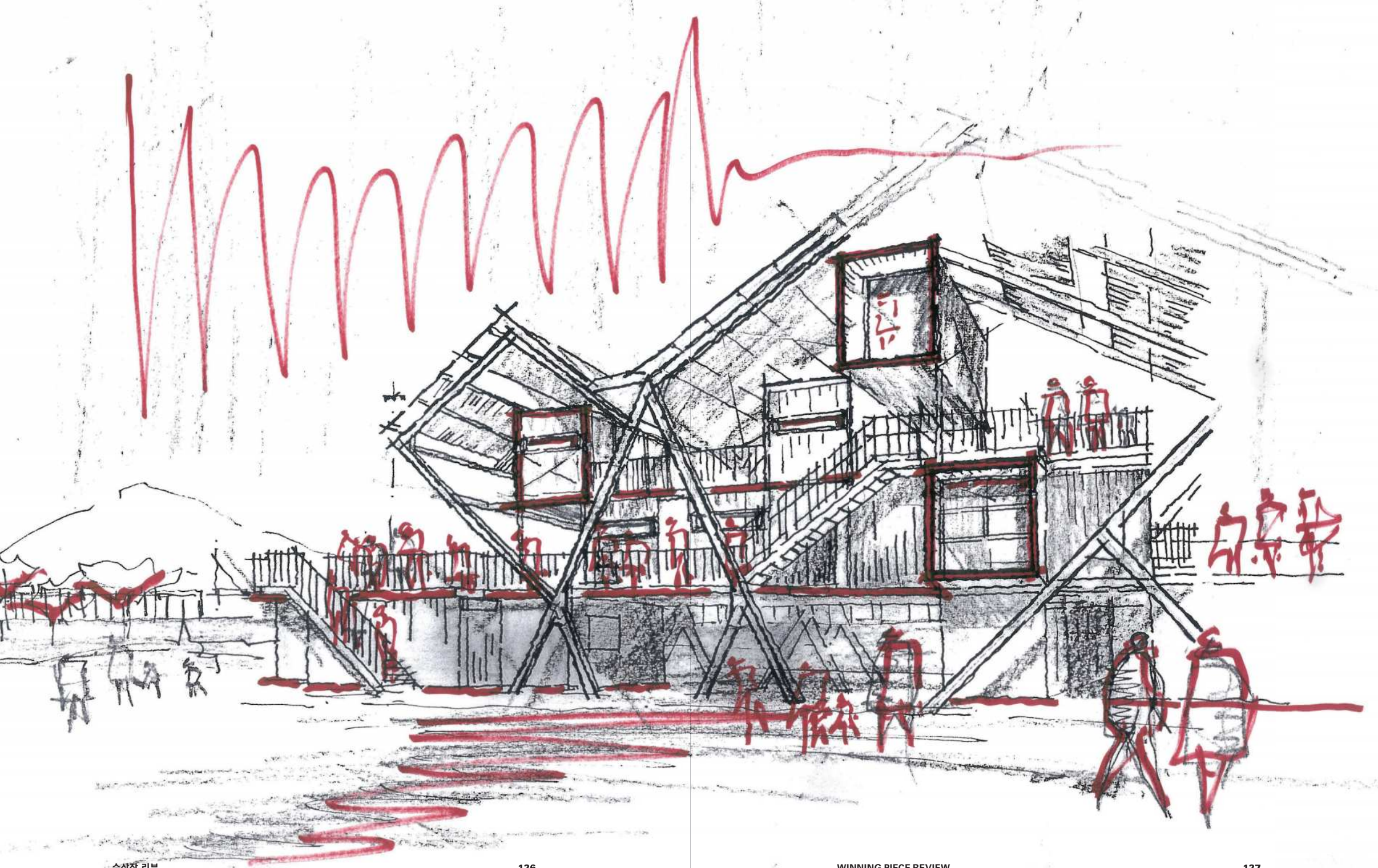
The screening committee particularly praised the Dunoon Learning and Innovation Project for guiding residents to fully participate in the process from the construction to the operation of the public facility. Residents fully involved themselves in the discussion about what is needed in the public facility and they also participated in various operating programs, such as book management and sports program instructors, after the library opened. This not only increased employment and vitalized local economy but also instilled the sense of ownership in local residents about the public facility.

Innovation Project, Expanding Public Value of Design

The Dunoon Learning and Innovation Project is not finished yet. The library will be extended and the Future Learning and Innovation Centers (Children's Learning Center, ICANDO Center), the Community Hall, and so on will be erected. It aims to build a hub of greater learning and creation for the future. Kruger-Fountain said, "Particularly, the ICANDO Center will educate the manpower that will participate in the neighboring urban agricultural complex for economic revitalization."

SoonJong Lee, the Head of Steering Committee of the Human City Design Award emphasized, "This award is a landmark in that it focused on the public value beyond the idea that design creates something artistically beautiful and convenient to use." In other words, the award carries a significant meaning for it shares with the world the idea that the design thinking can resolve and improve people's life and society as well as environmental issues.

CEO KyungRan Choi of Seoul Design Foundation said, "Seoul government and Seoul Design Foundation aim to play a leading role in the international design circles through the Human City Design Award," and added, "We will take the lead in spreading the perception that creative design thinking can solve social issues."











Finalist

빅 셸프 Big Shelf

국가: 태국, 대한민국 / 디자이너: 차논 왕카촌카이트, 정재홍

Nationality: Thailand, South Korea / Designer: Chanon Wangkachonkai, Jaehong Chung

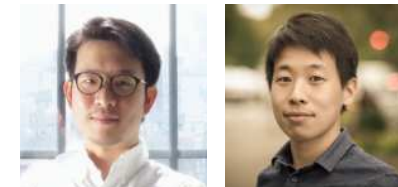
빅 셸프 파이널리스트

심사평 — 프로젝트 주제로 뉴욕의 파크 애버뉴 중앙분리대를 재조명하는 것은 기발한 아이디어이며, 뉴욕 하이 라인의 유산을 기반으로 자연을 도시와 잘 융합시키고 있다. 그러나 이 프로젝트는 현재 개념적인 아이디어로만 계획된 상태이다.

이 프로젝트는 '중앙선 넘어'를 주제로 하는 공모전의 제안이었으며 뉴욕 시 파크 애버뉴를 따라 중앙분리대를 재설치하는 아이디어였다. 파크 애버뉴의 중앙분리대는 1세기 이상 대로의 중심이었다. 현재의 파크 애버뉴는 녹지공간이 적은 높은 사무실 건물로 둘러싸여 있다.

빅 셸프는 공공 장소에 하이브리드 녹색 인프라와 친환경 정원을 조성하여 뉴욕시의 파크 애버뉴의 중앙분리대 활성화에 중점을 두었다. 또한 이 프로젝트는 인근 지역에 새로운 사회적, 경제적 활력을 불어넣었다. 빅 셸프는 46번가에서 57번가 사이의 파크 애버뉴의 모든 중앙분리대에 표시되며 그랜드 센트럴 터미널과 센트럴 파크라는 두 명소 사이를 이동하기 위한 새로운 인프라 역할을 한다. 프로젝트 전반에 걸쳐 공간적 특성을 정의할 때 도시 전체에서 발견되는 발판구조와 나무화분에서 영감을 얻었다. 이 제안은 사교모임, 전망 테라스, 원형극장, 야외 회랑, 좌석과 휴게실, 자전거도로와 같은 다양한 활동을 위한 공간을 제공하면서 다양한 높이에서 파크 애버뉴의 여러 경치와 전망을 보여주기 위한 지상 위 높은 다층 플랫폼을 제안한다. 각 층의 공간특성은 이동속도, 다양한 프로그램, 특색 있는 나무화분으로 구성된다. 재활용된 복합적인 대형 나무 화분은 도시 공간에서 시각적 이미지를 개선하기 위한 주요 디자인 요소로 사용된다. 또한 다양한 유형의 화분이 유해한 차량 배기가스, 즉 이산화탄소 및 메탄을 흡수함으로써 Vision 2020에 기여할 것이다.

빅 셸프는 분리된 중앙분리 녹지를 연결하고 기존의 교통조건을 변경하지 않고 레크리에이션과 다중기능 영역을 확장하는 변증법적 탐구이다. 발판에서 영감을 얻은 구조물을 사용하여 중앙을 따라 사용 가능한 영역을 높이고 지하경로를 통해 분리된 중앙분리대를 연결했다. 빅 셸프는 파크 애버뉴 중앙분리대를 개편하여 도시경관의 새로운 체계를 대중에게 제공하였다.



Big Shelf Finalist

Judging Comment – To reimagine the Park Avenue median in New York is a clever idea and it builds on the legacy of the High Line and blends nature into the city well. Its landscape treatment is exemplary. It remains, however, currently as a conceptual idea.

This project is a proposal for the ‘Beyond the Centerline’ competition to propose ideas to reimagining the medians along Park Avenue, New York City. Park Avenue’s medians have been a fixture on the major boulevard for more than a century. In its current state, Park Avenue is surrounded by entirely tall office buildings with less green space.

Big Shelf focuses on revitalizing the medians of New York City’s Park Avenue by creating elevated hybrid green infrastructure and eco-friendly gardens in public spaces. Moreover, the project introduces new social and economic vibrancy around the neighborhood. Big Shelf will appear on every median on Park Avenue between 46th and 57th streets and will serve as a new infrastructure for traveling between two landmarks: Grand Central Terminal and Central Park. In creation of spatial qualities throughout the project, the ideas are inspired by scaffolding structures and tree pots that are found throughout the city. The proposal suggests multi-story elevated platforms above grade to encourage a diversity of views and perspective of Park Avenue in different elevations, while offering spaces for diverse activities like social-gathering, observation terraces, amphitheater, educated outdoor gallery, seating/resting areas and bike paths. Spatial characters of each floor are created by speed of traveling, diverse programs and featured tree pot locations. Recycled composite large tree pots play as a featured design element to improve visual imagery in urban space. In addition, various types of potted plants will contribute towards Vision 2020 by absorbing vehicular noxious gases, namely Carbon Dioxide and Methane.

The Big Shelf emerges as a dialectical exploration of connecting the segregated green space medians and expanding recreational and multifunctional areas without changing any existing vehicular circulation conditions. By using structures that are inspired by scaffolding, we elevated usable areas along the medians and connected segregated medians through underground paths. The Big Shelf revamps the Park Avenue medians to offer a new typology of urban landscape to the public.



Big Shelf 내부 모습
© Chanon Wangkachonkai



Street View



Finalist

서비스로서의 학교 School as a Service

국가: 핀란드 / 그룹: 알토대학교 / 디자이너: 안티 알라바, 페르난도 니에토, 아르모 수오민엔, 나탈리아 블라디키나
Nationality: Finland / Group: Aalto University, Department of Architecture / Designer: Antti Ahlava, Fernando Nieto, Jarmo Suominen, Natalia Vladykina

서비스로서의 학교

파이널리스트

심사평 — 학교 학생들이 대학 생활의 일부가 되도록 함으로써 학교 공간을 재정의한다. 보다 혁신적인 정책이며 실제 물리적인 디자인이 현재 학교 시스템을 어떤 방식으로 재고할 수 있는지 고려해본다면 더욱 흥미롭다.

사회혁신 서비스인 SaaS(학교 서비스)는 2016년에 처음 시도되었으며 현재 세 곳의 시립 고등학교와 초등학교가 참여하고 있으며, 이들은 핀란드 에스푸의 오타니에미 지역으로 이전했다. 이 프로젝트는 학교들이 물리와 화학 실험실, 학습센터, 스포츠와 예술 시설 등의 알토대학교 내 공간을 공유하는 임시 사용 시설이었다. 학생들은 도시와 사회의 활동적인 일원이 되었고 대학 캠퍼스는 더욱 다양해지고 활기차게 되었다. 대학의 여러 학습 과정이 학교 학생들에게 개방되었고 학교는 대학에게 교육학에 대한 교육을 제공하고 대학 직원이 고급 학습 기술을 이용할 수 있도록 하였다.

학교는 20세기와 21세기에 교육학 원칙에 상당한 변화를 겪어왔기 때문에 사람들은 당연히 전통적인 학교보다는 변화하는 요구와 사회학습을 지원하는 보다 유연한 환경으로의 변화를 기대한다. 네트워크 서비스, 서비스 플랫폼, 유연성은 패러다임의 변화를 의미하며, 이에 따라 공간과 용도가 창의적으로 분리된다. SaaS는 학교의 변화하는 요구에 대응할 수 있는 학습 플랫폼을 설계하였다. 새로운 종류의 사회적 참여형 학습경험을 제공하고 학습자가 교육에 적극적으로 참여하도록 한다. 참여 플랫폼을 기반으로 하는 이 프로젝트는 학습에 대해서, 그리고 디지털 도구의 사용으로 지원을 받고 지속 가능한 자원보존 환경으로 마련된 그 학습 공간에서 사용자 기반 학제 간 접근방식을 제공한다.

현재 약 1,600명의 학생과 136명의 교사가 SaaS회원이다. 2019년 이전 및 기존 건물 레이아웃에 비해 탄소 배출량이 25%, 연간 35% 감소하였고, 고등학교 지원자가 150% 증가, 자원 유연성이 60%, 학생 수가 40% 이상 증가한 것으로 나타났다. 피드백을 통해 SaaS는 더 나은 상징적 가치, 더 나은 유대감, 학생관계, 기능적 학습시설을 갖게 되었다.





학교 공간 내부 모습

School as a Service

Finalist

Judging Comment – This project redefines what a school can be enabling schoolkids to become part of university life. It is more a policy innovation and it would be interesting to consider how physical design might further reconceptualize our current school system.

School as a Service (SaaS), a social innovation, was tested first in 2016 and now hosts three municipal upper secondary schools and an elementary school, which have moved to Otaniemi area in Espoo, Finland. This has been an exercise in temporary uses, where schools share spaces of Aalto University, such as physics and chemistry laboratories, Learning Centre and sports and art facilities. The schoolchildren have become active members of the city and the society and the university campus is now more diverse and lively. Many study courses of the university are open to school pupils and the schools provide pedagogical training for the university and allow the university personnel use their advanced learning technologies.

Schools have faced considerable changes in their pedagogical principles in the 20th and 21st Centuries and accordingly, one can expect a justified change from a traditional school building to a more flexible environment supporting varying needs and social learning. Networked services, service platforms and flexibility imply a paradigmatic change: spaces and their uses become creatively decoupled. SaaS is designed as a platform for learning, which has the capacity to react to the changing needs of the schools. It offers new kinds of social and interactive learning experiences and fosters learners to take an active role in their education. Leaning on the engagement platform, this practice offers a user-based, cross-disciplinary approach to learning and its spaces, supported by digital tools and framed by sustainable, resource-wise environment.

App. 1600 schoolchildren and 136 teachers are members of SaaS at the moment. Compared to the earlier and conventional own building layouts, there has been 25 % smaller carbon footprint, 35 % annual savings, 150 % more upper secondary school applicants, 60 % flexible resources and over 40 % increased pupil intake in 2019. According to student feedback, SaaS has better symbolic value, better sense of fellowship and togetherness among students and more functional premises for learning.



The shared chemistry lab 공유 화학 연구실

새로운 설계에는 공유 이용을 위한 대학 공간개조, 학교 본거지를 위한 기존 건물의 적응적 재사용, 학교 공간의 면적망, 새로운 노선, 안내와 출입구, 조경 등이 포함된다. © Marc Goodwin, Alto University

New design includes the renovations of university spaces for shared use, the adaptive reuse of existing buildings for the schools' homebases, the areal network of school spaces, new routes, guidance and entrances, and landscaping.



Finalist

URB 인클루전 URBinclusion

국가: 이탈리아 / 그룹: 시티 오브 토리노 / 디자이너: 파브리시오 바비에로
Nationality: Italy / Group: City of Torino / Designer: Fabrizio Barbiero

URB 인클루전 파이널리스트

심사평 — 복잡하고 다각적인 대규모 협업 사회혁신 프로젝트로, 시간이 지남에 따라 체계적으로 발달했다. 활동 전개 및 관리 방식 모두에서 공동 창작 원칙에 따라, 지역사회 허브에 초점을 둔, 상·하향식 시책을 잘 결합하고 있으며, 특히 심사위원회는 이 프로젝트가 디자인, 지역사회 허브, 활동 전개 및 관리를 조성하는 방식을 고려하고 있다.

토리노 시는 사회혁신 프로젝트를 지원하고 현재의 복잡한 사회과제에 직면할 수 있도록 최종 확정된 혁신적인 정책을 개발하고 있다. 이는 복지국가 접근방법에서 복지공동체 모델로의 전환을 장려하는 단계이다. 도전과제는 공공서비스의 공동설계 및 공동관리에서 지역 행위자와 시민의 역동적인 역할을 특징으로 하는 '협업적 거버넌스'를 통해 지역의 요구에 부응하는 것이다.

토리노시의 전체전략은 '토리노 사회영향'으로 요약되며, 이는 지역 이해관계자와 공동설계 협업을 통합하고 새로운 형태의 민관 협력을 장려할 수 있는 새 법률/계약 솔루션을 분석했다.

일종의 공급자라기 보다는, 제3부문과 함께 시민권, 관련 환경, 기업가적이고 창의에 큰 영향을 미치는 활동을 설계, 개발하고 관리한다. 이는 적절한 수준의 복지를 보장하는 데 필수적이며, 따라서 요구사항을 기회로 전환하는 것이 도전과제이다.

이와 관련하여 공동 거버넌스의 예로는 공공기관, 은행기반, 사회적 기업, 협회, 시민 간의 협력을 통해 90년대에 재인증된 공간인 '인근 주택의 네트워크', 황폐화된 도시지역의 복지 공동체 사업 지원을 목적으로 하는 '토리노 사회공장', 새로운 형태의공동 도시 복지를 장려하는 '공동 도시' 등이 있다.



URBinclusion Finalist

Judging Comment — This is a complex, multifaceted, large scale collaborative social innovation project that has matured over time. Driven by co-creation principles both in its governance and activities its combines well bottom-up and topdown initiatives focused on community hubs. The jury gives this project a special commendation given how its orchestrates design, community hubs,governance and activities.

The City of Torino has been developing a revolutionary policy finalized to support social innovative projects and to face the current and complex social challenges: a step forward encouraging a transition from a welfare state approach to a welfare community model. The challenge is to respond to local needs through a “collaborative governance” approach, characterized by a dynamic role of the local actors and citizens in co-design and comanagement of public services, generating positive effects in economic and social terms.

The whole strategy of the City of Torino is summarized by Torino Social Impact, which brought together local stakeholders, co-designed collaborative services and analyzed new legal/contractual solutions that can enable the promotion of new forms of public-private partnership.

Citizenship, the associative environment, the entrepreneurial and creative ecosystem, together with the third sector become themselves civic actors that — along with the Public Administration acting as an enabling force rather than a supplier — design, develop and manage activities producing a high social impact, which is fundamental in guaranteeing adequate levels of welfare, thus taking up the challenge of transforming needs into opportunities.

In this regard an example of collaborative governance is represented for example by the “Network of Neighbourhood Houses” (Case del Quartiere), spaces for public use requalified during the '90s thanks to the collaboration between public institutions, banking foundations, social enterprises, associations and citizens, by Torino Social Factory aiming at supporting welfare communities projects in blighted urban areas, Co-city promoting new forms of commons based urban welfare.



Co-design Workshop의 모습
© Marco Saroldi





Finalist

에어로 센 강 Aéro-Seine

국가: 프랑스 / 그룹: 스튜디오 이데 / 디자이너: 이자벨 대론
Nationality: France / Group: Studio Idæ / Designer: Isabelle Daëron

에어로 센 강 파이널리스트

심사평 — 물 부족이라는 세계적인 문제에 혁신적인 품질 및 기술적 해결책을 제시함으로써 흥미로운 주제 전달로 관심을 끈다.

에어로 센 강은 도시 공간의 온도상승문제를 다룬다. 불침투성 표면이 많고 초목이 없는 고밀도 도시는 점점 더 많은 열섬 효과를 마주하게 된다. 예를 들어, 파리의 일일 중위온도는 이미 나머지 지역까지 약 2-3°C이다. 여름에는 최대 10°C까지 갈 수 있다.

그러므로 파리는 그 문제에 효과적으로 대응해볼 수 있는 특이성을 가지고 있다. 19세기에 파리는 마실 수 없는 물로 공공 정원에 물을 주고 거리를 청소하는 데 사용하는 네트워크를 구축했다. 이 시스템은 주요 하천인 세느 강에서 물을 끌어온다. 그런 다음 세 개의 수처리시설로 끌어와 화학적으로 처리하지 않고 단지 여과시킨다. 이수처리 시스템이 흥미로운 점은 식수보다 저렴하고 에너지 소비가 적다는 것이다.

에어로 센 강은 다공성 재질을 이용한 물의 증발을 통해 주변 공기를 식히는 공공 장소의 냉각지점이다. 높은 열이나 폭염이 발생하면 환경미화원이 장치의 밸브를 열 수 있다. 밸브가 열리면, 물이 작은 탱크를 채우고 그리드를 통과하게 되고, 물이 다공성 표면에 퍼지고 증발하면서 주변 공기를 냉각시킨다.

에어로 센 강은 2019년 7월 파리 20지구의 블랜차드 스트리트 재설계의 일환으로 실행되었다. 최종 도로공사는 내구성이 있고 깨끗한 노면, 도로 표시, 놀이터, 분수대, 나무와 잔디밭을 포함해 2020년에 완공될 것이다.

목표는 다음과 같다. 세느강 유역의 지역 자원으로 여름과 폭염온도 감소, 어린이와 주민들이 뛰어놀고, 토론하고, 만남을 가질 수 있는 거리를 설계, 파리에서 마실 수 있는 물을 대신하여 마실 수 없는 물의 새로운 용도 개발 등이다.



Aéro-Seine Finalist

Judging Comment – This playful project has an innovative quality and technical solution that in an unexpected way draws our attention to the global issue of water scarcity.

Aéro-Seine deals with the temperature increase in urban space. Dense cities, with many impervious surfaces, and non vegetated, will be more and more faced with the heat island effect. In Paris, for instance, the daily middle temperatures are already around 2 to 3°C up to the rest of the region. This can reach up to 10°C in the summer.

Therefore the City of Paris has a specificity that may be an effective response to that issue: the non-drinkable water network. By the 19th century, Paris had set up a network for non-drinkable water to be used for watering public gardens and cleaning the streets. This system draws water from the main river, Seine. The water then goes to three water plants where it is just filtered not treated chemically. What is interesting with this water system is that it enables to provide a cheaper and less energy consuming than drinkable water.

Aéro-Seine is a cooling point for public spaces that cool the ambient air thanks to evaporation of water on a porous material. In period of strong heat or heatwaves, municipal cleaning agents may open the valve of this device. Once open, the water rises in a small tank and then passes through a grid. The water then spreads on a porous surface and evaporates, providing cooling ambient air.

Aéro-Seine has been implemented as part of the redesign of Blanchard street in the 20th district in Paris in July 2019. The final roadworks will be complete in 2020, including a durable clear road surface, road markings playground, a fountain, trees and grass plots).

Objectives are reducing temperature during summer and heat waves with a local resource of Seine waters, designing a street for children and inhabitants where they can play, discuss, meet and developing new uses for the non-drinkable water in Paris instead of using drinkable water for all uses.



파리 20의 블랑샤드 거리 재개발의 맥락 안에서 진행 중인 작업
Work in progress within the context of the redevelopment of Blanchard street in Paris 20 (2018)
© Pierre L'excellent, Pavillon de l'Arsenal

파리 20의 블랑샤드 거리 재개발의 맥락 안에서 만들어진 새로운 버전의 냉각 지점.
이 프로젝트는 어린이들을 위한 냉각 구역과 도로 표시를 모은다.
New version of cooling point within the context of the redevelopment of Blanchard street in Paris 20. The project gathers a cooling area and road markings for children.
© Pierre L'excellent, Pavillon de l'Arsenal



파리 20의 블랑차드 거리 재개발의
맥락 안에서 진행 중인 작업
© Pierre L'excellent, Pavillon de l'Arsenal

Work in progress within the context
of the redevelopment of
Blanchard street in Paris 20 (2018)



Finalist

노점 재정비 Hawker Reload

국가: 중국(홍콩) / 그룹: 그라운드워크 건축 및 협회 / 디자이너: 만프레드 위엔
Nationality: China(Hong Kong) / Group: Groundwork Architects & Associates Ltd. / Designer: Manfred Yuen

노점 재정비 파이널리스트

심사평 — 시장은 도시 생활을 활기치게 하며 이 프로젝트는 효과적인 참여형 디자인 해결책을 통해 노점의 안전과 매력을 향상시킨다. 또한, 이 디자인은 다른 시장에서도 재현 가능해 보인다.

2010년 12월과 2011년 11월, '파유엔 거리 야외 노점 지구'에서 화재가 발생한 후 PolyU는 파유엔가에서 노점의 위치와 디자인을 연구하기 위해 여러 분야 전문가로 이뤄진 팀을 구성했다. 이 프로젝트는 공학과 사회과학이라는 두 가지 접근법을 기준으로 노점의 개선 가능성을 연구하는 것을 목표로 했다.

현장 조사를 통해 노점상을 위한 새로운 디자인을 제안하기 전에 파유엔 거리를 따라 노점활동을 완전히 파악하는 것이 중요했다. 모든 노점상은 자신의 요구에 맞는 독특한 상품진열체계를 필요로 했다. 장소 조건을 개선하기 위해 세 가지 현장조건과 유형에 대응하는 일련의 설계 매트릭스를 제공했다. 각 노점은 상단, 중심부, 선반, 이렇게 세 부분으로 나뉜다. 각 노점상이 실제 상황에 가장 적합한 네 가지 유형의 중심부와 선반 중에서 선택할 수 있게 했다. 구조의 중량과 분리 가능한 문의 무게는 훨씬 무거웠으므로 새로운 설계는 분리 가능한 문의 수를 최소화했다. 도어는 대부분 경첩 구조이며 바뀌는 추가적인 사용편리성을 제공하도록 설계하여, 힘들이지 않고 문을 열 수 있게 했다. 파형 강판을 이용한 또 다른 상단부분은 두 개의 슬라이딩 트랙을 이용하여 기존 상단에 고정했다. 이 간단한 연결방식은 상단을 쉽게 확장하고 접을 수 있게 해준다. 지붕은 바깥쪽으로 확장되어 전체 시장거리를 연결한다.

공개참여 및 데이터 수집에 8개월, 디자인 해결에 3개월을 투자한 후 계약자와 노점상인에게 직접 디자인을 제공했다. 디자인팀이 제안한 디자인으로 노점의 힘 없는 노점상인이 노점을 설치하고 해체하는 데 걸리는 시간이 1시간에서 15분으로 단축되었다. 또한 노점상이 각자의 상품진열을 인체공학적 필요에 따라 노점을 적절하게 구성할 수 있게 했다. 이 프로젝트를 실행하는 데 4년이 걸렸으며 현재까지 4,063개 이상의 노점이 새로운 디자인으로 교체되었다.



Hawker Reload

Finalist

Judging Comment — Markets enliven city life and this effective participatory design solution enhances safety and the attractiveness of hawker stalls. It can be replicable in other market contexts.

Following fire accidents in the Fa Yuen Street Outdoor Hawker Stall Area in December 2010 and November 2011, PolyU formed a multidisciplinary expert team to study and explore hawker stalls arrangement and design on Fa Yuen Street. The Project aimed to study possible improvement of hawker stalls, along two related directions — an engineering approach and a social science approach.

Throughout our site survey, we realized the importance of acquiring a full understanding of hawker activities along Fa Yuen Street before we propose a new design for hawkers. Every hawker would require a unique display system of goods that is specific to their needs. To improve the business operating environment, we provided a matrix of designs that are responding to three different site conditions and typologies. Each hawker stall is divided into three parts: the top, body and shelves. Hawkers may choose from the four types of body and shelves that best fit their stall's situation. The weights of structure and detachable doors are much heavier thus our new design systems minimize the number of detachable doors. Doors are mostly hinged and castors provide additional support. Thus, unfolding these doors will be effortless. Another top made of corrugated metal is fixed on existing tops with two sliding tracks. This simple connection allows the retractable top to be easily extended and retracted. Roofs extend outward also connect the whole market street.

After spending eight months on public engagement and data collection and three months on concluding the design resolution, we gave the design to contractor and hawkers directly. The process of setting up hawker stalls used to take 60 minutes. With our new improvements to ease the “popping and packing” pain for aging and physically weak hawkers, setup time now has been reduced to mere 15 minutes! Our design allows hawkers to appropriate and customize the stalls according to their display and ergonomic needs. This project took four years to implement, till date more than 4,063 hawker stalls have been renewed to our new designs.



New design of hawker stalls 노점의 새로운 디자인
© Groundwork Architects and Associates Limited
and the Hong Kong Polytechnic University



New street scape 새로운 거리 풍경
© Groundwork Architects and Associates Limited
and the Hong Kong Polytechnic University



Finalist

더 나은 삶을 위한 디자인 + 빌드 인큐베이터 The Better Living Challenge Design+Build Incubator

국가: 남아프리카공화국 / 그룹: 크래프트 + 디자인 기관 / 디자이너: 에리카 엘크
Nationality: South Africa / Group: The Craft and Design Institute (CDI) / Designer: Erica Elk

더 나은 삶을 위한 디자인 + 빌드 인큐베이터

파이널리스트

심사평 — 실제 판잣집을 세울 사람들에게 좋은 자극을 주어 빈민가 삶의 질을 향상시키고 적절한 디자인을 통해 환경에 미치는 영향을 줄이는 방법을 배울 수 있도록 하기에 훈련 프로그램 그 이상의 가치를 지닌다. 또한, 매우 확장성이 보이는 프로젝트이다.

현재 남아프리카 서부 케이프 주에 있는 임시 거주지에는 30만 가구 이상이 살고 있다. 이 중 35%는 임시 주거지 뒷마당에 살고 있고 65%는 임시 주거지 내에 살고 있다. 이들 중 95%는 한 달 소득이 437달러 미만이다. BLC는 7년 동안 운영되어 왔고 2014년 세계 디자인 수도로 선정된 케이프타운에서 주요 프로젝트로 시작되었다.

BLC는 디자인이 주도하는 프로세스를 통하여 저소득 주택부문의 혁신과 솔루션을 표면화하는 데 도움을 주었다. BLC의 첫 단계로 물 절약 및 우수저장, 단열재, 화재 경고 시스템, 대체 재료 및 독립적인 에너지 사용과 같은 주거개선을 위한 알맞은 가격의 친환경적인 제품의 개발을 지원했다.

두 번째 단계로는 설계 프로세스 방법론을 이용하여 광범위한 연구와 사용자 테스트를 진행했다. 연구에 따르면 사람들은 주거개선제품, 시스템, 서비스, 그리고 정보에 대한 접근 (예: 주거 개선 방법 및 지원 위치)과 능력 개발 (보다 나은 건축 방법, 보다 나은 건축공정 설계 방법, 다른 자재와 솔루션을 효과적으로 사용하는 방법)을 필요로 했다.

두 번째 단계는 최초의 “설계 + 건축 인큐베이터”를 완성하는 것이었다. 이는 임시 주거지 분야에 있는 15개의 소규모 건축회사들에게 기술적인 설계, 건축능력, 사업통찰력을 개발할 수 있는 기회를 주는 인간 중심의 개입이다.

열 다섯 참가자 모두가 인큐베이터를 완성했고 현재 멘토링 프로그램을 통해 지원을 받고 있으며 주거지를 건설하고 개선할 때 새로운 지식을 적용하고 있다. 인큐베이터는 더 나은 주거지를 설계하고 건설하고, 사업을 더 잘 성장시키고 운영하고, 공동체의 보다 생산적인 일원이 되는 등, 참가자들이 의도한 결과를 충족시켰다. BLC는 2020년에 두 개의 인큐베이터를 추가로 운영할 예정이다. 두 번째 단계에서는 엔지니어링 회사와 온라인 지식 플랫폼의 지원을 받는 온라인 ‘건축 자재 + 장비’ 은행의 구축도 포함되어 있어 소규모 건축회사와 주택 거주자가 유용한 정보를 공유할 수 있다.





The marshmallow challenge 제작 과정
© Craft and design Institute (CDI)

Building the 'as is' structure 제작 과정

The Better Living Challenge Design + Build Incubator

Finalist

Judging Comment — This is more than a training programme as it empowers those who will practically build the shacks so improving the quality of life in the slums and learning how to reduce the environmental impact through appropriate design. It is very scalable.

Over 300 000 households are currently living in informal dwellings in the Western Cape province of South Africa. Of these, 35% are living in backyard informal dwellings and 65% within informal settlements. 95% of these have incomes of below \$437 per month. The BLC has run for seven years and was initiated as a flagship project for Cape Town's designation as a World Design Capital in 2014. Using design-led processes, the BLC has helped in surfacing innovations and solutions for the low-income housing sector.

The first phase of BLC assisted the development of affordable, environmentally-friendly products for home improvement: water saving and harvesting, insulation, fire warning systems, alternative materials, and off-grid energy use.

The second phase involved extensive research and user-testing using design process methodology. Research revealed that people needed home improvement products, systems and services as well as access to information (i.e. how to improve their dwelling and where to access support) and skills development (how to build better, how to design better building processes, and how to use different materials and solutions effectively).

Phase two culminated in a first-of-its-kind Design + Build Incubator — a human-centred intervention which supported 15 small scale builders operating in the informal housing sector the chance to develop their technical design and building skills, as well as their business acumen.

All 15 participants completed the incubator and are now supported through a mentoring programme — and they are applying their new knowledge as they build/upgrade dwellings. The Incubator met its intended outcomes for participants: Design and build better dwellings; Grow and run their businesses better; Become more productive members of the community. The BLC will run two additional incubators in 2020. Phase 2 also includes development of an online Building Materials+Tools bank with the support of an engineering firm; and an online Knowledge Platform to enable sharing of useful information to small-scale builders and home dwellers.



"The Better Living Challenge Design +
Build Incubator" 기획 과정
© Craft and design Institute(CDI)

Kanyo Kopolo sketching and presenting
his group conceptual design
as part of a best build practice workshop



Finalist

플로팅 살라와쿠 Floating Salawaku

국가: 인도네시아 / 그룹: 에프엘 건축사무소 / 디자이너: 패리스 라자크 코타하투하하
Nationality: Indonesia / Group: FL Architects / Designer: Faris Rajak Kotahatuhaha

플로팅 살라와쿠

파이널리스트

심사평 — 이 야심찬 프로젝트는 인종 갈등이라는 복잡한 전 세계적, 사회-정치적 문제를 환경문제와 연결하고 해결함으로써 분리되고 충돌하는 지역사회를 재건하기 위한 혁신적인 장치를 만들고자 한다. 심사위원단은 복잡한 문제들을 새로운 방식으로 다루려는 대담하고도 혁신적인 시도를 고려하여 특별 찬사를 보낸다.

이 프로젝트는 1999년부터 2003년까지 분쟁 후 암본시의 관광기능을 지원하기 위해 제안되었다. 암본시 사람들은 현재까지 평화롭게 살았지만 여전히 무슬림과 기독교인들 사이에 주거지가 분리되어 있다. 암본은 매력적인 해변 도시이며 관광 잠재력이 높다. 그러나 분쟁 후 사회 상황의 불안정이 지금까지 관광과 투자의 발전을 방해해왔다. 투자자들은 여전히 똑같은 갈등이 다시 발생하여 투자와 관광을 방해할 것이라는 우려를 내비치고 있다.

이 프로젝트는 공공장소의 개념을 결합하여 '충돌'의 위협으로 인한 두 개의 다른 공동체와 생태적 조화의 상호작용을 증가시키는 문제해결사이다. 이 프로젝트는 두 공동체가 서로 마주해야 할 '충돌' 문제를 해결하여 암본시 관광개발의 '시작점'이 될 수 있도록 함으로써 두 공동체의 상호 작용을 통합하고 향상시키는 것들을 목표로 한다. 암본시 정부가 관광을 개발하기 위해서는 문명사회의 안정성이 중요하다는 것을 알고 있기 때문에, 두 공동체를 높은 수준의 상호작용을 통하여 통합하기 시작해야 한다. 이 디자인의 창의적인 접근방식은 두 커뮤니티 간의 상호작용이 이전보다 더 강력해지도록 다른 '적'과 협력하도록 '강제'하는 방식이다.

공공 장소, 맹그로브숲에 나무심기, 에너지용 수차, 소비용 어류양식, 지역사회용 해수 담수화를 포함해 디자인에서 취하는 여러 가지 물리적 형태가 있다. 이 디자인은 암본어에서 '방패'를 의미하는 '살라와쿠'라고 불린다. 이 디자인은 '충돌' 형태의 생태적 위협으로부터, 그리고 '도발' 형태의 사회적 위협으로부터 지역사회를 지키는 방패이다. 이 프로젝트에서 생성된 디자인 방식은 세계의 다른 도시, 특히 갈등이 있었던 도시에서 더 나은 미래를 위한 탄력있는 문명을 이끌어내기 위한 시범사업이 될 것으로 예상된다.



Floating Salawaku Finalist

Judging Comment — This ambitious project connects a dramatic global, socio-political issue of ethnic conflict with an environmental one and by solving the latter seeks to create a mechanism to re-establish a conversation between separated, conflicting communities.

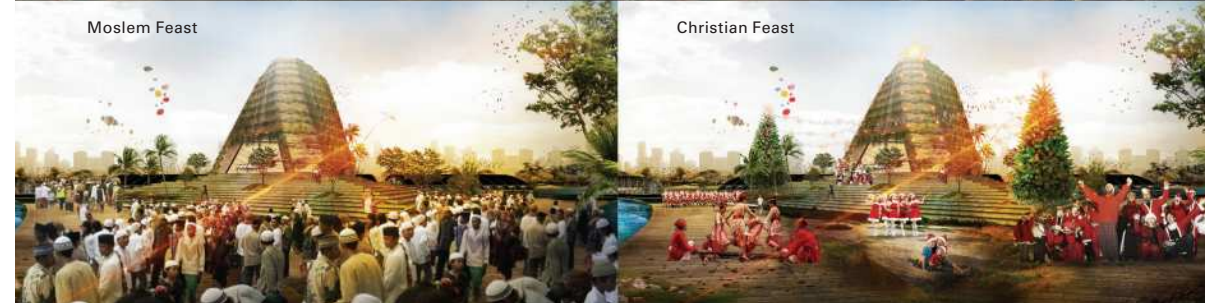
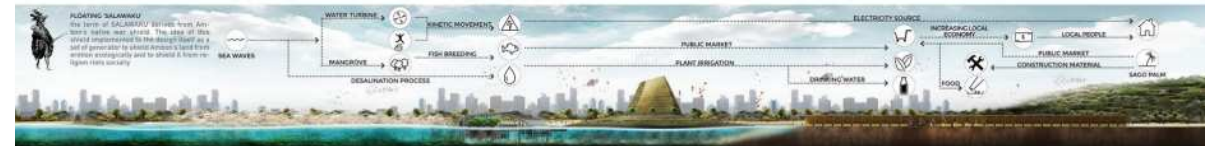
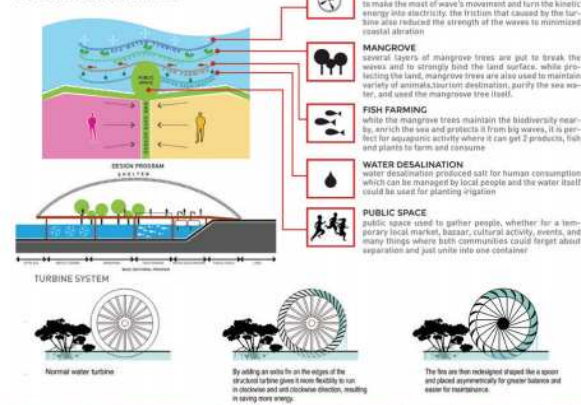
The jury gives this a special commendation given its bold and innovative attempt to address complex issues in new ways.

This project was proposed in order to support the tourism function in the post-conflict Ambon city in the 1999-2003 period. Although the people of Ambon City have lived peacefully until present day, but it still leaves a segregation of settlements between Muslims and Christians. Basically, Ambon is a very beautiful seaside city, and has excellent tourism potential. But so far, the thing which has hampered the development of tourism and investment, is the instability of post-conflict social conditions. It can be said, investors are still afraid that the same conflict will recur, so that it will stifle investment and tourism.

This project is the problem solver that combines the conceptualization of Public space to increase the interaction of 2 different communities and Ecological arrangement due to the threat of abrasion. The project aims to unite and enhance the interaction of the two communities, by banging them on the problem of abrasion that must be faced together, which can eventually become an 'embryo' for the development of Ambon city tourism. Because the city government is aware, to develop tourism in Ambon city, stability of civilization is the key, then it must be start by uniting the two communities with a high index of interaction. Creative approach in this design is how we 'force' them to work together against other 'enemies,' so that the interaction between the two communities is stronger than before.

There are several physical forms that we do in the design, including; Public space, planting mangrove forests, waterwheels for energy, fish farming for consumption, and seawater desalination for community use. It called "salawaku," which in Ambon means "shield." This design is a shield for both communities from ecological threats in the form of abrasion, and shields from social threats in the form of provocation. The design approach that created in this project is expected to be a pilot project for other cities in the world, especially those with conflict backgrounds to lead up to the resilient civilization for the better future.

DESIGN ANALYSIS



Floating Salawaku 디자인 분석도
© FL Architects





Finalist

공간을 깨우다, ECO 발코니 Wake Spaces Up, ECO Balcony

국가: 베트남 / 디자이너: 안 비엣 덩
Nationality: Vietnam / Designer: An Viet Dung

공간을 깨우다, ECO 발코니

파이널리스트

심사평 - 발코니의 공간을 통해 우리의 큰 생태학적 목표를 이루는 동시에 도시를 아름답게 만들 수 있는 방법을 재조명한다. 소규모이면서도 실용적이며 큰 잠재능력을 가져 추후에도 복제가 가능할 것으로 보인다.

하노이의 발코니는 고열, 소음, 먼지, 그리고 대기 오염 문제로 인해 거주자 건강에 좋지 않은 영향을 미치기 때문에 방치된 공간이다. 'ECO-발코니'는 하노이의 대기 조건과 주택의 거주 공간을 구분하는 경계 역할을 목표로 하며, 발코니가 방치된 공간이 아닌 거주민을 위한 공간이어야 한다고 본다. 이를 위해서는 공간의 활용 방안을 다시 고안할 필요가 있다.

본 프로젝트의 디자인은 대기를 정화하는 여과장치 효과를 보기 위해 공기 정화 식물을 건물 외부(발코니)에 설치하여 대기 오염을 저감하고, 집안으로 들어오는 먼지 및 소음 문제를 해결한다.

또한 식물은 직사광선을 막아 집안 내부 온도가 올라가는 것을 막아주는 역할을 한다. 발코니의 크기가 클 경우에는, 낮 시간 동안 인공 조명을 통해서만 집안을 밝힐 수 있었던 베트남 가정집이 공동으로 겪어온 어두운 집 문제 역시 해결할 수 있다. 인공폭포(수로, water feature)는 열 교환에 의해 온도 저하에 도움이 되어 뜨거운 공기와 에어컨 사용량 감소에 도움을 주게 된다.

2년 넘게 진행된 본 프로젝트는 하노이시에 방치되어 있던 100개 이상의 발코니에 새 생명을 불어넣어 주었다. 또한 2017년 독일 베를린에서 개최한 '세계 건축축제(World Architecture Festival)', 체코에서 진행된 'INSPIRELY-2018대전(6,000 USD 수상)' 등 수많은 권위 있는 상을 수상하였으며 CNN 뉴스에서는 'ECO-Balcony'라는 주제로 보도하기도 했다.



Wake Spaces Up, ECO Balcony

Finalist

Judging Comment — This project reimagines how balcony spaces can help our larger ecological aims yet also beautify the city. It is small scale and practical and so potentially powerful and replicable. The jury gives a special commendation given the positive simplicity of the idea.

Balconies in Hanoi are neglected spaces as noises, dusts, air pollution, and high heat, create an unhealthy environment for its inhabitant. ECO- Balcony aims to act as a boundary between the atmospheric condition in Hanoi and the living space in the house allowing inhabitant to regain the use of an otherwise waste space.

Acting as filter that mitigate the issue relate with the atmosphere in the city, air filtering plants are place on the outside layer of the structure to facilitate a reduction of the pollution, dust and noises getting inside the house.

Those plants also help to screen out the direct Sunlight avoiding an increase of temperature of the internal spaces. This allow for a bigger balcony opening reducing the needs of artificial light during the day, common problem with most Vietnamese dark houses. Water features help by heat exchange to lower the temperature of hot air and decrease the uses of air-condition.

After more than 2 years of implementation, we have awakened more than 100 abandoned balconies in Hanoi City, our project has also received many prestigious awards such as the Shortlist at the World Architecture Festival- 2017 in Berlin-Germany, receive 6000 USD from INSPIRELY-2018 contest in Czech Republic, as well as being reported by CNN about ECO-Balcony.



ECO Balacony 내부 모습

ECO Balacony 앞 아이들의 모습





Finalist

웰니스 캠평 Wellness Kampung

국가: 싱가포르 / 그룹: 이슈온 복지 / 디자이너: 왕 스위트 펀, 에번 추아, 탄 리렌

Nationality: Singapore / Group: Yishun Health / Designer: Wong Sweet Fun, Evon Chua, Tan Liren

웰니스 캠평 파이널리스트

심사평 - 인구 고령화라는 우리의 가장 큰 과제 중 하나를 다루고 있다. 일상적인 문제를 지역사회 구축 과정과 지역 네트워크 및 소통 공간 조성 등의 방법과 연결하는 것이 혁신적인 것으로 판단된다.

싱가포르는 급속한 고령화에 직면하여 만성질환의 유병률이 증가하고 있으며 수년 동안 장애와 사회의존도가 늘어나고 있다. 노인과 취약인구 부문은 사회격리와 정신건강의 악화에 직면 해 있다. 건강과 복지에 중요한 영향을 주는 지속가능한 행동 변화와 관련된 사회 결정요인과 생활습관 개입은 종종 부적절하게 다루어졌다. 2016년, 이순타운에 웰니스 캠평(WK) 네트워크가 구축되어 주민들이 평생 동안 서로 유대를 맺고 도울 수 있는 만남의 장소로, 전문의료인이 지역사회에 가시적이고 접근 가능한 자원이 되었다.

공공 주택 단지 내 활용률이 낮은 세 공간은 '지역사회 거실'로 전환되었다. WK의 건축환경, 프로그램, 일일 운영과 관련된 설계방식은 포괄성, 참여, 지역사회 소유권을 장려했다. 3 년간의 반복적인 공동 설계와 협력과정을 통해, 이러한 설계철학이 관철되었다. 있어야 한다고 생각하는 것보다는 현지에서 구할 수 있는 것에 주의를 기울였고, 모두를 무엇인가 주고 받을 수 있는 변화의 주도자로 간주하였고, 전체가 개별 부분의 합보다 크다는 것을 인정하였다. WK는 건강하고 연결되어 있고 만족스러운 커뮤니티 생활을 위한 지속 가능한 단계에 접어들었다.

WK가 문을 연 이래 2,525명의 사람들이 이주해 왔다. 특히 수차례 입원과 점차 고립되는 생활을 경험 한 69세의 심 할머니와 같은 분들이 WK로 이주하게 될 것이다. 심 할머니는 이웃의 다른 노인분들과 친구가 되었다. 이분들은 서로를 살피고, 관심있는 그룹에 가입하며, 서로 장기적인 건강상태를 매일 관리하도록 돕는다. 이분들은 개선된 사회적 지원을 통해 자신감을 회복했고 심 할머니의 경우 의료 서비스 이용률을 74%나 줄였다. WK 활동의 84%를 주민 스스로 주도하고 조직하므로 확장이 가능하다. 개인 차원의 영향을 넘어서 상인, 학교 및 예술 단체와 같은 지역사회 이해 관계자들이 WK를 지원하고 있다. 2018년부터 이슈온 이외의 세 곳에서 새로운 단지가 설립되었다.



Wellness Kampung Finalist

Judging Comment — This project addresses one of our biggest challenges: ageing populations. Its innovative character is how it connects daily problems with a community building process and the creation of support networks and meeting places.

Singapore faces a rapidly ageing population, rising prevalence of chronic disease and more years lived in disability and dependence. Seniors and vulnerable population segments face increasing isolation and poor mental health. Social determinants and lifestyle interventions involving sustainable behavioural change, crucial to health and wellbeing, are often inadequately addressed. In 2016, the Wellness Kampung (WK) network was built in the town of Yishun to serve as meeting places for residents to bond and support each other throughout their life, and for healthcare professionals to be visible and accessible resources to the community.

Three underutilised spaces within public housing estates were converted into “community living rooms”. A participatory design approach in the built environment, programming and daily operations of the WK encouraged inclusivity, engagement and community ownership. Through an iterative 3-year journey of co-designing and co-operating, these design philosophies endured: attention to what is available locally rather than what we think should be there, belief in everyone as an agent of change with the ability to give and receive, and recognition that the associational whole is greater than the sum of its individual parts. WK has become a sustainable stage for healthy, connected and satisfying community life.

Since its opening, WK has engaged 2,525 local residents. Typically, residents like Madam Sim, 69, who experienced multiple hospitalisations and progressive isolation, would be introduced to WK. She made friends with other seniors in the neighbourhood. They check in on each other, join interest groups and help each other manage their long-term conditions daily. With the enhanced social support, they regain confidence and reduce healthcare utilization, by as much as 74% as in the case of Madam Sim. WK is scalable with 84% of WK activities led and organised by residents themselves. Beyond impact at the individual level, local community stakeholders like merchants, schools and arts groups support WK. Three new sites beyond Yishun have been formed since 2018.



우리의 뿌리로 돌아가서 Back to our roots
공동체 원에는 마을에서 자란 주민들과 도시 유치원생들이
세대간 경험을 공유할 수 있도록 한다. 정원은 풀리고
수확은 요리해서 나누어 먹는다.

Community gardening allows residents who grew up
in villages and urban pre-schoolers to share
an inter generational experience. The garden is unfenced
and harvest is cooked and shared.

© Yishun Health

커뮤니티 거실 Community living room
유리문과 이동 가능한 가구를 접으면 개방된 시설에
입주자가 환영받으며, 단체 활동을 위한 넓은 공간이나
잡담을 위한 아늑한 코너를 제공한다.

Retracting glass doors and moveable furniture
welcome residents to an open facility, offering large
spaces for group activities or cosy corners for chitchats.

© Yishun Health





Finalist

적정가격의 공공주택 설립을 위한 공동체 스타트업 과정 모델 A Community Start Up Process model for Social and Affordable Housing

국가: 이탈리아 / 그룹: 공공주택재단 / 디자이너: 지오다나 페리
Nationality: Italy / Group: Fondazione Housing Sociale / Designer: Giordana Ferri

적정가격의 공공주택 설립을 위한 공동체 스타트업 과정 모델

파이널리스트

심사평 – 사회적 성격을 보이는 동시에 저렴한 주택 구축은 전 세계적인 도전과제로, 이 프로젝트는 공동창조적 디자인 및 구현, 지역사회 건설 등을 모두 동시에 결합하는 것을 성공적으로 해냈다.

우리는 2013년부터 사회저가주택 프로젝트(SAH)를 위한 CSP(공동체 형성과정) 모델을 이행하기 시작했다. 우리는 SAH를 위한 국고지원 프로그램 내에서 프로젝트를 개발했다.

주요 프로젝트 중 하나인 Cenni di Cambiamento(Cenni)는 공동주거 부문의 선구자이며 자금조달, 민간공공 협력, 건축설계, 사회적 관리 및 CSP 모델을 위한 일종의 '설명서'이며, 2013년 Cenni에서 처음 시험 및 이행하였다.

우리가 수행한 SAH 프로젝트에서는 주민들이 이웃과 공간과 서비스를 공유할 수 있어서 필요한 모든 자원을 각자의 집에 두지 않고서도 일상생활과 관련된 모든 일을 할 수 있다.

주거환경에서 협업을 확산시키고 용이하게 하기 위해 개인과 단체가 아래와 같은 환경을 이용하여 주변을 구축할 수 있다. 1. 조직화와 커뮤니케이션을 용이하게 하는 도구, 2. 엄격히 주거용인 공간과 무료공간 이외의 공간, 3. 그룹 구축 및 협업 서비스 구현과정을 가속화하기 위한 구조화된 경로, 리소스 및 지식.

이러한 조건에서 다음과 같은 CSP 프로토타입을 설정했다. 1. 첫 거주자들이 주택에 도착한 후부터 1년까지 도착하기 전 6개월 동안의 경로를 따른다. 2. 임차인이 공유서비스와 공동 공간을 계획 관리하고 자치 규칙을 수립할 때 높은 수준의 신뢰와 협업을 구축하도록 교육한다. 3. 협력 서비스와 활동을 홍보하고 운영하는 데 적합한 임차인 협회나 기타 관리기구가 설립되게 된다.

이탈리아 전역에서 CSP는 이미 일곱 가지 SAH 개발로 구현되었다. 여섯 개의 진행 중 프로젝트에서 계획된 이 프로젝트는 향후 2년 동안, 그리고 향후 10년 동안 사용될 것이다. 이는 우리가 약 1,200가구에 대한 CSP에 참여했으며 현재 998개 가구가 진행 중이고 2025년까지 추가로 3,200개 가구가 참여할 것임을 의미한다. 최종 목표는 지금까지 자발적으로 반복할 수 있는 경험을 쌓는 것이다. 즉, 모델을 확산시킬 수 있는 도구를 마련하려고 한다.



A Community Start Up Process model for Social and Affordable Housing Finalist

Judging Comment — Social and affordable housing is a global challenge and this project manages to combine well co-creative design, implementation and community building at the same time.

Since 2013, we have started to implement a model of Community Start Up Process (CSP) for Social and Affordable Housing projects (SAH). We developed our project in the framework of a national funding programme for SAH.

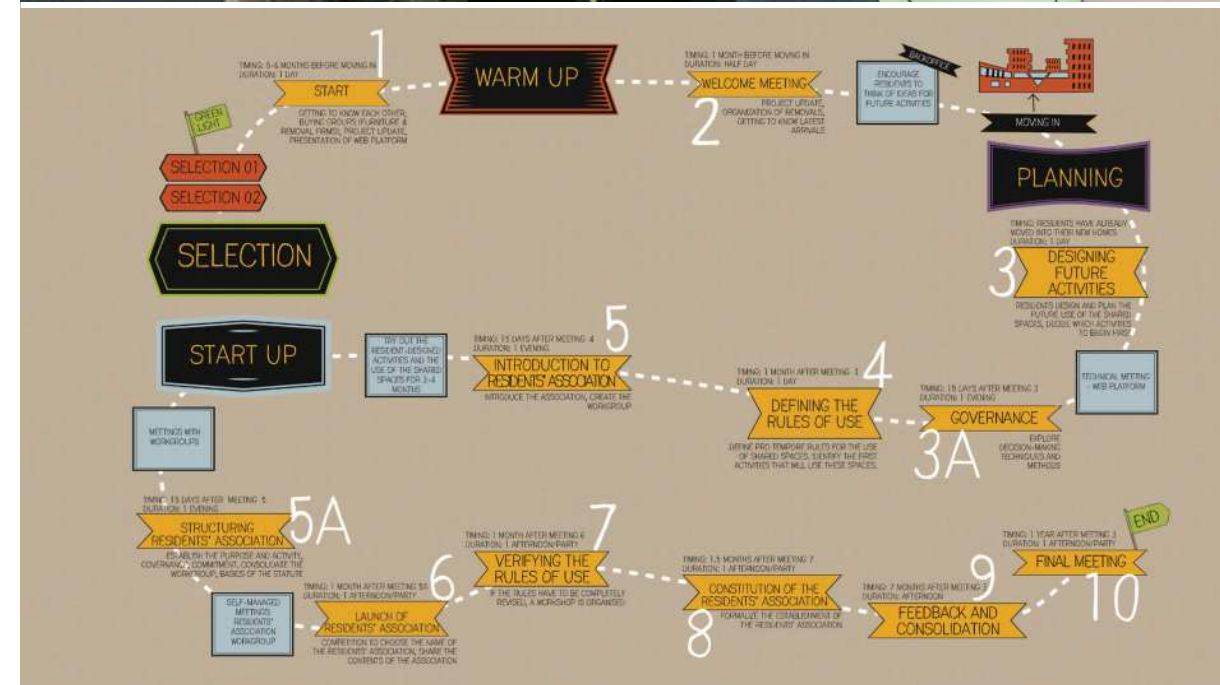
One of our major projects, Cenni di Cambiamento (Cenni), is a pioneer in the sector of Collaborative Housing, sort of ‘manifesto’ for funding, PP partnership, architectural design, social management, and the CSP model, first tested and implemented in Cenni in 2013.

In the SAH projects we carried out residents may share space and services with their neighbours so that they can perform all of the tasks related to the daily life without needing all the required resources in their own home.

To spread and facilitate collaborative initiatives in the housing environment we enable individuals and groups to build their own neighbourhoods by making them available: 1. tools to facilitate organization and communication, 2. spaces other than those strictly residential and for free, 3. a structured pathway, resources and knowledge to speed up the process of group building and collaborative services implementation.

On these bases, we set up a CSP prototype, that: 1. follows a pathway since 6 months prior to arrival of the first residents up to one year after they have taken up home; 2. trains the tenants to establish a high level of trust and collaboration in planning and managing shared services and communal spaces, and in drawing up self-governing rules; 3. ends up with the birth of a tenants’ association or other governance body appropriate for promoting and running collaborative services and activities.

Across Italy, the CSP has been already implemented in 7 different SAH developments. Planned in 6 ongoing projects, it will be used over the next 2 years in a further 10. This means we have involved in the CSP around 1,200 households, we are now dealing with 998 more, and we will be engaging further 3,200 by 2025. Our ultimate goal is making replicable an experience otherwise up until now spontaneous; i.e. trying to put into place tools which will allow spreading the model.



© Gianluca Di Iola



커뮤니티 스타트 프로세스를 위한 도구
Tools for the Community Start Up Process
© Fondazione Housing Sociale

Social Cards, video tutorials, Space H web platforms,
and the neighbourhood app



Finalist

예술통 프로젝트 Yesultong project

국가: 대한민국 / 그룹: 핸드즈비티엘미디어그룹 / 디자이너: 박동훈
Nationality: South Korea / Group: Hands BTL Media Group / Designer: Dong Hoon Park

예술통 프로젝트 파이널리스트

심사평 — 이 프로젝트는 참여형 예술 및 문화 시책을 통한 상향식 지역사회의 구축을 촉발하는 모범 사례로 보인다.

우리는 오래된 도시중심가를 개선할 때, 역사와 배경, 개발이력, 주민, 산업, 지질학적 특징 등, 지역 부지에 대해 잘 아는 것부터 시작해야 한다는 신념을 가지고 있다. 따라서 지역 내 건축과 조화롭게 존재하는 잘 구성된 콘텐츠를 제공하는 것이 프로젝트 설계에 중요했다. 이 점에서 세계성공사례의 목표 없는 벤치마킹과 복제는 자제하였다. 따라서 모든 설계는 현장 스케치를 바탕으로 하였으며 부지에 맞게 설계를 커스터마이징하여 부지 손상을 최소화하는 데 성공했다. 또한, 소통을 기반으로 하는 부지(공간)의 도입과 이것이 향후 수행할 역할에 대하여 지역주민들과 상호 심층적 이해를 미리 도출했다.

사업 부지에는 남학당 강당, '코쿤홀' 멀티플렉스 문화공간, '거리 박물관'이 있다. 여덟 개의 개성 있고 독특한 박물관 공간으로 구성되어 있으며, 1년 내내 수준 높은 그림, 설치작품 그리고/또는 미디어 예술작품이 전시되며 누구에게나 열려있다. 거리 박물관은 세계 어디를 가도 유사한 곳이 없는 유일의 박물관이다.

올해 8주년을 맞이하는 예술통 프로젝트는 그 범위와 깊이를 더해가고 있다. 또한 지역 주민들의 참여도가 높아져 프로젝트의 긍정적인 결과와 밝은 미래를 예상할 수 있다. 또 하나의 중요한 시사점은 주민들이 이웃에 대해 더 많이 알게 됨에 따라 프로젝트가 이웃과의 의사소통을 향상시켰다는 것이다.

누구나 쉽게 참여할 수 있는 '거리 정원 프로그램'은 이제 주민이 주도하는 대표적인 프로그램이 되었다. 또한, 지역 주민들이 건물과 옥상공간을 내어주어 예술가들이 더 많은 작업 공간을 확보할 수 있게 되었다. 이는 예술 자체에 대한 주민들의 깊은 이해와 관심을 반영한다. 다른 지역과 연결하여 지역의 경계를 넘어 확장하고 다른 사람들과 콘텐츠를 교환하는 것은 예술통의 지속적인 목표이며, 프로젝트는 궁극적인 목표를 향해 지속적으로 나아가고 있다.





스트리트뮤지엄 — 동지와 한평정원
© yesultong

Yesultong project Finalist

Judging Comment — A good example of using participatory art and culture initiatives to trigger a bottom-up community building process.

‘Yesultong project’ Our belief was that improving the old urban center should stem from a good knowledge of the local site: on its history & background; its development; and on people, industry, geological features. Thus coming up with well-curated contents that harmoniously exist with local architectures was critical in project designing. In this regard, aimless benchmarking and replicating of global success story were something that we refrained from. Therefore, all designs were sketched on-site, and by customizing designs to the sites, we were successful in minimizing the level of site damage. Moreover, we came up with shared & in-depth understanding with the local residents on the purpose of the communication-based site (space) to be introduced, and the role it will play in the future, in advance.

The project site includes the Namhak-dang auditorium, Cocoon Hall multiplex cultural space, and Street Museum — composed of eight distinct and unique museum spaces, where quality paintings, installation artworks, and/or media artworks are exhibited 24/7 throughout the year — which is open to anyone, anytime.

The Street Museum presents itself as one and only museum of its kind, that is paralleled to none in the world. The Yesultong project, which marks the 8th anniversary this year, continues to evolve in scope and depth. Furthermore, the local residents’ enhanced participation hints to the project’s positive outcome and bright future. Another meaningful implication is that the project has brought enhanced communication in the neighborhood, as residents got to know more about their neighbors.

The Street Gardening Program, which could be joined by anyone at ease, has now become a signature resident-led program. Furthermore, more working spaces became available for artists, as buildings and rooftops are provided by the local residents; this reflects residents’ deepened understanding and attention on the arts itself. Connecting with other area to expand beyond local boundaries, as well as content exchanging with others are ongoing initiatives at Yesultong, moving towards our ultimate aim.



컨퍼런스

리뷰

디자인, 기술, 그리고 미래
안드레아 칸첼라토

빈 가게로 지역을, 텅실로 세대를 뒀다
에리코 에사카

디자인으로 만드는 사랑스러운 도시
마크 위

지속 가능한 세상을 위한 전략
마리아나 아마 톨로

휴먼 시티 - 도시 규모에 대한 도전
조시앙 프랑

세상을 화목하게 하는 공간
유현준

디자인과 미래 혁신:
통지의 디자인교육의 패러다임 전환
루 용기

CONFERENCE REVIEW

Design, Technology and Future
Andrea Cancellato

Binding a region with empty stores
and a generation, with wool
Eriko Esaka

A Lovable City by Design
Mark Wee

Innovative Strategies
For a Sustainable World
Mariana Amatullo, PhD

Human Cities -
Challenging the City Scale
Josyane Franc

Space that Brings Harmony
to the World
HyunJoon Yoo

Design and Future Innovation:
Shifting Paradigm of
Design Education at Tongji
Lou Yongqi

디자인, 기술, 그리고 미래

안드레아 칸첼라토

밀라노 ADI 디자인 뮤지엄

전, M.E.E.T(Italiana Digital Culture Centre) 책임자

전, 트리엔날레 관장

디자인, 기술, 그리고 미래. 이 세 단어는 디자이너, 고객, 사용자 등 사용하는 사람에 따라 그 의미가 다르다. 이 연설은 미래를 위해 제품, 서비스를 판매하고 물건을 사는 사람에게 이 세 가지 사이의 연결을 설명하는 것을 목표로 한다. 사물의 세계에서 사과의 세계로 디자인의 경계가 넓어졌다. 제품 디자인에서 그래픽, 조명, 서비스, 사운드, 음식, 브랜드, 섬유, 조경, 놀이 디자인까지, 모두 언급하자면 몇 분이고 계속할 수 있다. 이러한 정의가 우리의 요구를 얼마나 오래 채워줄까? 새로운 상호작용의 측면에서 기술이 우리를 어디로 안내할까? 아니면 그로 인해 신기술로 새로운 인본주의에 직면할까? 디자인이 다시 사물의 세계로 돌아 가야 할까? 아니면 발전하는 기술로 채워진 미래를 계속 찾아야 할까? 우리가 알고 있는 디자인에 한계가 있을까? 보다시피 이것은 답이 아니라 질문으로 이루어진 연설이다.

10년 전만 해도 더 큰 키보드를 제공하던 블랙베리나 아이폰과 같은 폰 시장을 이끌었던 기술 브랜드를 생각해 보자. 우리는 이들이 나중에 어떻게 되었는지 알고 있다. 오늘날 삼성과 애플이 같은 시장에서 경쟁하지만 키보드는 더 이상 핵심요소가 아니다. John Maeda가 2007년에 언급했듯이 “디자인은 환경, 주변 모든 것과 마음이 아름다운 디자인으로 변하고 있다. 그들은 업무를 처리하기 위해 두뇌를 설계 할 것이다.” 오늘날 Siri 이후에는 인간의 창의성을 대체할 수 있도록 설계된 소프트웨어인 Alexa가 있고, 모두 알고 있는 한 재앙이 아니다. 기술은 악이 아니다. 인공지능이 없다면 많은 성과가 불가능했을 것이다.

좋은 디자인은 복잡할 수 있다. 아직은 세상을 파괴하지 않고도 인간을 위해 유용한 물건을 디자인하고 만들 수 있을까? 우리는 도시와 함께 사는 비즈니스 모델 디자인을 포함시키기 위한 새로운 의미의 책임과 참여의 문화가 필요하다. 우리가 기술에 대해 이야기할 때 미래를 설계하는 방법에 대해 이야기한다. 우리는 이를 두려워해서는 안 된다. 도전하고자 하는 산업은 새로운 기술에 존재하는 힘과 잠재력이 있다.

우리는 모든 수준에서 디자인을 위한 새로운 아이디어를 찾고 있다. 디자인은 모든 것을 특별하게 만든다. 여기에 두 가지 기본사항이 있으며 좋은 디자인은 정직하다. 적지만 더 나은 것은 본질적인 측면에 집중하는 것이다. 순수함과 단순함으로 돌아가는 것이다. 디자인은 랜드마크를 찾는 데 도움이 될 수 있다. 많은 사람들에게 최고의 가능성을 맞출 수 있게 해주는 바우하우스 아이디어는 사회적 참여와 경제적 수익의 밀접한 통합에 기초했다. 이제 우리 스스로를 들여다볼 때이다.

Design, Technology and Future

Andrea Cancellato

Project manager of ADI (Association for Industrial Design) Design Museum in Milan

Former MEET (Italiana Digital Culture Centre) Director

Former CEO at Fondazione La Triennale di Milano

Design and technology and future, the three words are different in its meaning when used by designers, customers, and users. My speech aims to outline the connection between these figures; to who sell products, services, and buy objects to handle our future. Design boundaries have expanded, from a world of objects to a universe of thoughts. Product design, graphic, light, service, sound, food, brand, textile, landscape, play design... I could go on for a few minutes to mention them all. How long will these definitions fit our needs? Where will technology lead us in terms of new interactions? Or thanks to it, will we face a new humanism by a new technology? Should design go back to things? Or continue to look for a future with rising technology? Is there a limit to design as we know it? As you can tell, mine is a speech done with questions, not answers.

Think just 10 years ago, to mention tech brands used to make phone markets like Blackberry and iPhone, with one just bigger keyboard. We all know how it ended. Today, we have Samsung and Apple, that in the same market compete, but the keyboard is no longer the central element. If we have the chance, as John Maeda written in 2007, “Design shifts to design for the beautiful environment, everything around themselves and their minds. They will design their brains to handle tasks”. Today, after Siri, we have Alexa, software that were designed to possibly replace human creative, it’s not a disaster as long as we are all aware of it. Technology is not evil. If we have no AI intelligence many achievements would not have been possible.

Good design can take complexity. Can we still design and make useful objects for humans without destroying the world? We need a new culture of responsibility and engagement, with a long term implication to include design of the business models that we live with our cities. When we talk of technology, we talk of how to design our future. We should not fear it. An industry that is willing to experiment has the power and potential of existing in the new technology.

We are in search for new ideas for design in all levels. Design makes things seems special. Here are two basics, good design is honest. Less but better it concentrates on an essential aspect. Back to purity and simplicity. Design could be a resource to find landmark. The Bauhaus ideas, making the highest possibility adjustable to many people, were based on the intimate interweaving of social engagement and economic returns. It’s the time to read ourselves.



빈 가게로 지역을, 털실로 세대를 묶다

에리코 에사카

나고야 유네스코 디자인 도시 조직위원회 프로그램 디렉터

나고야는 일본에서 세 번째로 큰 도시지만 다른 아시아 지역 도시들과 마찬가지로 빈집현상 등의 도시 문제에 직면해 있다. 이에 따라 커뮤니티 생성의 중요도는 점점 상승하고 있다. 나고야시와 함께 도시 재생을 고민하는 나고야 유네스코 디자인 창의도시 조직위원회의 프로그램 디렉터 에리코 에사카는 나고야에서 일어나고 있는 아주 작은 단위의 변화들이 일본 전체의 심각한 문제들을 해결할 실마리라고 생각한다.

일본에서 커피숍이 많은 도시로 유명한 나고야에는 '모닝'이라는 독특한 차 문화가 있다. 대형 프랜차이즈나 새로 들어서는 트렌디한 카페가 아닌 오래된 커피숍에서 차나 커피를 시키면 서비스로 토스트나 삶은 달걀을 함께 주는 것이다. 관광객이 일부러 모닝을 즐기러 방문할 정도로 특성 있는 서비스인 동시에 이런 공간은 특히 중장년 층에게 중요한 사교의 장이지만 프랜차이즈 카페의 폭발적인 증가와 오너의 고령화로 자리를 잃고 있다.

이에 착안해 나고야의 아티스트와 건축가가 20년 이상 버려져 있던 초밥집을 개조해 모닝을 제공하는 카페 겸 크리에이티브 스페이스인 'UCO'를 만들었다. 공사 과정까지 시민들에게 공개한 이 공간은 이제 나고야 시민이 모여 다양한 프로젝트를 진행하는 사교의 장이 되었다. 현재 UCO 연주회 등의 지역 행사를 개최하는 한편, 디자이너의 오픈 스튜디오로 사용하는 등 창조적인 활동을 진행하고 있다. 처음 공간을 만들었던 초밥집은 5개 연립주택 중 하나고, UCO 프로젝트는 점차 공간을 넓혀 지금까지 총 3개의 건물을 개조했다. 도심에 비어있던 빈 집 및 빈 점포를 문화적 교류의 장으로 만들어 물리적인 문제들을 해결하는 것이 UCO의 첫번째 목표다.

한편 이 공간을 활용하는 아이디어 중 하나로 뜨개질 모임 수예부가 결성되었다. UCO가 생긴 자리에 있던 초밥집 옆에서 수예양품점을 운영했던 90대 시민을 중심으로 결성된 이 모임은 커뮤니티를 형성하고 도시의 모든 세대가 교류하는 장이 된다. 이후 지역 아티스트 미야타 아스카는 자신의 작업과 완전히 별개로 수예를 통해 시민들이 만날 수 있는 공간을 만들었다. 이렇게 2017년 시작된 수예부는 남녀노소 다양한 시민으로 구성되어 활동 중이다. 또한 수예 모임의 결과물을 정기적인 전시를 통해 보여줌으로써 더 많은 시민이 가볍게 방문하고 수예부에 가입할 수 있도록 한다.

또한 단순한 커뮤니티 조직을 넘어서 이 문화를 민족학적으로 연구하고 남기는 것에도 초점을 맞추고 있다. 이들의 작품과 이런 종류의 프로젝트가 마을에 직접적인 변화를 주지는 않지만, 그들의 활동 자체가 일종의

Binding a region with empty stores and a generation, with knitting

Eriko Esaka

Program director, Nagoya UNESCO City of Design Organizing Committee

Nagoya is the third largest city in Japan, but like other Asian regional cities, it faces issues such as vacant houses in the city center. As a result, the importance of community creation has gradually increased. Eriko Esaka, the program director of the Nagoya, UNESCO City of Design City Organizing Committee, who works with Nagoya City to promote urban regeneration, believes that the changes in very small units taking place in Nagoya are the key to solving serious problems throughout Japan.

Nagoya, famous in Japan as the city with a large number of coffee shops, has a unique tea culture called 'morning.' When you order tea or coffee in an old coffee shop, not a large franchise or a new trendy café, you will be offered a toast or boiled eggs on the side for free. This service is so distinct that tourists visit them on purpose to enjoy the morning, these spaces are important social places particularly for the middle-aged, but they are losing their places due to the exponential expansion of franchise cafés and the aging of the owners.

This inspired Nagoya's artists and architects to renovate a sushi restaurant, which had been abandoned for over 20 years, to create "UCO," a cafe and creative space that provides 'morning.' This space, which opened everything to the public even its construction process, became a social gathering place where the citizens of Nagoya gather together and carry out various projects. It is currently holding local events, such as UCO concerts, and is carrying out creative activities, such as offering itself as an open studio for designers. The first sushi restaurant that was used to create the space is one of five townhouses, and the UCO project has gradually expanded the space and currently three buildings have been renovated. The first goal of the UCO is to solve the physical problems by turning empty houses and empty stores in downtown as the place of cultural exchange.

Meanwhile, the handicraft club which is a knitting club was established as one of the ideas for using this space. Established mainly by the citizens in their 90s who ran a handicraft shop next to the sushi restaurant where UCO was developed, the club formed a community and turned the place into a space where all generations of the city can interact. Asuka Miyata, a local artist, then created a space where citizens could meet through handicraft, completely separate from her work. The handicraft knitting club, which began in 2017, is made up of various citizens across ages and genders. Also, the works of the handicraft knitting club are displayed through regular exhibitions, allowing more citizens to visit the space casually and join the handicraft knitting club.

화학반응을 일으켜 커뮤니티에 적극적으로 관계되어 있지 않던 사람들도 함께 활동하게 만드는 것이 이 프로젝트의 가장 큰 성과다.

우리는 이제 고령 인구와 함께 살아가는 법을 배워야 한다. 세대 간의 경험과 지식, 기술을 나눌 수 있는 프로젝트를 통해 점차적으로 시민들의 의식을 고양하는 것이 중요하다. 에리코 에사카는 왕성한 도시보다는 사람들에게 좀 더 편안한 도시를 만들고자 하며 휴먼시티 모델이 그 진정한 변화를 이끌어낼 수 있다고 믿는다.

*2018년 현지 사례연구 발표에서 발췌



미나토마치 뜨개질 클럽 프로젝트
Minato-machi Knitting Club Project
Direction: Asuka Miyata

© Noritaka Emoto

It also focuses on researching and preserving this culture ethnically beyond being a simple community organization. Although their works and these kind of projects do not directly change the town, the fact that their activities cause a kind of chemical reaction that allows people, who had not been actively involved in the community, to join the activity is the greatest achievement of the project.

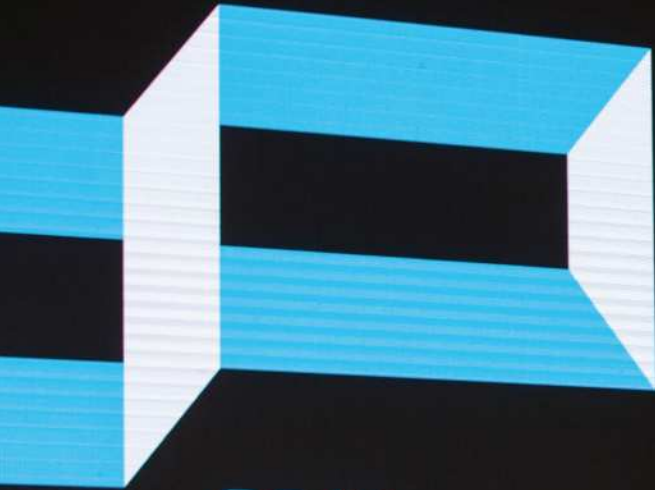
We need learn to live with the aging population now. It is important to gradually raise the awareness of citizens through projects that share experiences, knowledge and skills among generations. Eriko Esaka seeks to create a more comfortable city for people than a vigorous city and believes that the human city model can make a true difference.

*Excerpt from the presentation of local case study in 2018



Food X Design

Kitchen live in Nagoya by Masayuki OKUDA(Owner and chef of Italian restaurant Al-che-cciano in Tsuruoka, Japan) / Project direction: Nagoya UNESCO City pf Design



2019
HUMAN CITY
DESIGN AWARD
휴먼시티 디자인 어워드





Nagoya NARUHESO Shinbun project in Berlin,
Germany by Ko Yamada, Jin Murata and Nagoya, UNESCO City of Design

디자인으로 만드는 사랑스러운 도시

마크 위

싱가포르디자인카운슬 대표 이사
디자인 씽킹 싱가포르 선구자

이 프레젠테이션은 “디자인으로 만드는 사랑스러운 도시”의 구성요소에 관한 것이다. 작은 섬나라 싱가포르에서 온 우리는 생존과 지속 가능성에 대해 끊임없이 생각하고 산다. 싱가포르 디자인 위원회는 싱가포르의 정부 기관이며 디자인을 담당하고 있다. 우리는 혁신주도 경제와 사랑스러운 도시 설계라는 두 가지 사명을 가지고 있다.

우리는 스스로에게 “어떤 장소를 사랑하게 하는 것은 무엇일까?”하고 물으며 지속적으로 고민해 왔다. 조사 결과, 전 세계가 사랑스러운 도시가 무엇인지에 대한 공통된 관념을 가지고 있다는 것을 알았다.

첫째, 사랑스러운 도시에는 인간중심 인프라가 있다. 예를 들어, 호주 멜버른은 사용되지 않은 골목길을 생활방식과 예술을 보여주는 역동적이고 독특한 공공 장소로 탈바꿈시켰다. 도시계획과 행동주의의 조합을 통해 평소 눈길을 끌지 못하던 장소를 재단장하여 도시에서 독특한 삶과 정체성을 부여하는 방법을 보여주었다. 또 다른 예는 중국의 푸다오이며, 19km의 보행자 통로가 도시를 자연과 연결하여 주민들에게 사랑받는 공공 공간을 제공하였다. 또 다른 장소는 인도네시아의 반둥이며, 고속도로에서 사용하지 않는 공간을 야외 영화관과 함께 공공장소로 변형하여 사람들이 도시의 혼잡함에서 벗어나 휴식을 취할 수 있도록 하였고, 인간중심 디자인이 도시를 어떻게 변화시킬 수 있는지를 보여주었다.

사랑스러운 장소는 또한 강력한 공동체 형성에 중점을 둔다. 덴마크와 핀란드는 주로 강력하고 친밀한 지역공동체와 지원인프라로 인해 세계행복순위에서 항상 1위를 차지해왔다. 이러한 예는 우리에게 사랑스러운 장소가 어떻게 만들어지는지를 보여준다. 유엔 지속가능발전 솔루션네트워크가 공유한 세계행복보고서에 의하면 사랑스러운 장소는 탄력적인 곳이기도 하며, 그런 곳은 강력한 공동체와 정체성을 형성한다고 한다.

우리는 디자인으로 만드는 사랑스러운 싱가포르를 설계하는 방법에 매우 관심이 있다. 그렇다면, 어떻게 해야 할까? 어떻게 이 비전을 구현하고 있을까? 도시를 사랑스럽게 만드는 여섯 가지 연동된 요소가 있다. 첫째, “시민 친화적인 인프라”, 둘째, “시민중심정책과 프로세스”, 셋째, “창의적인 사고방식”, 넷째, “디자인, 공동체 및 시민에 의해 추진되는 상황식 접근방법”, 다섯째, “문화 및 사회적 조화”, 그리고 여섯째, “기술활용”이다. 이러한 요소를 통해 개인, 공동체, 공유문화 전반에 걸쳐 사랑스러움에 대한 조건을 설계할 수 있는

A Lovable City by Design

Mark Wee

Executive Director, DesignSingapore Council
Pioneer of Design Thinking Singapore

My presentation is about what would constitute “A Lovable City by Design.” Coming from Singapore, a small island, we are constantly thinking of our survival and sustainability. The DesignSingapore Council is the national agency for design and part of the Singapore Government; we have two missions in shaping an innovation driven economy and a lovable city by design.

We have been asking ourselves, “what makes a place lovable?”. Upon investigation, we realise that there is seems to be a globally shared view of what are lovable cities.

Firstly, lovable cities have a human-centred infrastructure. For example, the city of Melbourne, Australia, transformed their unused alley ways into vibrant unique public spaces that showcase lifestyle and art. Revitalised through a combination of urban planning and activism, it provides an example of how overlooked places can be reimagined to give a unique life and identity in a city. Another example is in Fudao, China, where a 19 km pedestrian walkway connects the city to nature, providing a well-loved public space for its residents. Another place is in Bandung, Indonesia, where the unused space under a highway was transformed into a public space with an outdoor cinema to give people a rest from urban chaos, again an example of how human-centred design can transform a city.

Lovable places also place strong emphasis on building strong communities. Denmark and Finland have always ranked at the top of global happiness rankings mainly because of their strong, close communities and supportive infrastructure. These examples give us inspiration to see how lovable places are created. The World Happiness Report shared by the UN Sustainable Development Solutions Network shares that lovable places are also resilient ones, such places shape a strong community and identity.

We are very interested in how we can design a lovable Singapore by design. So, how can we do this? How are we achieving this vision? There are six interlocking elements that make a city lovable. One was “citizen friendly infrastructure”, two, a “citizen centric policies and processes”, three, “a creative mindset”, four, “bottoms up driven by design, community, and citizens”, five, “cultural and social harmony”, and six, “technology enabled”. These elements enable us to identify three areas where we can design the conditions for lovability; across that of the individual, communities, and a shared culture.

At an individual level we need to create physical and mental wellbeing for citizens with a work life balance. We found that as people



2018년 올해의 P*DA 디자인
P*DA Design of the Year 2018
© LOOK Architects

China Fuzhou Jin Niushan
Trans-Urban Connector Fudao —
LOOK Architects



2019 싱가포르 디자인주간, '씨족의 거리'
"Street of Clans" at Singapore Design Week 2019
©LOOK Architects

강연중인 운영위원 마크 위(Mark Wee)

세 가지 영역을 알아낼 수 있었다.

개인 차원에서 우리는 일과 삶의 균형을 유지하는 시민들을 위해 신체적, 정신적 복지를 구현해야 한다. 사람들이 사회에 공헌하고자 함으로, 빠르게 움직이는 디지털 사회에서 그와 관련된 기술을 필요로 한다는 것을 알았다. 올해 '세이브더칠드런'은 싱가포르가 아이들이 가장 잘 자랄 수 있는 곳으로 선정하였으며 노인들은 평균 연령 84세로 수명이 연장되었다. 싱가포르는 또한 정원의 도시로 계획되어 모든 주민이 자연과 가까이 지내는 것을 보장한다. 또한 싱가포르 정부는 우리가 미래에 대비할 수 있도록 평생학습을 장려하고 있다.

우리는 강력한 국가 정체성과 경험을 형성하는 데 있어 디자인의 역할을 깊이 인식하고 있으며, 디자인의 영향을 기리는 국가최고의 영예인 대통령 디자인 상으로 최고의 디자인을 존중한다. 예를 들어, 2018년에는 싱가포르 간병인들에게 더 나은 경험을 제공하는 '보살피는 이'라는 프로젝트가 이 상을 받았다. 간병인이 직무를 더 잘 수행할 수 있도록 도와주는 일련의 솔루션을 제안한 시스템 디자인 프로젝트였으며, 이 중 일부는 국가 활성화 기본계획에 채택되었다. 우리에게도 이것은 좋은 디자인의 하나로 공개적으로 인정하고 기념하는 것이 중요했다.

마지막으로 싱가포르는 다민족 국가이다. 그러므로 서로 다른 문화를 위한 공간을 디자인하는 것이 중요하다. 예전 싱가포르 문화의 독특한 부분은 '캄퐁 정신'인데, 여기서 '캄퐁'은 마을을 뜻하며, 공동체를 통합하는 마을정신을 의미한다. 대부분의 싱가포르 사람들이 현재 고층주택에 살고 있기 때문에, 이 정신이 잊혀가는 것에 대해 많은 사람들이 안타까워하고 있다.

수년에 걸쳐 새로운 개발이 이 캄퐁정신을 재현하려고 한다. 이에 관하여 성공적인 사례는 싱가포르의 주택 개발위원회에서 진행한 캄퐁 애드미럴티라는 프로젝트이다. 수직형 마을 내의 단일 건물로 어르신들의 복지를 통합하는 첫 번째 디자인으로, 지역사회를 하나로 묶는 광범위한 시설과 활동을 갖추고 있다.

마지막으로, 우리의 유산과 연결되어야 하며 이것은 차이나타운에서의 '씨족의 거리'라는 프로그램 등, 싱가포르 디자인주간 동안 인기있는 지역 활성화 프로그램을 통해 이루어졌다. 이 거리에 사무실을 둔 디자인 스튜디오는, 씨족협회가 같은 처지의 이민자들을 도왔던 초기 정착기부터 영감을 얻었으며, 거리의 세입자들과 협력하여 연대정신을 통해 대중에게 문을 열었다.

사랑스러운 도시의 자격이란 사람들이 그들이 살고 일하고 노는 풍경을 만드는 데 참여할 수 있도록 더 많은 기회를 제공하는 것이다. 우리 모두가 직면한 사회적 도전에 맞서, 이 문제에 함께 도전할 수 있는 시민들의 창조적인 능력을 활용하고자 한다. 싱가포르가 곧 혁신뿐만 아니라 디자인으로 만드는 사랑스러운 도시로 잘 알려지기를 희망한다.

want to contribute to society, they need to have relevant skills in our fast-moving digital society.

"Save the Children" this year ranked Singapore the best place for children to grow up, and our elderly are also living longer with an average age of 84 years. Singapore is also planned as a city in a garden, ensuring all residents a close connection to nature. The Singapore Government also encourages lifelong learning in order for us to be future ready.

We deeply recognise the role of design in shaping a strong nation's identity and experience, and we honour the best designs with the President's Design Award, which is the nation's highest honour that celebrates the impact of design. For example, in 2018 a project entitled 'Who Cares', which provided a better experience for caregivers in Singapore, won an award. It was a system design project that proposed a suite of solutions to enable caregivers to do better, some of which was adopted into the national Enabling Masterplan. For us it was important to publicly acknowledge and celebrate this too as good design.

Finally, Singapore is a multi-racial nation. Hence, it is critical for us to design shared spaces for our different cultures. A unique part of the Singapore culture in the old days is the "Kampung Spirit", where "Kampung" means village, referring to a village spirit, where a community comes together. As most Singaporeans now live in high-rise housing, many lament the loss of this spirit.

Over the years, new developments are trying to recreate this. One successful example a project called Kampung Admiralty, by the Housing Development Board of Singapore. It is a first kind of design that integrates the wellness of elders in a single building within a vertical village, that houses a wide range of facilities and activities that bring together communities.

Finally, we also need to connect with our heritage, and this has been done through our popular district activation programs during our Singapore Design Week, such as an event entitled The Street of Clans in Chinatown. A design studio who had their office on this street drew inspiration from the early days, where clan associations helped fellow immigrants for their needs, and engaged the tenants on the street to collaborate and open their doors to the public through a spirit of kinship.

A quality of a lovable city is where people have more opportunities to participate in the development of the landscape where they live, work and play. Against the social challenges we all face, we want to tap on the creative capacity of our citizens to challenge these problems together. We do this in the hope that soon, Singapore will not only be known for its innovation but also for being a Lovable City by Design.



지속 가능한 세상을 위한 전략

마리아나 아마톨로
큐뮬러스회장
파슨스디자인스쿨 전략적 디자인 경영 부교수
뉴스쿨(뉴욕) 세계전략계획 부교무처장

오늘은 뉴욕시 더뉴스쿨의 파슨디자인 스쿨에서 여러분과 함께하게 되었다. 운이 좋게도 맨해튼의 그리니치 빌리지 중심에서 살며 일하고 있으며, 이 곳은 동시대 세계 최고 도시 중 하나이다. 뉴욕에서 인생경험과 관점을 가진다는 것은 휴먼시티디자인어워드와 도시의 보다 지속가능하고 탄력적인 미래를 해결하기 위한 디자인의 영향력을 널리 알리는 데 있어 중요하다. 뉴욕은 미국에서 가장 인구밀도가 높은 도시 중 하나이기도 하고 이 분야에서 연구할 수 있는 혁신설계 솔루션만큼 많은 도전과제를 제시하기 때문에 흥미로운 사례가 된다.

파슨스 교수이자 글로벌 전략 이니셔티브의 부회장을 역임하고 있는 학계 리더로서, 나는 뉴욕시와 시의 가장 진보적인 가치와 제도에 깊이 연결된 대학공동체의 일원인 것을 영광으로 생각한다. 예술디자인대학인 파슨스는 더뉴스쿨 산하 다섯 개 단과대학 중 하나이다. 파슨스는 5,000명 이상의 학생이 있고 미국에서 가장 큰 예술디자인 기관 중 하나이며, 사회과학 및 인문학 과정으로 같은 유명세를 누리는 대학 내에 위치하기 때문에 매우 독특한 점이 있다. 우리의 이 조직구성은 학생들이 디자인과 예술 이외의 다른 많은 분야의 인류학자, 경제학자, 철학자, 연주자, 동료들과 함께 교류할 수 있는 환경을 제공한다. 이 다양한 전문분야의 전문지식을 통해 교과과정 혁신을 촉진할 수 있다. 본 기관은 초학문적 탐구에 매우 개방적이며 모든 프로그램이 디자인/프로젝트에서 영감을 얻은 학습, 엄격한 학업과 장학금, 창의성과 현실적인 감각에 대한 강한 신념을 기반으로 한다.

예술디자인 대학으로서 파슨스가 매우 특별한 또 다른 이유는 도시를 실험과 프로젝트 기반 학습을 위한 실험실로 생각한다는 것이다. 파슨스의 많은 스튜디오와 과정은 지역사회의 긴급한 사회문제를 포함하는 주제를 다루고 있으며 대학과 도시를 연결하는 역할을 한다. 예를 들어 저렴한 주택, 기후변화의 영향, 의료서비스의 이용, 서비스와 대중교통을 위한 새로운 솔루션 등은 파슨스가 지속적으로 다루고 있는 주제이다. 학생들에게는 항상 아이디어를 실험하고 실천하며 시험하여 아이디어를 실행 및 실현할 수 있도록 하고 있다. 교수진으로서, 학생들이 비판적인 사고를 하고 물리적 사물의 기술과 디자인을 넘어 배울 수 있는 도구를 제공하기 위해 최선을 다하고 있다. 항상 시스템, 서비스 및 네트워크에 영향을 주도록 학생들을 독려하고 있으며, 전략적으로 작업하고 다양한 산업과 분야의 사람들과 연합하여 복잡성에 대한 창의적인 반응을 이끌어 내도록 하고 있다. 또한 이런 이유로, 교수진은

Innovative Strategies For a Sustainable World

Mariana Amatullo, PhD
President, Cumulus International Association of Colleges and
Universities of Art, Design and Media
Associate Professor, Parsons School of Design
Vice Provost for Global Strategic Initiatives, The New School, New York

I join you today from New York City and Parsons School of Design at The New School. I am very fortunate to live and work these days in the center of Greenwich Village in Manhattan, one of the great and truly global cities of contemporary times. Bringing the lived experience and perspective from New York is significant in the context of The Human City Design Award and our celebration of the power of design to address a more sustainable and resilient future for our cities. New York is an interesting case because it is one of the most densely populated cities in the United States and it presents as many challenges in these domains as innovation design solutions one can study.

As a professor at Parsons and as an academic leader serving as Vice Provost for Global Strategic Initiatives, I feel quite privileged to be part of a university community that is deeply connected to the city of New York and many of its most progressive values and institutions. As a college of art and design, Parsons is one of five colleges within our university, The New School. With over 5000 students, Parsons is one of the largest arts and design institutions in the United States and it is quite unique because it lives inside a university equally renowned for its social science and liberal arts programs. This organizational make-up that we have invites our students to engage with anthropologists, economists, philosophers, performers, and colleagues from many other disciplines outside design and the arts as part of their studies. This range of multidisciplinary expertise also allows us to be a hotbed for curricular innovation. Our institution is one very open to transdisciplinary inquiry and where all programs celebrate a strong belief in design / projectinspired learning, academic rigor and scholarship, creativity and real-world engagement.

Another dimension that is quite special about Parsons as an art and design college is that we think about the city as a laboratory for experimentation and project-based learning. Many of our studios and courses touch on subject matters that involve pressing social issues in our communities and bring the university to the city and the city to the university. For example affordable housing, the impacts of climate change, access to healthcare and novel solutions for services and public transportation are all topics we are addressing on an ongoing basis. Our students are always encouraged to experiment and put ideas into practice, and test them and make them viable and feasible. As faculty members, we are dedicated to giving the tools to our students to be critical thinkers and learn beyond the craft and design of physical things.

강의와 교과과정을 지속적으로 검토하고 수정하며, 끊임없이 확대되는 디자인교육의 경계에 근본적으로 도전하는 새로운 하이브리드 기회를 창출하는 대학 환경에서 학생이 스스로 작성한 개방형 교과과정을 유지할 수 있는 방법을 모색하고 있다. 마지막으로, 백년 전인 1919년에 설립된 이래 우리 기관은 심오한 사회정의 정신과 사명을 가지고 있음을 강조하는 것이 중요하다. 이것은 아래 우리대학의 사명이며, 보이는 바와 같이 휴먼시티디자인어워드와 매우 일치한다.

“더뉴스쿨은 학생들이 급변하는 사회를 이해하고, 그에 기여하고, 성공할 수 있도록 준비시켜 세상을 더 나은, 더 올바른 곳으로 만든다. 학생들이 건전한 교육이 제공하는 능력과 신흥 창조 경제의 성공과 리더십에 필수적인 역량을 모두 개발하도록 보장할 것이다. 또한 사람들이 세상을 더 잘 이해하고 지역사회와 지역사회의 환경을 개선할 수 있는 실용적이고 이론적인 지식을 창출할 것이다.”

이제 주제를 옮겨 휴먼시티디자인어워드를 승인한 큐물러스에 대한 추가적인 배경에 대해 설명하겠다. 큐물러스의 네 번째 대표로 임명된 것을 영광으로 생각한다. 큐물러스는 디자인, 예술, 미디어와 관련된 교육연구에 중점을 두는 기관들을 구체적으로 통합하는 세계 유일 국제협회 및 네트워크이다. 큐물러스는 창립한 지 30년이 되었고 전 세계 약 56개국과 5개 대륙 300명 이상의 회원을 보유한 세계적인 협회로 성장했다. 우리는 회원대학과 협력하여 매년 두 번의 회의를 주최하며, 이는 높은 학식과 국제교류를 위한 것이다. 우리는 많은 활동을 진행하며, 올해 초에는 큐물러스그린2020: 새로운 순환적 경제 학생대회를 시작했다. 이것은 모든 회원기관의 학생들이 참여할 수 있는 매우 흥미로운 대회이다. 경쟁 주제는 휴먼시티디자인어워드 후보자들이 탐색한 또 다른 문제, 순환 경제의 개념과 관련이 있다. 엘렌 맥아더 재단이 언급한 바와 같이, “순환적 경제는 디자인으로 재생하고 복원해야 한다.” 디자인은 매우 중요한 역할을 수행하며, 이 대회에서 엘렌맥아더재단의 승인을 받은 것과 팀원 중 한 명이 국제 심사위원단에 합류하게 된 것을 기쁘게 생각한다. 구체적으로 말하면, 경쟁은 많은 사람들에게 지속가능한 개발 목표, 특히 SDG12에 대해 잘 알고 있는 유엔 개발을 위한 청사진과 연결되어 있다. SDG12는 순환적 경제체제와 관련된 목표이다. 2030년까지 책임 있는 소비와 생산을 달성하는 것을 목표로 한다. 현재의 중요한 요구가 환경자원의 저하로 이어지지 않도록 긴급 조치가 필요하며, 디자인은 경제의 모든 부문에서 자원효율성을 개선하고, 폐기물을 줄이고, 지속가능성 관행을 주류로 편입시키는 데 도움이 되는 새로운 정책을 갖춘 중요한 도구이다. 이 대회는 단호하게

We are always pushing them to impact systems, services, and networks and we challenge them to work strategically and bring together coalitions of people across different industries and disciplines to generate creative responses to complexity. This is also why as faculty we are constantly reviewing and revising our courses and curricula, and finding ways to have an open-curriculum that is student authored and lives in a university environment that creates opportunities for a new hybridity that fundamentally challenges the ever-expanding boundaries of design education. Finally, it is important to emphasize that our institution since its founding in 1919, one hundred years ago, has had a profound social justice ethos and mission. This is the mission statement below of our university and as you can see it is very aligned with the Human City Design Award.

“The New School prepares students to understand, contribute to, and succeed in a rapidly changing society, thus making the world a better and more just place. We will ensure that our students develop both the skills that a sound education provides and the competencies essential for success and leadership in the emerging creative economy. We will also lead in generating practical and theoretical knowledge that enables people to better understand our world and improve conditions for local and global communities.”

Shifting my remarks to my other role addressing you today, let me share further background about Cumulus who has endorsed the Human City Design Award. I am honored to serve Cumulus as its fourth President. Cumulus is the only international association and network that specifically brings together institutions that focus on education and research involving design, art, and media. Founded 30 years ago, Cumulus has grown into a global association with more than 300 members from around the world, from approximately 56 countries and all 5 continents. We host 2 conferences a year in partnership with member universities and these are moments for great learning and international exchange. We have a number of activities and earlier this year we launched the student competition CumulusGreen2020: For a New Circular Economy. This is a very exciting competition open to students from all of our member institutions. The theme of the competition is connected to another set of issues that the Human City Design Award nominees have explored, the concept of a circular economy. As the Ellen MacArthur Foundation states, “A circular economy has to be regenerative and restorative by design.” Design has a very important role to play and we are delighted to have the endorsement of the Ellen MacArthur foundation in this competition, and count with one of their team members in our international jury. More specifically, the competition is connected to the blueprint for



마리아나 아마츨로 발표내용 중

development of the United Nations that many of you are very familiar with, the Sustainable Development Goals, and we are specifically looking at SDG 12. SDG12 is the goal related to the circular economy framework that aims to achieve responsible consumption and production by 2030. Urgent action is needed to ensure that current material needs do not lead to the degradation of environmental resources, and design is a critical tool with new policies that can help us improve resource efficiency, reduce waste and mainstream sustainability practices across all sectors of the economy. Our competition represents a very important challenge because if we do not act with resolve and make changes, we can see how some current projections are warning us that by 2050 we will need the equivalent of three planets to sustain our current lifestyle.

Designers have an important role to play in the paradigm shift that is necessary for change to happen. The time could not be better to embrace change. We know that as 21st century discipline, design is no longer simply a craft based endeavor, but one that is really process-oriented and systems oriented. The nominees of the Human City Design Award exemplified this kind of breakthrough thinking. The volatility of our times presents us with a world order that, in many ways, is incomparable to previous ones and for which we have no blueprint. It is a world transforming at breakneck speed, one in which interdependence has become a paramount consideration and for which a human approach is indispensable. The following definition for design, from my mentor Dr. Richard Buchanan whom I had the privilege to study very important to take into consideration:

“Design is the human power of conceiving, planning, and bringing to reality all of the products that serve human beings in the accomplishment of their individual and collective purposes.”
[Richard Buchanan, Design Ethics, 2005]

So, what are the implications for designers today amid these many changes? First of all, we are living in a world that is still, has institutions and organizations that were designed in the 19th Century and are not equipped to face our new demands which provokes a lot of friction and tension. We live in a world where we need a new context for leadership and management and we must devise new ways to lead by design and with empathy. We live in a world of mega changes, and we cannot keep up with linear models of thinking in face of the velocity of change. This is the Fourth Industrial Revolution, the era of cyber physical systems; designers have a unique responsibility to help us move beyond the limitations of a singular technocratic mindset that abounds. It is a shifting landscape for design, it is one that is thinking from profit to purpose, from hierarchies to networks, from controlling ways of managing to empowering, from planning to experimentation, and from privacy to celebrating transparency. The rules of the game have

행동하고 변화를 가져오지 못하면, 2050년 이후 현재의 생활방식을 유지하기 위해 지구 세 개에 달하는 자원을 필요로 한다는 경고를 볼 수 있기 때문에 매우 중요한 도전이 된다.

디자이너들은 변화가 일어나기 위해 필요한 패러다임 전환에 중요한 역할을 한다. 시간은 변화를 수용하는 데 제격이다. 21세기의 학문으로서 디자인은 더 이상 단순한 공예를 기반으로 하는 노력이 아니라 실제로 프로세스 지향적이고 시스템 지향적이라는 것을 우리는 알고 있다. 휴먼시티디자인 어워드의 후보자는 이러한 종류의 혁신적인 사고를 보여주었다. 현 시대의 변화무쌍한 현실은 여러 면에서 이전과 비교할 수 없고 계획이 없는 세계질서를 보여준다. 인간적 접근방식이 필수적인 상호의존이 최우선 고려사항이 되는 위험할 정도로 급변하는 세계이다. 가르침을 받을 수 있어 영광이었던 나의 멘토, 리처드 뷰캐넌 박사가 내린 디자인에 대한 정의는 다음과 같다.

"디자인은 개인 및 집단적 목적을 달성하는 데 있어, 인류에게 기여하는 모든 제품을 발상, 계획, 실현하는 인간의 힘이다." [리처드 뷰캐넌, 디자인 윤리, 2005]

그렇다면 이러한 많은 변화 속에서 오늘날 디자이너에게는 어떤 영향이 있을까? 먼저, 우리는 아직도 19세기에 설계된 기관과 조직을 유지하고 있고 많은 마찰과 긴장을 불러 일으키는 새로운 요구에 부응할 수 없는 세상에 살고 있다. 우리는 리더십과 관리에 대한 새로운 상황이 필요한 세상에 살고 있으며 디자인과 공감을 통해 새로운 길을 개척해야 한다. 우리는 커다란 변화의 세계에 살고 있으며 변화의 속도에 직면하여 선형적인 사고방식으로는 따라갈 수 없다. 이것이 사이버 물리적 시스템의 시대인 4차 산업혁명시대이다. 디자이너들은 우리가 일차원적 기술적 사고방식의 한계를 뛰어 넘는 데 도움을 줄 특별한 책임이 있다. 디자인에 지각변동이 일어나고 있으며, 이익에서 목적, 계층에서 네트워크, 관리방법에서 권한부여, 계획에서 실험, 개인정보보호에서 투명성 유지에 이르기까지 고려하는 것이다. 행동기준이 바뀌었고 디자이너는 이러한 새로운 규칙과 논리를 통해 독창적으로 활동할 수 있다.

휴먼시티디자인어워드는 세계적인 요청에 응답하고 있다.

올해의 경쟁후보 선정을 검토할 때 배심원이 요청한 중요한 질문 중 하나는 "디자인 솔루션의 관점이 창의성을 보여주며 세계 수준으로 확대될 수 있는 파급효과가 있는가?"인데, 이것은 세상과 모두의 상호연결성, 상호의존성, 취약성을 지적하기 때문에 매우 중요한 질문으로 생각한다.

이 대회에 모든 결선 진출자는 자신의 지역사회에 대해 지역에 맞게 생각하고 있으면서도, 세계공동체와 깊은 호흡을 맞추며 그에 연결되어 있는

changed and designers are uniquely equipped to play by these new rules and logics.

The Human City Design award shines the light on a global imperative. One of the important questions that we were asked as a jury when we were looking at the nominations for this year's competition was this one, "Does the perspective of the design solution show creativity and have a spillover effect that can be expanded on a global level?" I find it to be an important question because it points to the interconnectedness, interdependence, and vulnerability of our world and of all of us as human beings within in it.

Every finalist in this competition today represents a designer that is thinking locally about their own communities, but also is deeply in tune with, and connected to, our global community. We have wicked problems in our cities that demand new solutions for smart urbanization, for more humane conditions for people leaving their rural homes in search of a new livelihood in our cities, for refugees, for the multiple implications of climate change in our built environment, and for the many natural and man-made emergencies that strike us on a regular basis. The relevance of this competition could not be greater indeed.

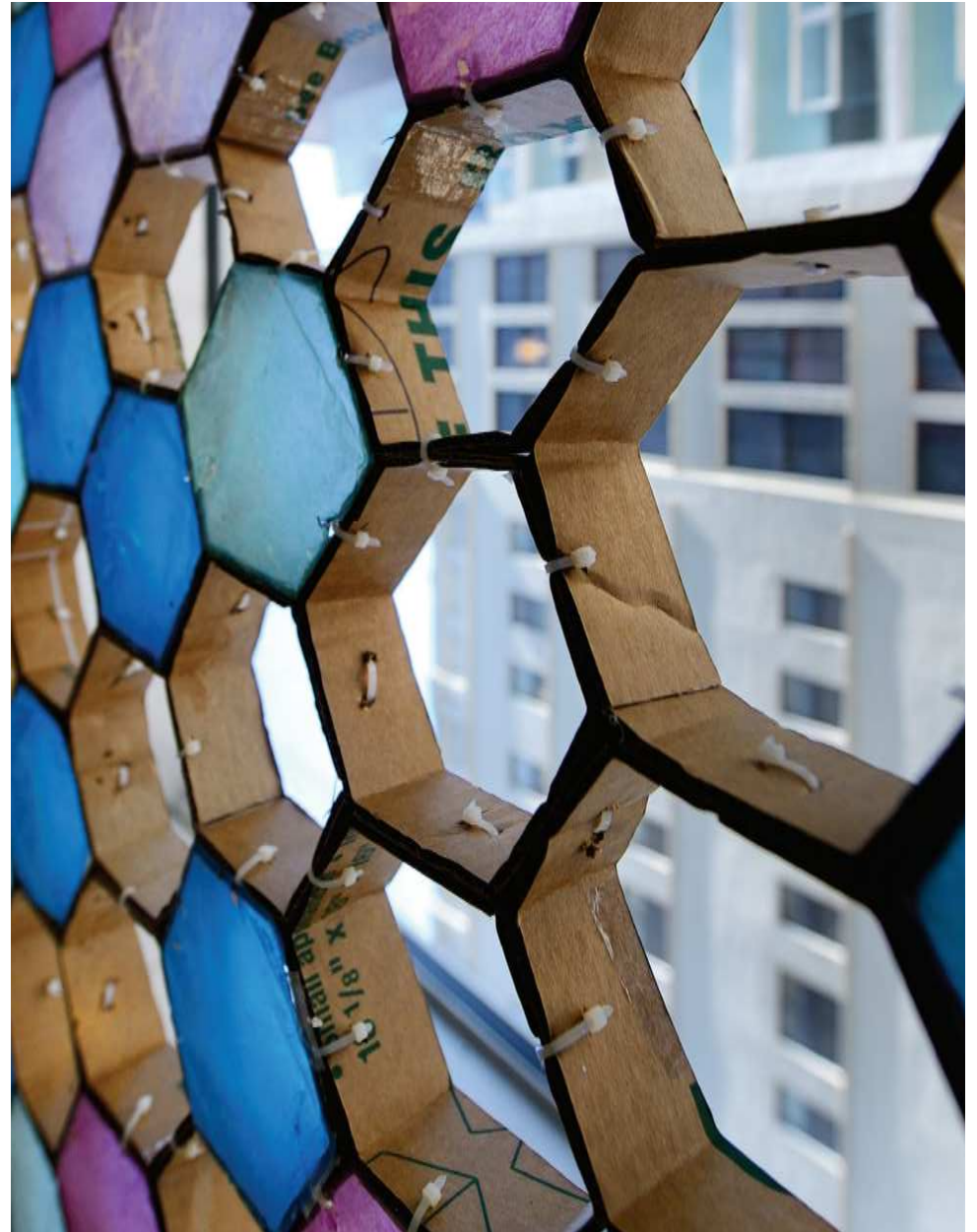
To conclude, I wish to leave you with a reflection inspired by an important American philosopher who has influenced my scholarship and practice and who was one of the authors of the United Nations Human Rights Declaration, Richard McKeon. Design is uniquely positioned to help us catalyze our capabilities as human beings to be "free in action, responsible in society and wise in the pursuit of new knowledge." [Richard McKeon, "Love and Wisdom: The Teaching of Philosophy," 1964]

The Human City Design Award nominees embody the agency and openness to discovery and experimentation that we need for the cities of tomorrow. I invite us all and especially the students in the audience to embrace their example and promise. Design matters!

디자이너들이다. 우리는 도시에서 스마트 도시화를 위해, 도시에서 새로운 생계를 찾아 시골집을 떠나는 사람들에게 더 인도적인 조건을 주기 위해, 난민을 위해, 건축 환경에서 기후변화가 가지는 여러가지 의미에 대해, 정기적으로 찾아오는 많은 자연적 인공적 비상사태에 대해 새로운 솔루션을 요구하는 난제를 겪고 있다. 이 경쟁의 관련성은 실제로 더 클 수 없다.

마지막으로, 나의 학문과 실천에 영향을 주었고 유엔인권선언을 작성한 한 사람인 중요한 미국 철학자, 리차드 맥키언에게서 영감을 얻어 간직하고 있던 생각을 전하고자 한다. 디자인은 “자유롭게 행동하고, 사회적 책임을 지며, 새로운 지식 추구에 대한 현명한” 인간으로서 능력을 촉진하는 독창적인 위치에 있다. [리차드 맥키언, “사랑과 지혜: 철학의 가르침” 1964]

휴먼시티디자이너워드 후보는 내일의 도시에 필요한 발견과 실험에 대한 발동력과 개방성을 구현한다. 우리 모두에게, 특히 객석의 모든 학생들에게 모범과 약속을 받아들이도록 요청하는 바이다. 디자인은 중요하다!



마리야나 아마츨로 발표내용 중



휴먼 시티 — 도시 규모에 대한 도전

조시앙 프랑

휴먼시티 네트워크 '도시규모 다시 생각하기' 프로젝트 코디네이터
생테티엔 시애틀 디자인 & 생테티엔 디자인대학 국제교류국장

휴먼 시티 — 도시 규모에 대한 도전은 디자인 도시를 리더로하는 유럽 내 협력의 좋은 예이다. 도시의 규모와 공동창조에 대해 살피는 의미 — 도시 규모에 대한 도전은 유럽 연합의 창조적인 유럽/문화 프로그램을 통해 공동으로 자금조달한 프로젝트이다. 처음부터 지역 규모의 프로젝트와 도시문제에 대한 국제전문가들의 교류를 촉진하도록 계획되었다.

2006년 공공장소 기념 프로젝트를 시작한 프로 마테리아가 고안한 개념에서 시작한 생테티엔느는 2010년 공공장소 회복 프로젝트의 파트너가 되었다. 새로운 휴먼 시티 프로그램인 도시 규모에 대한 도전은 생테티엔느 디자인도시가 2014년부터 2018년까지 기획하고 추진했다. 탈린, 런던, 브뤼셀, 베오그라드, 치에신, 유네스코 창의 디자인도시 네 곳: 생테티엔느, 그라츠, 헬싱키, 빌바오, 그리고 유네스코 창의 문학도시 두 곳: 류블랴나와 밀라노 등 유럽 11개 도시에서 열두 파트너를 모집했다.

세상이 변함에 따라 우리는 새로운 패러다임을 맞이하고 있다. 20세기 내내 진행된 급속한 도시화로 인해 세계 인구 절반 이상이 현재 도시에 살고 있다. 몇 십년 안에 이 비율은 70% 이상으로 증가할 것이다. 도시는 이러한 성장세를 수용할 방법을 찾아야 한다. 또한 경제적 문화적 세계화, 환경 위기, 도시 간 경쟁을 통해 투자를 유치하고 사람들이 생활하고 일하고 여가 시간을 보내는 방식에 변화를 주기 위한 다양한 문제에 대한 해결책도 찾아야 한다. 이 모든 것이 도시가 새로운 현실에 마주하고 있음을 의미한다.

이것이 디자인 도시와 유럽의 파트너가 이 프로젝트를 통해 주민들이 도시를 어떻게 재생하는 방법에 대해 탐구하고 도시 생활의 (재)창조 방식을 제안하는 배경이다. 파트너에는 대학과 연구센터, 디자인센터와 에이전시, 축제와 디자인 협회도 포함되어 있다. 이들은 공동의 목표를 공유했다. 즉, 도시가 공동설계되는 방식에 도전하는 실천방식을 식별하는 것이다. 4년 동안 이 프로젝트를 통해 풍부한 활동 프로그램이 진행되었고 다음과 같은 결과를 낳았다. 도시규모에 대한 도전 — 조사라는 책에 수록된 90개의 최신사례에 대한 조사연구, 9개의 공동 창작 세션, 13개 도시에서의 18번의 실험, 12개의 국제워크숍, 12개의 국제회의, 6개의 마스터 클래스, 10개의 전시회, 7개의 전시 디지털 카탈로그가 있는 앱, 36개의 비디오, 웹 사이트, 마지막 책 (도시 규모에 대한 도전, 인간중심 디자인 여정), 그리고 생테티엔느의 책 (그물망, 인간 척도의 도시에서 떠오르는 유쾌한 디자인에 대한 조사와 발생 특별호의 디자인 교육 검토 등이다.

Human Cities—Challenging the City Scale

Josyane Franc

Project Coordinator Human Cities_ Challenging the city scale EU programme
Head of international affairs Saint-Etienne Cite du design & ESADSE

Human Cities — Challenging the City Scale is a good example of European cooperation, with Cité du design as a leader. Questioning the scale and the co-creation of the city, Human Cities — Challenging the City Scale was a project co-financed by the European Union's Creative Europe/Culture program. From the beginning, it was built as an accelerator of local scale projects and exchanges of international experts on urban questions.

Starting from a concept created by Pro Materia who launched Celebrating the Public Space in 2006, Saint-Etienne became one partner of Reclaiming public Space in 2010. The new project of the Human Cities programme, Challenging the City scale, has been built and led by the Cité du design Saint-Etienne between 2014-2018. It gathered 12 partners from 11 European cities: Tallinn, London, Brussels, Belgrade, Cieszyn, 4 UNESCO Creative Cities of Design: Saint-Etienne, Graz, Helsinki, Bilbao, and 2 UNESCO Creative Cities of Literature: Ljubljana and Milan.

As the world is changing, we are faced with new paradigms. Rapid urbanisation throughout the XXth century has led to more than half of the world's population now living in cities. Within decades, this number will rise to over 70%. Cities will need to find ways to accommodate this growth. They will also need to seek solutions for a range of other challenges: economic and cultural globalisation, environmental crises, inter-city competition to attract investments and changes to the ways people live, work and spend their leisure time. All this means that cities are facing a new reality.

This is the context in which Cité du design and its European partners run this project, to explore how inhabitants are reclaiming the city, and to propose modes of (re)invention of urban life.

The partners included Universities and research centres, design centres and agencies, festivals and design associations. They shared a common goal: to identify practice that challenges the way cities are co-designed. In four years the project has seen a rich programme of activities and outputs: an investigation of 90 state-of-the-art case studies; collected in the book Challenging the City Scale — Investigation; 9 co-creative sessions; 18 experiments in 13 cities; 12 international workshops; 12 international conferences; 6 master classes; 10 exhibitions; an app with 7 exhibition digital catalogues; 36 videos; a website; a final book: Challenging the city scale, Journeys in people-centred design; and in Saint-Etienne, the book: Maillages, a survey on emerging convivial design in a human scale city and a special issue of the Occurrence design education review.

파트너에게 주어진 작업은 새로운 작업방식 또는 학습방법을 실험하기 위한 빈 건물 확보, 지구개발에 기여하기 위해 제작자들의 공동체 구축, 공공장소의 질 향상시키는 것은 파트너의 사명이었다. 생테티엔느에서 디자인도시는 지역당국과 비즈니스와 혁신 부서를 위한 국제 업무, 연구, 설계관리 역량을 한데 모아 지역과 국제 규모의 프로그램을 개발했다.

프로젝트는 모든 파트너가 상향식 개발계획에 대한 조사를 진행하는 것으로 시작되었다. 이 최첨단 연구결과, 약 90건의 유럽 프로젝트 사례연구가 수집되었다. 여기에는 공공장소 재개발, 사회적 응집력 강화, 자연, 건축, 음식유산의 보존이 포함된다. 디자인 도시에서 발표한 조사라는 책은 세 연구팀 (폴리테크니코디밀라노, 슬로베니아 도시계획연구소, 생테티엔느 디자인도시)의 분석 결과이다.

사례연구 결과 많은 시민들이 도시에서 더 즐겁게 살 수 있는 해법을 적극적으로 찾고 있다는 것을 보여주었다. 이들은 건축환경의 질을 향상시킬 뿐만 아니라 사회적 관점에서 도시를 개선하기 위해 노력하고 있다. 몇몇에게는 꼭 필요한 일이었다. 그들은 경제적으로 위태로운 상황을 조정하거나 공공 행위자들이 남긴 격차를 메우려고 노력했다. 다른 사람들은 새로운 시야를 탐험하거나 새로운 만남을 즐기려는 의도로 자발적으로 참여하게 되었다. 우리는 공공장소가 더 이상 전문가의 독점적인 영역이 아니며 수많은 유럽도시에서 시민토론의 대상이 된다는 결론을 내렸다. 이런 토론에서 디자이너와 건축가는 종종 공감적 중재자 역할을 한다.

여기서 얻은 교훈은 디자인 도시에서 제안한 연구와 실무적 접근법인 실험을 통해 프로젝트의 일부 적용되었다. 우리관점에서 보면, 도시는 “살아있는 실험실”이 되었으며, 그곳에서 실험은 필수적인 도구이다. 실험이 잘 진행된다면 시민의 요구에 귀를 기울이고 사람들의 다양한 정체성과 생활양식에 반응할 수 있는 소중한 도구를 제공하여 도시의 사회문화적 자산을 강화하는 데 도움이 될 것이다. 또한 실험은 사람들에게 창의력을 발휘할 수 있는 기회를 제공하고 해당 도시의 활력을 향상시킨다.

각 파트너는 도시에서 실험을 설계하고 공동창작 워크숍, 세미나, 컨퍼런스와 국제전시회를 조직했다. 예를 들어 생테티엔느, 그라츠, 빌바오, 헬싱키, 런던에서는 비어있는 공간이나 덜 사용된 공간을 변화시키기 위해 시민들과 협력했다. 프로젝트 부지는 새로운 작업방식, 사람들을 위한 새로운 서비스, 교육 시스템 또는 만남의 장소를 실험하기 위해 채택되었다. 류블라나, 베오그라드, 치에신, 탈린, 브뤼셀, 그리고 밀라노에서 파트너들은 시민과 협력하여 공공장소의 질을 향상시키는 것으로 근린지역 개발에 기여했다. 다양한 실험을 통해 서로에게서 배울 수 있었다.

생테티엔느는 창조적인 실험실로서 독특한 특징이 있으며, 실무 이해관계자들은 도시를 변화시키기 위해 지역사회와 방법론 및 활동 등을 개발했다. 디자인 도시는 휴먼 시티와 함께 이런 지역 활기와 창조력을 자극하고 연결시키는

Occupying vacant buildings to test new ways of working or learning; federating the makers community to contribute to the development of a district; activating and improving the quality of public spaces: these were some of our partners' missions. In Saint-Etienne, the Cité du design joined the competences of its International Affairs, Research, Design Management for local authorities and Business & Innovation Departments, to develop a programme at both the local and international scales.

The project started with an investigation on bottom-up initiatives, conducted by all partners. This state-of-the-art research resulted in a collection of nearly 90 European case studies of projects. They include redeveloping public space, strengthening social cohesion and preserving natural, architectural and culinary heritage. The book Investigation published by Cité du design was the result of an analysis by three research teams (Politecnico di Milano, Urban Planning Institute of the Republic of Slovenia and Cité du design Saint-Etienne)

The case studies showed us that many citizens are actively looking for solutions to make their city more pleasant to live in. They do this with a desire not only to improve the quality of the built environment, but also to improve the city from a social perspective. For some this was a necessity; they tried to mediate situations of economic precariousness or fill the gaps left by public actors. Others were motivated by the prospect of exploring new horizons or enjoying new encounters, and thus became involved on a voluntary basis. We concluded that public space is clearly no longer exclusively the domain of specialists, but in numerous European cities subject to debate among citizens. Within these debates, designers and architects often play a role as empathic mediators.

The lessons learned fed into the part of the project based on experimentation, a research and practice approach proposed by Cité du design. In our view, cities have become “living laboratories”, in which experimentation is an indispensable tool. If done well, it provides a valuable tool to listen to the needs of citizens and respond to people's multiple identities and lifestyles. It thus helps to strengthen the socio-cultural assets of our cities. Moreover, experimentation provides people with the opportunity to be creative and helps to enhance the vitality of their cities.

Each partner developed its experiments in its city, organized co-creation workshops, seminars, conferences and international exhibitions. For example, in Saint-Étienne, Graz, Bilbao, Helsinki and London, we worked with citizens to transform vacant or underused spaces. The sites went adopted to test new ways of working, new services for people, education systems or meeting places. In Ljubljana, Belgrade, Cieszyn, Tallinn, Brussels and Milan, our partners joined forces with citizens to contribute to the development of a neighbourhood through improving the quality of public spaces. The variety of experiments allowed us to learn from each other.

Saint-Etienne has got a distinctive feature of a creative laboratory, where hands-on stakeholders develop methodologies and actions with



조시앙 프랑 발표내용 중

도구를 만들었다. 이것은 두 개의 다학문적 그룹의 탄생으로 이어졌다.

—이씨비앙투는 비어있는 상점을 재활성화하고 변화하는 근린지역에 새생명을 불어 넣기 위해 보브렝 근린지역에서 새로운 원동력을 구축했다. —이페흐마티에는 크헤드록 근린지역의 재개발을 동반하는 다양한 시간성을 실험하기 위해 이동성, 진화성, 가역 및 재활용가능한 개입을 진행했다. 공동예술프로젝트와 연대서비스를 통해 주민들은 우려하는 관중이 되기 보다 해당 지역변화의 창의적인 활동가가 될 수 있었다.

휴먼 시티 프로젝트는 시작된 이래로 유럽 전역을 넘어 지식과 기술을 전파하는 “휴먼 시티즌”의 네트워크로 이어졌다. 휴먼 시티즌은 거주자, 건축가, 예술가, 학생, 실업자, 퇴직자, 그리고 기타 많은 사람들을 포함한다. 배경과 동기가 다양하지만 비슷한 가치를 공유하는 것은 상향식 발전계획의 현실적인 힘이 됨이 입증되었다. 이들은 보통 극장과 공연부터 음악과 요리에 이르기까지 다양한 기술을 이용하여 사람들을 모아 의미있는 대화를 나누는 리더와 코디네이터 (다수의 건축가, 디자이너, 예술가)를 따른다.

이 디자인도시 활동으로 인해 이 휴먼 시티즌 네트워크가 더욱 확장되었다. 우리는 기회가 될 때마다 휴먼시티 프로젝트를 홍보하고 국제 네트워크, 특히 생테티엔느가 2010년부터 회원으로 참여하고 있는 유네스코 창의 디자인도시를 통해 만남을 진행했다. 2018년 9월, 서울디자인재단으로부터 초청받아 유럽의 모든 휴먼 시티 파트너와 구축 중인 휴먼 시티 아시아 네트워크의 파트너의 통합 전시회 및 컨퍼런스에서 휴먼시티를 소개할 기회가 있었다.

더 나은 삶의 질을 달성하기 위해 주민들과 연결을 유지하며 변화를 위한 도구로 디자인을 이용하는 휴먼 시티를 더 많이 구축하는 것이 아시아 거대도시와 유럽 중소도시의 관심사이다. 도시는 집단적으로 유지되는 일종의 공동체이며, 공동체 주도의 추진력과 결합하여 기관의 역할을 강화해야 한다. 디자인 도시를 위해 지난 4년 간 주도한 활동 외에도 휴먼 시티—도시 규모에 대한 도전의 목표는 정책과 의사 결정권자들에게 이러한 계획의 가치를 설득하고 향후 이를 진행하기 위한 조치를 취하도록 하는 것이었다.

2014-2018 휴먼시티 파트너

생테티엔느 디자인 도시 [FR], 리더, 유네스코 디자인도시 · 디자인 부서, 밀라노 폴리테크니코 디밀라노 [IT], 유네스코 문학도시 · 슬로베니아 공화국 도시계획 연구소, 류블랴나 [SI], 유네스코 문학도시 · 런던 클리어 빌리지 [UK] · 차에신 자벡 [PL] · 베오그라드 디자인 위크 협회, 베오그라드 [RS] · 브뤼셀 프로 마테리아 [BE] · 알토 대학교 건축 학부, 헬싱키 [FI], 유네스코 디자인도시 · 그라츠 FH 요아노임 응용과학 대학교 [AT], 유네스코 디자인 도시 · 탈린 에스토니아 디자이너 협회 [EE] · 빌바오 베아츠 빌바오 에킨차 [ES], 유네스코 디자인도시 · 브뤼셀 문화 실험실 [BE]

the communities to transform the city. With Human Cities, the Cité du design has created a tool to stimulate and connect these local energies and creative forces. It led to the emergence of two multidisciplinary groups: — Ici-Bientôt initiated a new dynamic in the Beaubrun neighbourhood to reactivate vacant shops and breathe new life into the changing neighbourhood. — Hypermatière offered mobile, evolutive, reversible and recyclable interventions to experiment the various temporalities linked to the uses that accompany the redevelopment of Cret de Roch neighbourhood. Through collaborative artistic projects and solidarity services, it enabled inhabitants to be creative actors of the transformations of their district, whether than worried spectators.

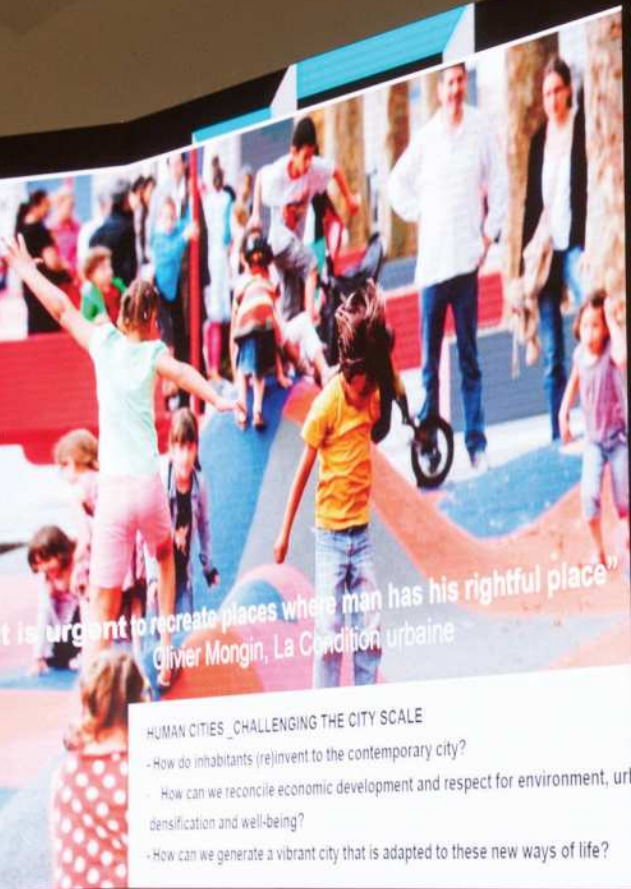
Since its start, the Human Cities project has led to a network of “Human Citizens” distributing their knowledge and skills across Europe, and beyond. Human Citizens include residents, architects, artists, students, the unemployed, the retired, and many others. Coming from various backgrounds and driven by different motivations, but sharing similar values, they prove to be the real force behind bottom-up initiatives. They are often led by leaders and facilitators (many of whom are architects, designers and artists), who bring people together for meaningful conversations by employing various techniques, ranging from theatre and performance to music and cooking.

This network of Human Citizens expanded even further thanks to the Cité du design action. At every occasion, we promoted the Human Cities project and facilitated meetings across our international networks, especially UNESCO Creative Cities of Design, which Saint-Etienne is member since 2010. In September 2018, we were invited by Seoul Design Foundation to introduce Human Cities during an exhibition and conference gathering all the Human Cities partners from Europe and partners of a Human Cities Asia network under creation.

Making more human cities using design as a tool for transformation, keeping connected with inhabitants to achieve a better quality of life, that is the concern for Asian megalopolis as well as for medium sized European cities. The city is a type of commons that is maintained collectively, and the role of the institutions should be strengthened by coming into contact with the community-led dynamic. Beyond the activities led during 4 years, for Cité du design, the aim of Human Cities — Challenging the City Scale was to convince policy and decision makers of the value of these initiatives and inspire them to take action to facilitate them in the future.

The Human Cities partners for 2014-2018

Cité du design, Saint-Étienne [FR], leader, UNESCO City of Design · Design Department, Politecnico di Milano, Milan [IT], UNESCO City of Literature · Urban Planning Institute of the Republic of Slovenia, Ljubljana [SI], UNESCO City of Literature · Clear Village, London [UK] · Zamek, Cieszyn [PL] · Association Belgrade Design Week, Belgrade [RS] · Pro Materia, Brussels [BE] · Aalto University, Faculty of Architecture, Helsinki [FI], UNESCO City of Design · FH JOANNEUM University of Applied Sciences, Graz [AT], UNESCO City of Design · Estonian Association of Designers, Tallinn [EE] · BEAZ & Bilbao Ekintza, Bilbao [ES], UNESCO City of Design · Culture Lab, Brussels [BE]



It is urgent to recreate places where man has his rightful place"
Olivier Mongin, La Condition urbaine

HUMAN CITIES _CHALLENGING THE CITY SCALE

- How do inhabitants (re)invent to the contemporary city?
- How can we reconcile economic development and respect for environment, urban densification and well-being?
- How can we generate a vibrant city that is adapted to these new ways of life?



세상을 화목하게 하는 공간

유현준
스페이스컨설팅그룹 대표
유현준건축사무소 대표
홍익대학교 교수

먼저, 현대사회에 대한 이해를 해야 할 것 같다. 현재 우리나라 1인 가구가 점점 늘어나고 있는 것이 큰 이슈다. 일반적으로 1인가구는 계속해서 증가해 2020년까지 30%에 미칠 것이라고 예상한다. 이렇게 되면 10년 전만 해도 4인 가구가 제일 많았는데, 이제 1인 가구가 더 많아지게 된다. 4인 가족으로 살 때는 침실 방 3개짜리 아파트가 중산층의 모습이고, 침실, 거실과 주방까지 편안하게 이십 몇 평 정도를 쓰게 된다. 그런데 1인 가구가 되면 원룸으로 이사 가서 일곱, 여덟 평으로 면적이 확 줄어들게 된다. 4인 가족으로 살 때는 방문만 열고 나가면 다른 식구들을 만날 수 있다. 그런데 1인 가구가 되면 혼자이기 때문에 친구 만나려면 SNS를 해야 한다. 우리가 더 많은 시간을 핸드폰을 쳐다보고 살아야 하고, 더 좁은 공간으로 이사를 가야 하는 것이다. 그래서 고시원이나 교도소 독방의 모습과 유사한 모습을 보인다. 보통 선진국에 대도시에서 사는 사람들의 모습은 다 이렇다.

그중에 가장 심각한 사람이 뉴욕 사람이라고 생각한다. 제일 비싼 돈 주고 제일 좁은 집에 사는데, 뉴욕커들을 조금 다른 케이스가 있다. 이 사람들은 자기 집이 좁아 답답해서 밖에 나가면 센트럴 파크가 있고, 여기가 지겨우면 13분만 걸으면 타임스퀘어가 나오고, 6분 걸어가면 브라운파크 나오고, 7분 걸어가면 헤럴드스퀘어가 나온다. 대로변에서 접할 수 있는 그런 주요 공원들이 대략 평균 1km마다 하나씩 분포되어 있다. 이쪽 공원에서 저쪽 공원에서 걸어서 13분 정도 걸린다. 그런데 우리나라 같은 경우에는 대로변에서 인지도 가능한 주요 공원을 찾아보면 일단 하늘공원이 있고, 여기서 1시간 걸어야 선유도 공원이 나오고, 여기서 또 한 시간을 걸어야 여의도가 나온다. 크고 좋은 공원들이 있긴 하지만 이곳들이 너무 띄엄띄엄 분포되어 있는 게 문제다. 그래서 평균 잡아 이쪽에서 저쪽으로 4km 간격으로 되어 있기 때문에 걸어서 1시간 정도 걸린다. 이런 곳은 자동차나 지하철을 타야만 갈 수 있는 공원이라고 볼 수 있다. 그러니까 우리나라 공원에 가면 은퇴하신 분들 밖에 없다. 그러니까 이런 데는 직장인들 같은 경우는 반차 내기 전에는 못 가는 공원이다.

사실은 우리나라의 공원이 부족하다고 보기는 어렵다. 서울을 위에서 내려다보면 녹지비율이 높다. 30% 후반 대 정도 된다. 그런데 대부분이 산으로 되어 있다. 북한산, 남산, 인왕산, 청계산, 계룡산. 그런 것들이 모두 다 경사 대지여서 계속 움직여야만 하는 것이 문제다. 어디 앉아서 쉴 곳이 없다. 그런 것들이 우리나라 녹지의 문제이고, 특히 분포가 심각한 문제라고 생각한다.

Space that Brings Harmony to the World

HyunJoon Yoo
Principal, HyunJoonYoo Architects
Professor of Architecture, Hongik University
CEO, Space Consulting Group

First, we need to understand modern society. At present, the increasing number of single-person households in Korea appears to be a major issue. We usually expect that the figure would continue to go up and single households would account for 30% of the population as of 2020. Ten years ago, the four-person households accounted for the largest portion of the population, but if that happens there will be more single-person households. For a family of four, a three-bedroom apartment represented the middle class, comfortably using about 66m² or larger space with bedrooms, a living room, and a kitchen. However, when the single-person household becomes dominant, the household would move to a studio apartment, and the area would be reduced to 20 or 25m². When you live as a part of a family of four, you can meet other family members simply by going out of the room. However, since the single-person household means living alone, you have to use SNS to meet friends. This means that we would spend more time looking at our smartphones and move to smaller spaces, which is similar to those who live in gosiwon (places for students preparing for examinations) or solitary confinement. In general, this is how people in large cities in developed countries live.

I think the most serious case is the New Yorker. They live in the narrowest house by paying the highest rent, but there is something different about New Yorkers. When they feel cramped in their small places and go out to the street, they can go to the Central Park, and if they feel a bit bored with it, they can walk just 13 minutes to the Times Square, 6 minutes to the Brown Park, and 7 minutes to the Herald Square. There is one major park along the main street, roughly every 1 km. It takes about 13 minutes to get to another park from one park. In Korea, however, if you look for a major park that you can recognize from the street, you will have to walk for one hour, say from the Sky Park, to get to the Seonyudo Park. There are huge and great parks, but they are so sparsely distributed, roughly about 4km apart from each other so it takes about an hour to walk to get to another park from one park. This means that you have to take a car or subway to get to the park. This is why you see people who are retired when you go to a park in Korea, meaning that workers cannot go to the park unless they take a half-day off.

It is difficult to say that there are not enough parks in Korea. When you look down on Seoul from the sky, the ratio of green area is high that it accounts for about 30% to near 40% of the whole land.

공원이라고 하는 건 사실 만 평짜리 공원이 하나 있는 것보다 천 평짜리 공원이 열 개 있는 것이 더 낫다. 도서관을 지을 때도 100만 권이 있는 도서관 1개를 짓는 것보다 만권 있는 도서관 100개를 짓는 것이 더 낫다. 크기보다 분포가 더 중요하다는 얘기다. 앉아서 쉴 곳이 없어서 그 부족한 공간은 커피숍들이 커버하고 있다. 서울은 전 세계에서 단위 면적당 커피숍 숫자가 제일 많은 도시다. 이 커피숍들은 사실은 커피를 파는 비즈니스라기보다는 돈 받고 장소를 빌려주는 숏텀 렌탈 비즈니스라고 볼 수 있다. 그래서 이런 곳에서 사람들이 한 5,000원 내고 2시간 정도 거실을 빌리는 것이다. 우리가 커피숍뿐 아니라 노래방, 피씨방, 멀티방, 게임방, 찜질방 등 뒤에 “방”자가 들어간 곳이 많다. 우리나라가 방의 문화라고 이야기를 하는데 사실은 그것보다는 우리나라에 그만큼 앉아있을 곳이 없다는 이야기다. 그걸 다 민간 자본에서 커버를 해주고 있는 것이다. 사실은 공공 공간에서 제공을 하는 공짜로 머무를 수 있는 공간이 너무 없기 때문에 이런 비즈니스가 많아진다고 볼 수 있다.

결국에는 사람들이 더 소통이 되려면 걷고 싶은 거리들이 만들어지면서 옆 동네로 이동을 해야 된다고 볼 수 있다. 대한민국에서 걷고 싶은 거리를 조사를 해봤더니, 공통적으로 나오는 특징은 100m를 걷는 동안 가게 입구의 숫자가 30개 이상 나올 때 걷고 싶은 거리가 되는 것이었다. 가로수 길이 36개, 흉대가 34개, 명동이 36개 정도 되고, 스페인의 유명한 람블라스 거리도 한 40개 정도 입구가 있다. 그런데 반면에 테헤란로 18개로 엄청나게 적다. 그런 곳은 걷기 싫다. 이렇게 걷고 싶은 거리가 있어야 사람들이 연결이 되는데, 걷고 싶은 거리를 잡아먹는 괴물이 있다. 바로 상가 건물이다.

반포에 있는 재개발된 자이 아파트 단지는 한 블록이 재개발 되면서 1층은 공원처럼 좋아졌다 차들도 안 다니고 아주 좋다. 그러나 문제는 이 주변 거리다. 주변에 빙 둘러가면서 있는 이 도로와 접하는 거리가 모두 다 아파트 담장 밖에 없다. 담장 밖에 없고 가게가 없으니까 사람들이 걸어도 다니지 않는다. 그러면 가게는 어디에 있을까. 코너에 있는 상가에 다 있었다. 여기서 밥 먹고, 머리 자르고, 차 마시고, 병원 가고. 4층짜리 상가에 모든 시설이 다 들어가 있다. 이게 한국에만 보이는 매우 독특한 상업 환경이다. 우리가 일반적으로 해외에 나가면 1층에 상업시설이 깔려 있는데 우리는 차곡차곡 쌓여다. 더 심각한 것은 옆동네를 가지 않는다는 것이다.

걷고 싶은 거리를 많이 만들수록 도시 속에서 사람들이 커뮤니티가 형성이 되고 격차가 줄어들 수 있다고 볼 수 있는데 걷고 싶은 거리가 만들어지는 원리가 있다. 그중 하나가 지하철역이고 여기서 1.5km 떨어진 곳에 공원이 하나 있으면 그 사이를 연결하는 거리가 걷고 싶은 거리가 된다. 대표적인 사례가 보스톤에 있는 뉴베리 스트리트다. 여기는 지하철에서 내려서 1.5km를 걸어가면 보스톤 커먼이라는 공원이 나온다. 그 사이가 동부에서 제일 유명한

But most of them are mountains. From Bukhansan Mountain to Namsan Mountain, Inwangsan Mountain, Cheonggyesan Mountain, and Gyeryongsan Mountain, the problem is that they are all sloped. The problem is that you have to keep going once you begin to walk, and there is no place to sit and rest. Those are the problems of the green space in Korea. The distribution is particularly a serious problem. When it comes to a park, it is better to have ten 1,000m2 parks than having just one 10,000 m2 park. When building a library, it is better to build a hundred libraries with 10,000 books than a single library with a million books. It means the distribution is more important than the size. Coffee shops cover the shortage of space. There is usually no place to sit and relax, but Seoul is the city with the largest number of coffee shops per unit area. These coffee shops can be regarded as short-term rental businesses that offer space for rent rather than the business that sells coffee. Generally, people are renting a living room for about 5,000 won for two hours, and probably this is why there are facilities that are named with the suffix, ‘room’, in addition to cafés such as the singing room (karaoke box), PC room (internet café), multi-room, game room (internet café for computer games), and jjimjilbang (Korean dry sauna). Some people say Korean culture is the culture of room, but the fact is that there is no place to sit in Korea. In a way, it is all covered by private capital. These businesses are increasing as there are not many public spaces where you can stay for free.

Eventually, if we want people to communicate more, we need to develop the streets they want to walk and walk to the neighboring areas. I examined the streets I wanted to walk in Korea, the common feature of those streets was that there are 30 or more stores within the distance of 100 m. Garosugil has about 36 stores, Hongdae 34, Myeong-dong 36, and Las Ramblas, the famous street in Spain, also had about 40 stores. There are only 18 on Teheran-ro. I do not like to walk there. People are connected when there are streets that people want to walk, and there are monsters that eat away the streets that people want to walk. It is a commercial building.

The redeveloped Xi apartment complex in Banpo renovated a whole block, and the ground floor has become perfect like a park. It is great, and there are only a few cars. The problem is the streets around that. All of the streets around it are nothing but apartment walls. There is only the wall, and no stores and people do not walk around. It means that there are no people on the street. Where are they going, then? It is all in the commercial building in the corner. People eat here, cut their hair, drink tea, and go to the hospital there. All the facilities are packed in this 4-story commercial building. It is a unique commercial environment found only in Korea. When we go abroad, we can see commercial facilities on the ground floor, and but they are piled up one over another in Korea. What is more serious is that we do not go to our neighborhood.

쇼핑 거리다. 서울 같은 경우에는 신사동 가로수길이 그 대표적인 사례로 신사역에서 내려서 1.1km를 걸어가면 한강 시민공원이 나온다. 이 동네가 예전에는 아무도 안 가던 동네였다. 어두컴컴하고 건너가기 좀 무서운 토끼굴이란 곳이 있었다. 그런데 한강 르네상스 때 확장 이전을 해 보차 분리하고 왕복 차선으로 바꾸면서 분위기가 바뀌었다. 이때부터 지하철역과 한강시민공원에 시너지 효과가 생기기 시작했고 갑자기 핫플레이스로 뜨게 되었다. 이 원리를 이용해서 소통하는 서울을 만들려면 서울에 수많은 지하철역을 이용하는 것이다. 예로 2호선 지하철역이 순환으로 한 바퀴를 돈다. 지하철 2호선 역과 역 사이에 공원을 하나씩 배치를 하면 이것이 걷고 싶은 거리로 연결되면서, 걸어서 서울을 한 바퀴 돌 수 있게 되고 지역 간의 격차가 줄어들 것이다.

서울 한강에 두 개 정도의 보행자 전용 다리를 만드는 것도 한 방법이다. 걸어서 한강을 건널 수 있게 해야 한다. 서울에 있는 20여 개의 한강 다리에 인도가 있는데 사람이 안 걸어 다니는 이유는 옆에 차가 빨리 다니기 때문이다. 만약 디자인을 할 때 처음부터 인도를 차도보다 3m쯤 낮게 설계를 했다면 차가 안 보이는 가운데 한강만 바라보면서 천천히 걸을 수 있었을 것이다. 그것은 디자인상의 문제가 있었다고 볼 수 있다. 지금이라도 조금만 돈을 들여 리모델링하면 나아질 것이다. 이런 식으로 해야지만 경계가 모호해지면서 사람들끼리 소통이 일어나고 지역 간에 격차가 줄어들 거라고 생각한다. 인터넷 쇼핑몰이 하나가 생기게 되면 사실 걷고 싶은 거리가 몇 개 사라지는 것이다. 왜냐면 인간이 할 수 있는 상업 행위라는 것은 제한적인데 최근 들어서 너무나 많은 사람들이 온라인 쇼핑을 하기 때문이다. 이마트에 가기보다는 SSG에서 쇼핑을 한다. 많은 상행위들이 온라인상에서 이루어지기 때문에 길거리에 가게들이 점점 사라지고 있다. 걷고 싶은 거리가 점점 줄어들 수밖에 없는 상황이다.

sns가 만드는 세상은 풍요롭게 소통이 많아진다고 생각을 하는데 실질적으로는 sns가 만드는 소통은 끼리끼리의 소통만 만든다. 점점 사람들은 말이 통하는 사람끼리만 단톡방에 모인다. 페이스북의 친구들도 끼리끼리만 모인다. 공동체 의식이라고 하는 것은 얼굴을 맞대고 face-to-face로 만나야 가능한 건데, 그거는 결국에는 공원이나 도서관이나 벤치 같은 것들로 결정이 나는 것이다. 그래서 어느 사회가 얼마나 건전한지는 단위 면적 당 벤치의 숫자를 세보면 알 수 있다. 뉴욕 맨해튼은 브로드웨이 950m 구간에 벤치가 한 170개 정도 있다. 같은 길이의 신사동 가로수길에는 벤치가 3개밖에 없다.

거기서부터 차이가 난다. 우리가 집의 현관문 나와서 만나는 모든 것들은 대부분이 이동하는 것 밖에 없고, 돈 내고 들어가서 앉는 곳 밖에 없다. 추억을 만들 수 있게 해주는 도시 공간 구조가 필요하다. 좋은 건축이란 한마디로 화목하게 하는 건축이라고 볼 수 있다. 그래서 우리가 아파트 단지를 만들고

By building more streets that people want to walk, the more people in the city can form a community and reduce the gap, and there is a principle in building the street that people want to walk. One of them is the subway station. If there is a park 1.5km away from here, the street that connects here and the park becomes the street people want to walk. A good example is the Newberry Street in Boston. There, you can reach a park called Boston Common when you get off the subway and walk 1.5km. The street between the subway and the park is the most famous shopping street in the eastern region. In the case of Seoul, Garosu-gil in Sinsa-dong makes a typical example. When you get off at Sinsa Station and walk 1.1 km, you can reach Hangang Park. It was the neighborhood that nobody went. There was a place called the "rabbit burrow" that was a little scary to walk through. However, this was expanded and relocated during the Hangang Renaissance Project. The atmosphere changed as the sidewalk and road were separated, and a lane was added. Since then, it generated the synergy for both the subway station and the Hangang Park. It suddenly became a hot place. Based on the change that happened in this area, we can make Seoul a more communicating city by using plenty of subway stations available in Seoul. For example, Subway Line 2 is a loop line, and if we place a park between stations on Line 2, it will connect to the streets that people want to walk, making it possible to go around Seoul on foot and reduce the gap between areas.

Building about two pedestrian bridges over the Hangang River in Seoul could be a solution. We should make it possible for people to cross the Hangang River on foot. There are sidewalks on 20 or more bridges over the Hangang River in Seoul, Korea. The reason people do not walk those sidewalks is that the cars pass by them dreadfully fast. If they had made the sidewalk approximately 3m lower than the road when designing the bridge, we would have been able to walk leisurely, while appreciating the view of the Hangang River without worrying about the cars. It is considered that there was such a design issue. Even now, it would be better to spend some money to remodel it. It would blur the boundaries and lead to communication between people and narrow the gap between regions. When an internet shopping mall opens, it means fewer streets you want to walk. Because people's commercial activities are limited, so many people are shopping online recently. For example, instead of going to E-Mart, they shop at SSG. Shops are disappearing on the streets because a lot of commerce takes place online. The streets you want to walk are bound to decrease.

We think that the world that SNS creates involves much communication, but communication through SNS is only communication within a group. As you know, more and more people are gathering in group chat rooms with only those who speak the same language. Facebook friends also gather together with those who are in their groups

담장을 세울 돈이 있으면 그 돈으로 벤치를 만들어야 한다. 그래서 거기 앉았다 쉬어갈 수 있고 다른 동네 가서도 앉아 있을 수 있게 되는 그런 도시가 되어야 한다. 얼마나 많은 공간과 벤치와 도서관이 어떻게 분포가 되어 있느냐, 그것이 걸어서 연결이 되어 있느냐 등이 이 도시가 얼마나 사람들을 위해서 소통하고, 또 화목하게 만드는 도시 공간 구조인가를 결정해줄 것이다. 그래서 우리가 그런 공간구조로 개조할 필요가 있는데 지금이 기회다. 어떻게 보면 인류 역사상 처음으로 얻는 기회인데, 자율주행자동차가 시작이 되면 차들이 많이 소요가 줄어들면서 교통량이 줄어들 거라고 이야기를 한다. 그래서 차선 수도 줄어들 거고 주차장도 없어질 것이다. 그런 것들을 우리가 어떻게 전환시키느냐에 따라서 우리가 도시 구조를 더 화목하게 만들 수도 있다고 생각한다.

only. Community consciousness is formed when people meet face-to-face, which is determined by parks, libraries, and benches. For this, I count the number of benches per unit area to determine how wholesome a society is. Manhattan, New York, has about 170 benches in the 950 m section on the Broadway. Garosu-gil in Sinsa-dong is about the same length but only has three benches.

There is already a difference. Everything we see outside the house is mostly something that is coming and going and the place we pay to get in and sit down. We need an urban spatial structure that allows us to create memories. Good architecture, in a word, is the architecture that brings harmony. So if we have money to build a wall when we build an apartment complex, we should install benches with that money so that we can sit there, rest, and go to other neighborhoods. We should build a city like that. How many spaces, benches, and libraries are distributed and whether they are within walking distances will determine how the city communicates for people and whether the city's spatial structure brings harmony or not. We need to switch to that spatial structure and now is the chance. In some ways, this is the first opportunity in human history. Also, when autonomously driving cars to become common, they say that the amount of traffic will decrease as the traffic would be reduced. The number of lanes will also decrease and parking lots will disappear. I think we can make the urban structure more harmonious, depending on how we change those things.



디자인과 미래 혁신:
통지의 디자인교육의 패러다임 전환

루 용키
상하이 통지대학 디자인&혁신 학장
스웨덴왕립과학아카데미 선임 연구원

상하이 통지대학의 디자인 교육은 1940년대에 시작되었다. 70년 동안 통지대학의 핵심디자인교육은 주로 바우하우스 전통을 기반으로 한 건축연구와 관련이 있었다. 통지대학을 졸업 한 후 동 대학에서 교편을 잡았고 동시에 건축가 및 도시계획가로 활발하게 활동했다. 2002-2009년 동안 나의 디자인 스튜디오 TEKTAO를 기반으로 400,000 m² 규모의 공공건물을 설계했다.(그림 1) 통지대학은 2009년에 디자인 부서를 건축대학에서 분리시켜 새로 통지 디자인 혁신대(D&I)를 설립했다. 나는 이 계획의 핵심추진위원 중 하나였다. 그해부터 통지대학은 단순히 예술의 일부가 아닌 혁신의 맥락에서 디자인을 개발하기 시작했다.

이는 한 분야로서 디자인하고 창의적인 방법으로 인간의 욕구를 창출하고 이행하는 방법을 연구한다. 이것이 디자인이 독특한 혁신엔진이 될 수 있는 주요한 이유이다. 통지대학에서는 두 가지 영역에서 디자인 주도 혁신의제를 확장했다. 하나는 과학과 기술의 디자인이고 다른 하나는 사회혁신과 지속가능성을 위한 디자인이다.(그림 2) 10년이 지났고 D&I는 현재 중국에서 가장 유명한 디자인 학교 중 하나가 되었다. 2019년, D&I는 QS 세계대학순위에서 과목 별 세계 14위를 차지했다.

우리는 이제 새로운 기술, 새로운 경제, 새로운 사회를 특징으로 하는 새로운 시대에 살고 있다. 디자인 교육, 연구, 실습의 내용과 맥락은 그에 따라 변경되어야 한다. 원자의 세계와 비트의 세계를 결합하는 것은 현대 디자인의 가장 중요 특성 중 하나이다. D&I에서 나는 전체 디자인 교과과정을 근본적으로 개혁했다. 예를 들어, 5년 전, 학부생의 100%가 통지대학에 입학하자마자 디자인 기초과정의 일부로 오픈소스 하드웨어 및 프로그래밍을 배우기 시작했다.(그림 3) 한 마디로, 통지대학 학부생의 100%가 이제 프로그래밍을 할 수 있는 능력을 갖추게되었다. 이러한 변화의 이유는 기술보다는, 새로운 사고방식 때문이다. D&I는 2013년부터 새로운 디자인 실습을 지원하기 위해 다수의 새로운 실험실을 설립했다. 예를 들어, 중국 최초의 소규모 제작 및 연구작업장, 디지털 혁신센터, 빅데이터 및 시각화 연구소, AI 및 설계 연구소, 알고리즘 및 설계연구소 등이 이에 포함된다. D&I는 자체 학술지인 쉬지를 발행하며, 이는 디자인, 경제, 혁신 분야를 다루는 학술지이다. 쉬지는 동료심사를 받으며, 초학문적 디자인 학술지이다. 오늘날의 복잡한 사회기술환경에서 경제와 혁신,

Design and Future Innovation:
Shifting Paradigm of Design Education at Tongji

Lou Yongqi
Dean, College of Design and Innovation, Tongji University
Fellow, the Royal Swedish Academy of Engineering Sciences

Design education at Shanghai's Tongji University began in the 1940s. For 70 years, the core design education at Tongji was linked to architectural studies, mainly in the Bauhaus tradition. After my graduation from Tongji University, I taught at Tongji and at the same time, I acted as an active architect and urban planner. During 2002-2009, I have been realized 400,000m² public building based on my design studio TEKTAO. (Fig.1) In 2009, Tongji University moved its design department out of the architecture school, and established a brand-new school – the College of Design and Innovation, Tongji University (D&I). I was one of the key engines of this initiative. From that year on, Tongji started to develop design in the context of innovation, rather than simply being a part of art.

Design as a discipline, studies how to create and fulfill human needs in a creative way. That's the main reason design can be a unique engine of innovation. At Tongji University, we extended the agenda of Design-driven Innovation in two areas: one is design in science and technology, another is design for social innovation and sustainability. (Fig.2) 10 years later, D&I is now one of the most internationally renowned design schools in China. In 2019, D&I was ranked No.14 globally by QS World University Ranking by subject.

We now live in a new era characterized with new technology, new economy and new society. The content and context of design education, research and practice should alter accordingly. Combining the world of atoms and the world of bits together is among the most significant character of design nowadays. In D&I, I reformed the whole design curriculum in a radical way. For example, five years ago, 100% of our undergraduate students, as soon as they entered Tongji University, they will immediately start to learn Open Source Hardware and Programming as a part of their design foundation course. (Fig.3) In a word, 100 percent of Tongji University undergraduate students are now prepared themselves with the capacity of programming. The reason of these change is beyond technology, it's mainly because of a new mindset! Since 2013, D&I set up a series of new laboratories to support the emerging design practices. For instance, the first FabLab in China, the center for digital innovation, big data and visualization lab, AI and design lab, and algorithm and design lab. D&I publish our own journal: She Ji-Journal of design, economics and innovation. She Ji is a peerreviewed, trans-disciplinary design journal. We focus on

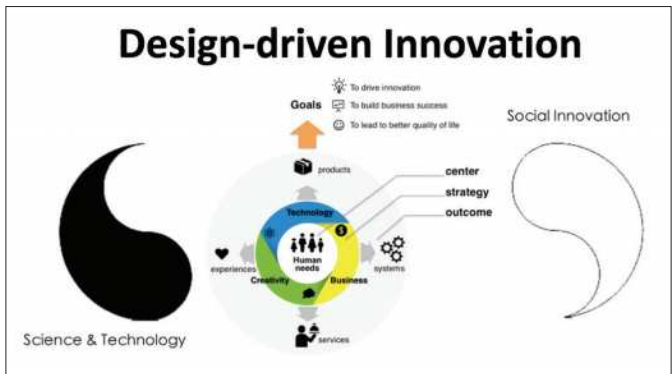


Figure 1
루의 건축 작품
Lou's architectural works

Figure 2
디자인 중심 혁신
Design-driven innovation

Figure 3
통지 디자인혁신 대학의 오픈소스 디자인 과정
Open source design course at tongji d&i

economics and innovation, design process, and design thinking in today's complex sociotechnical environment. Every year Tongji organizes Tongji Design Week with more than 30 events, seeking to explore the emerging arena of design education, research and practices. Connecting design education and research with many challenges and opportunities in China is one of the main strategies for D&I. Here I'd like to briefly introduce three projects.

The first project is Design Harvests which was established in 2007. It is related to one of the biggest challenges of China: rural development. In 2010, Shanghai hosted the World EXPO and the theme was "better city, better life", and its Chinese version was "city, makes life better." When I heard the theme of the Expo in 2016, I thought there are some limitations. For me, half of the population of China based on the countryside, it's a unique opportunity for China rather than a problem. So, I separated my studio Tektao to two studios: Studio TEK and Studio TAO. As the research unit of Tektao, Studio TAO's main research agenda is design for urban-rural interaction. It's mainly about how to use design to promote exchange and interaction between the urban and rural areas. Since 2007, my team has been working on a village in Chongming Island near Shanghai for 12 years. In 2010, we started to implement our research outcomes to build prototypes. Our experiments include design for hospitality, eco-tourism, community-based agriculture, knowledge exchanges, co-working, entrepreneurship, and etc. Now the project has already gone beyond the academic research, it become a real start-up project. (Fig.4) The project has been wildly reported and studies globally. I published a book in 2013 with the title: Design Harvests, an acupunctural Design Approach towards Sustainability by MistraUrbanFuture in Sweden. By the end of this year, we will announce Design Harvests 2.0, which is a scale-up and a complete self-sustain village with 2 square kilometers area based on circular economy.

The second project I introduce today is NICE 2035. It means "Neighborhood of innovations, creativity, and entrepreneurship towards year 2035." It's a part of the story of how D&I breaking the wall between the university and the community since 2013. The first step is a series of micro-design intervention projects in the public space of the Siping community where the college is located. We organized series of co-design workshops with multiple stakeholders' involvement. They decided which and where the design installation should be implemented and who will take care of the management issues. I regard this step as a kind of communication design. The main message sent out is D&I want to use design to improve the quality of the life of the community, together with the community members. (Fig.5)

The second step was about the content-creation. For instance, I moved the glass workshop of D&I from the college onto the street, and collaborated with Shanghai glass museum to made it an open glass

디자인 프로세스와 디자인적인 사고에 중점을 두고 있다. 매년 통지대학은 30개가 넘는 행사로 통지 디자인워크를 열어 새롭게 떠오르는 디자인 교육, 연구와 관행 등을 탐구한다. 디자인교육과 연구를 중국의 많은 도전과 기회와 연결하는 것은 D&I의 주요 전략 중 하나이다. 여기서는 세 가지 프로젝트를 간략하게 소개하고자 한다.

첫 번째 프로젝트는 2007년에 설립 된 디자인 하베스트이다. 이 프로젝트는 중국 의 가장 주된 과업 중 하나인 농촌개발과 관련이 있다. 2010년 상하이 는 세계엑스포를 개최했고 주제는 “더 나은 도시, 더 나은 삶”이었으며, 중국 내에서는 “도시가 더 나은 삶을 만든다”로 알려져 있다. 2016년 엑스포의 주제를 보고 몇 가지 한계가 있다고 생각했다. 나의 경우, 중국 인구의 절반이 시골에 거주하므로, 중국에게는 문제가 아니라 특별한 기회가 된다. 그래서 스튜디오 TEKTAO를 Studio TEK와 Studio TAO의 두 스튜디오로 분리했다. TEKTAO의 연구부서인 Studio TAO의 주요 연구 주제는 도시와 농촌의 상호작용을 위한 디자인이다. 주로 디자인을 통해 도시와 농촌지역 간의 교류와 상호작용을 촉진하는 방법을 연구한다. 2007년부터 우리 팀은 12 년 동안 상하이 근처의 충밍섬의 한 마을에서 작업을 이어왔다. 2010년에는 원형을 제작하기 위해 연구결과를 적용하기 시작했다. 우리 연구에는 환대, 생태관광, 지역사회기반 농업, 지식교환, 공동작업, 기업가 등을 위한 디자인이 포함된다. 이제 이 프로젝트는 이미 학문적 연구단계를 지나 실제 스타트업 프로젝트로 발전했다.(그림 4) 이 프로젝트는 전 세계적으로 활발하게 보고되고 연구되어 왔다. 2013년에는 <스웨덴 미스트라어번퓨처스의 지속가능성을 향한 침술적 디자인 접근방식, 디자인 하베스트>라는 책을 출판했다. 올해 말까지 순환적 경제를 바탕으로 하는 2km² 규모의 완전한 자립마을 인 디자인 하베스트 2.0을 발표할 예정이다.

두 번째 프로젝트는 NICE 2035이다. “2035년을 향한 혁신, 창의성, 기업가 정신의 이웃”을 의미한다. 2013년부터 D&I가 대학과 지역사회 사이의 장벽을 어떻게 무너뜨려왔는 지에 대한 이야기다. 첫 번째 단계는 대학이 위치한 쓰핑 지역의 공공장소에서 진행된 일련의 마이크로 디자인 개입 프로젝트이다. 여러 이해관계자의 참여를 통해 일련의 공동디자인워크숍을 조직했다. 이들은 어느 디자인을 어디에 구현할지, 관리 문제를 처리할 담당자를 정했다. 이 단계를 일종의 커뮤니케이션 디자인으로 본다. 발송된 주요 메시지는 D&I가 디자인을 사용하여 지역사회 구성원과 함께 지역사회 삶의 질을 향상시키고자한다는 것이다.(그림 5)

두 번째 단계는 콘텐츠 제작에 관한 것이다. 예를 들어, 나는 대학에서 거리로 D&I의 유리 워크숍을 이전했고 상하이 유리박물관과 협력하여 지역사회 내에 공개 유리워크숍과 갤러리를 구축했다. 또한 버려진 폐기물



Figure 4
디자인 하베스트의 현장 프로젝트
Design Harvests' onsite Project

Figure 5
쓰핑 지역의
마이크로 디자인 개입 프로젝트
Micro design intervention projects
in siping community

Figure 6
통지-MIT 도시과학 실험실은
버려진 건물을 개조했다.
Tongji-MIT city science lab renovated
from an abandoned building

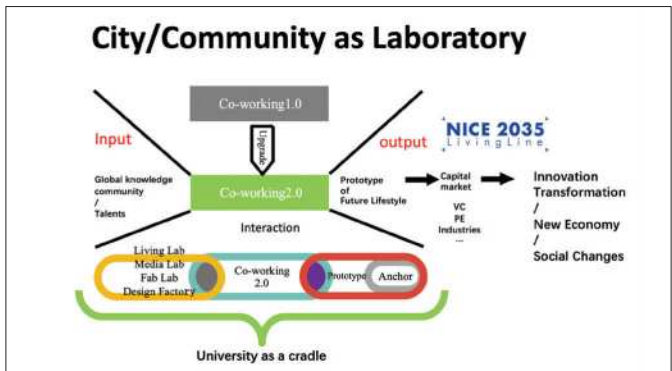


Figure 7
리빙라인 NICE2035의
Aston Martin 크리에이티브 랩
Aston Martin creative lab
on the NICE2035 livingline

Figure 8
NICE2035의
커뮤니티 구축 모델
The community-building model
of nice2035

Figure 9
THDI의 내부 공간
The interior space of thdi

workshop and gallery in the community. We also changed an abandoned waste recycled station into a Tongji-MIT City Science joint laboratory, carrying on state of art research. (Fig.6) The third step is we clustered a series of laboratories on an internal street of Siping community 10 minutes' away from the college, and named it as NICE2035 Living Line. (Fig.7)

The urban community has long been seen as merely a place for living and leisure, and therefore a place where innovation outcomes are consumed not generated. The NICE2035 Living Line project challenges this dominant view of communities and adopts a design-driven approach to building an ecosystem of innovation and entrepreneurship on a small street within an old residential community where the college resides. Within this ecosystem, labs and start-ups produce diverse prototypes of alternative future ways of living. The Living Line is a co-creation hub where rich interactions occur between ideas, people, labs, resources, and capital. It intimately connects Tongji to its neighborhood: the wider Siping community. The university brings in its global knowledge community and talents to Siping to establish labs and start-ups that produce prototypes of alternative futures of living. The prototype street functions as a living lab — an open-innovation ecosystem operating in a real urban setting and providing for the innovation needs of tangible and intangible environments. This street has become a complex place that integrates product research and development labs, an innovative education unit, prototype stores, co-creation spaces, as well as an incubator into an urban social system. The products of the Living Line are a variety of prototypes for future living scenarios. However, these are not the “endproducts” by any means. These prototypes are directly connected to venture capital, private equity, and industries. Cultivated within this ecosystem, innovations will have a greater chance of adoption and translation into the real businesses that feed new industries, new models, new economies, and new technologies. In doing so, the initiative will be able to contribute to enhancing the competitiveness of Shanghai regarding service, manufacturing, consumption, and unique culture. (Fig.8)

The last project I would like to introduce is about how D&I using design thinking to reform k12 education. China's K12 education is often criticized for overemphasizing exam-oriented education and not focusing on developing students' creative abilities. I made a proposal in 2015, to create brand new middle and high school featuring creative learning.

Luckily in 2016, Shanghai's HuangPu district decided to adapt my proposal and collaborate with Tongji to establish a new school — Tongji HuangPu School of Design and Innovation (THDI). The school is located near the bund, the center of Shanghai. But more important than the location is the pedagogic design of this school. Before, 100 percent of all learning in Chinese high school were subject-based. In THDI, 60% of the learning is subject-based, while the rest of 40% is

재활용 처리장을 통지-MIT 도시 과학 공동실험실로 변경하여 최첨단 연구를 수행했다.(그림 6) 세 번째 단계는 대학에서 10분 거리에 있는 쓰핑 지역사회의 내부가도에 일련의 실험실을 집중 개설하고 명칭을 NICE2035 리빙 라인이라고 정했다.(그림 7)

도시 공동체는 오랫동안 그저 생활과 여가를 위한 장소로 인식된 결과 혁신의 결과가 생성되는 곳이 아니라 소비되는 곳으로 여겨졌다. NICE2035 리빙 라인 프로젝트는 지역사회의 이런 지배적인 관념에 도전하고 대학이 위치한 오래된 주거지역의 작은 거리에 혁신과 기업이 정신의 생태계를 구축하기 위한 디자인 주도의 접근방식을 채택했다. 이 생태계 내에서 실험실과 스타트업은 대안적 미래 생활방식에 대한 다양한 원형을 생성한다. 리빙 라인은 아이디어, 사람, 실험실, 자원, 자본 간에 풍부한 상호작용이 이루어지는 공동창작 허브이다. 그것은 통지대학을 이웃, 그러니까 더 넓은 쓰핑의 지역사회와 밀접하게 연결한다. 대학은 세계지식공동체와 재능을 쓰핑으로 가져와 생활의 대안적 미래 원형을 생성하는 실험실과 스타트업을 설립한다. 거리 원형은 실제 도시환경에서 운영되고 유무형 환경의 혁신 요구를 제공하는 개방형 혁신 생태계인 살아있는 실험실의 역할을 한다. 이 거리는 제품 연구개발 실험실, 혁신적인 교육 부서, 상점 원형, 공동 창작공간과 인큐베이터를 도시사회시스템에 통합하는 복잡한 장소가 되었다. 리빙 라인의 제품은 미래생활의 시나리오를 위한 다양한 원형이다. 그러나 이들은 어떻게 보아도 '최종제품'은 아니다. 이 원형은 벤처캐피탈, 사모펀드, 산업과 직접 연결된다. 이 생태계 내에서 양성된 혁신은 새로운 산업, 새로운 모델, 새로운 경제와 새로운 기술을 공급하는 실제 비즈니스에서 채택되고 발전될 가능성이 높다. 이를 통해 이 계획은 서비스, 제조, 소비, 그리고 독특한 문화와 관련하여 상하이의 경쟁력 강화에 기여할 수 있을 것이다.(그림 8)

마지막으로 소개하고자하는 프로젝트는 D&I가 디자인적인 사고를 통해 K12교육을 개혁하는방법에 관한 것이다. 중국의 K12교육은 종종 시험중심 교육을 과도하게 강조하고 학생들의 창의적 능력을 개발하는 데에 중점을 두지 않는다는 비판을 받는다. 나는 2015년 창의적인 학습을 특징으로 하는 완전히 새로운 중고등학교 교육을 위한 제안을 했다. 다행히 2016년 상하이의 후안푸 지구는 나의 제안을 채택하고 통지대학과 협력하여 새로운 학교(통지 후안푸 디자인 혁신학교, THDI)를 설립하기로 결정했다. 학교는 상하이 중심 해안 길 근처에 위치해 있다. 그러나 위치보다 더 중요한 것은 이 학교의 교육학적 설계이다. 이전에는, 중국 고등학교의 모든 학습의 100%가 과목을 기준으로 했었다. THDI에서는 학습의 60%는 과목을 기준으로 하고 나머지 40%는 문제중심 학습으로 오늘날의 현실적인 문제와 관련이 있다. 이 두 부분은 '디자인적인 사고'의 원칙에 따라 통합되고 밀접하게 상호작용한다. 우리는



Figure 10
THDI의 일일 학습 시나리오
The daily learning scenario of THDI

Figure 11
디자인엑스
DesignX

학생들이 상황에 따라 배운 모든 지식을 사용하도록 권장한다. 예를 들어, 학교 옆 쑤저우천의 수질오염문제와 관련하여, 학생들에게 디자인을 사용하고 디자인적인 사고를 통하여 문제를 분석하고, 혁신적인 솔루션을 개발하고, 다양한 개념, 제품, 서비스, 프로세스 등을 개발하도록 요구한다. 동시에, 학생들은 수학, 화학, 물리, 지리, 역사, 관리 등 이전에 배운 과목 중심 과정을 통해 해당 주제에 대한 지식을 적극적으로 찾아야 한다. 이를 통해 학생들은 두 가지 학습 방식의 혜택을 누릴 수 있다. 우리는 학생들이 현실적인 상황에서 여전히 창의성, 과학 기술, 노동력/리더십 기술, 서비스 학습능력 등과 같은 고급기술을 개발할 것이라고 믿는다.(그림 9와 10)

주요목표는 미래의 디자이너를 교육하는 것이 아니라 미래의 과학자, 엔지니어, 기업가, 공무원, 예술가 등 모든 종류의 직업을 디자인적인 사고로 교육하고자 한다. 학습환경의 영향을 강화하기 위해 학교는 지역사회와 긴밀히 협력한다. 우리는 지역사회와 공간과 시설을 공유하고 지역사회도 마찬가지로 한다. 학교공간 자체도 몰입형 학습환경이다. 학생들은 이제 아트리움에서 수경 시스템을 구축하고 오픈소스 하드웨어 및 소프트웨어 시스템과 연결하고 상호작용한다. 내년이 되면 이 전설적인 학교에서 첫 번째 졸업생을 배출할 것이며 나는 그들이 크게 성공하기를 바란다.

앞서 소개한 세 프로젝트는 공통점이 있다. 이런 프로젝트는 구축하지 않는 한 결코 필요하지 않았다는 것이다. 이 프로젝트에서 디자이너의 역할은 서비스 제공업체가 아니라 프로젝트의 설립자 또는 핵심 엔진이다. 오늘날의 디자인은 단순히 개인의 요구를 충족시키는 것보다 훨씬 더 큰 도전에 직면해 있으며, 지속적으로 확장되는 환경에서 운영되고 있다. 인류의 가장 시급한 과제 중 하나는 수많은 사회적 이해관계자와 기관과 관련이 있다. 디자인이 단순한 창조에서 인류의 가장 큰 문제를 해결하는 방향으로 전환하려면 새로운 문화를 탐구해야 한다. 많은 도전과제 중 하나로, 2014년 통지대학교에서는 소규모 학자그룹이 'DesignX'라는 공동 계획을 시작했다. 이 계획은 복잡한 사회공학적인 시스템을 설계하는 데 필요한 지식을 탐색하는 것을 목표로한다.(그림 11) 구현의 일부로 솔루션을 제안하여 디자인 자체를 개발해야 한다.

PBL, all related to today's Real-World Challenges. These two parts are integrated and interacted closely based on the principles of "design thinking." We encourage students to use all the knowledge then learnt across the contexts. For instance, when the students are facing the problem of the water pollution in Suzhou Creek next door to our school. The students will be asked to use design and design thinking to analyze the problem, create innovative solution, develop a variety of concepts, products, services, processes, etc. At the same time, they need to proactively seek the knowledge supporting from the subject-based courses they learnt before such as math, chemistry, physics, geography, history, management, etc. Thus, the students can benefit from both ways of learning. We believe that the student will develop the advanced skills such as still of creativity, science skills, workforce/leadership skills, service learning skills, etc much better in a real-world context. (Fig.9&10)

Our main goal is not educating future designers, but we want to educate future scientists, engineers, entrepreneurs, government officials, artists, and all kinds of occupations with design thinking. To strength the effects of environment as leaning context, the school works closely with the community. We share the space and facilities with the community and vice versa. The school space itself is also an immersive leaning environment. The kids are now building a hydroponic system in the atrium, connected and interacted with an open source hardware and software system. Next year we will graduate first group of the students from this legend school, I hope it'll be a great success.

From all the three projects I introduced before, there are something in common: these projects were never needed unless be created! The role of designers in these projects are not service providers, but the founder or key engine of the projects. Design today faces far greater challenges than merely satisfying individuals' needs and is operating within an ever-expanding context. Every single one of humanity's most pressing challenges involves vast numbers of societal stakeholders and institutions. If design is going to turn away from mere creation towards addressing humankind's biggest problems, it needs to explore a brand-new culture. As one of many trials, in 2014 at Tongji University, a small group of scholars started a joint initiative called "DesignX," which aims to explore knowledge required by designing for complex sociotechnical systems. (Fig.11) Design need to developed itself from proposing solutions to be as a part of the implementation!

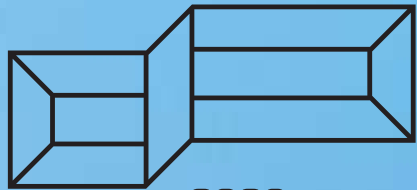




2019 HUMAN CITY DESIGN AWARD

지속가능한 도시를 위한 디자인 휴먼시티디자인어워드





2020
HUMAN CITY
DESIGN AWARD

“무엇보다 휴먼시티디자인어워드가 글로벌한 디자인 생태계에 뿌리내려 생태계 자체를 활성화시키는 게 중요합니다. 그러기 위해서는 우리의 비전과 우리가 추구하는 가치를 인식시키고 확산시키는 게 필요하죠. 첫번째 휴먼시티디자인어워드에 많은 국가에서 참여했고, 올해는 더 많은 국가의 참여가 예상됩니다. 그만큼 우리가 하는 일에 전 세계적으로 많은 이들이 공감하고 있다는 이야기입니다.”

최경란
서울디자인재단 대표

FOR 2020 HUMAN CITY DESIGN AWARD

“First of all, it is important that the Human City Awards are rooted in the global design ecosystem and vitalize the ecosystem itself. To do that, we need to recognize and spread our vision and our values. In the first year, we have already participated in the Human City Design Awards in many countries, and more countries are expected this year. That's how many people around the world agree with what we do.”

Kyung Ran Choi
CEO of Seoul Design Foundation

어워드 개요

2018년 서울시는 모든 시민들이 인간소외 현상, 물질주의적 폐해, 환경문제를 극복하고, 창의적인 삶을 누릴 수 있는 지속가능한 도시환경을 디자인해야 한다는 시대적 요구를 담아 '휴먼시티 디자인 서울'을 선언하였습니다. 이에 서울시와 서울디자인재단은 서울이 사람과 환경이 공존하는 도시 생태계 구축을 위한 소통의 장이자 문명 공동체의 지속과 안녕을 추구하는 상생의 플랫폼이 되기를 희망하여, 창의적인 디자인을 통하여 복합적인 도시 환경문제를 해결하고 새로운 비전을 제시하여 사람과 사람, 사람과 사회, 사람과 환경, 사람과 자연이 더욱 조화롭고 지속가능한 관계 형성에 기여한 디자이너 또는 단체에게 "휴먼시티디자인어워드"를 2019년 최초로 수여하였습니다. 2020년, 제2회 휴먼시티디자인어워드를 수여하고자 합니다.

어워드명	2020 휴먼시티디자인어워드 (Human City Design Award)
주제	사람과 환경의 조화로운 관계를 지향하는 지속가능한 도시를 위한 디자인
목적	1. 디자인을 통하여 사람과 환경의 조화로운 관계를 지향하는 지속가능한 도시 생태계 구축 2. 도시의 복합적인 문제들에 대한 창의적인 해결 방법으로서 디자인의 대 사회적 문제해결과 치유 기능 전 세계로 확대 3. 디자인 분야가 인류의 발전에 기여
분야	사람과 사람, 사람과 사회, 사람과 환경, 사람과 자연이 더욱 조화롭고 지속 가능한 관계 형성에 기여한 5년 이내로 실현된 디자인 프로젝트(제품, 공간/환경, 커뮤니케이션, 시스템, 서비스 등)
주최	서울특별시
주관	(재)서울디자인재단
후원/협력	휴먼시티EU네트워크, 세계디자인기구(WDO), 유네스코창의도시네트워크, 큐물러스, 세계실크로드대학연맹, 한국디자인단체총연합회 외

OVERVIEW OF AWARD

In 2018, Seoul City declared itself the "Human City Design Seoul." The 'Human City Design Seoul' Declaration is a response to what the world needs now, with our society convinced that we must overcome the harmful effects of human alienation or materialism or environmental problems, and design a sustainable urban environment in which human can enjoy creative lives. It is the wish of the Seoul Metropolitan Government and of the Seoul Design Foundation that Seoul can serve as a window for communication in building an urban ecosystem where human and nature coexist and as a platform for joint prosperity where the sustainability and well-being of the cultural community is sought after. With this hope, the "2nd Human City Design Award in 2020" is presented to designers or groups that have contributed to building a more harmonious and sustainable relationship between human and human, between human and society, between human and the environment, and between human and nature by tackling urban environmental issues and by presenting a new vision through creative design, following the successful start of the 1st Human City Design Award in 2019.

Title of Award	Human City Design Award 2020
Theme	Design for Sustainable City for a harmonious relationship between human and the environment
Purpose	1. To establish a sustainable city ecosystem for a harmonious relationship between human and the environment through design 2. To discuss design as a creative solution of complex social problems in the city and expand design's healing effects around the world 3. To make the design sector contribute to the development of mankind
Area	Less than 5 years' implemented design projects (Product, Space/Environment, Communication, System and Service, etc.) that contribute to a more harmonious and sustainable relationship between human and human, human and society, human and the environment and human and nature
Host	Seoul Metropolitan Government
Organizer	Seoul Design Foundation

수상자 선정 일정 (한국 시간 기준)

공고 기간	2020. 04. 01.(수) — 09. 11.(금)
사전접수 (선택)	2020. 05. 25.(월) — 07. 17.(금) *신설
본접수 (필수)	2020. 07. 20.(월) — 09. 11.(금)
심사 기간	2020. 09. 14.(월) — 10. 30.(금)
수상자 공지	2020. 11. 11.(수)
시상식	2020. 11. 11.(수)

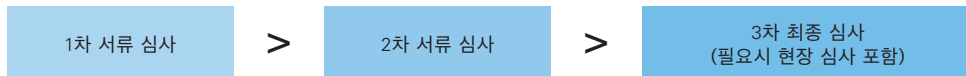
*상기 일정은 사정에 의해 변경될 수 있습니다.

수상 내용

선정	대상 1선 (*대상 수상자 1인 및 2차 심사 대상자인 파이널리스트 10인 내외에 수상혜택 제공)
시상금	100,000,000원 (85,000 USD 상당) [세금 포함]
수상특전	<ol style="list-style-type: none"> 2020 휴먼시티디자인어워드 시상식 초청 2020 휴먼시티디자인컨퍼런스 혹은 글로벌 워크숍 연사 초청 2020 휴먼시티디자인전시 초청 2020 휴먼시티디자인어워드 시상식 및 연계행사 체재비 지원 (항공료와 숙박비) DDP 및 서울 투어 제공 상패 제공(대상 수상자: 트로피 / 파이널리스트: 상패)

심사 방법

디자인 관련 다양한 분야 전문가들로 구성된 심사위원회에서 심사 절차 및 기준에 따라 선정



Patronage/ Cooperation Human Cities EU Network, World Design Organization (WDO), The UNESCO Creative Cities Network, Cumulus, The Silk Road Universities Network (SUN), Korean Federation of Design Associations etc.

QUALIFICATION

Individuals or organizations who have experience in design-related field (No limitation on career)

OFFICIAL SCHEDULE (KOREAN STANDARD TIME)

Official Announcement	1 April 2020(Wed.) — 11 September 2020(Fri.)
Registration (Essentials)	20 July 2020(Mon.) — 11 September 2020(Fri.)
Pre-Registration (Options)	25 May 2020(Mon.) — 17 July(Fri.) *Newly Open
Review	14 September 2020(Mon.) ~ 30 October 2020(Fri.)
Winner Announcem ent	11 November 2020(Wed.)
Award Ceremony	11 November 2020(Wed.)

*The above schedule is subject to change due to circumstances.

AWARD

Selection	Grand Prize for One Winner [Human City Design Grand Prize] (*Except one winner, benefits of award will be awarded to around 10 people called "Finalist" who qualified at a 1st review)
Prize Money	Prize Money 100,000,000 won (KRW) [Including Tax] *Worth 85,000 USD (variable according to the rate of exchange)
Benefits of award	<ol style="list-style-type: none"> 1. Invitation to the "2020 Human City Design Award" Ceremony 2. Participation as a speaker at 2020 Human City Design Conference or Global Workshop 3. Invitation to the 2020 Human City Design Exhibition 4. Support for a visit to "2020 Human City Design Award" Ceremony and related events (airfare and accommodation) 5. Guided tour for DDP and Seoul 6. Testimonial (Grand prize: Trophy / Finalist: Plaque)

심사 기준

1. 도시 삶의 문제해결

주제가 지속 가능하고 조화로운 휴먼시티 창조를 위하여 도시, 삶, 사람, 사회, 환경, 자연 등의 디자인 문제를 다루는가?

2. 세계적 가치 확장

디자인 문제해결의 관점이 창의적이고 전 세계적으로 확장될 수 있도록 파급효과가 있는가?

3. 미래 비전제시

디자인이 인류와 환경이 공존하는 미래지향적인 세계의 문화와 문명의 비전 제시에 기여하는가?

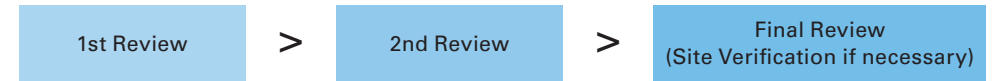
접수 방법 및 제출 서류

2020 휴먼시티디자인어워드 사무국 이메일 접수 : humancity@seouldesign.or.kr

구분	내용
사전접수서류(선택)	[1. 사전접수 신청서] *모든 제출 서류는 영문으로 작성 — 프로젝트명, 이름, 소속, 연락처(전화번호, 이메일주소), 국가 등의 정보를 사전 접수 기간에 제출 — 추후 본 접수 리마인드 메시지 전송 예정
1차 제출서류(필수)	[1. 출품 신청서] *모든 제출 서류는 영문으로 작성 [2. 실적 레주메] 디자인 관련 경력 기술 대표 프로젝트 실적 (5년 이내) 대표 프로젝트 이미지 및 설명문 (8점 내외) [선택사항 : 프로젝트 관련 영상 URL 또는 파일] 형식 : 최대 3분 이내의 영상 (형태 : wmv, mov, asf, avi, mpeg) 용량 : 500mb 내외, 1024 X 768픽셀 이상
2차 제출서류	2차 심사 후보에 한하여, 심사위원들의 요청에 따라 추가 보완 자료 제출(별도 요청)

JUDGING PROCESS

Winners are selected based on the review process and criteria by the selection committee consisting of experts from various fields of design.



JUDGING CRITERIA

1. Solution to living issues in the city

Does the theme address a design issue involving the city, human's lives, human, the society, the environment, or nature in order to create a harmonious human city?

2. Expansion of global values

Does the perspective of the design solution show creativity and have a spillover effect that can be expanded on a global level?

3. Proposal for future vision

Does the design contribute to proposing a vision for future-oriented global culture and civilization for the joint prosperity of the human race and nature?

REGISTRATION DOCUMENTS

Submission to Human City Design Award Secretariat Email: humancity@seouldesign.or.kr

Item	Documents
Pre - Registration Documents (Options)	[1. Pre - Registration Form] *Please Complete Registration Documents in English — Submit the project name, name, affiliation, contact information(Phone, e-mail), and country in pre-registration period. — A reminder message will be sent later.
1st Registration Documents (Essentials)	[1. Entry Form] *Please Complete Registration Documents in English [2. Performance Resume] — Design-related experience — Project performance (Less than 5 years)

유의사항

- 제출 서류에 대한 모든 책임은 응모자에게 있으며, 사무국에서 접수한 서류일체는 반환되지 않습니다.
- 다음의 사항에 해당하는 경우 심사에서 제외되며, 수상작 발표 및 시상 이후에도 수상이 취소 될 수 있습니다.
 - 제출 서류의 내용이 사실과 다르거나 허위 작성으로 판명되는 경우
 - 표절, 불법복제, 무단인용 등 타인의 저작권·디자인권 등을 포함하는 지식재산권을 침해한 것으로 인정될 경우
- 출품 시 제출한 자료에 대한 저작권은 출품자에게 있으며, 주최·주관 측은 출품자와 협의 후 출품작을 홍보(전시, 행사, 심사, 출판 등)의 목적으로 활용할 수 있습니다.
- 공식 단체의 이름으로 수행된 프로젝트라도, 실질적으로 프로젝트를 실행한 개인/단체가 심사 대상이 됩니다.
- 심사, 시상, 발표 등 모든 일정은 주최 측의 사정에 따라 변경될 수 있습니다.

문의처

2020 휴먼시티디자인어워드 사무국

- Homepage: humancitydesignaward.or.kr
- E-mail: humancity@seouldesign.or.kr
- Tel: +82-2-2096-0081



- Representative project's images (around 8 images) with explanations

[Optional: Project-related video URL or file]

- Format: Video max. 3 minutes (wmv, mov, asf, avi, mpeg)
- Capacity: Within 500mb, over 1024*768 pixel

2nd Registration Documents

Candidates that have passed the first review may be asked to provide additional materials upon request of the selection committee (Candidates will be contacted individually)

NOTICE

- Candidates are responsible for the materials they have submitted, and all documents that have been submitted to the secretariat will not be returned.
- In any of the following events, the candidate will be disqualified and the award may be cancelled even after winners are announced and award are delivered.
 - The content of a submitted document is discovered to be false or falsely written.
 - A candidate is acknowledged as having violated intellectual property rights (e.g. the copyright or design rights of others) by engaging in plagiarism, illegal copying, or unauthorized citation.
- Candidates hold the copyright of the submitted works, and the sponsor and the organizer of the award may use the submitted works for PR purposes (exhibitions, events, reviewing, publishing, etc.) after consulting with the work's owner.
- For a project that was carried out under the name of an official organization, the individual/group that has actually implemented the project will be reviewed.
- All schedules of the review process, the award ceremony and the announcement of winners are subject to change depending on the circumstances of the organizer.

ENQUIRY CONTACT

- Human City Design Award Secretariat
- Homepage: humancitydesignaward.or.kr
 - E-mail: humancity@seouldesign.or.kr
 - Tel: +82-2-2096-0056 / 0081

**Human City Design Award
2019**

지은이
서울디자인재단

펴낸이
최경란

펴낸곳
서울디자인재단
03098 서울특별시 종로구 율곡로 283
02-2096-0000
www.seouldesign.or.kr

Edited by
Seoul Design Foundation

Published by
KyungRan Choi

Published by
Seoul Design Foundation
283 Yulgok-ro, Jongno-gu,
Seoul 03098, South Korea
02-2096-0000
www.seouldesign.or.kr



총괄
이순중

기획
이순중, 정다운, 박진배, 신윤재,
이상목, 전기현, 권희대, 엄아영,
박재희, 김민수, 김민정, 조아란

운영위원회
이순중, 이길형, 이충기, 유연식,
안드레아 칸첼라토, 조시앙 프랑,
에리코 에사카, 마크 위

심사위원회
찰스 랜드리, 에지오 만지니,
마리아나 아마츨로, 루 용키, 유현준

편집
신현숙

디자인
이경수

Directed by
SoonJong Lee

Planning by
SoonJong Lee, Daun Chung,
Jinbae Park, Yoonjae Grace Shin,
Sangmook Rhee, Gihyun Jeon,
Huidea Kwon, Ayoung Um,
Jaehee Park, Minsoo Kim,
Minjeong Kim, Aran Cho

Steering Committee Members
SoonJong Lee, Andrea Cancellato,
Eriko Esaka, Josyane Franc,
Mark Wee, KyungRan Choi,
ChungKee Lee, KilHyung Rhee,
YeonShick Yoo

Selecting Committee Jury Members
Charles Landry, Ezio Manzini,
Mariana Amatullo, Lou Yongqi,
HyunJoon Yoo

Editing by
Shin Hyunsook

Designed by
Lee KyongSoo

이 책의 저작권은 서울디자인재단에 있으며
무단 전재나 복제는 법으로 금지되어 있습니다.
파본이나 잘못된 책은 교환해드립니다.

©서울디자인재단
ISBN 979-11-88219-61-2 03650

All rights reserved.
No part of this publication may be
reproduced, stored in a retrieval system
or transmitted, in any form or by
any means, electronic, mechanical,
photocopying, recording or
otherwise, without the written
permission of Seoul Design Foundation.