

LIVE

유튜브 온라인 생중계
대학리빙랩네트워크



2022. 01. 20(목) 14:00~17:00

커뮤니티하우스 **마실 라이브홀**

주최 | 동국대학교LINC+, 경남대학교LINC+, 계명대학교LINC+, 동서대학교LINC+, 목포대학교LINC+, 인제대학교LINC+, 전주대학교 지역혁신센터

주관 | 동국대학교LINC+

후원 |  교육부  한국연구재단



프로그램
Program

행사 개요

주 제: 2021 리빙랩 트윈 성과공유회
일 시: 2022. 01. 20(목) 14:00~17:00
장 소: 커뮤니티하우스 마실 라이브홀

| 프로그램 |

| 구분 | 시간 | 세부 내용 |
|----|-------------|--|
| 1부 | 13:00~14:00 | 등록 |
| | 14:00~14:10 | 개회 및 참석자 소개 |
| | 14:10~14:25 | 환영사 및 축사 |
| | 14:25~14:35 | 2021 리빙랩 트윈 프로젝트 추진경과 공유 |
| | 14:35~14:50 | [발표1] 동네의 대학, 주민이 답하다! (동국대학교 한광야 교수) |
| | 14:50~15:05 | [발표2] 고령자 중심의 취약계층을 위한 스마트 리빙랩 기반 사용적합성 평가 사례 (계명대학교 이종하 교수) |
| | 15:05~15:20 | [발표3] 배리어프리 리빙랩 (동서대학교 이현동 교수) |
| | 15:20~15:30 | Break Time |
| | 15:30~15:45 | [발표4] 마을 활성화를 위한 지역놀이 콘텐츠 개발 리빙랩 (경남대학교 김상준 교수) |
| | 15:45~16:00 | [발표5] 실감미디어를 활용한 사회·지역문제 해결 PBL 수업 사례 (전주대학교 박형웅 교수) |
| 2부 | 16:00~16:50 | [토론] 지역사회 혁신과 동반성장을 주도하는 리빙랩 |
| | 16:50~17:00 | 전체 기념촬영 |



주최 | 동국대학교LINC+, 경남대학교LINC+, 계명대학교LINC+, 동서대학교LINC+, 목포대학교LINC+, 인제대학교LINC+, 전주대학교 지역혁신센터
주관 | 동국대학교LINC+

후원 | 교육부 NRF 한국연구재단



목차
Table of contents

- ▶ [발표1] 동네의 대학, 주민이 답하다!
한광야 | 동국대학교 교수 01
- ▶ [발표2] 고령자 중심의 취약계층을 위한 스마트 리빙랩 기반 사용적합성 평가 사례
이종하 | 계명대학교 교수 29
- ▶ [발표3] 배리어프리 리빙랩
이현동 | 동서대학교 교수 55
- ▶ [발표4] 마을 활성화를 위한 지역놀이 콘텐츠 개발 리빙랩
김상준 | 경남대학교 교수 69
- ▶ [발표5] 실감미디어를 활용한 사회/지역문제 해결 PBL수업 사례
박형웅 | 전주대학교 교수 93
- ▶ [종합토론]
지역사회 혁신과 동반성장을 주도하는 리빙랩 125



[발표 1]

동네의 대학, 주민이 답하다!

동국대학교 한광야 교수



리빙랩 성과공유회

동국대 LINC+ 서울 신당5동
동네의 대학 · 주민이 답하다

한광야

2020. 01.20.

‘변화’에 대한 사회가치



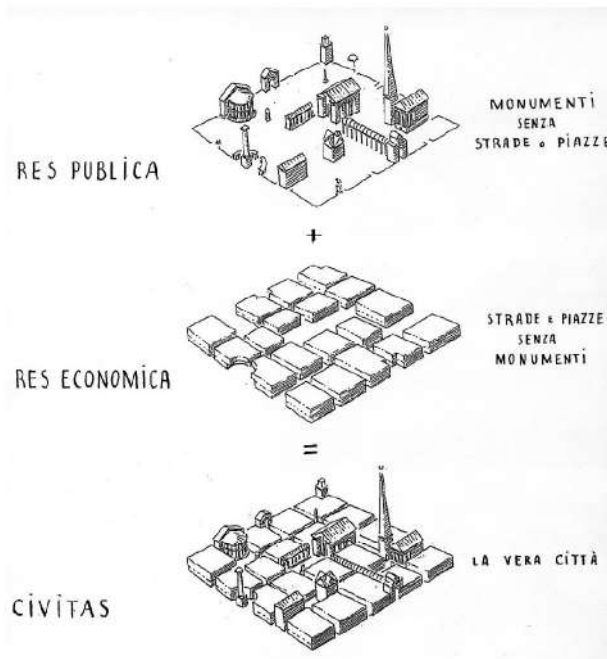
100년 동안 우리 마을은



어떻게 변했을까



source:
Merveilleuse Histoire, 2017



Leon Krier's *Res Publica Res Economica Civitas* ideogram

"... real towns and cities are made up of two distinct realms - public and private."

한국 도시와 마을, 만드는 비법



간이양

아이리

서울 중구 신당5동 도시재생
동네 인지도의 특성

주민 설문 조사의 몇가지 결과

대상: 거주민 200명, 상인 50명, 봉사인 20명

1. 대중교통이 편리해서 좋고, 계속 살겠다.

| | 주민 | 상인 | 봉사인 |
|-------------------------|----------------|----------------|----------------|
| 교통편리 (대중교통+시내·강남 근접) | 72% (45+27) | 63% (45+18) | 68% (46+22) |
| 이웃사촌 | 6% | 6% | 5% |
| 좋아지면, 계속 거주 | 77% | - | - |

2. 보행환경 개선이 시급하고, '차없는거리' 해보자.
도시재생사업을 통해 기대되는 결과

| | 주민 | 상인 | 봉제인 |
|-------------------------------|----------------|----------------|----------------|
| 안전한 보행환경 (안전쾌적보행+방범방재) | 31% (23+8) | 20% (13+7) | 24% (9+15) |
| 골목상권과 시장활성화 | 14% | 28% | 17% |
| 일자리 및 산업활성화 | 11% | 8% | 28% |
| 차없는 거리행사 진행 (매우 찬성+대체로 찬성) | 80% (36+44) | 70% (27+43) | 63% (36+27) |

3. 동네에 이런 상점 기대된다.

| | 주민 | 상인 | 봉제인 |
|----------|-----|----|------|
| 수제 빵집 | 24% | - | 21% |
| 브런치 카페 | 10% | - | 0% % |
| 커피 전문점 | 9% | - | 2% |
| 디자인 제품 샵 | 10% | - | 26% |
| 패션 편집샵 | 12% | - | 29% |
| 서점 | 10% | - | 0% |

4. 더좋은 동네를 위해 상생협약이 필요, 참여하겠다.

| | 주민 | 상인 | 봉제인 |
|--------------------|----------|----------|---------|
| 상생협약 필요 네 > 아니오 | 56 > 23% | 67 > 16% | 64 > 9% |

5. 상점과 식당 좋아지면, 자주 많이 방문하겠다.

| | 주민 | 상인 | 봉제인 |
|------------|-----|----|-----|
| 청결 및 환경개선 | 32% | - | 28% |
| 안전한 보행환경 | 17% | - | 5% |
| 양질의 상품과 음식 | 15% | - | 26% |

6a. 이웃과 친구는 어디서 만나세요?

다산공원 47.8%(55)
더치터치 21.7%(25)
스터벅스 13.0%(15)
사무실 10.4%(12)
샌프란시스코 6.9%(8)

6b. 장보기·쇼핑은 어디서 하세요?

하모니마트(현재 OK마트) 30.2%(83)
중앙시장 23.4%(67)
상쾌한 마트 18.5%(51)
백학시장 14.2%(39)
이마트 12.7%(35)

7a. 동네의 중심부는 어디인가요?

다산공원 58.8%(120)

백학시장 15.7%(32)

주민센터 10.8%(22)

신당역 9.3%(19)

중앙시장 5.4%(11)

7b. 신당5동 맛집(마을셰프)는 누구인가요?

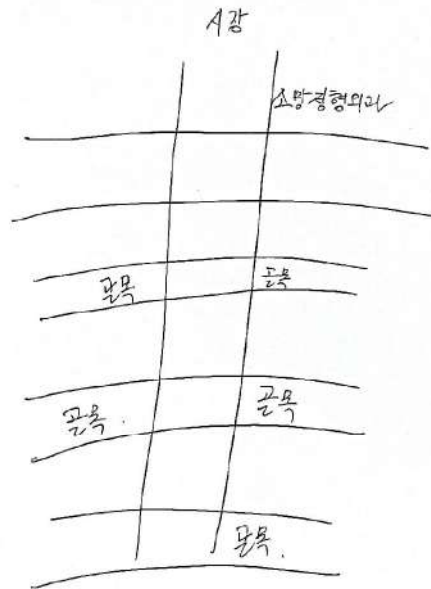
남원추어탕 29.8%(17)

기호네곱창구이 24.6%(14)

맷꼬만 명태찜 17.5%(10)

보보차이나 14.0%(8)

영식당 14.0%(8)



고유번호 60

서울 중구 신당5동의 소개 면적 147,200m², 인구 4,757명(2,528세대)

- 서울의 구도심 동네 + 신당역(지하철 2, 6호선)
- 서울형 도시재생사업 대상지(서울시+중구청, '21-25)
- 주거환경 노후, 주거인구 감소, 골목경제 쇠퇴
조닝규제: 퇴계로변 상업3종, 다산로변 준주거, 배후 주거2종
- 상업, 근린제조업, 주거기능이 혼재된 가로상점+저층주거지
- 신당역 역세권 (유동인구 15,000명/일, 지하철역 이용자 23,000명/일)
- 도성밖 광희문 주변 신당촌, 일본지배기의 문화주택, 동대문시장 배후지
- 봉제의류 제조업체 거점 (212업체, 종사자 약 911명, 의류제조 임가공 중심)
- 가로형 백학시장과 중앙시장, 배후 대단지 아파트 및 주상복합 주거인구
- 다양한 주민 문화활동과 골목상권 형성의 잠재력
- 소규모주택정비 관리지역 선도사업 후보지
- 대규모 재개발이 아닌, 동네 정체성을 유지하는 소규모 주택건축사업 기대





The Lazy Susan, Chinese Round Table

지난 2021년 12월 22일(수)에 신당5동 도시재생
현장지원센터에서 미식콘테스트를 개최했습니다.

행사는 요리에 관심이 있는 신당5동 주민을 대상으로
진행된 요리경연대회였습니다.

신당5동 도시재생 주민협의체 대표 '김명식'과 부대표 '박오순',
(전)천안식당 대표 '박길순'이 심사위원을, 호시노식당의
오너셰프 '호시노 후도시'가 심사위원장을 맡으셨습니다.

모든 요리가 훌륭했지만, 심사위원의 공정한 심사 끝에,
1등은 해물덮밥을 만든 주영순, 2등은 단호박 훈제 오리찜을 만든
이경수, 3등은 태평추를 만든 장진숙이 선정되었습니다.


참가자분들 모두 너무 고생 많으셨습니다.
수상자분들 모두 축하드립니다







서울 신당5 주민소모임과 주민공모사업 구상 2021.06기준

| 목표 | 동네 프로젝트 | 주민공모사업과 진행주체 |
|---|--|--|
| 동네중심부 조성 | 다산공원 활성화 행사 7월 플라마켓+영화제 8월 음악제 9월 패션쇼 10월 마을셰프 콘테스트 12월 크리스마스 마켓 | 다사모 Friends of DS PARK |
| 안전한 보행환경 주차체계 개선 상점간판 개선 | 다산로 44길 차없는거리 행사 백학시장 차없는거리 행사 동네주차 앱 개발 | 44로길 상인회 백학시장 상인회 주민협의체 상권분과 |
| 미식문화 개발  | 신당 미식아카데미 음식강의 요리실습+공유부엌 이탈리안+타이+베이커리+술 주민수익사업 개발 | 미식아카데미 운영모임 공유부엌 운영모임 |
| 동네 교류체계 개발 신당미디어 | 동네소식지 동네라디오 동네영상스튜디오 동네 역사와 인물 기록 발굴 | 동네미디어 소그룹 동네메거진 소그룹 |
| 정원과 차의 동네 | 정원의 구성과 운영 차문화 교육과정 운영 | 동네정원가 소그룹 차문화 소그룹 |
| 봉제산업의 진화 | 패션쇼의 진행 기성복 수선시장 개발 중고가구의 상품화 개발 봉제 아카데미 운영 | 봉제아카데미 운영진 기성복 수선시장 개발 팀 패션쇼 운영팀 |

신당5동 미식아카데미 2021.06 기준

목적: 신당5동의 미식과 차문화의 이미지메이킹 작업
주민·상인 대상 미식아카데미 교육과정의 개발과 시범운영

주체: 생활문화예술터 일상 (중구 신당5동 소재)

진행: 한광야 교수 및 동국대 학생 5인

- 이탈리아 음식의 이해와 실습
- 사찰 음식의 이해와 실습
- 빵 만들기의 이해와 실습
- 다산공원 미식컨테스트 대회
- 타이 음식의 이해와 실습
- 차와 차문화의 이해와 실습
- 술만들기 이해와 실습
- 미식동네 문화상품화 전략 교육

동국대+신당5동 지역사회 협력사업 2021.09 기준 스마트 네이버후드, '동네의 삶'을 이끈다

목적 서울 신당5동의 골목상권과 공동체 활성화

- 동네 유·무형 자산 콘텐츠의 수집과 공유
- 동네 문제를 해결하는 동네앱(플랫폼)의 기획과 제작
- 동네 주민그룹과 관련 전공분야 학생, 교수진, 외부전문가의 협력작업

기대효과

- 주민들과 동네의 문제 중심, 현장 중심, 지역사회 밀착형
- 점진적인 주거환경의 개선, 골목상권의 활성화, 근린제조업체의 진화 유도
- 장기적으로 주민 생활의 질을 향상과 동네 아이덴티티를 발굴 개발

1차년 사업. 신당동 미식아카데미 개발과 운영

기간: 2021년 9월-12월

예산: 600만원 (200만원 추가 예산 확보 가능)

참여: 주민 12-15명 (젊은 식당사장님, 공유식당/비건음식 모임, 일반주민)

진행: 신당5동 도시재생센터+동국대 담당교수 및 학생 10명

배경과 목표

- 동네 장인학교를 준비하며, 미식아카데미의 콘텐츠 개발과 운영
- 최근 창업한 청년사장님들간의 교류포럼의 구축
- 음식 관련 창업에 관심 있는 공유키친 주민의 발굴
- 동네 음식점의 음식, 서비스, 식당환경의 경쟁력 확보를 유도하는 교육 및 홍보 프로그램의 개발과 운영
- 소문난 동네 음식점과 요리비법을 소개하는 동영상 제작 및 배포 (이미 경쟁력 갖춘 맛집군과 한국인 서울푸드인 떡볶이타운과 인접)

중·장기 기대효과

- 음식관련 창업에 관심있는 동네주민과 청년 재원의 발굴
- 주변의 병원 및 요양병원 등을 대상으로 과일박스, 도시락 등을 납품하는 마을기업의 설립 유도
- 인접한 중앙시장과 식자재 판로 개발
- 동네의 소문난 음식점과 요리비법을 소개하는 동영상을 제작 배포하여 건강한 미식문화를 주도하는 골목상권 활성화 유도
- 동네 음식점의 질적 향상을 유도하여, 미식 동네로서의 정체성 개발

신당5동 미식아카데미

- 총 9강 미식 실습교과 (비디오 제작)
- 교육과정 운영후 미식콘테스트 진행

참여자: 동네 상인 및 주민 (12+명)

장소: 중구교육지원센터 이로움 쿠킹센터(지하1층) + 다산공원

협력체계

- 동국대 전통사찰음식연구소 · 심세정 베이커리 (신당동)
- 이수정 이탈리아 음식연구가

- ‘미식콘테스트’ 행사 진행 (11월 중 토 오전, 다산공원)
- 미식아카데미 교육과정 동영상 제작 및 플랫폼 구축 (예산 300만원)
- 신당5동 음식점 홍보 동영상 제작 및 온라인 공유

미식아카데미 교과과정 초기안 (대면 및 비대면, 센터 및 현장)

- 1강. 건강한 음식 실습 1 (동국대 전통사찰음식연구소) 10월14일 목
- 2강. 건강한 음식 실습 2 (동국대 전통사찰음식연구소) 10월21일 목
- 3강. 건강한 음식 실습 3 (동국대 전통사찰음식연구소) 10월28일 목

- 4강. 빵에 관하여 실습 1 (심세정) 11월4일 목
- 5강. 빵에 관하여 실습 2 (심세정) 11월11일 목
- 6강. 케익에 관하여 실습 (심세정) 11월18일 목

- 7강. 이탈리아 음식 실습 1 (오차드1974) 11월26일 금
- 8강. 이탈리아 음식 실습 2 (오차드1974) 12월3일 금
- 9강. 이탈리아 음식 실습 3 (오차드1974) 12월10일 금



| 강의 | 강사 | 시간 | 장소 |
|-----------------|----|---------------|------------------------------|
| 1강 건강한음식실습 1 | A반 | 이재심 연구원 | 10.14 목 |
| | B반 | 동국대 전통사찰음식연구소 | 이재심 연구원 10.21 목 15:00~ 16:30 |
| 2강 건강한음식실습 2 | A반 | 이미숙 연구원 | 10.28 목 |
| | B반 | 오은미 연구원 | 11.4 목 |
| 3강 이탈리아 음식 실습 1 | A반 | | 11.5 금 |
| | B반 | 이수정 | 11.12 금 15:00~ 16:30 |
| 4강 이탈리아 음식 실습 2 | A반 | 이재리 요리 전문가 | 11.19 금 16:30 |
| | B반 | | 11.26 금 |
| 5강 일본 가정식 실습 1 | A반 | | 12.2 목 |
| | B반 | 호시노 후도시 | 12.9 목 15:00~ 16:30 |
| 6강 일본 가정식 실습 2 | A반 | 호시노 식당 대표 | 12.16 목 16:30 |
| | B반 | | 12.23 목 |

동국대 전통사찰음식연구소
· 전통사찰음식문화를 계승하고
· 이를 널리 알리기 위한
· 전통 음식 문화에 관한 학제 연구 및
· 학술 활동을 통해 지역사회의
· 음식문화 발전에 기여

이수정 아테리요리 전문가
· 아테리(세움)문화의 일인자이자
· 필리핀, 시립고등학교 요리교사 수료
· 한국문화원 문화관광진흥원
· 김제시관광사업추진위원
· 차임스캐버린, 고령시(캐버린) 출신

호시노 후도시 대표 4인
· 도쿄, 요코하마, 서울 등에서
· 30년 이상 일본 가정식 제과로 활동
· 현재 신당5동 주민자치회 대표

Chungju Shin-dang 5-dong 2021.10.14





중구 신당5동 미식아카데미 2021.11.05



중구 신당5동 미식아카데미 2021.12.8



중구 신당5동 미식아카데미 2021.12.10



중구 신당5동 미식아카데미 2021.12.10











감사합니다





[발표 2]

고령자 중심의 취약계층을 위한 스마트 리빙랩 기반 사용적합성 평가 사례

계명대학교 이종하 교수

2021 리빙랩 트윈 프로젝트



고령자 중심의 취약계층을 위한 스마트기반 사용적합성 평가

- 일 시 : 2021. 01 20.(목), 14:00 ~
- 발표자 : 계명대학교 의과대학
이중하 교수



책임자 역량

총괄책임자



일반현황

| | | | | |
|-------|-------------------|------------|--------------|--------------------|
| 기관명 | 계명대학교 산학협력단 | 대표자 | 김범준 | |
| 직원수 | 150명 | 사업자번호 | 503-82-09622 | |
| 주소 | 대구시 달서구 달구벌대로1095 | 설립일 | 2004. 04. 01 | |
| 사업책임자 | 소속 | 의과대학 의용공학과 | 직급 | 부교수 |
| | 성명 | 이중하 | 이메일 | segeberg@gmail.com |

중소벤처기업부 창업선도대학 12년 연속 선정 동산병원, 보건복지부 '의료질 평가' 1등급



▲ 261개 시업회 기업 매출
▲ 480억 매출 / 340명 고용창출



▲ 의료질과 환자안전 ▲ 공공성
▲ 의료현장체제 평가 ▲ 교육수련
▲ 연구개발 영역

총괄책임자 연구사업 실적

- Academics**
- 2006~2011 Temple University, PA, Electrical Engineering, Ph.D.
 - 2003~2006 New York University, NY, Electrical Engineering, M.S.
- Industry Experiences**
- 2017~ Associate Professor, Dept. of Biomedical Engineering
 - 2017~ Director, The Center for Emotional Intelligence
 - 2013~ Director, The AI Based Computer Diagnostics Lab
 - 2011~2012 Samsung Advanced Institute of Technology, Future IT Lab
- Awards**
- 2021, 계명비사상 (국제학술지개재부분)
 - 2014, 2017 계명산학연구우수교수상
 - 2012, ㈜ 삼성전자 종합기술원 무한탐구상
 - 2013, SPIE Newport Spectra-Physics Research Excellence Award
 - 2011, KSEA 새미한인과학자협회 장학생
- Publications**
- 국제저널 60건, 국제학회 82건
 - 특허출원 53건, 특허등록 74건
 - 과제 수행 중 16개, 과제 종료 38개





기관 소개

사용성평가연구센터 전경



기관 소개

센터 내부 전경 및 장비



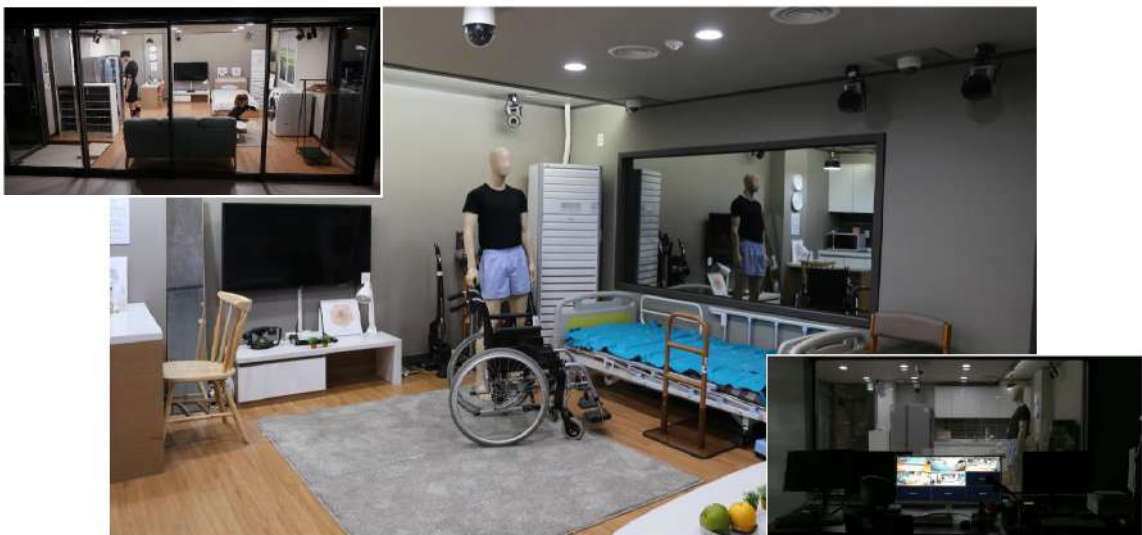
기관 소개

센터 내부 전경 및 장비



기관 소개

스마트리빙랩





기관 소개

스마트리빙랩



기관 소개

사용성평가연구센터

계명대학교 - 플랫폼 사업총괄

2020년 연구중심병원 선정 / 복지부 선정 '의료질 평가 1위' 동산의료원
인공지능 기반 바이오 생체신호 처리 전문 "이종하 교수"



기관 역량

사용성평가연구센터

4차 산업의 핵심인 인공지능(AI), 빅데이터 기술을 기반으로 사용자의 감정을 정량화된 데이터로 변환하여 기업 제품의 경쟁력을 높이고 사회적 약자를 포함한 사용자들의 안전과 편의를 확보하고자 함

| | | | |
|--------|-----------------------------------|------|---|
| 정부부처 | 산업통상자원부 | 주요사업 | 첨단시설장비 구축, 사용성평가 공정기술 개발, 산업체 보급확산교육, 사용성평가 기업지원, 공인시험기관 인증 |
| 사업성격 | R&D 기반조성 (창의산업거점기관지원) | | |
| 총괄책임자 | 이종하 (직책: 부교수 / 센터장) | | |
| 총 사업예산 | 176억원 (국비121억, 지방비44억, 민감부담금 11억) | | |
| 총 개발기간 | 2015. 11. ~ 2021. 4. (66개월) | | |

고령친화제품 사용성평가 지원센터 지원사업

사용성평가 기반의 고령친화제품 설계를 지원하고 복지용구 등록 및 수출지원 등 고령친화산업의 성장기반 강화

| | | | |
|--------|-----------------------------|------|---|
| 정부부처 | 산업통상자원부, 보건복지부 | 주요사업 | 기반구축 및 운영, 사용성평가 테스트 및 정보 제공, 평가 가이드라인 개발, 기술 보급확산(교육, 세미나), 고령친화우수제품 체험 및 전시관 운영 |
| 사업성격 | R&BD (고령친화제품 신청기업 평가 지원) | | |
| 총괄책임자 | 이종하 (직책: 부교수 / 센터장) | | |
| 총 사업예산 | 15억원 (국비9억, 민간부담금 6억) | | |
| 총 개발기간 | 2020. 3. ~ 2024. 12. (58개월) | | |

기관 역량

바이오의료 기업지원 플랫폼

IEC60601-1(3판)이 개정됨에 따라 의료기기 사용적합성 테스트가 국내에서도 2015년부터 (4등급 우선) 의무적용 되었으나, 현재 국내에 공식적으로 수행할 수 있는 보건복지부 지정센터가 2군데 뿐임. 그마저도 수도권인 서울에 소재하고 있으므로 지방권에 있는 의료기기 업체들은 물리적인 제약(시간, 거리 등) 발생함





기관 역량

고령친화제품지원 플랫폼

국내에는 다양한 고령친화제품지원센터들이 구축되어 있고 체험중심의 평가를 진행중임. 제품의 보다 과학적이고 정량적인 분석이 필요함



- 기관명: 성남고령친화종합체험관
- 운영기관: 을지대학교 산학협력단
- 소재지: 경기도 성남시 (2012년 개관)
- 업무분야: 고령친화용품 (식품, 제품, 화장품 등)
- 주요업무: 기업지원, 기술지원



- 기관명: 고령친화산업지원센터
- 기관명: 한국보건산업진흥원 고령친화산업지원센터
- 소재지: 충청북도 청주시 (2008년 개소)
- 업무분야: 고령친화용품 (제품, 표준, 용역 등)
- 주요업무: 정책동향, 지표개발, 인증, 교육, 홍보 등
- 기타사항: 복지부 지정 인증기관, 컨트롤 타워 역할



- 기관명: GSIIC 고령친화산업지원센터
- 기관명: 광주고령친화산업지원센터
- 운영기관: 광주과학기술원
- 소재지: 전라남도 광주시 (2008년 개소)
- 업무분야: 고령친화용품
- 주요업무: 기술지원, 기업지원, 인력양성
- 기타사항: 전시체험관 구축



- 기관명: 대구시니어체험관
- 운영기관: 대구보건대학교 산학협력단
- 소재지: 대구시 (2011년 개소)
- 업무분야: 고령친화용품
- 주요업무: 기업지원, 기술지원, 인력양성 교육
- 기타사항: 전시체험관 구축



- 기관명: 부산테크노파크 고령친화산업지원센터
- 소재지: 부산시 (2005년 개소)
- 업무분야: 고령친화용품
- 주요업무: 기업지원, 기술지원, 시험인증
- 기타사항: KOLAS 시험기관(고무관련), 장기요양급여품목 (이동번거 등 18개품목)

기관 역량

조직 구성




센터장, 이 중 하 교수 (계명대학교 의과대학)

- 대표 논문 (SCI급 논문 79개, 총 논문 citation 811회)
 - IEEE Transactions in PAMI (IF: 17.86), Nature Scientific Reports (IF: 4.24)
- 대표 수상 (5건)
 - 2020년 보건복지부 장관 표창
 - 2019년 산업통상자원부 장관 표창
 - 2017년 Newport Research Excellence Award, SPIE
 - 재미한인과학자협회 최우수연구상
 - 삼성전자 중합기술원 무한탐구상








부센터장, 김 창 현 교수 (동산의료원 신경외과)

- 대표 논문 (SCI급 논문 23개, 총 논문 citation 129회)
 - PLOS ONE (IF: 2.74), Stroke (IF: 7.19)
- 대표 수상 및 실적 (5건)
 - 2019년 대한민국 메디컬헬스케어 심뇌혈관센터 대상 수상
 - 2019년 뇌혈관질환 응급 연구 심포지엄 최우수연구상 수상
 - 2018년 한국뇌혈관질환학회 우수연구상 수상
 - 매년 350-400명의 뇌혈관내 수술치료 (국내 9위)
 - 매년 Calgary University와 뇌혈관내 수술 교류



기관 역량

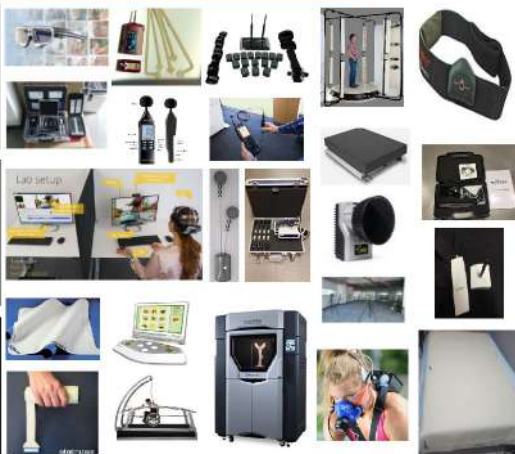
사용성평가를 통한 바이오 산업 육성

제품 개선을 위한 정량적 사용성평가

사용성평가 성적서 발급 실적(263건 이상)



사용성평가 활용 장비(168개 이상)



평가 환경



기관 역량

바이오의료기기 평가 방법 개발

기기 평가 방법 개발 및 평가 실시

1. 영유아 식습관 남남업

- 평가 장비 수: 1종
- 모바일기반 다차원생체신호 측정 통합분석시스템
- 평가요소:
저작 기능 평가를 통한 제품 신뢰도 검증



4. 모션 에어셀 매트리스

- 평가 장비 수: 1종
- 전신압력측정기
- 평가요소:
전신압력측정을 통한 압력 분포 정도 비교



7. 스마트 목걸이

- 평가 장비 수: 1종
- 손가락 압력 측정기
- 평가요소:
손가락 압력 측정을 통한 사용 편의성 개선 기준 검증



2. 주방용 타일

- 평가 장비 수: 1종
- 중합원형측정기
- 평가요소:
제품 성능(오염도, 화학적반응, 스크래치) 검증



5. 협동로봇

- 평가 장비 수: 1종
- 휴먼인피던스측정시스템
- 평가요소:
심박수변이도 분석을 통한 협동로봇 작업 효율성 검증



8. 근골격계 보호대

- 평가 장비 수: 1종
- 무선근전도측정기
- 평가요소:
근전도 측정을 통한 근골격계 보호대의 효율성 검증



3. LED 플로어 램프

- 평가 장비 수: 2종
- 모바일기반 다차원생체신호 측정 통합분석시스템, 시각분석기
- 평가요소:
인지반응기반 간접조명 기능 검증



6. 비고착성창상피복재

- 평가 장비 수: 2종
- 시각분석기, 모바일기반 다차원 생체신호 측정 및 통합분석시스템
- 평가요소:
시각분석을 통한 제품의 가시성 검증





기관 역량

바이오의료기기 평가 방법 개발

기기 평가 방법 개발 및 평가 실시

9. 사무용 의자

- 평가 장비 수: 1종
 - 의자형 압력측정기
- 평가요소:
 - 제품 비교를 통한 오추 지지 기능 신뢰도 검증



10. 운송 패키지

- 평가 장비 수: 1종
 - 손가락 압력측정기
- 평가요소:
 - 제품 디자인의 효율성 검증을 위한 인체공학학적 평가



11. LED 플러어 램프

- 평가 장비 수: 2종
 - 사용성평가 빅데이터 분석 모듈 소프트웨어, 중환자측정기
- 평가요소:
 - 가독성을 위한 적정 글자크기 설계 평가



12. 공기청정기

- 평가 장비 수: 5종
 - 시각분석기, 모바일기반 다차원 생체신호 측정 및 통합 분석시스템, 무선근전도측정기, 손가락 압력측정기, 3차원 형상조형기
- 평가요소:
 - 인체공학적인 제품 디자인 설계 검증



13. 외골격 로봇

- 평가 장비 수: 4종
 - 6축 로드셀 플랫폼, 고정형 적외선 카메라, 대형 트레이드밀, 휴대형 호흡가스분석장비
- 평가요소:
 - 인체역학 분석을 통한 외골격로봇 하중지지 효율성 검증



14. 봉어 운동기구

- 평가 장비 수: 1종
 - 소음 측정기
- 평가요소:
 - 소음 측정을 통한 제품 성능 검증



15. 거북목 교정장치

- 평가 장비 수: 3종
 - 손가락 압력 측정기, 3D 연부스캐너, 실시간 동작 추적장비
- 평가요소:
 - 제품 설계를 위한 인체 반응 데이터 수집



16. 보행보조차

- 평가 장비 수: 2종
 - 손바닥 압력측정기, 대형 트레이드밀
- 평가요소:
 - 보행 경사도에 따른 보행보조차 브레이크 기능 검증



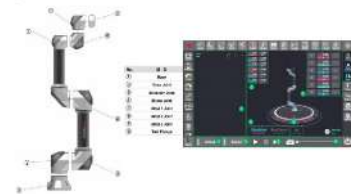
기관 역량

평가 사례 - 레인보우로보틱스

협동로봇의 제품 성능 검증을 위한 사용성평가 프로세스

1. 제품 분석 및 평가 설계

1) 제품 분석



2) 사용성평가 실험 설계 및 설문지 개발



2. 사용성평가 대상군 선정 및 모집

- 평가 대상자 선정기준: 공과대학 전공 학부생 및 대학원생 15명
- 평가 대상자 모집: 4년제 대학 공학계열재학생 15명 모집 완료

연구개발과 부원장
협동로봇개발을 위한 사용자 대상 평가

본 사용성평가의 목적은 협동로봇을 이용한 사용자, 전문가, 일반 사용자 등 다양한 사용자 그룹의 사용성 평가를 위한 것입니다.

본 사용성평가의 목적은 협동로봇을 이용한 사용자, 전문가, 일반 사용자 등 다양한 사용자 그룹의 사용성 평가를 위한 것입니다.

본 사용성평가의 목적은 협동로봇을 이용한 사용자, 전문가, 일반 사용자 등 다양한 사용자 그룹의 사용성 평가를 위한 것입니다.

| 구분 | 성별 | 연령 (세) | 학력 | 학부 | 평가 | 평가결과 (점수/100) |
|----|----|--------|-----|------|----|---------------|
| 1 | 남 | 27 | 대학원 | 기계공학 | 평가 | 85 |
| 2 | 남 | 25 | 대학원 | 기계공학 | 평가 | 78 |
| 3 | 남 | 22 | 대학원 | 기계공학 | 평가 | 82 |
| 4 | 남 | 24 | 대학원 | 기계공학 | 평가 | 80 |
| 5 | 남 | 23 | 대학원 | 기계공학 | 평가 | 83 |
| 6 | 남 | 21 | 대학원 | 기계공학 | 평가 | 79 |
| 7 | 남 | 26 | 대학원 | 기계공학 | 평가 | 81 |
| 8 | 남 | 24 | 대학원 | 기계공학 | 평가 | 84 |
| 9 | 남 | 23 | 대학원 | 기계공학 | 평가 | 80 |
| 10 | 남 | 25 | 대학원 | 기계공학 | 평가 | 82 |
| 11 | 남 | 22 | 대학원 | 기계공학 | 평가 | 77 |
| 12 | 남 | 24 | 대학원 | 기계공학 | 평가 | 81 |
| 13 | 남 | 23 | 대학원 | 기계공학 | 평가 | 83 |
| 14 | 남 | 25 | 대학원 | 기계공학 | 평가 | 79 |
| 15 | 남 | 24 | 대학원 | 기계공학 | 평가 | 82 |
| 평균 | 남 | 24 | 대학원 | 기계공학 | 평가 | 81 |

3. 사용성평가 진행

1) 제품 사용법 교육



2) 사용성평가 장비 기반 작업 수행 평가 실시



- 심박변이도 측정구간
 i) 제품 사용법 교육 후 10분간 휴식 시간 동안 baseline 심박변이도 측정
 ii) 과제 수행동안 심박변이도 측정



기관 역량

평가 사례 - 레인보우로보틱스

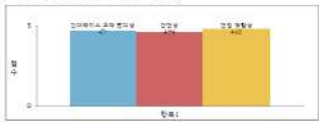
협동로봇의 제품 성능 검증을 위한 사용성평가 프로세스

4. 사용성평가 설문데이터 분석 및 결과 도출

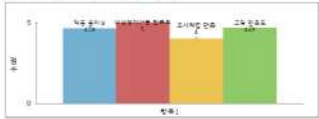
1) 효과성 (작업수행 성공률(%))



2) 효율성 (5점척도 점수 평균)



3) 만족도 (5점척도 점수 평균)



5. 사용성평가 장비 측정 데이터 분석 및 통계적 결과 도출

1) 프로그램 코딩 경험도별 작업수행시간 분석

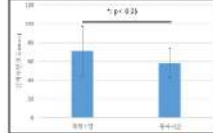
- 통계 분석방법: One-way ANOVA (일원배치 분산분석)



- 해석: 프로그램 코딩 경험도에 따라 작업수행 시간은 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않음 ($p = 0.690$)

2) 협동로봇 프로그램 코딩에 따른 심박변이도 변화 분석

- 통계 분석방법: Paired T-test (대용표본 T-검정)



- 해석: 과제 수행시간에 측정된 심박변이도는 휴식시간에 측정된 심박변이도보다 통계적으로 유의미하게 증가된 것을 확인함 ($p = 0.002$)

6. 사용성평가 보고서 발행



기관 역량

평가지표 정량화 프로세스 구축

8개 제품에 대한 사용성평가 지표 개발 및 평가 실시

1. 공기청정기

- 지표: 효율성(8), 효과성(2), 만족도(4)
- 평가기준: 효율성(80%이상), 효과성, 만족도(4.0이상)



2. 유아용 역류방지쿠션

- 지표: 효율성(4), 효과성(1), 만족도(3)
- 평가기준: 효율성(80%이상), 효과성, 만족도(4.0이상)



3. 냉장고

- 지표: 효율성(4), 효과성(1), 만족도(1)
- 평가기준: 효율성(80%이상), 효과성, 만족도(4.0이상)



4. 스마트 미러

- 지표: 효율성(3), 효과성(2), 만족도(1)
- 평가기준: 효율성(80%이상), 효과성, 만족도(4.0이상)



5. 변기용 안전손잡이

- 지표: 효율성(3)
- 평가기준: 효율성(80%이상)



6. 기공용 모터제어기

- 지표: 효율성(2), 만족도(2)
- 평가기준: 효율성(80%이상), 만족도(4.0이상)



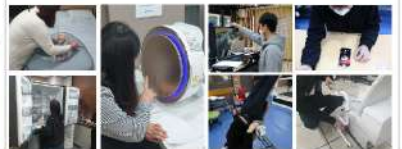
7. 전동 회전 장치

- 지표: 효율성(5), 효과성(2), 만족도(4)
- 평가기준: 효율성(80%이상), 효과성, 만족도(4.0이상)



8. 스마트 정자 측정기

- 지표: 효율성(4), 효과성(2), 만족도(2)
- 평가기준: 효율성(80%이상), 효과성, 만족도(4.0이상)





01. 기관 역량

표준 데이터 측정 및 프로세스 구축



기관 역량

바이오의료 전문인력 양성교육 (기업현장 방문)

- 교육목적** 바이오 전문인력 양성 및 기업 자체적으로 평가를 수행할 수 있는 환경을 조성하고자 함
- 교육내용** 평가 정의, 절차 및 방법, 응용 사례 등 각 그룹별 맞춤형 킷텐츠 및 커리큘럼으로 구성
- 교육일정** 2020. 1~4월 중 5회(1회당, 4~6H) 실시하였으며, 신청기업체 현장에 방문하여 교육진행
- 교육인원** (주)명성 흥일성 연구소장 등 236명 (중소기업 재직자 대상)

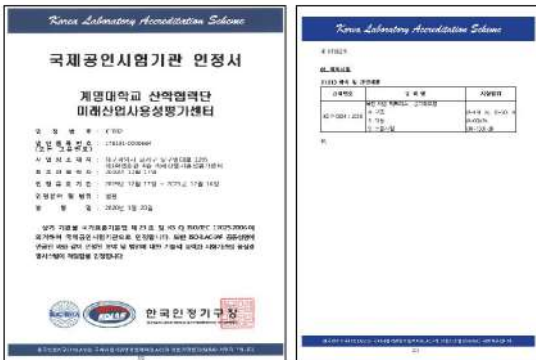
| 순번 | 일자 | 시간 | 인원(명) | 기업명 |
|----|-------------|---------------|-------|----------------|
| 1 | 2020. 1. 30 | 12:00 ~ 16:00 | 53 | (주)비알네트콤 등 8개사 |
| 2 | 2020. 4. 10 | 10:00 ~ 16:00 | 52 | (주)세양 |
| 3 | 2020. 4. 12 | 10:00 ~ 16:00 | 45 | (주)덴티스 |
| 4 | 2020. 4. 16 | 10:00 ~ 16:00 | 48 | (주)보국전자 |
| 5 | 2020. 4. 18 | 10:00 ~ 16:00 | 65 | (주)명성 |



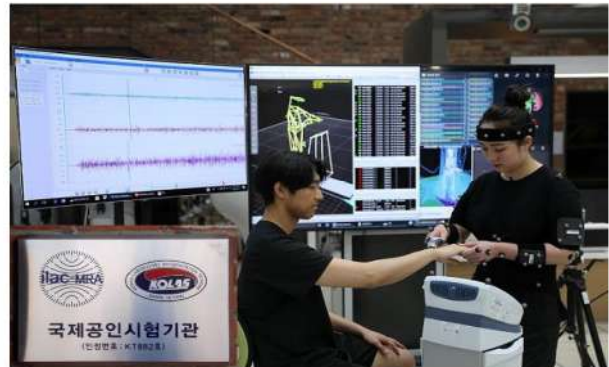
기관 역량

Korea Laboratory Accreditation Scheme (KOLAS) 인정 획득

- ❑ KOLAS 시험기관 인정을 득함으로써 국제적으로 통용되는 KOLAS 시험성적서 발급이 가능함
- ❑ 인정번호: KT882



KOLAS 인정서



KOLAS 명패 및 센터 내부진경

기관 역량

의료기기 사용적합성 환경조성

- ❑ 의료기기 사용적합성 평가의 필요성
 - 사용적합성은 의료기기의 정확한 사용 및 사용 오류와 관련된 문제로부터 발생할 수 있는 위험을 평가하고 완화함을 목적으로 함
 - 해외 수출시(미국 FDA, 유럽 CE 등) IEC60601-1-6에서 정의한 사용적합성 결과를 요구하고 있으며, 국내에서도 2015년부터 (4등급) 의무적용되어 인 허가 심사시 첨부하도록 권유하고 있음 (식약처 고시)
- ❑ 규격서 실증평가를 위한 사용적합성 테스트 환경을 조성하고자 함
 - 기존의 공간 및 장비를 활용하여 (스마트리빙랩 및 스마트리빙랩 모니터링 시스템) 사용적합성 환경을 조성 예정임



< 기존 스마트리빙랩 및 모니터링 시스템 >



< 의료기기 사용적합성 평가실 >



기관 역량

바이오산업 연구개발 경력

센터 - 동산의료원, 브레인 카테터 공동개발

AL Based Alzheimer Diagnosis using Biophotonics

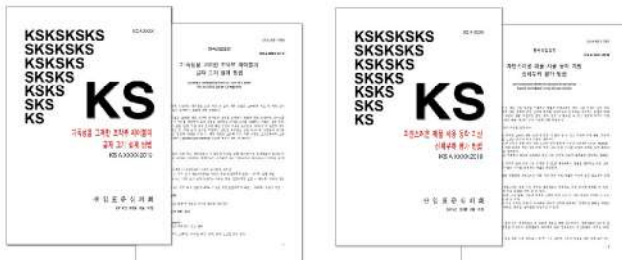
계명대 동산병원, 뇌혈관내수술 시뮬레이터로 수술기법 전수

계명대, 시 기반 알츠하이머 광림치료법 개발

기관 역량

바이오, 의료기기 평가 공정기술 국가 표준 6 제정 및 고시

- ❑ 사용성평가 공정기술 (동작, 인지, 감각)이 국가표준인 KS 산업표준을 득함으로 연구 성과물 (평가데이터 등)에 대한 대내외 공신력 확보
- ❑ 고시기관: 산업통상자원부 소속기관 국가기술표준원 (고시번호: 2020-0062)
- ❑ 고시명: KSA9242, 자연스러운 제품 사용 동작 기반 신체 부하 평가 방법
KSA9243, 가독성을 위한 조작부 레이블의 글자 크기 설계방법



KS표준 제정안 2종

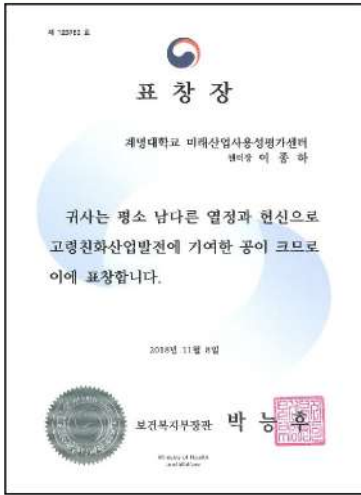


KS표준 제정안 자문회의

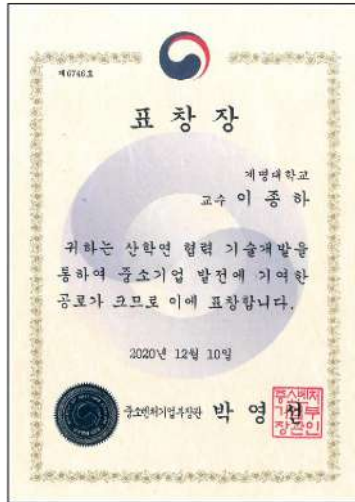
국제표준화(ISO) TC159 회의

기관 역량

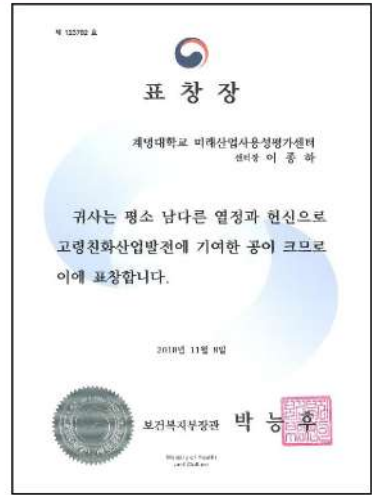
보건복지부, 중소기업벤처부, 중소벤처기업청장 수상



보건복지부 장관 표창
(고령친화산업 육성 분야)



중소기업벤처부 장관 표창
(기술협력 부문)



대구경북지방중소벤처기업청장 표창
(산학협력 기술개발사업 성과부문)

추진성과

(홍보 활동) 고령친화제품 체험관 운영

- ❑ 고령친화제품 사용성평가 네트워크 구축을 위한 공동협력 업무협약(MOU) 체결
 - 일시 및 장소: 2021. 4. 15 (목), 계명대학교 산학협력단 회의실
 - 업무 협약 기관: 성서노인종합복지관
- ❑ 고령친화우수제품 전시 체험관 설치 수행 중 (설치장소: 성서노인종합복지관 2층 (면적: 90m² 이상))



MOU 체결 및 협약서



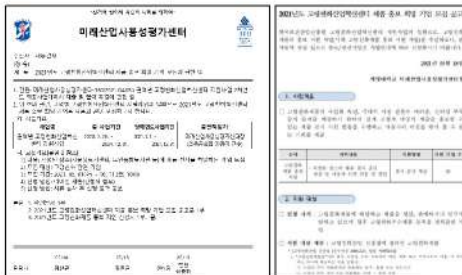
고령친화제품 체험관 운영

추진성과

(홍보 활동) 고령친화제품 체험관 운영

□ 체험관 고령친화우수제품 전시를 위한 기업 선정 평가 수행 및 제품 선정

- 제품 전시 희망 기업 모집 공고 개시(2021.4)
- 제품 전시 희망 기업 선정 위원회 2건 수행(경북대 김명남 교수, 성서노인종합복지관 조재경 관장 외 4명)
- 체험관 시설 완공 후 제품 전시 예정 (2021.09~10월 중)



전시제품 희망 기업 모집 공고문



제품 선정 자문회의

| 순번 | 업체명 | 전시 제품 |
|----|------------|-----------------------|
| 1 | 대형면직 | 고령자용웨어러블 공기정화기 |
| 2 | 민앤델 | 치매예방 운동 자전거 |
| 3 | 나이스믹 | 나이스워커 |
| 4 | 엘씨텍 | 변기안전순습이 |
| 5 | 유니리버코퍼레이션 | 미끄럼방지매트, 실내용 걸서프 (6종) |
| 6 | 인셉션업 | 시니어 실장 건강 퍼지형 전서 |
| 7 | 차이씨에프테크놀로지 | 가정용 헬스 모니터링 기기 |
| 8 | 웹스울 | 스마트 약상자 케비넷 |
| 9 | 엘에스케이이화인텍스 | CLURA 요실금관리(4종) |
| 10 | 진흥사물 | 지팡이 |
| 11 | 명성실버케어 | 안전순습이(2종) |
| 12 | 윌화 | 요실금패드, 미끄럼방지 양말 |
| 13 | 유광정밀 | 지팡이, 안전순습이, 단차척소기 |
| 14 | 세비양 | 안전순습이(3종) |
| 15 | 보림윌믹 | 미끄럼방지매트(3종) |
| 16 | 글하알말 | 미끄럼방지양말(4종) |

제품 선정 정보

추진성과

(홍보 활동) 고령친화산업관련 박람회 참가

□ 고령친화산업관련 박람회 참가

- 일시 및 장소: 2021.11.10(수) ~ 11.12(금), 대구 EXCO
- 참석자: 계명대 고령친화산업혁신센터 및 기업지원 수혜기업 등
- 참가 목적: 고령친화제품 사용성평가 지원사업 및 주요성과 홍보, 기업 등 네트워크 교류 진행



추진성과

(평가 교육) 기업 방문

- 고령친화우수제품 기업 방문 교육 8건
 - 대상자: 방문기업의 제품 개발 실무자 (8기업 총 54인)
 - 목적: 고령친화우수제품 사용성평가 방법 및 제품 평가 결과 활용 방안 교육

| 순번 | 방문 기업명 | 일시 | 교육 인원 |
|----|----------|------------|-------------|
| 1 | 용화 | 2021.03.26 | 총 54인 참석 |
| 2 | 포에버헬스케어 | 2021.04.22 | |
| 3 | 현대메딕스 | 2021.04.23 | |
| 4 | 유광정밀 | 2021.05.27 | |
| 5 | 리햐케어 | 2021.07.09 | |
| 6 | ㈜대세엠.케어 | 2021.07.22 | |
| 7 | (주)대구정공 | 2021.08.26 | |
| 8 | (주)영화의료기 | 2021.10.01 | |



기업 방문 및 기업 실무자 센터 방문

추진성과

(평가 교육) 고령친화우수제품 세미나

- 고령친화우수제품 사용성평가 기술 및 우수 사례 공유 세미나
 - 일시 및 장소: 2021.09.29(수), 계명대 고령친화산업혁신센터
 - 참석자: 성서노인복지회관, 센터 등 사업관계자 20명
 - 발표내용: 고령친화제품 정책(노인장기요양보험법) 동향 및 사용성평가 기술 공유

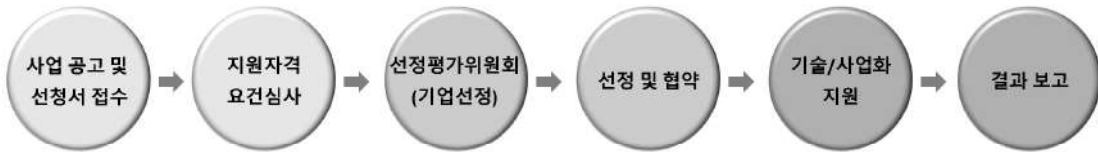




추진성과

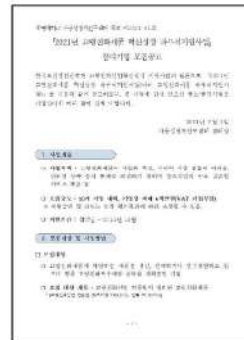
(기업지원) 고령친화제품 혁신성장 바우처지원사업

추진 절차



지원 내용

| 구분 | 내용 | 선정 업체 |
|------------------|---|-------------|
| 기술지원 | • 시제품 제작, 제품 고급화, 기술 지도 (자문), 인증/시험분석, 기술 이전 등 | 5개社 |
| 사업화지원 | • 마케팅지원, 디자인, 브랜드 개발, 전시회 참가, 컨설팅 지원, 바이어 발굴, 시장 조사 등 | 5개社 |
| 총 선정 업체 수 | | 10개社 |



추진성과

(기업지원) 고령친화제품 혁신성장 바우처지원사업

선정평가 위원회 개최

일시: 2021.08.23
평가 경쟁률: 1:1.5



| 연번 | 기업명 | 적용 제품 | 지원 방식 | 지원결과 |
|----|----------|----------------|------------|--|
| 1 | ㈜렉스코 | 전자웨어트 머신 | 기술지원 | 국내 인증 지원 2건(KC 전자파적합성 시험, KC 전기 안전 시험) |
| 2 | ㈜링크유티스 | 육정안원패드 | 기술지원 | 시제품 제작 도출 |
| 3 | ㈜보국전자 | 전기메트, 전기요 | 기술지원 | 전자파적합성 시험 지원 (KTR 성적서) |
| 4 | 주식회사 씨터넷 | 스마트 피트니스 | 기술지원 | 국내 특허 출원 1건 |
| 5 | ㈜알앤유 | 피부미용기기 | 기술지원 | 시제품 제작 지원 (체어보드 HW PBA, PCB, 디자인 독업) |
| 6 | 엑스토 | 요양 보호사용 스마트 워치 | 기술, 사업화 지원 | 제품 모선 그래픽 영상 제작 |
| 7 | 주식회사 우수 | 발목보호대 | 기술지원 | 시제품 제작 도출 |
| 8 | ㈜인디텍 | EYAS Standing | 기술지원 | 시제품 제작 도출 |
| 9 | 헨리기술(주) | 양방향 진단키트 | 기술지원 | 시제품 제작 도출 |
| 10 | 주식회사 헬스몽 | 스마트 의상자 | 기술지원 | 시제품 제작 도출 (PCB보드) |
| 11 | ㈜엔달코어 | 이지 올드 | 기술지원 | 시제품 제작 도출 |
| 12 | ㈜인센션랩 | 심전도 센서 | 기술, 사업화 지원 | 시제품 제작 도출(웨어블 의료 설계, 외형 디자인 보완) |

추진성과

(사용성평가 기술 개발) 고령친화제품 기업지원 제품 평가

- ❑ 고령친화우수제품 1분기 사용성평가
- ❑ 평가기간: 2021. 03
- ❑ 평가 제품 수(신규/연장): 총 6건(신규: 3건, 연장: 3건)



사용성평가 의뢰 품목



사용성평가 수행



사용성평가 성적서

추진성과

(사용성평가 기술 개발) 고령친화제품 기업지원 제품 평가

- ❑ 고령친화우수제품 2분기 사용성평가
- ❑ 평가기간: 2021. 05
- ❑ 평가 제품 수(신규/연장): 총 22건(신규: 7건, 연장: 15건)



추진성과

(사용성평가 기술 개발) 고령친화제품 기업지원 제품 평가

- ❑ 고령친화우수제품 3분기 사용성평가
- ❑ 평가기간: 2021.07
- ❑ 평가 제품 수(신규/연장): 총 22건(신규: 17건, 연장: 5건)



사용성평가 의뢰 품목

사용성평가 수행



사용성평가 성적서

추진성과

(사용성평가 기술 개발) 고령친화제품 기업지원 제품 평가

- ❑ 고령친화우수제품 4분기 사용성평가
- ❑ 평가기간: 2021.10
- ❑ 평가 제품 수(신규/연장): 총 12건(신규: 8건, 연장: 4건)



사용성평가 의뢰 품목

사용성평가 수행



사용성평가 성적서

추진성과

(사용성평가 기술 개발) 고령친화제품 사용성평가 가이드라인 개발

- ❑ 고령친화우수제품 사용성평가 가이드라인 개발 7건 개발 완료
- ❑ 품목: 고령자용에이프런, 건식반식욕기, 온수매트, 자동소변처리기, 저주파자극기, 고령자용 침대 매트리스, 높낮이 조절 세면기
- ❑ 목적: 품목별 사용성평가 지표 개발



가이드라인개발 품목



가이드라인 개발 수행



품목별 사용성평가 가이드라인 개발

추진성과

사용성평가 보급확산 교육 개발

사용성평가 교육 확산



계명대학교 의과대학 정규 교과목 수업 개설

교과명: 사용성평가실험 및 실습(3학점)



보급확산 사용성평가교육 내용

The educational content includes:

- 1. 개요 (Overview):** Introduction to Usability Test, its importance, and the process.
- 2. 연구 방법 (Research Method):** Detailed steps for conducting usability tests, including participant selection and task design.
- 3. 연구결과 (Research Results):** Examples of usability test results, such as heatmaps and error logs.



추진성과

학술활동 및 심포지엄

대한 인간공학회 학술대회

일시/장소 2021.11. 28(일) ~ 12.01(수) / 제주 ICC
주요내용 사용성평가 발표 (2건)



고령친화제품 및 보조기기 사용성평가 지원 협의

일시/장소 2021.11. 10(수) / 센터 회의실
주요내용 국립재활원 재활연구소 보조기기 열린플랫폼 사업관련 사용성평가 및 기업지원 방안 협의



한국산업기술진흥원 i-platform 협의회

일시/장소 2021. 12. 14(화) / 조선필리스서울 강남
주요내용 기업지원 우수사례 분야 발표 및 기업지원 우수단체 표창 수여



2021 대구 액티브 시니어박람회

일시/장소 2021. 11. 10(수) ~ 12(금) / 대구 엑스코
주요내용 기업지원 성과 및 센터 사업 홍보 (공동부스)



추진성과

대외홍보 및 언론보도

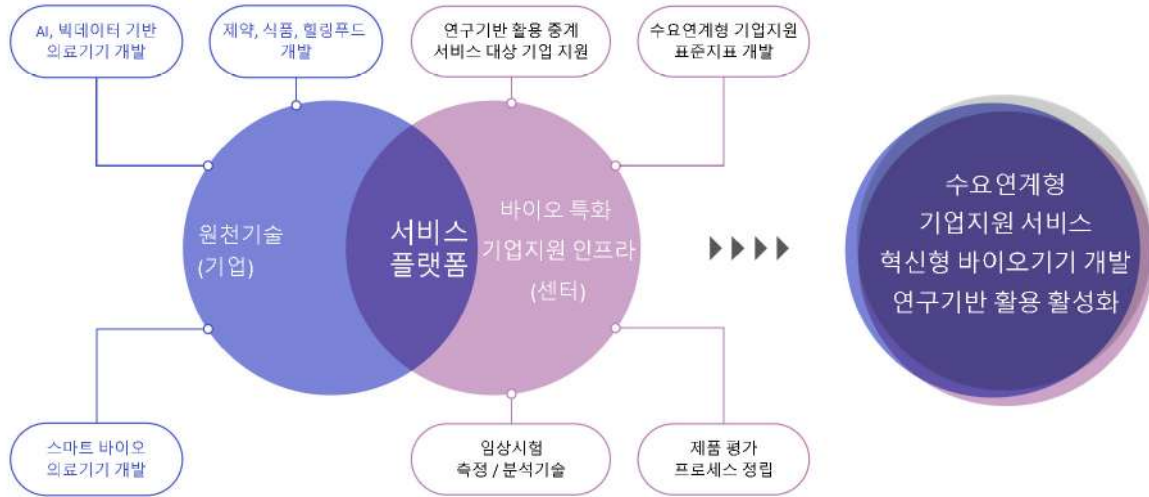
계명대 고령친화산업혁신센터 홍보영상 제작 및 송출

1. 센터 홈페이지(<http://www.usability-center.com/>) 접속
2. 기기 검색 예약 및 신청 완료
3. 수수료 납부
4. 시험 후 성적서 발급
대표번호 / 053-590-8983

계명대 고령친화산업혁신센터 홈페이지 운영 및 대외 홍보 등 (<http://kmsenior.org/main/main.php>)

기관 역량

공익성을 위한 바이오 혁신기업 서비스 오픈 플랫폼



센터 협력 기관

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |



LIVE 유튜브 온라인 생중계
대학리빙랩네트워크



[발표 3]

배리어프리 리빙랩

동서대학교 이현동 교수

대학리빙랩네트워크

2021 리빙랩트윈 프로젝트 성과공유회

배리어프리 리빙랩

2022.01.20.
동서대학교 LINC+사업단 이현동

DSU 동서대학교
LINCPLUS+

목차

1. 배리어프리 리빙랩
2. 장애인미디어축제(배리어프리 리빙랩 성과)
3. 기대효과 및 개선계획

1. 배리어프리 리빙랩

■ 수요분석 및 필요성

- 배리어프리 사회적 인식 확산 및 장애인의 제한적 문화·예술 활동
 - ※ 2018년 부산복지개발원 발표 자료에 따르면 부산시 등록 장애인은 17만1064명이며, 이 중 97%가 문화·예술 활동 경험이 없는 것으로 나타남
- 영화·영상도시 부산의 새로운 성장 동력을 확보하고, 지역 청년의 영화·영상분야 역량 강화 및 사회 참여를 유도하기 위한 지역사회 상생·협력 지원사업 필요



오 의원에 따르면 현재 부산시에 등록된 장애인은 전체 인구의 5%(17만 1064명)에 이르지만, 문화예술 활동 미경험 장애인이 절대적 다수(97%, 영화 제외)를 차지하고 있다. 그 이유는 비용 부담(36.8%), 프로그램 부재(15.6%), 시간 부족(10.6%), 인근 시설 부재(11.0%), 교통 불편(8.8%), 불편한 편의시설(3.8%), 정보 부족(6.4%) 등으로 나타났다.

오 의원은 "장애인 문화예술활동에 대한 부산시의 지원비는 고작 1500만 원에 불과하다"고 지적하고 "장애인도 비장애인과 동등한 문화활동을 할 수 있도록 부산시가 장애인 전문 예술단을 만들고 이를 육성 지원할 토대를 마련해 줄 것"을 촉구했다.

2

1. 배리어프리 리빙랩

- 배리어프리에 대한 사회적 인식이 확대되고 있는 상황에서 배리어프리 문화콘텐츠 제작을 통해 장애의 장벽을 허문 2021 장애인미디어축제 운영

- 동서대학교[문화콘텐츠 제작 및 공연], 부산시청자미디어센터[장애인미디어축제 기획], 부산장애인총연합회[자문 및 운영] 협업으로 배리어프리 문화콘텐츠 제작 및 장애인미디어축제 운영

■ 배리어프리 뮤지컬

- 산학학점 Pool제 기반의 융복합 교육을 통한 배리어프리 뮤지컬 제작
- 장애인과 비장애인이 함께 관람할 수 있는 뮤지컬 시나리오 개발 및 뮤지컬 제작
- 배리어프리 뮤지컬 각색 및 공연

■ 배리어프리 독립영화 제작 및 상영

- 학생들의 적극적인 참여를 통한 부산지역 문화선도를 위한 독립영화 제작
- 배리어프리 영화상영을 위한 화면해설 및 자막 제작

3

1. 배리어프리 리빙랩

- 부산시청자미디어센터와 동서대학교 학생들이 배리어프리 문화콘텐츠 제작(8월~12월) 및 부산 센텀시티에서 2021 장애인미디어축제(2021.12.01~02.) 운영

| 연번 | 활동명 | 추진일정 | | | | | 비고 |
|----|----------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----|
| | | 2021.08. | 2021.09. | 2021.10. | 2021.11. | 2021.12. | |
| 1 | 기초조사 및 문제정의 | | | | | | |
| 2 | 워크샵 및 아이디어선 | | | | | | |
| 3 | 배리어프리 문화콘텐츠 프로토타입 제작 | | | | | | |
| 4 | 결과물 공유 (장애인미디어축제) | | | | | | |

■ 배리어프리 리빙랩 트윈 프로젝트

- 동서대학교 : 배리어프리 문화콘텐츠 제작 리빙랩(배리어프리 뮤지컬, 배리어프리 영화4편 제작)
- 동국대학교 : 배리어프리 영화제작 리빙랩 (배리어프리 영화2편 제작)

4

2. 장애인미디어축제(배리어프리 리빙랩성과)

■ 장애인미디어 축제

- 부산 배리어프리존 확대 운영 및 장애인 문화·예술선도 사업을 통한 성과



5

2. 장애인미디어축제(2019 배리어프리 리빙랩성과)

■ 배리어프리 뮤지컬 제작 및 공연, 비정형 콘텐츠를 위한 배리어프리 APP 서비스

- 기존의 뮤지컬 공연에 시청각 장애인 관람이 가능하도록 음성해설과 자막 해설을 삽입한 배리어프리 버전의 '헤어스프레이' 공연 시연 및 비정형 문화 콘텐츠인 뮤지컬 공연에서 배리어프리 App 시범 서비스
- 센텀 소향씨어터(19.10.11(금), 14:00~16:00) 공연



www.biff.kr/kan/ksdm/10000001/page.asp?page_num=993
 부산국제영화제 | 3-12 Oct. ...

● 배리어프리 뮤지컬

일시: 2019년 10월 11일 14시 / 장소: 소향씨어터



배리어프리 뮤지컬은 기존 뮤지컬에서 청각장애인의 관람을 위한 청연해설과 안드 뮤지컬입니다. 이번 배리어프리 뮤지컬은 동서대학교 뮤지컬학과와 '헤어스프레이'를 부산시 지역사회 상생·협력사업 지원, 동서대학교 협력



부산시 지역사회 상생·협력사업 및 동서대 LINC+사업 지원

2. 장애인미디어축제(2019 배리어프리 리빙랩성과)

■ 배리어프리 친화형 제품 제작 및 전시

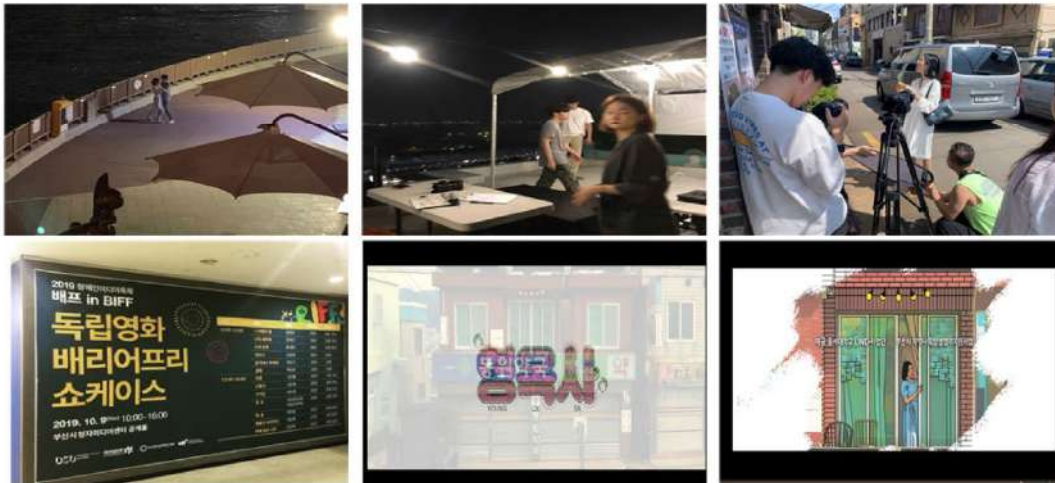
- 산학협동 Pool제 기반의 융복합 교육을 통한 배리어프리 친화형 제품 기획(이미지, 영상) 및 프로토타입 제작: '청각장애이용 웨어러블 조끼', '시각장애이용 멀티탭', '청각장애인을 위한 카시트'
- 영화의전당 야외광장 BIFF 전시체험 부스(19.10.3(목) ~ 10.12(토))



2. 장애인미디어축제(2019 배리어프리 리빙랩성과)

■ 배리어프리 독립영화 제작 및 상영

- 학생들의 참여를 통한 부산지역 문화선도를 위한 독립영화 제작
(영도 지역의 봉산 마을에 위치한 영옥사라는 사진관을 주요 장소로 촬영한 창작 뮤지컬 영화)
- 배리어프리 영화상영을 위한 화면해설 및 자막 제작
- 부산시청자미디어센터(19.10.9(수), 10:00~12:00) 독립영화(영옥사 - 영도 옥상 사진관) 배리어프리 독립영화 20분 상영



8

2. 장애인미디어축제(2019 배리어프리 리빙랩성과)

■ 장애인을 위한 뮤지컬 소개 배리어프리 라디오 방송

- 뮤지컬 원작의 영화를 알아보고, 뮤지컬 전공자들의 즉석 연기와 함께 뮤지컬을 소개하는 보이는 라디오 방송 진행
- 부산시청자미디어센터의 미디어 방송 차량 활용 및 뮤지컬과 교수 및 학생 진행
- 남포동 BIFF 광장(19.10.4(금) ~ 10.6(일), 15:00~15:50)
공개 라디오 방송, 라디오 주파수 94.1MHz, 페이스북 BiFM 94.1 페이지, 아프리카 TV를 통해서도 실시간 방송



9

2. 장애인미디어축제(2019 배리어프리 리빙랩성과)

■ 센텀시티 배어프리존 운영<어둠속의 영화관 운영(피규어)>

- 어둠 속의 영화관 체험 부스를 통해 완벽한 암실에 영화 대표소, 영화상영관을 재현해 놓고 시각장애인이 비장애인 그룹을 인솔하면서 완벽한 어둠의 세상에서 영화 관람을 체험하는 프로그램 운영
- 영화의전당 야외광장 BIFF 전시체험 부스(19.10.3(목) ~ 10.12(토), 09:00~18:00, 40분 가량 소요)



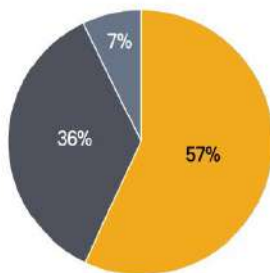
10

2. 장애인미디어축제(2019 배리어프리 리빙랩성과)

■ 2019년 장애인미디어축제 및 배리어프리 관련 프로그램 운영 만족도

장애인미디어축제 필요성

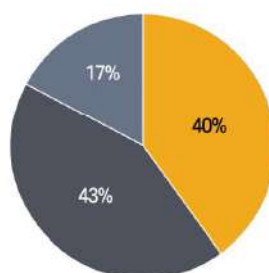
장애인미디어가 필요하다고 응답(90%)



- 매우 그렇다.
- 그런 편이다.
- 보통이다.

운영 만족도

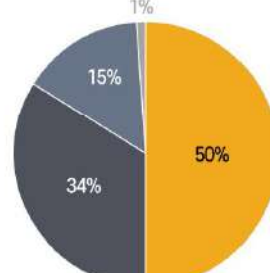
2019 장애인미디어축제에 만족한다고 응답(86.5%)



- 매우 그렇다.
- 그런 편이다.
- 보통이다.

향후 참여 계획

2020 장애인미디어축제에 참석하겠다고 응답(84.6%)



- 매우 그렇다.
- 그런 편이다.
- 보통이다.
- 그렇지 않다.

11

2. 장애인미디어축제(2020 배리어프리 리빙랩성과)

■ 배리어프리 친화형 문화상품 제작 및 전시

- 동서대 패션디자인과 교수 및 학생 참여로 장애인과 비장애인이 함께 사용할 수 있는 배리어프리 마스크 300종 제작
- 수요자 중심의 배리어프리 문화상품 제작을 위한 실무간담회 개최(9.22) → 장애인 의견 청취
- 부산시청자미디어센터 1층 (12.9(수)~12(금)) 전시



14

2. 장애인미디어축제(2020 배리어프리 리빙랩성과)

■ 배리어프리 독립영화 제작 및 상영 + 배리어프리 APP 서비스

- 영화과 교수 및 학생들 참여로 부산지역 문화선도를 위한 독립영화 제작 4편 제작 (김미선, 석대천에 백조가 있을까, 사라지다, 알콜드롭)
- 배리어프리 영화 상영을 위한 화면해설 및 자막 제작
- 유튜브(12.11(금), 10:00~11:20) 배리어프리 독립영화 4편, 총 80분 상영



15

2. 장애인미디어축제(2020 배리어프리 리빙랩성과)

■ 장애인을 위한 배리어프리 라디오 방송

- 영화과 교수 및 동서대학교 뮤지컬과 교수, 학생 및 뮤지컬 배우가 출연하여 뮤지컬 음악을 알아보고, 뮤지컬 전공자들의 즉석 연기와 함께 배리어프리 보이는 라디오 방송 진행
- 부산시청지미디어 1층, 유튜브(12.10(목), 18:00~19:00 / 12.11(금), 12:00~13:00) 실시간 방송

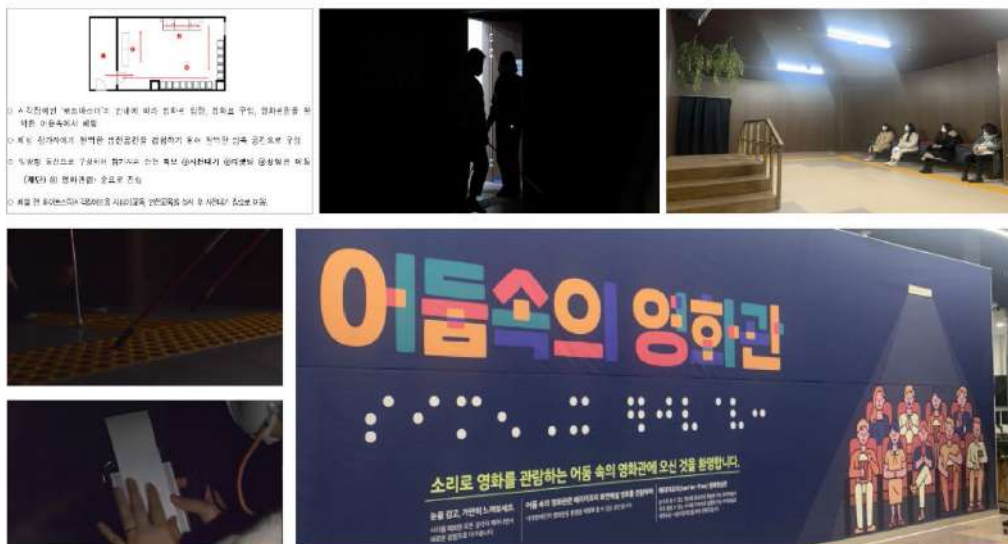


16

2. 장애인미디어축제(2020 배리어프리 리빙랩성과)

■ 배리어프리 체험 '어둠속의 영화관' 운영

- 어둠 속의 영화관 체험 부스를 통해 완벽한 암실에 영화 매표소, 영화상영관을 재현해 놓고 시각장애인이 비장애인 그룹을 인솔하면서 완벽한 어둠의 세상에서 영화관람을 체험하는 프로그램 운영 [영화 : 동서대학교 영화과 학생 작품인 알콜드름]
- 부산시청지미디어터 1층(12.9(수) ~ 12.11(금), 09:00~18:00, 40분 가량 소요)



17

2. 장애인미디어축제(2020 배리어프리 리빙랩성과)

■ 운영 만족도 : 88.8%



■ 언론 홍보 : 50건

- 2020년 장애인미디어축제와 배리어프리존 운영성과를 홍보하기 위해 영상 제작 및 언론홍보 → 센텀시티 배리어프리존 운영에 대한 핵심적인 성과를 영상에 담아 배리어프리존 운영 성과 정리 및 배리어프리 문화 확산



2. 장애인미디어축제(2021 배리어프리 리빙랩성과)

■ 배리어프리 뮤지컬 제작 및 공연

- 뮤지컬과 교수 및 학생, 뮤지컬 배우가 참여하는 배리어프리 뮤지컬 콘서트 'LOVE IS..' 유튜브 중계
- 시청각 장애인도 뮤지컬 관람이 가능하도록 음성해설과 자막 해설 삽입
- 부산시청자미디어센터 2층 공개홀, 유튜브(12.01(수), 15:00 ~ 16:00)



2. 장애인미디어축제(2021 배리어프리 리빙랩성과)

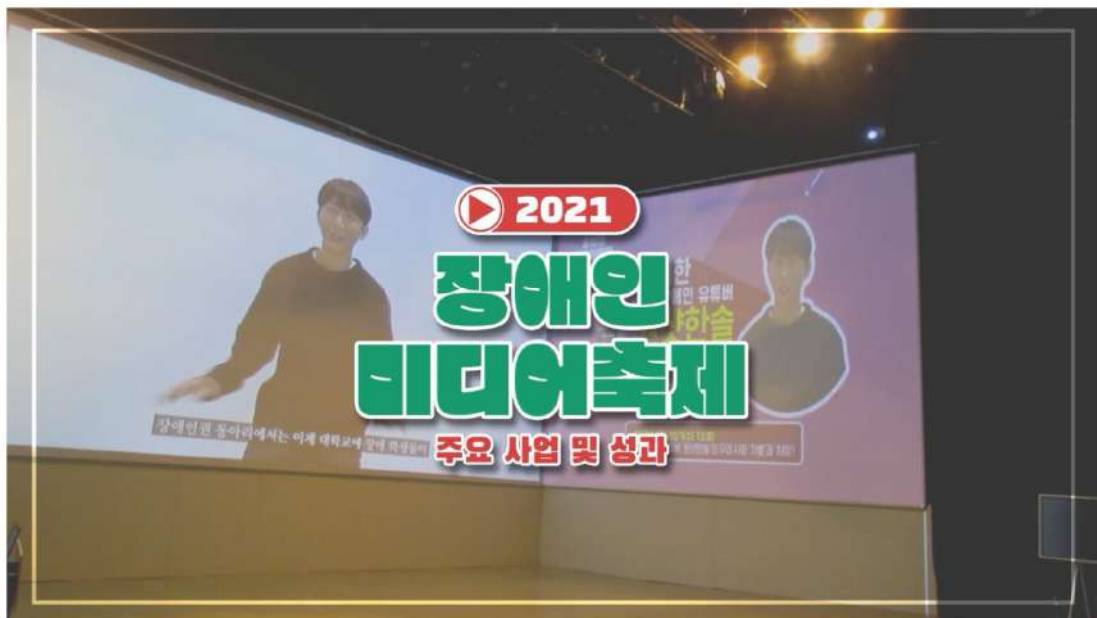
■ 배리어프리 독립영화 제작 및 상영

- 영화과 교수 및 학생들 참여로 부산지역 문화선도를 위한 독립영화 4편 제작과 화면해설 및 자막 제작
- 유튜브(12.02.(목), 10:10~11:50) 배리어프리 독립영화 4편('지도에 없는', '선택', 'but, 벗', '열,셋') 상영



20

2. 2020 장애인미디어축제 영상(3'59")



21

3. 기대효과 및 개선계획

■ 기대 효과

- 영화·영상 산업의 블루오션인 배리어프리 분야 교육 및 행사를 통해, 부산지역사회의 문화 경쟁력 강화하고 사회 참여를 확대
- 장애인의 문화향유 기회 확대로, 문화 소외계층의 폭넓은 영상 소비 촉진

■ 우수성과 활용 및 자립화

- 지역사회 상생·협력 지원 사업성과 확산을 위한 홍보
- 지속적인 장애인미디어 축제 개최 및 운영 확대
- 배리어프리 영화·영상 지역 네트워크 체계 구축
- 정부·지자체 공공기관과의 연계



Q&A



[발표 4]

마을 활성화를 위한 지역놀이 콘텐츠 개발 리빙랩

경남대학교 김상준 교수

대학리빙랩네트워크
2021 리빙랩 트윈 프로젝트 성과발표

지역활성화 리빙랩

어린이 콘텐츠 개발 - 아이좋아 -



발표순서

1. 프로젝트 개요

2. 수행 과정

3. 성과

3.1. 인제대학교 프로젝트 성과

3.2. 경남대학교 프로젝트 성과



1. 프로젝트 개요

- 연구분야 : 지역활성화
- 연구주제
 - 경남대 : 지역정체성 확립을 위한 아카이빙과 스마트 기술 리빙랩
 - 인제대 : 지역 활성화 방안 연구 리빙랩
- 연구유형 : 비교연구
- 연구기간 : 2021년 8월 ~ 12월(총 5개월)

2. 수행과정

- 8월 : 리빙랩 구성
- 9월 : 세부주제 결정
 - 인제대 : 공공놀이터(Cheshire Ground, Meta-campus Playground)
 - 경남대 : 스마트한 마을교과서 제작
- 10월 ~ 11월 : 프로젝트 수행
- 12월 : 성과 공유



3. 성과

- 3.1. 인제대학교 프로젝트 성과
- 3.2. 경남대학교 프로젝트 성과

리빙랩 트윈 프로젝트 결과보고

인제대학교 지역활성화 연구 : 공공놀이터를 중심으로

인제대학교 산학협력단/멀티미디어학부 남민경

010-4705-3962 / 145009@inje.ac.kr



공공놀이터를 주제로 한 리빙랩 연구 타당성을 위한 가설 도출

5Whys

1 Why. 왜 놀이터를 혁신해야 하는가?

지역마다 곳곳에 놀이터 시설이 설치되어 있지만 활용도가 낮음

2 Why. 왜 놀이터의 활용도가 낮은가?

이용하는 사람이 많지 않음

3 Why. 왜 놀이터를 이용하는 사람이 적은가?

시설 사용 연령대가 주로 미취학 아동이나 저학년 어린이용으로 구성되어 있음

4 Why. 왜 미취학 아동이나 저학년 어린이용으로 구성되어 있는 것이 놀이터 이용률을 낮게 하는 요인이 되는가?

미취학 아동은 안전사고나 유괴 등의 위험이 있어서 보호자와 함께 이용해야 함

5 Why. 왜 보호자와 함께 이용하지 못하는가?

아동이 놀이터를 이용하는 동안 보호자가 할 일이 없고 시간을 내지 못하는 경우가 많음



1 Why. 왜 놀이터를 혁신해야 하는가?

지역마다 곳곳에 놀이터 시설이 설치되어 있지만 활용도가 낮음

2 Why. 왜 놀이터의 활용도가 낮은가?

시설 사용 연령대가 주로 미취학 아동이나 저학년 어린이용으로 구성되어 있음

3 Why. 왜 미취학 아동이나 저학년 어린이용으로 구성되어 있는 것이 놀이터 이용률을 낮게 하는 요인이 되는가?

고학년 어린이나 청소년, 대학생들은 신체조건이나 수준, 취향이 맞지 않아 놀기 어려움

4 Why. 왜 고학년 어린이나 청소년, 대학생들에게도 조건에 맞는 놀이터가 제공되어야 하는가?

고학년 어린이나 청소년들은 주말이나 방과 후 만나서 놀 수 있는 장소가 없음(거리를 배회)

5 Why. 왜 고학년 어린이나 청소년들이 주말이나 방과 후 만나서 놀 수 있는 장소가 없는가?

고학년이나 청소년들은 평일 교과학습과 보충학습을 하므로 그 연령층을 배려한 공공공간이 없음

고학년이나 청소년들, 대학생들도 주말을 이용해서 친구들과 어울릴 건전한 장소가 필요함

지역사회 기업 참여형 놀이터

Cheshire Ground



02. 아이디어를 분석하다
JL value matrix

| | People | 캠프온디자인 | | | | 자기개발 | | | | 소계 | 순위 |
|------------------|------------------------------|---------|-------|-------|------|-------|-------|-----|----|----|----|
| | 윤유진 | 전공응용가능성 | 창의적실력 | 시제품출시 | 교육효과 | 트렌드리오 | 진로/창업 | 공모전 | 특어 | | |
| 디자인 Product | 엘리스 테마 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 13 | 1 |
| | 레고 테마 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | -1 | 10 | 4 |
| | 우주 테마 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 11 | 3 |
| | 그림 테마 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 12 | 2 |
| 마케팅 Promotion | 성고정관념타파(남녀구분X) 커뮤니티 (we 팝카페) | 1 | 1 | 1 | 1 | -1 | -1 | 0 | -1 | 9 | 4 |
| | 홈페이지 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | -1 | 11 | 3 |
| | 유튜브 / SNS | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | -1 | 14 | 1 |
| | 배너 광고 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | -1 | 12 | 2 |
| 행정 Politics | 문화체육관광부 | -1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 9 | 1 |
| | 한국관광공사 | -1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 9 | 1 |
| 시장 Price | 임장료를 받는다 | -1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| | 임장료를 받지 않는다 | -1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 장소 Place | 주촌 공터부지 | 1 | 1 | -1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 12 | 1 |
| | 가야랜드 | 1 | 1 | -1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 8 | 2 |
| | 메가마트 | 1 | 1 | -1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 7 | 3 |

- | | | | | |
|--|---|--|---|--|
| <p>Product 디자인</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 엘리스 테마 - 13점 2. 그림 테마 - 12점 3. 우주 테마 - 11점 4. 레고 테마 - 10점 | <p>Promotion 마케팅</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 유튜브 / SNS 광고 - 14점 2. 배너 광고 - 12점 3. 홈페이지 - 11점 4. 성 고정 관념 타파 - 9점 5. 커뮤니티 - 7점 | <p>Politics 행정</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 문화체육관광부 - 9점 2. 한국관광공사 - 9점 | <p>Place 장소</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 주촌 부지 - 12점 2. 가야랜드 부지 - 8점 3. 메가마트 앞 공터 부지 - 7점 | <p>Price 시장</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 임장료 받는다 - 0점 2. 임장료 안 받는다 - 0점 |
|--|---|--|---|--|

1. 1차 기획을 위한 피소나와 사용자 여정 지도를 통한 결과 도출

- 박세영 (41) / 샵리스저사**
 - 안전한 놀이터
 - 쉽게 운영해 볼 수 있는 놀이터
 - 넓은 시설 운영
 - 공간공간
 - 다양한 놀이기구
- 김동철 (65) / 어차브 캠퍼버**
 - 아이들이 다치지 않는 안전한 놀이터
 - 휴게 시설을 설치
- 김한호 (9) / 초등학생**
 - 재미있는 놀이터
 - 친구들과 놀 수 있는 놀이터
 - 놀이하기 볼 수 있는 놀이터
- 박그림 (15) / 중학생**
 - 스타일리시 예쁜
 - 휴게 시설을
 - 넓은 놀이터 놀이터

2. 1차 기획을 위한 피소나와 사용자 여정 지도를 통한 결과 도출

- # 안전한 놀이터
- # 휴게 시설물이 있는 놀이터
- # 넓은 놀이 공간
- # 다양한 색다른 놀이터

3. 1차 기획을 위한 '이상한 나라의 앨리스' 테마 선정 이유

가장 대표로 알려진 '이상한 나라의 앨리스'는 영미권에서 가장 인기 있는 문학작품으로, 1865년 Lewis Carroll의 '이상한 나라의 앨리스'가 출판된 이후 수많은 작품이 영감을 주며 재탄생되고 있다.

이상한 나라의 앨리스는 영미권에서 가장 인기 있는 문학작품으로, 1865년 Lewis Carroll의 '이상한 나라의 앨리스'가 출판된 이후 수많은 작품이 영감을 주며 재탄생되고 있다.

주요 선정 이유:

- 아이들에게 흥미로운 이야기 제공
- 다양한 캐릭터와 배경을 통해 상상력 자극
- 다양한 테마를 통해 다양한 연령대의 아이들에게 호응

4. 1차 기획을 위한 '이상한 나라의 앨리스' 테마 저작권 문제는?

이상한 나라의 앨리스 - 창작 저작권 소멸, 공공 도메인
 '이상한 나라의 앨리스' 작가 루이스 캐롤은 1933년 사망했으므로 저작권은 소멸하였고, 따라서 앨리스를 테마로 한 '이상한 나라의 앨리스' 테마의 사용은 허용될 수 있음.
 그러나 2차 창작물(예: 디즈니, 팬아트)은 다른 저작권으로 보호받을 수 있음.

1. 1차 기획을 위한 데스크 리서치

2021년 1월 31일 기준, 경기도는 경기도민을 위한 다양한 여가 시설을 제공하고 있다. 특히, 경기도는 2021년 1월 31일 기준, 경기도민을 위한 다양한 여가 시설을 제공하고 있다.

2. 1차 기획을 위한 데스크 리서치

최근 많은 지자체가 로보랜드를 유치하고 있다. 이는 로보랜드가 어린이들에게 흥미로운 여가 시설을 제공하고 있기 때문이다. 특히, 마산 로보랜드와 해운대 로보랜드는 대표적인 사례이다.

3. 1차 기획을 위한 데스크 리서치

경기도는 경기도민을 위한 다양한 여가 시설을 제공하고 있다. 특히, 경기도는 2021년 1월 31일 기준, 경기도민을 위한 다양한 여가 시설을 제공하고 있다.

4. 1차 기획을 위한 데스크 리서치

경기도는 경기도민을 위한 다양한 여가 시설을 제공하고 있다. 특히, 경기도는 2021년 1월 31일 기준, 경기도민을 위한 다양한 여가 시설을 제공하고 있다.

5. 1차 기획을 위한 데스크 리서치

1차 기획을 위한 데스크 리서치 결과, 경기도는 경기도민을 위한 다양한 여가 시설을 제공하고 있다. 특히, 경기도는 2021년 1월 31일 기준, 경기도민을 위한 다양한 여가 시설을 제공하고 있다.

6. 1차 기획을 위한 데스크 리서치

경기도는 경기도민을 위한 다양한 여가 시설을 제공하고 있다. 특히, 경기도는 2021년 1월 31일 기준, 경기도민을 위한 다양한 여가 시설을 제공하고 있다.

7. 1차 기획을 위한 데스크 리서치

경기도는 경기도민을 위한 다양한 여가 시설을 제공하고 있다. 특히, 경기도는 2021년 1월 31일 기준, 경기도민을 위한 다양한 여가 시설을 제공하고 있다.

8. 1차 기획을 위한 데스크 리서치

경기도는 경기도민을 위한 다양한 여가 시설을 제공하고 있다. 특히, 경기도는 2021년 1월 31일 기준, 경기도민을 위한 다양한 여가 시설을 제공하고 있다.

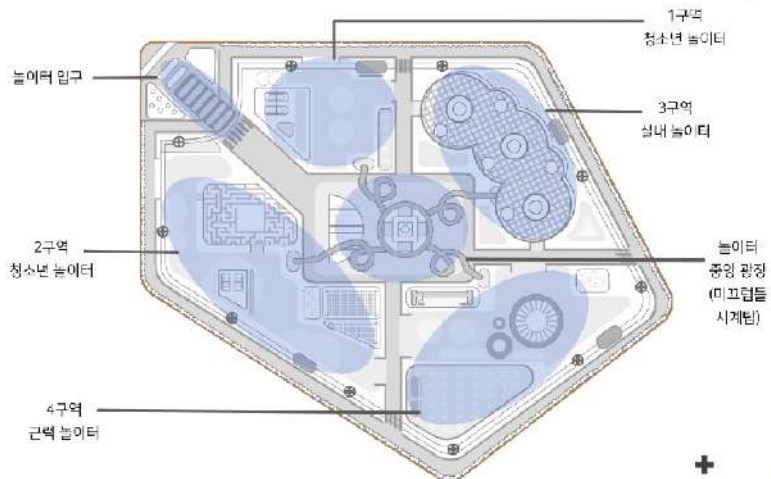
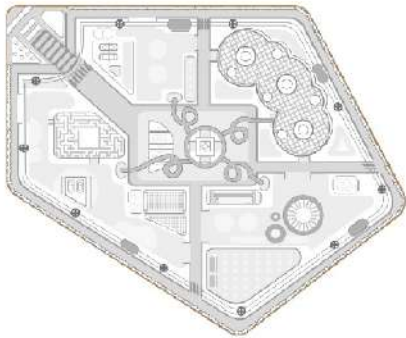
9. 1차 기획을 위한 데스크 리서치

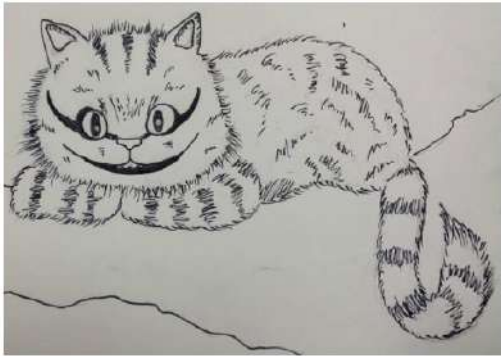
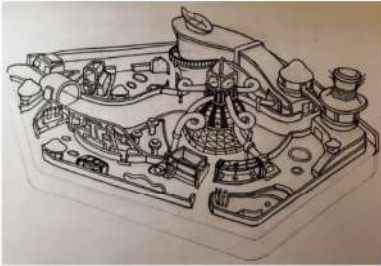
경기도는 경기도민을 위한 다양한 여가 시설을 제공하고 있다. 특히, 경기도는 2021년 1월 31일 기준, 경기도민을 위한 다양한 여가 시설을 제공하고 있다.

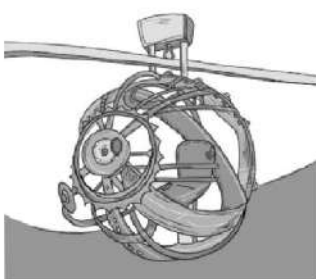
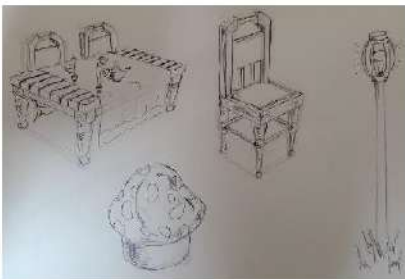
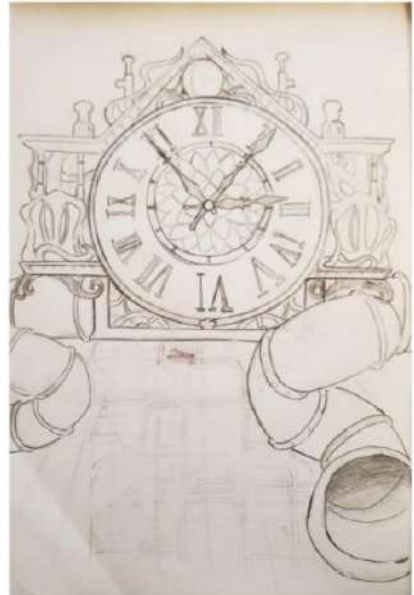
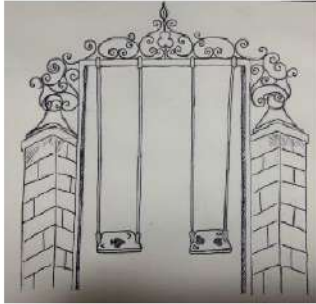
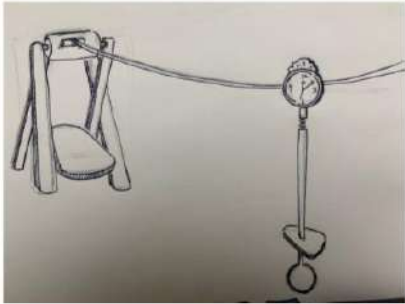
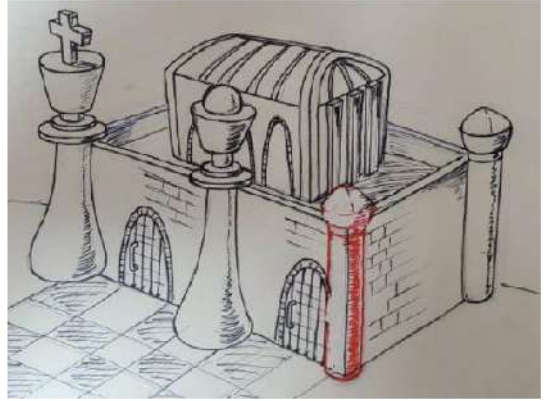


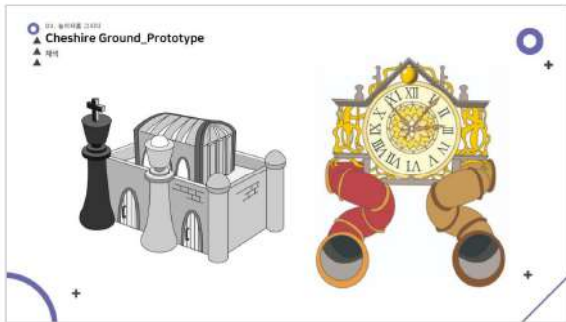
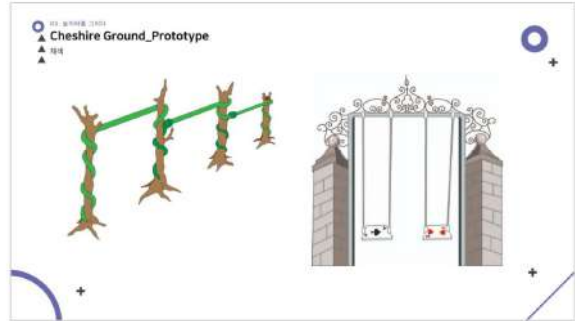
D3 놀이터를 그리다
Cheshire Ground_Prototype
▲ 놀이터 도면

놀이터 평면도면









Cheshire Ground가 실현이 되려면

문화체육관광부

기업들의
참여적 투자

공동 개발로 진행

공공디자인 놀이터

일자리창출 가능성

심권 및 경제 활성화

지역사회 발전

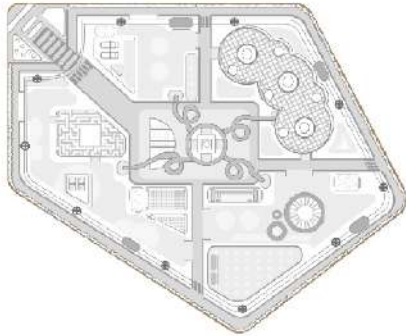
어린이들의 감각, 정서
발달 및 창의력 증가

Cheshire Ground의 실현 장점

D4: 놀이터를 실현하려면

Cheshire Ground 예산서

+



주촌면 천곡리15번길 34

면적 : 181m²
 평당232만원, 181평=600제곱미터 / 총 4억1800만원

놀이터바닥소재

고무칩 1제곱미터당 6만원, 180m² / 총 3600만원
 모래 10kg 4500원, 10x10m, 50cm 두께 / 4000만원
 부레탄 1제곱미터당 4만원, 180m² / 총 2400만원

총 1억

미로 소재 : **캘리포 나무**(한그루에 2만원), 600그루 / 총 1200만원

놀이터 안내판 - 개당284만원/구역당 1개, 입구 1개 총5개 1420만원

미끄럼틀 - 사이즈 : 11.915x11.29xH6, 개당 1650만원(4개) / 총 6600만원

그네 - 사이즈 : 410x580x232 철판 주문제작시 154만원

철라인 15000x3970x4100mm 1700만원

모자 집 건축 맞춤 제작비 10억

버섯 집 건축 맞춤 제작비 1억원(4개) / 총 4억

총 37억 100만원

트램플린 직사각형, 1500x4000 mm 1800만원

구름다리 놀이터 - 길이 2110mm, 폭 1000mm 66만원

시계탑/정글짐 시계탑 : 7억 + 정글짐 : 1100만원 / 7억1100만원

철봉 주문제작 2칸 이상 주문가동, 제작 : 스텐레스 1칸 비용 394,000(3개) / 총 120만원

통유리 2층건물 - 10mm 강화유리 + 샷시 사용 시 224x185 비용 90만원, 1층에 3000만원

총 2층 : 6000천원, 건물 14억 / 총 14억 6천만원

총합 : 42억 1900만원

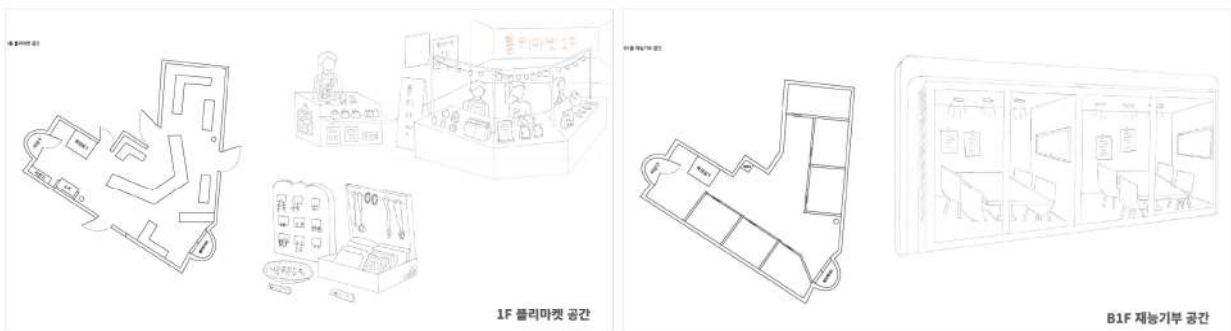
+

메타버스로 만나는 청춘을 위한 놀이터

Meta-campus Playground

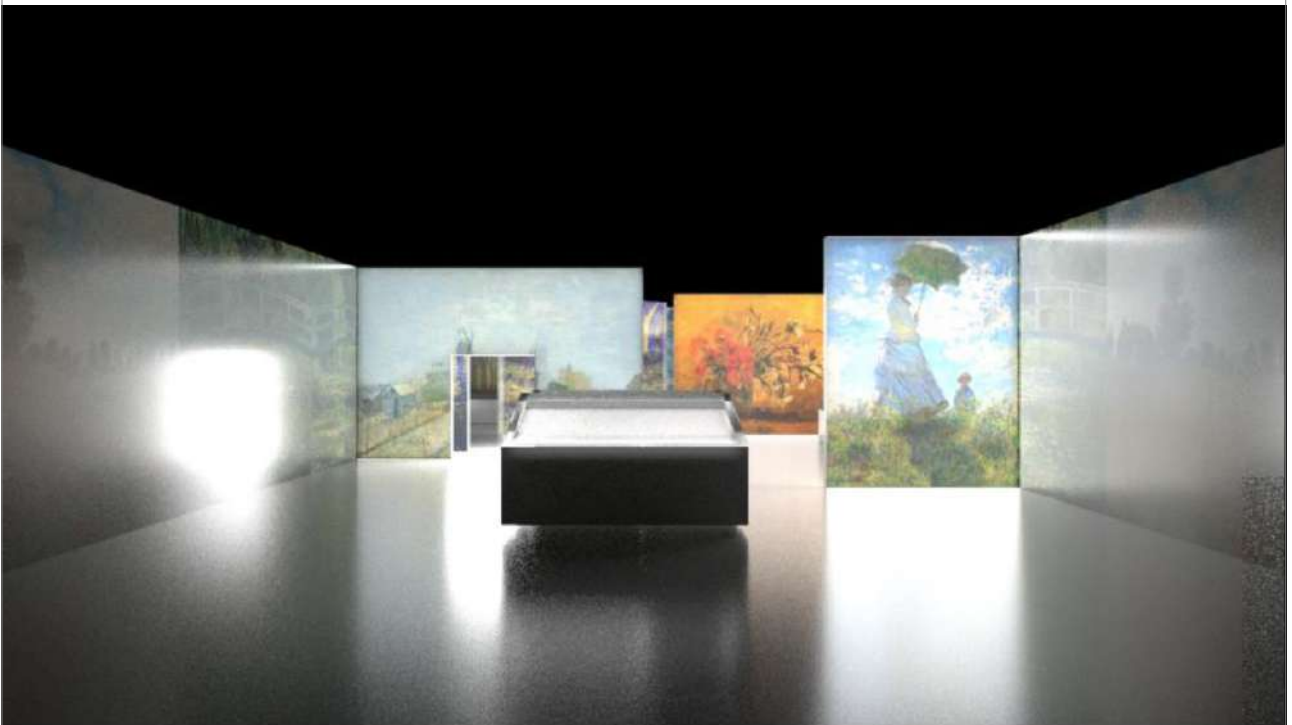


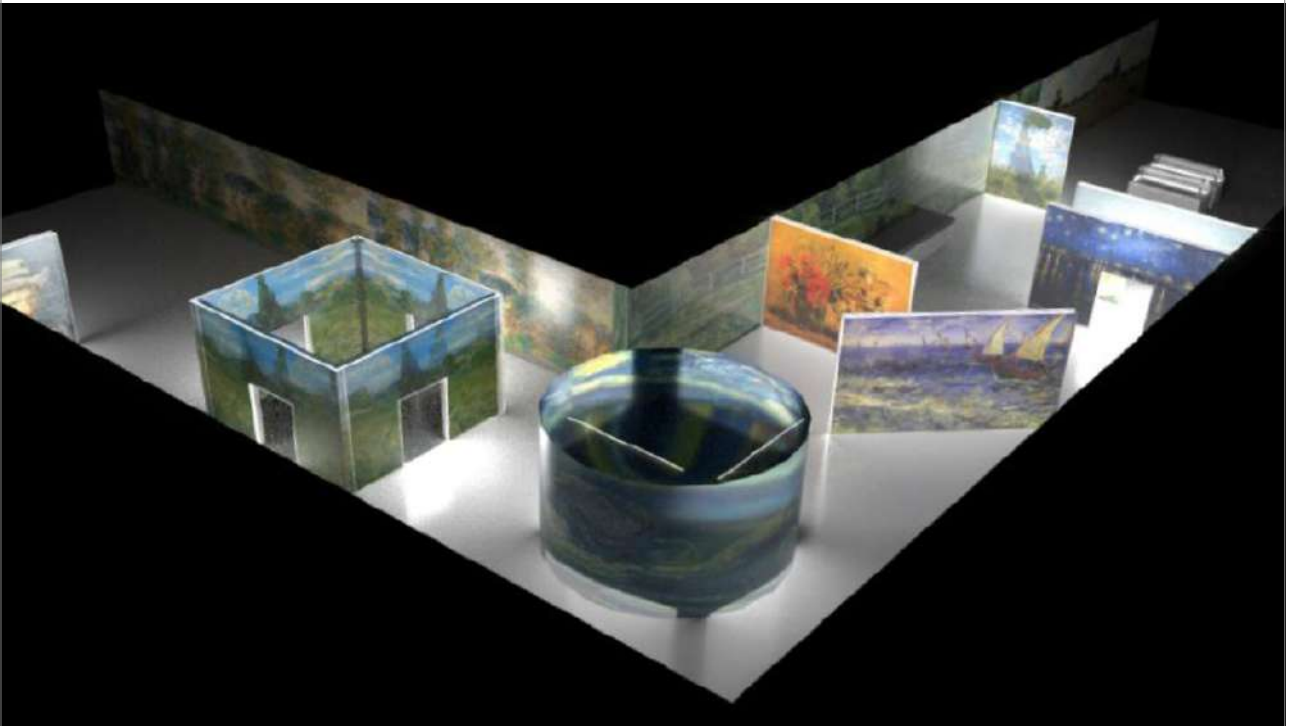
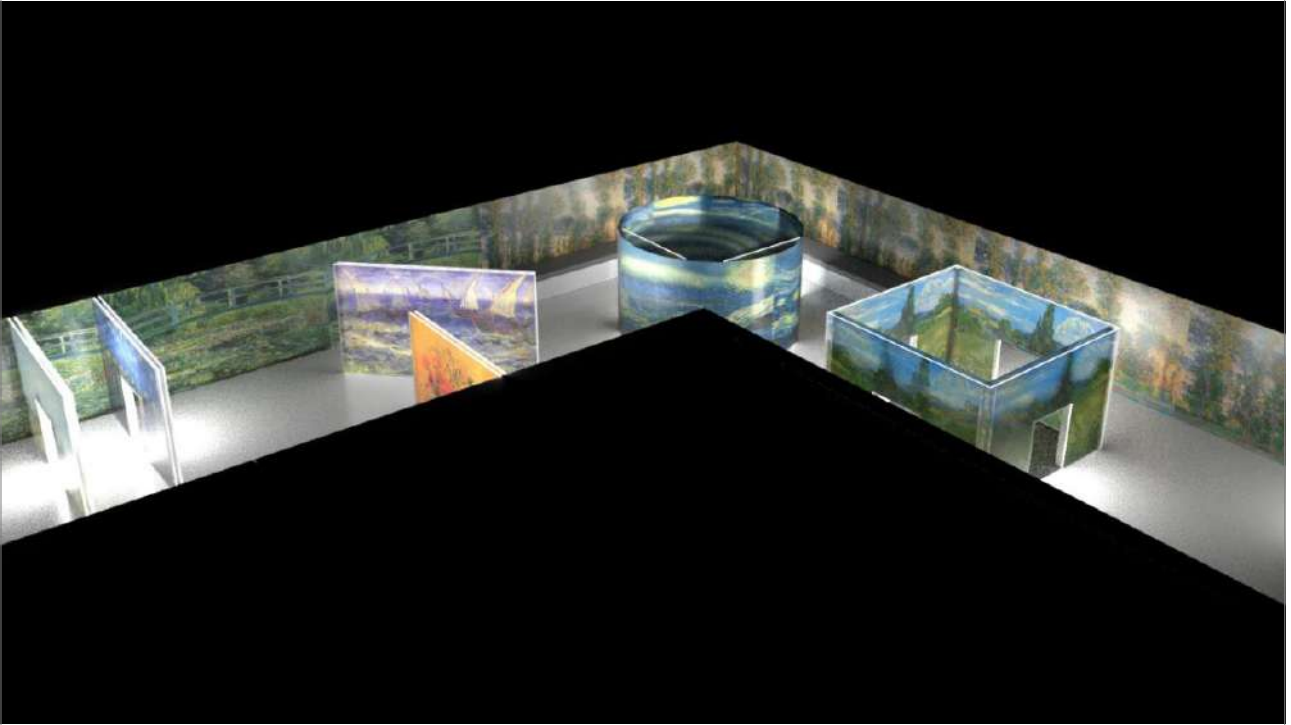
실제 공간 : 공사 중인 신어아트센터



가상 공간 : 메타캠퍼스로 기획 중인 신어아트센터







감사합니다!



지역정체성 확립을 위한 아카이빙과 스마트 기술 리빙랩
스마트한 마을교과서 제작

 경남대학교 **LINC+**사업단



1. 기획의도



출처 : <https://blog.naver.com/mangjong/222218096176>

지방 소멸



1단계 리빙랩 성과



온(On)택트



4차 산업혁명, 사물인터넷

▶ 1단계 리빙랩 성과의 고도화! 스마트 기술과 연계한 시제품 개발

2. 프로젝트 결과

☀ 책자 마을 교과서의 AR 콘텐츠화 실현 ☀

봉림동 복을 빌길

The screenshots illustrate the AR content development process for the textbook 'Bonglim-dong Blessing'. The content includes:

- 창원의 집 (Changwon's House):** AR content for a house illustration, showing activation instructions and the AR view.
- 봉림동 복을 빌길 (Bonglim-dong Blessing):** AR content for a blessing scene, showing activation instructions and the AR view.
- 마을의 변화 (Changes in the Village):** AR content for a village scene, showing activation instructions and the AR view.

3. 추진 프로세스

전략1. 함께(협업·상생 리빙랩 형성)

[상생과 협업을 위한 리빙랩 거버넌스 형성]

- 대학 : 재학생 5, 교수 2
- 주민 : 학부모 3
- 기업 : AR 개발회사
- 지자체 : 경상남도 등
- 유관기관 : 경상남도교육청, 한들산들 사협 등

전략2. 넓게(다양한 지역문제/의제 발굴)

[다양한 지역사회 문제를 다양한 방법으로 파악]

- 현안 및 해결방안 모색을 위한 수요조사
- 모든 주체가 참여하는 워크숍



전략4. 오래(지속화 전략 마련)

[지속가능 체계 확립과 모든 구성원이 만족하는 프로젝트 수행]

- 해결방안 시범 운영
- 스마트 기술 연계 콘텐츠 개발
- 성과물의 확산 및 지속성 확립

전략3. 깊게(기획운영/문제해결)

[근본적 문제해결을 위한 논의구조 형성, 우선순위 결정 및 실험]

- 해결방안의 내용적 보완
- 프로젝트 구체화 및 우선순위 결정
- 스마트 연계 콘텐츠 개발방향 협의

4. 추진 과정

1. 함께

- 1) AR기반 마을 교육 콘텐츠 개발 리빙랩 구성
 - 시기 : 2021. 08.
 - 구성원
 - 경남대 : 재학생 5명, 교수 2명
 - 주민 : 학부모 3명, 봉림동 주민자치센터
 - 지자체 : 경상남도(사회혁신추진단), 봉림동 행정복지센터
 - 유관기관 : 경상남도교육청, 한들산들 사회적협동조합, 창원한들초등학교, 봉림·사람평생학습센터
 - 기업 : 빅스프린트리

2. 넓게

- 1) AR기반 마을 교육 콘텐츠 개발 워크숍 및 회의
 - 마을 교육 콘텐츠 재구성 워크숍 : 총 3회
 - 기존 교과서 고도화 방안 마련
 - 마을 교육내용 및 코스 결정 회의 : 총 2회
 - 스팟별 스마트 기반 콘텐츠 구성 : 총 2회
 - AR콘텐츠의 효과 극대화
 - 콘텐츠 기법 논의 : 총 1회
 - 이용(체험)자의 흥미유발을 위한 시각/음성 자료 적극 활용
 - 마을 교육 콘텐츠 초안 완성 및 AR교구 개발 의뢰

3. 깊게

- 1) AR기반 마을 교육 콘텐츠 스토리보드 개발
 - 콘텐츠1. 느티나무
 - 콘텐츠2. 화화나무, 고인돌
 - 콘텐츠3. 창원의 집

4. 오래

- 1) 마을 교육 콘텐츠 및 프로그램 성과공유회
 - AR콘텐츠 완성 후 리빙랩 구성원 참여 성과공유회 개최
 - 프로그램 추진과정 및 주요 성과, 결과 기록화
 - 향후, 자체 평가를 통한 개발 콘텐츠 보완 계획
- 2) 마을 교육 프로그램 운영계획
 - 시기 : 2022년 1월말(예정)
 - 횟수 : 최대 2회
 - 대상 : 창원한들초등학교 재학생 5명(이하)

'느티나무' 콘텐츠 스토리보드

| 행번 | 발명 | 사색이란 대사 | 사진 |
|----|---|--|----------------------------|
| 1 | 회전에 불이와 잎이 등장하면 나뉘어선녀의 자룡으로 나온다 | 불이 : 안달! 오온 불용들의 마스코트 불이 잎이 : 잎이치고 재 불이 : 우리가 지금부터 느티나무에 선택 일명(재룡자!) | 순종 풍드는 불이와 잎이 재니(재이) |
| 2 | 느티나무의 사진이 여왕 왕 등장하고 이해 일체 불이 나뉘어선녀 나온다 | 불이 : 영남에는 사진들이 마을 입구에 느티나무지길 온-오프선 사 무를 일면어, 이름 통해 마을의 인공과 불용을 바라보는 행적. | 이연복 4p 느티나무 사진 |

5. 핵심 성과

☀ 책자 마을 교과서의 AR 콘텐츠화 ☀



6. 지속화 방안

- 전구간의 사업화
- 마을해설 프로그램에 활용
- 기존 3개 초등학교 정식 교과서 확대
- 지속적 보완 및 수정
- 유관기관 (매칭)사업비 확보



감사합니다.



[발표 5]

실감미디어를 활용한 사회/ 지역문제 해결 PBL수업 사례

전주대학교 박형웅 교수



실감미디어를 활용한 사회/지역문제 해결 PBL 수업 사례

1. 문제의식
2. 가능성
3. 시도

박형웅

전북디지털사회혁신센터장
전주대 실감미디어 혁신공유대학사업단

1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도

메타버스? 거품인가? 유행인가?
메타버스로 사회문제를 해결한다고?

1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도

국민과 함께 성장하는 2030 미래 국가



차별 없고 건강한 2030 미래 사회



출처 : 향후 10년의 메가트렌드를 분석하다: 글로벌 트렌드와 SW 메가트렌드 2030 - 소프트웨어정책연구소

1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도

17개국 사람들이 삶의 의미로 꼽은 5대 가치

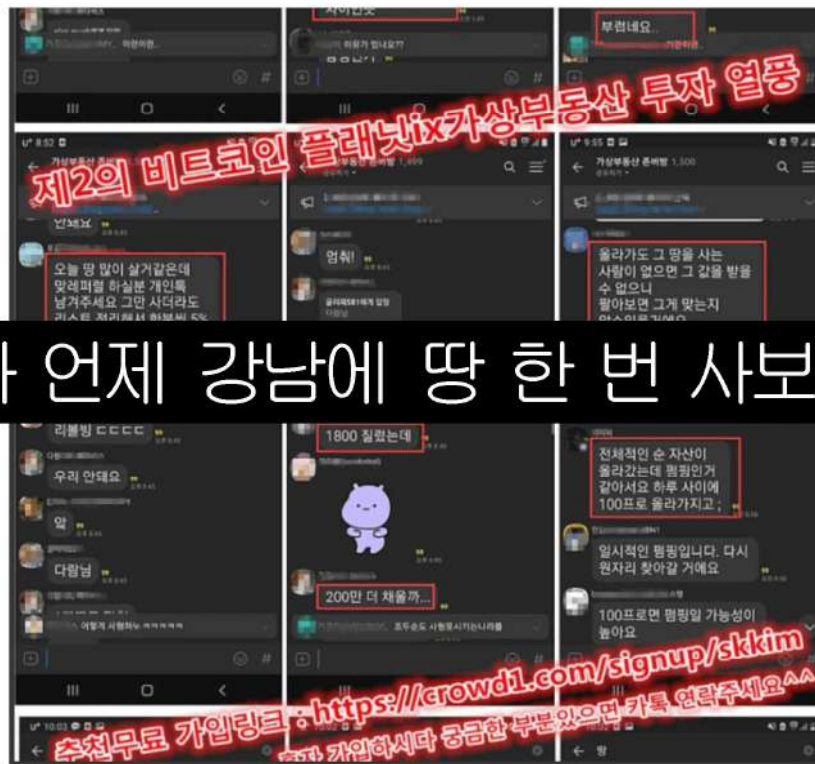
| | 1위 | 2위 | 3위 | 4위 | 5위 |
|-------------|-------------------|---------------------|---------------------|--------------------------------------|------------|
| Australia | Family | Occupation | Friends | Material well-being | Society |
| New Zealand | Family | Occupation | Friends | Material well-being | Society |
| Sweden | Family | Occupation | Friends | Material well-being/Health | |
| France | Family | Occupation | Health | Material well-being | Friends |
| Greece | Family | Occupation | Health | Friends | Hobbies |
| Germany | Family | Occupation/Health | | Material well-being/General Positive | |
| Canada | Family | Occupation | Material well-being | Friends | Society |
| Singapore | Family | Occupation | Society | Material well-being | Friends |
| Italy | Family/Occupation | | Material well-being | Health | Friends |
| Netherlands | Family | Material well-being | Health | Friends | Occupation |
| Belgium | Family | Material well-being | Occupation | Health | Friends |
| Japan | Family | Material well-being | Occupation/Health | Hobbies | |
| UK | Family | Friends | Hobbies | Occupation | Health |
| U.S. | Family | Friends | Material well-being | Occupation | Faith |
| Spain | Health | Material well-being | Occupation | Family | Society |
| 대한민국 | 물질 풍요 | 건강 | 가족 | 전반적 만족 | 사회/자유 |
| Taiwan | Society | Material well-being | Family | Freedom | Hobbies |

Note: Open-ended question. Rank reflects where the topic fell in a list of 17 sources of meaning that were coded. See Appendix A for more information.
 Source: Spring 2021 Global Attitudes Survey, Q36.
 "What Makes Life Meaningful? Views From 17 Advanced Economies"
 PEW RESEARCH CENTER



1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도

| 자신의 종류 | 재화의 단위 | 상호작용의 주체 | 상호작용의 수단 | 정의 | 레이어 |
|----------------------------------|------------------------|----------------|---------------------------------------|-------------------------|----------------------|
| 디지털 자산 | 현실화폐 | 인간 | Smart Glass Hologram Smartphone | 실제세계에 디지털 콘텐츠 노출 수단 | Augmented Reality |
| 현금, 부동산, 휴먼 캐피탈, 등등 | 현실화폐 | 인간 | 5 Senses of Human | 실제세계 | Real World |
| 디지털 자산 | 현실화폐 디지털 화폐 | 인간 ID 가상 ID | MR Lens, XR Wearable Device | 디지털 콘텐츠와 현실 세계의 연결수단 | Spatial Computing |
| 현실자산 디지털 자산 | 현실화폐 디지털 화폐 암호화폐 | 인간 ID 가상 ID | Computer Smartphone | 가상의 아이덴티티 형성공간 | Internet |
| 디지털 자산 NFT, 스마트 컨트랙트, 코드 등 | 디지털 화폐 암호화폐 | 아바타 | VR, Smartphone | 현실세계와 연결된 가상세계 | Metaverse |
| 3D 오브젝트 | 디지털 화폐 암호화폐 | 아바타 | VR Device | 현실세계와 차단된 가상세계 | Virtual Reality |

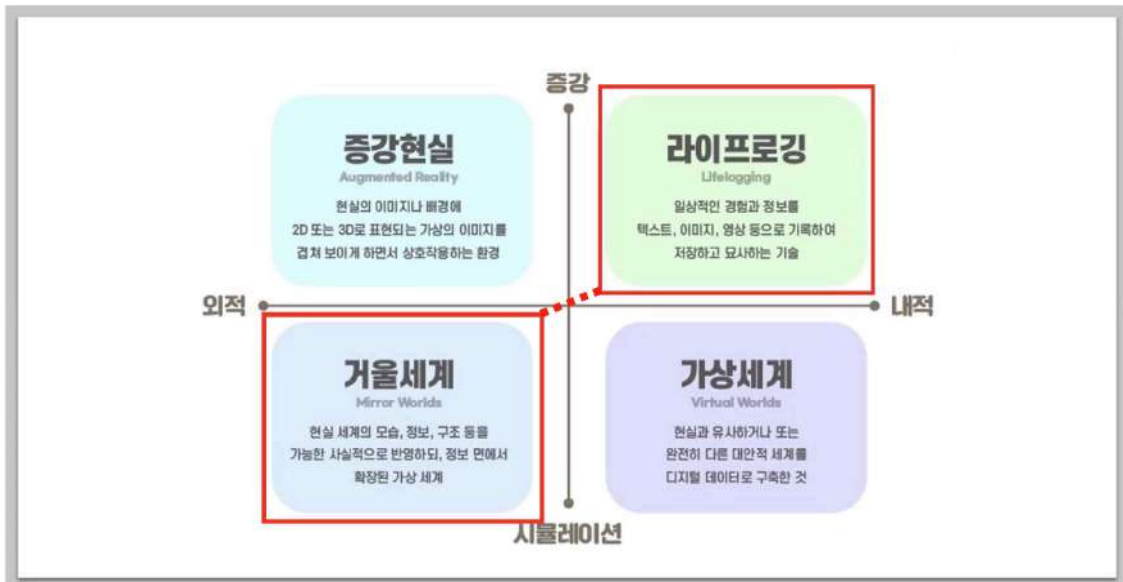


내가 언제 강남에 땅 한 번 사보겠어?



단군시티@시리아 타르투스

1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도

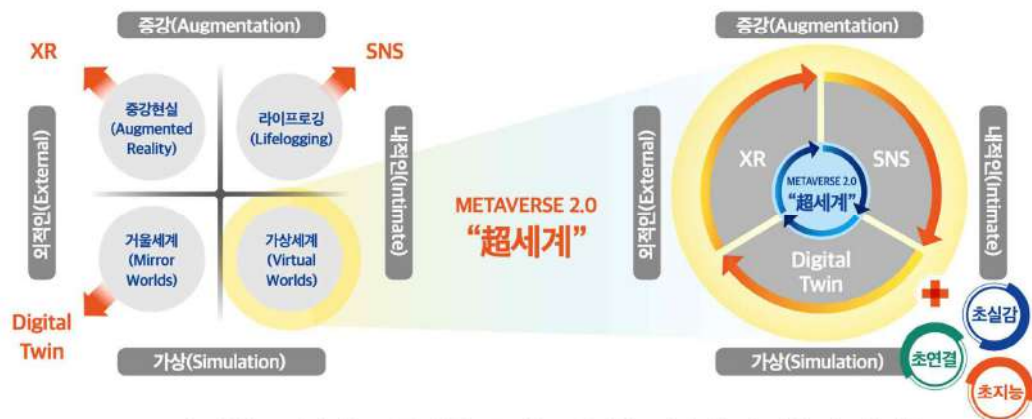


다양한 현실문제를 데이터로 실시간으로 확인할 수 있다면……. 시뮬레이션도 가능하다.
시뮬레이션이 가능하다면…….아바타로 현실과 연결할 수 있고……. 현실의 변화도 가능할 수 있다.

1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도

(1단계) 영역별 핵심속성을 중심으로 발전

(2단계) 다양한 속성이 융합되어 “초세계”로 융합



- 초세계는 진화된 AI를 통한 초지능, 수많은 사용자 및 기술의 연결을 통한 초연결, XR로 구현되는 초실감의 3초가 융합된 새로운 공간을 의미
 - * 초지능 : 인공지능을 통해 생동감있는 아바타(가상의 나)를 구현
 - 초연결 : 현실-가상을 끊임없이 유기적으로 연결
 - 초실감 : 가상의 공간에서 인간의 오감을 극대화하여 실제와 유사한 경험 제공
- 현실과 단절된 '또 다른 세계'가 아닌, '현실과 가상을 넘나드는 초세계'로 진화하며 현실-가상 간의 실시간성과 지속성을 제공

출처 NIA [ICT_ISSUE_BLENDER]

1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도

[세계 최초 5G를 넘어, 세계 최고 5G+ 강국으로]

| | 현재 (21) | '23 | '26 |
|-----------|---------|------|--------|
| 5G+ 적용 현장 | 195개 | 630개 | 3,200개 |
| 5G+ 전문 기업 | 94개 | 330개 | 1,800개 |

추진전략 4대 부문 9대 핵심과제 중점 추진

| | | |
|---------------|--------------------|--|
| 01 새롭길 | 5G+ 선도서비스 발굴·보급 | <ol style="list-style-type: none"> 1 사회현안 해결형 융합서비스 발굴 2 5대 핵심서비스 성과 창출 |
| 02 나래길 | 5G+ 융합서비스 민간 확산 유도 | <ol style="list-style-type: none"> 1 민간 중심의 확산 기반 마련 2 5G 특화망 활성화 3 공공부문 5G 활용 확산 |
| 03 보듬길 | 5G+ 융합 협력생태계 구현 | <ol style="list-style-type: none"> 1 5G+ 생태계 기반 조성 2 5G+ 전문기업 육성 |
| 04 누리길 | 5G+ 글로벌 리더십 확보 | <ol style="list-style-type: none"> 1 글로벌 5G+ 생태계 선점 2 5G+ 혁신기업 해외 진출 |

5G+ 융합서비스 확산 전략, 사진/과기정통부

5G 융합생태계 원년으로 삼고, 스마트공장 △자율주행차 △실감콘텐츠 △디지털헬스케어 △스마트시티 등 5대 핵심서비스 중심 시범·실증사업 중.

여기에 일반이 쉽게 체감할 수 있는 사회문제 해결 분야를 선정해 5G를 접목한다는 계획

특히 코로나19로 확산된 비대면 환경에 대비하기 위한 분야 선정. △초실감 비대면 교육 등 스마트스쿨 △산업현장 안전사고 예방 △재난 대응 등 이동형 의료서비스 △치안 서비스 △코로나19 피해 경감을 위한 메타버스 마켓

소상공인 밀집지역을

메타버스 기반의 온라인 마켓으로 구현, 새로운 판로 지원.

올해 본격적인 기획 > 기술개발·실증 예정

*상민연합회나 대표시장 등과 접촉해 현장 의견을 반영해 계획을 수립할 것'

1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도



미래와 소프트웨어재단과 함께하는
2030 Smart Life Korea in Metaverse 아이디어 공모전
21.8.4(수) ~ 9.26(일)

포털혁신?
포털혁신(Roblox)은 사용자가 게임을 프로그래밍하고, 다른 사용자가 만든 게임을 즐길 수 있는 온라인 게임 플랫폼 및 개인 제작 시스템입니다. 포털혁신을 활용하여 3차원 가상 세계 메타버스 안에서 2030년 미래를 설계해보세요!

참가자격
한국 초·중·고등·대학(원)교 재학생 (팀 2~3인)

공모주제
초·중등부 2030 미래의 스마트 시티 설계
고등부 세상을 바꿀 미래의 새로운 직업 설계
대학(원)부 사회 문제 해결 방안 제시

접수방법
이티에듀 홈페이지 내 알선 다운로드 후 이메일 제출
(www.etedu.co.kr/etcontest2050@gmail.com)
제출서류 기하서, 포털혁신 작품 링크, 개인정보 수집
이유 동의서

시상내역
총 상금 1000만원 (초·중등부 400만원, 고등부 300만원, 대학(원)부 300만원)

| 구분 | 대상 | 최우수상 | 우수상 |
|--------|-------|-------|------|
| 초등부 | | | |
| 중등부 | 1000명 | 60만원 | 20만원 |
| 고등부 | | | |
| 대학(원)부 | 200명 | 120만원 | 40만원 |

결과발표 및 시상
결과발표 10.6(수)개별 안내 / 시상식 10.17(일)
문의처 02-2168-9239, etcontest2050@gmail.com

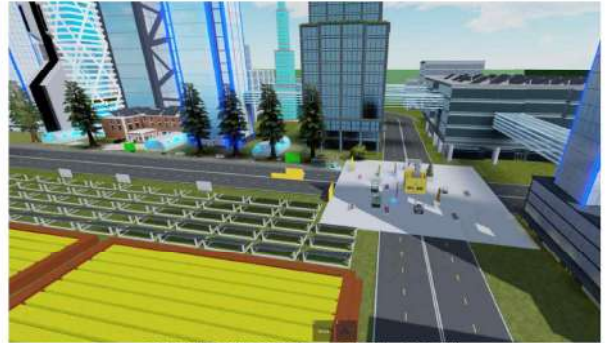
©2021 Roblox Corporation. All rights reserved.

| | |
|---------------|--|
| 초·중등부 | <p>내가 그려보는 스마트시티</p> <p>2030년 스마트시티를 설계해보고 현재 발생되고 있는 도시문제를 해결하거나 미래 스마트시티에서 제공할 수 있는 새로운 서비스를 만들어보자.</p> <p>예시 2030년 우리 동네 스마트시티로 구현하기 (학교, 집, 상점 등) 현재 우리 동네의 도시문제를 스마트시티로 해결해보기 (출근길, 주차장 등) 코로나 19로와 전염병으로 바뀐 미래학교 설계하기 미래의 교통수단과 교통사고 예방을 위한 교통 아이디어 또는 미래 교통수단 제작</p> |
| 고등부 | <p>세상을 바꿀 미래 직업</p> <p>산업구조의 급속한 변화와 함께 미래에 근무할 새로운 직업을 그리고, 새로운 직업의 명칭과 역할, 주요 업무, 사회적 기여 등을 메타버스로 표현해보자.</p> <p>예시 태양 에너지 전문가, 레크리에이션 치료 전문가, 로봇감성인식 기술자 등 본인이 생각하기에 기존에 없었던 향후에 새로 생길 직업</p> |
| 대학(원)부 | <p>사회문제 해결 챌린지</p> <p>4차 산업혁명의 발전과 함께 인류의 삶은 인간에서 인공지능 중심으로 넘어가는 전환점을 지나고 있다. 이러한 기술의 발전으로 인간의 행복은 점차 커졌음에도 해결되지 않는 사회문제를 해결해보자.</p> <p>예시 저산 감소를 위한 치료 프로그램 출산율 감소와 같은 기피 문제 노동자의 인권확보 및 근무 환경(안전개선) 사회적 약자의 삶의 질 향상을 위한 방안 지구 상생을 위한 기후변화와 해빙쓰레기 감축 ICT 기술을 활용한 대안교육·교육사·학교폭력 해결방안 환경요양을 줄이기 위한 탄소중립 실천 IoT 기술을 활용한 에너지절약 방안</p> |

1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도



<초등부 대상물 수상한 원종준 학생의 부원공간에 실감 그 이상의 스마트시티의 적용된 모습>



<중등부 대상물 수상한 최민수 학생의 3030 조류지구 도시모형의 적용된 모습>



<제 상흔 바깥 미래적업 주제로 고등부 대상물 수상한 정성훈, 원종서 학생 작품>

“현실에서 해결하기 어려운 도시문제를 메타버스로 해결하고 싶었어요”
(민준기 성룡초 6학년)

“지구를 살리고 역사를 기억하는 스마트 도시를 만들고 싶었어요”
(황찬우 우신중 1학년)

“인공지능 시대 사회에 이로운 영향을 주는 새로운 직업이 생길거예요”
(현준서 경기게임마이스터고 2학년·정성훈 백암고 2학년)

“메타버스 음악치료 게임으로 사회문제를 해결해요”
(장나영·박경수·강두경 포항공과대 2학년)

초·중·고·대학생 229팀 473명이 참여했다.

1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도



💡 2021년 주제

↓ 2021 슬직챌린지 공고문 다운로드

↓ 2021 슬직챌린지 서유 양식 다운로드

메타버스가 여는 슬기로운 국민생활

💡 공모 주제 자세히 보기

메타버스로 해결 가능한 사회적 관심 분야 (3)

- ① 탄소중립: 자원 재활용, 친환경 이동수단 보급 등 탄소배출 저감 방법
- ② 디지털포용: 디지털 정보에 취약한 소외계층을 돕는 방법
- ③ 코로나 극복: 코로나 예방 및 극복을 위한 대응 방법

💡 솔루션 지원 방법

① 기존 메타버스 플랫폼 활용

② VR-AR 활용 등

1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도

[2020년도 '슬직 챌린지' 수상작]

| 상격 및 상훈 | | 솔루션명 |
|---------|-------------------|--|
| 대상 | 과기정통부 장관상(1) | 코로나 세이퍼 (Corona Safer) 자신의 동선이 코로나 확진자 동선과 겹치는지 안내하는 앱 |
| | | DreamtoYou 결식아동 급식카드 예포사형 해소전역 확인, 구매 제한 등록 등 |
| 최우수상 | 국민권익위원회 장관상(3) | 홀로워크스(HoloWalks) 관광지를 스캔하여 가상 여행 |
| | | 타일리 에듀 학교 지역과 과목, 전문분야에 맞는 시간강사를 실시간 추천매칭 |
| | | Hear me Later 시각장애인 인식 개선 비대면 교육 |
| | | 단지교실 아파트 단지 내 아이 돌봄 매칭 |
| 우수상 | 정보통신산업진흥원 원장상(3) | 시로 예방하는 실내 바이러스 감염 솔루션 실내에서 사회적 거리두기 준수 관리 |
| | | 코로나 살균 시내버스 전용 UV-C LED 시스템 시내버스 내 코로나 바이러스 살균 |
| | | 대중교통 및 일정 소개인화 스케줄링 앱 '열리버디' 불필요한 접촉을 최소화한 일정 관리 앱 |
| 장려상 | 한국소비자연맹 회장상(1) | 위암위암 자신에게 겹치는 확진자 동선 알림 |
| | 행정개혁시민연합 대표상(1) | |
| | 한국모바일산업연합회 회장상(1) | |

슬직 챌린지는 ICT 솔루션(Solution)을 국민이 직접 개발한다는 의미로, 'ICT로 대비하는 슬기로운 코로나 이후 생활'을 주제로 진행된 0번 대회는 국민권익위원회에서 제공한 민원 데이터를 분석해 코로나19 상황에서 국민 고통이 큰 ▲교육·육아 ▲돌봄 ▲생활·문화 ▲자유에 대해 솔루션 개발 부문으로 선정·제시했다.

학생, 직장인, 기업인 등 국민의 적극적인 참여 속에 총 34.5건 솔루션이 접수됐고, 서면 평가, 시연·발표 평가를 거쳐 17192명 시민의 공감을 반영한 시민 투표를 통해 최종 10건의 우수 솔루션이 선정됐다.

특히, 국민이 제안한 솔루션은 실제 생활에서 활용할 수 있도록 전문가 멘토링을 통해 솔루션 개발과 기능 보완, 고도화 등을 지원했다.

출처 : CCTV 뉴스(<http://www.cctvnews.co.kr>)

1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도

정북 - 포스트 코로나 시대, 메타버스로 전주한옥마을을 거닌다

전북CBS 방송원 기자 | 2021-08-03 10:59



가상 공간인 메타버스(전주시 제공)
 ▶ 한국특급 호박 밭에서 - 9월 16일 포도1800원을 6자리 이하로 낮췄다
 ▶ 20만원 투자로 2주만에 18억에 수익. 이번달 '단타할수종목'

메타버스 플랫폼 속 아바타가 전주한옥마을과 전주역 앞 정마중길을 둘러볼 수 있게 됐다.

전북 전주시는 오는 27일부터 메타버스의 글로벌 플랫폼인 '게페도'를 활용해 전주 곳곳을 홍보할 계획이라고 3일 밝혔다.

HOME > 시·도 > 시·도종합

전주시, 전주형 메타버스 추진동력 구축

전북CBS 기자 | 2021.08.23 18:07



메타버스서 마련된모임 개최 / 전주시 제공

전주시가 메타버스 산업을 집중 육성하겠다는 정부 정책에 발맞춰 전주형 메타버스'를 이끌 동력을 구축한다.

전주시는 '전 세계적인 트렌드로 부상하고 있는 메타버스 생태계를 구축하기 위해 메타버스총괄지원관을 위촉하고, 메타버스 추진 태스크포스(TF)를 가동할 계획'이라고 23일 밝혔다.



1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도

한컴, 스마트시티 사업 속도 낸다 '전주 스마트시티 참여'



전주형 스마트시티 실증모델 'SMART JICA'... "베일 벗었다"



안전한 전주형 스마트시티

IP와 최우려 가치 = 전주시에 스마트시티 초반 안전 물결들이 구축된다.

한글과컴퓨터그룹(이하 한컴그룹)은 전주시, 한국국토정보공사(KOGIS)와 전주 스마트시티 서비스 모델 개발을 위한 업무협약을 체결했다고 지난 21일 밝혔다.

LX 스마트시티는 '디지털트윈으로... 가장 한국적 도시' 전주서 포문 열며



김승수 전주시장 "대한민국 선도 스마트시티 되겠다"

윤우아우 대공연행사 컨퍼런스... "데이터 공우왕 플랫폼"

2019.02.28 (토) 15:30 - 18:00 | 2019.02.28 (토) 18:00



1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도



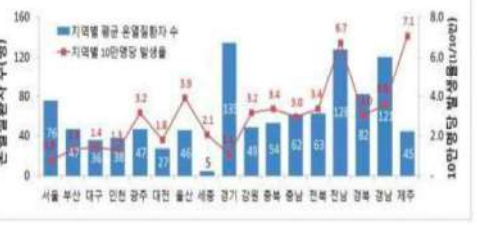
폭염으로 인한 국민건강 위협



도시열섬 심각 지자체 "전주" 1위



[지역별 평균 온열질환자 수 및 10만명당 발생률(11~16년 평균)]



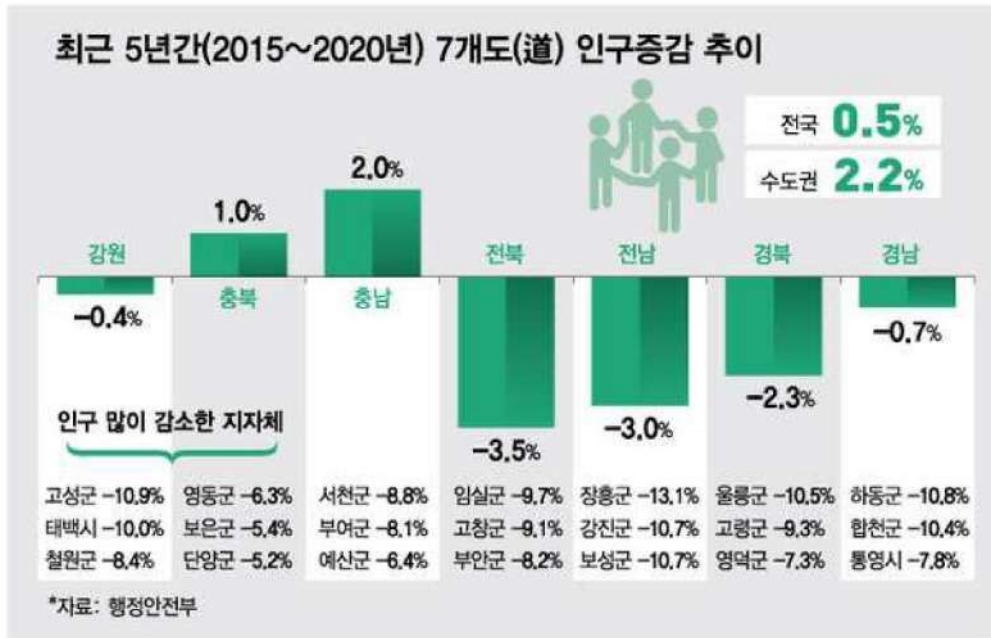
| 구분 | 2015년 | 2016년 | 2017년 | 비고 |
|---------------|-------|-------|---------|-------|
| 관광객 | 970만명 | 980만명 | 1,000만명 | 전국 5위 |
| 도시열섬 | 14일 | 15일 | 17.7일 | 전국 1위 |
| 미세먼지 (PM10) | 16 | 10 | 9 | 전국 1위 |
| 초미세먼지 (PM2.5) | 11 | 3 | 8 | 전국 1위 |

전주시의 위기

- 노인/일반 건강+사망자 증가
- 전력소비 증가
- 노동생산성 증가
- 관광객 증가로 (교통+미세먼지 증가)



1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도



1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도

대학수업 + 실감미디어

- 게임학과 “창의적 소재개발” 기말 프로젝트
- “리빙랩 프로젝트” 수업
- “실감미디어 소셜리빙랩” PBL 수업

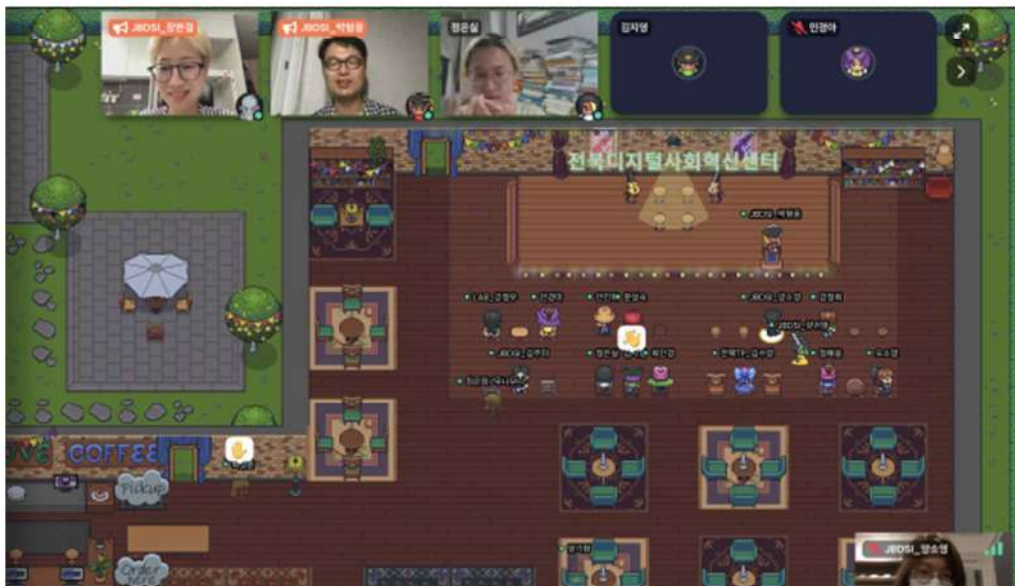
지역 + 사회문제 + 실감미디어 + 리빙랩

1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도



<전주관광거점도시사업단> + 전주대 = @한옥마을 경기전, @첫마중길 아바타 알바 체험

1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도



<전북디지털사회혁신센터> 네트워킹파티 ... + 프로젝트 팀빌딩 ... = 게더타운 ... 망...춤으로 돌아와 마무리

1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도



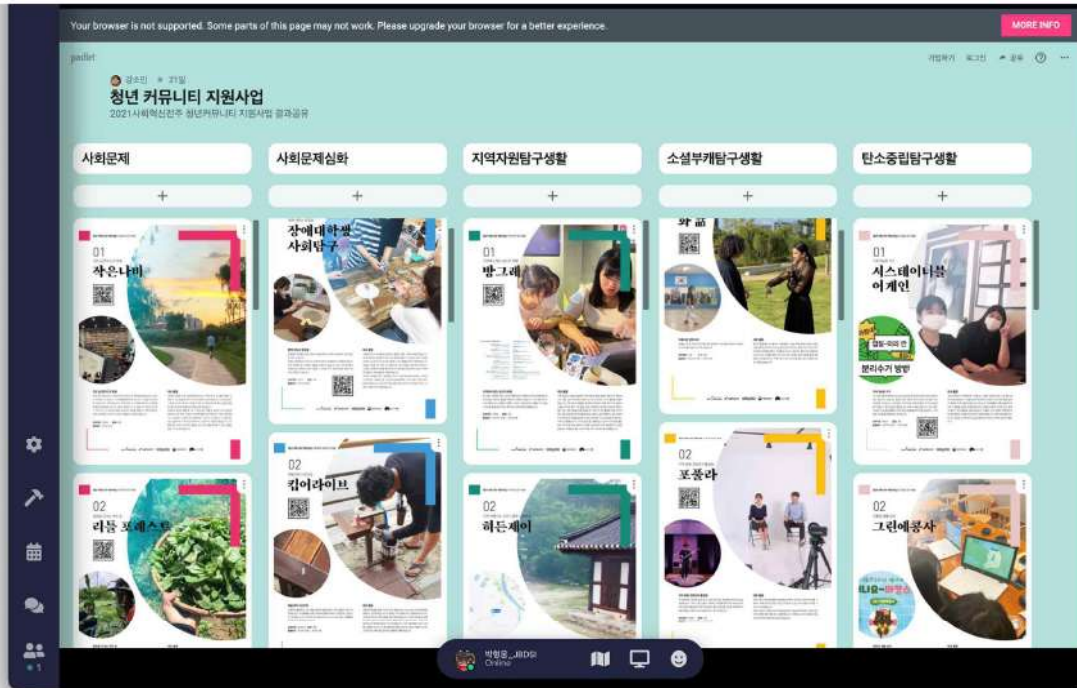
<전북디지털사회혁신센터> + <전주사회혁신센터> = 사회혁신한마당 온오프믹스 행사

1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도



<전북디지털사회혁신센터> + <전주사회혁신센터> = 사회혁신한마당 온오프믹스 행사

1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도



<전북디지털사회혁신센터> + <전주사회혁신센터> = 사회혁신한마당 온오프믹스 행사

1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도





1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도



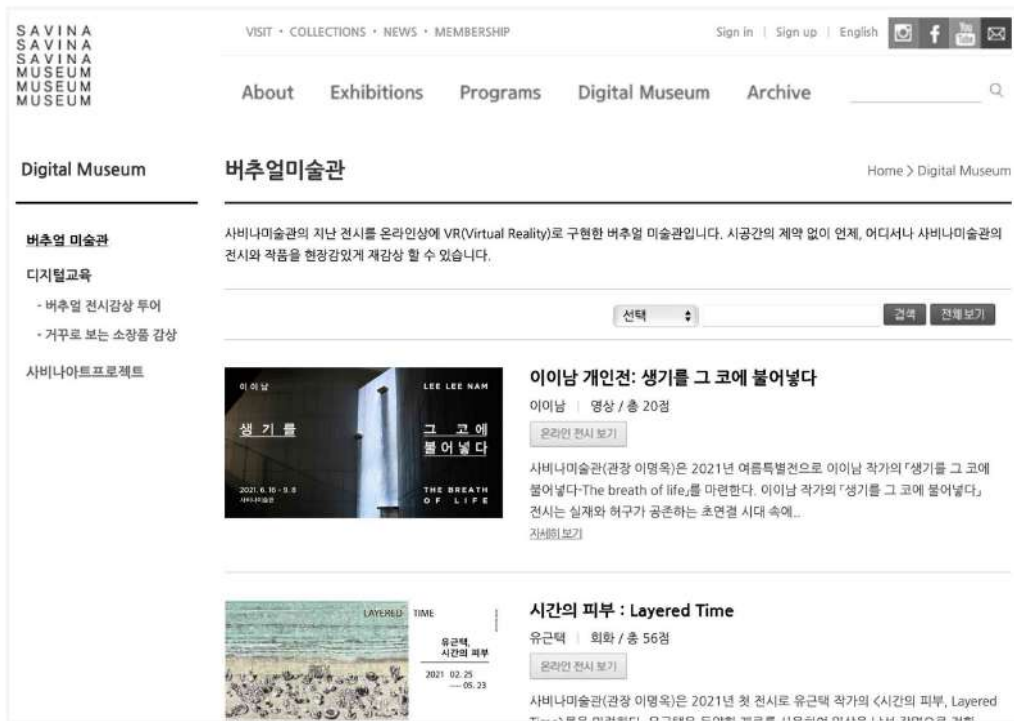
1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도



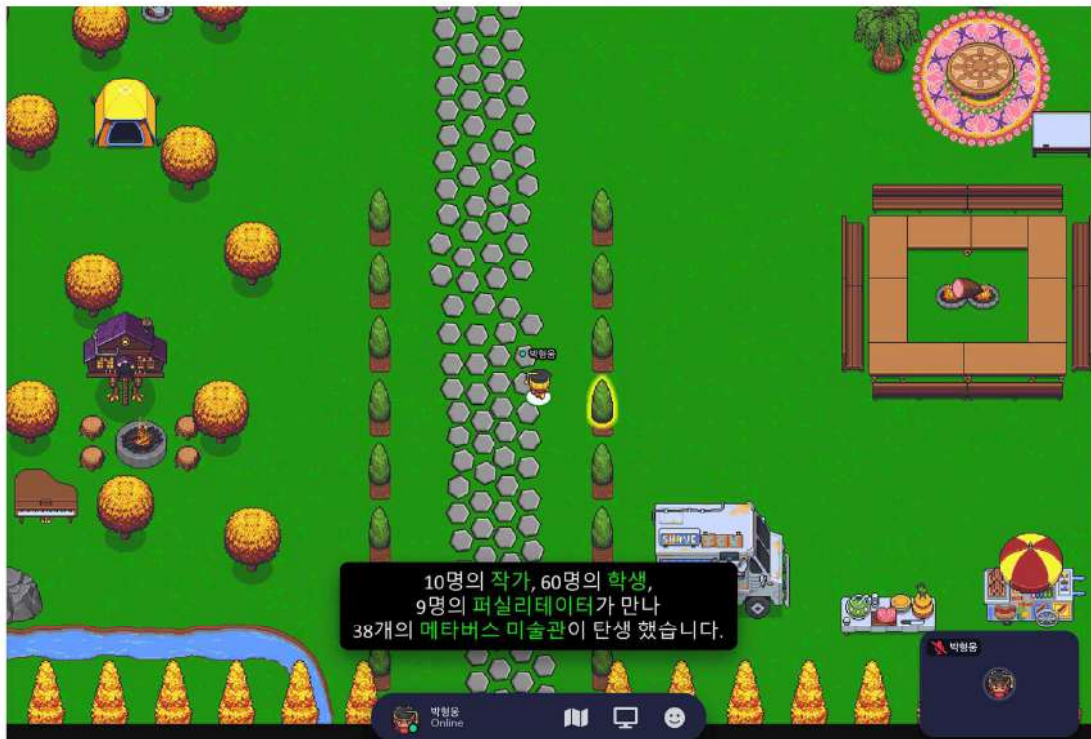
10명 50 작품 + <인디미술가협회동조합> + <전북디지털사회 혁신센터> + <전주대 실감미디어 혁신공유대학사업단>
= 수업 + 워크숍 + 팀 작업 + 기상미술관



1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도



1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도

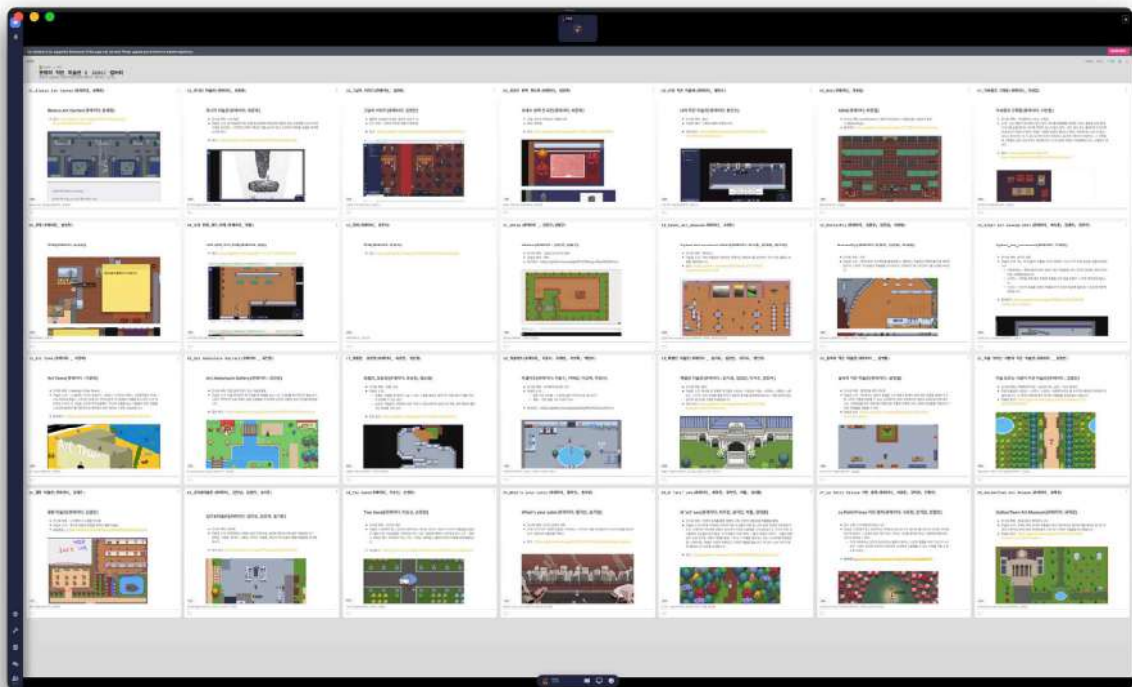




1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도



1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도



1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도

미술 모르는 사람이 지은 미술관(큐레이터 : 김동인)

- 전시회 제목: 전북테마전시회 - 일상과 자연, 공존, 그리고 메시지
- 저희 미술관은 <일상>, <자연>, <공존>, <메세지>라는 총 4가지의 테마로 이루어진 미술관입니다. 각 관마다 테마에 맞춰 전시된 작품들을 감상하실수 있습니다.
- 미술관 링크: <https://gather.town/app/1ZqkiHm3GQwuvV7Cj/IDONTKNOWART>



특별한 미술관(큐레이터 : 김가효, 김영선, 이지수, 정민서)

- 전시회 제목: 휴식
- 미술관 소개: 휴식을 큰 주제로 작가별로 <비상>, <일상의 소음>, <여백>, <책방>, <문상>, <사자> 라는 부제를 통해 각자가 생각한 휴식을 표현해보았습니다. 작품 테마에 맞는 음악과 공간으로 구성된 미술관입니다.
- 접속 링크: <https://gather.town/app/MtsNeiaT012na46p/Special%20Art%20Gallery>



1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도

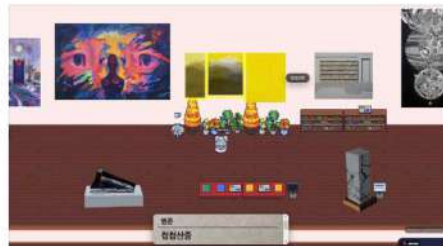
N 'art' ure(큐레이터: 최우현, 윤지민, 박철, 강대훈)

- 전시회 제목 : 자연의 조화를 통한 생명의 구축, 자연의 생동감을 작품들을 통해.
- 미술관 소개: 자연을 구성하는 각각의 작은 요소들이 모여 숲, 산과 같은 거대한 자연계를 이루고, 이루어진 자연계에 생명이 살아가며 자연은 순환함을 나타내었습니다. 각각의 작은 요소들부터 요소들이 모인 환경. 각 작가들의 이야기부터, 그들이 표현한 이야기. 그들의 표현법과 표현 의도를 그들의 작품을 통해, 그리고 그 작품을 둘러싸고 있는 각 테마별 자연환경을 느껴보세요. 예술은 자연에 속해있고, 자연은 예술을 품습니다. N 'Art' ure 로의 여정에 메타버스의 당신을 초대합니다.
- 링크 : https://gather.town/opp/7JRvNQdkiXVRAaS2/practice_01



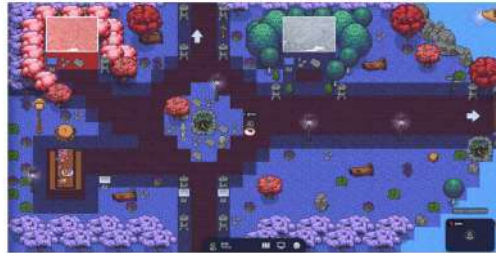
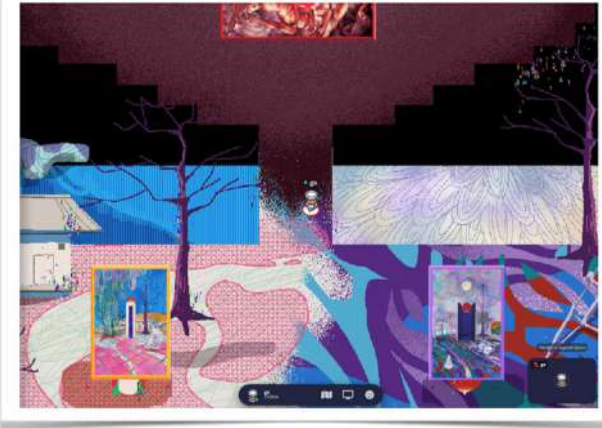
Le Petit Prince 어린 왕자(큐레이터: 서유정, 강지원, 한정연)

- 전시 이름: F가 M에게 전하는 시간
- 미술관 소개(테마 등): XXXX년, 외계인인 당신은 우주 탐사중 불시착으로 이상한 곳에 떨어지게 되었다. 그곳에서 찾은 쪽지 하나. 우리는 시간을 찾아야 하고, 그려야만 원래 있던 곳으로 돌아갈 수 있다.
 - 이 전시회에서는 인간과 당신이라는 불에서 벗어나, 시간의 흐름을 따라 '자신'이 누구인지, 나아가 인간은 무엇인지 객관적인 시선에서 관찰해볼 수 있는 기회를 가질 수 있도록 하였다.
- 접속링크 : <https://gather.town/app/LReYVSvQl66dXbET/ij>

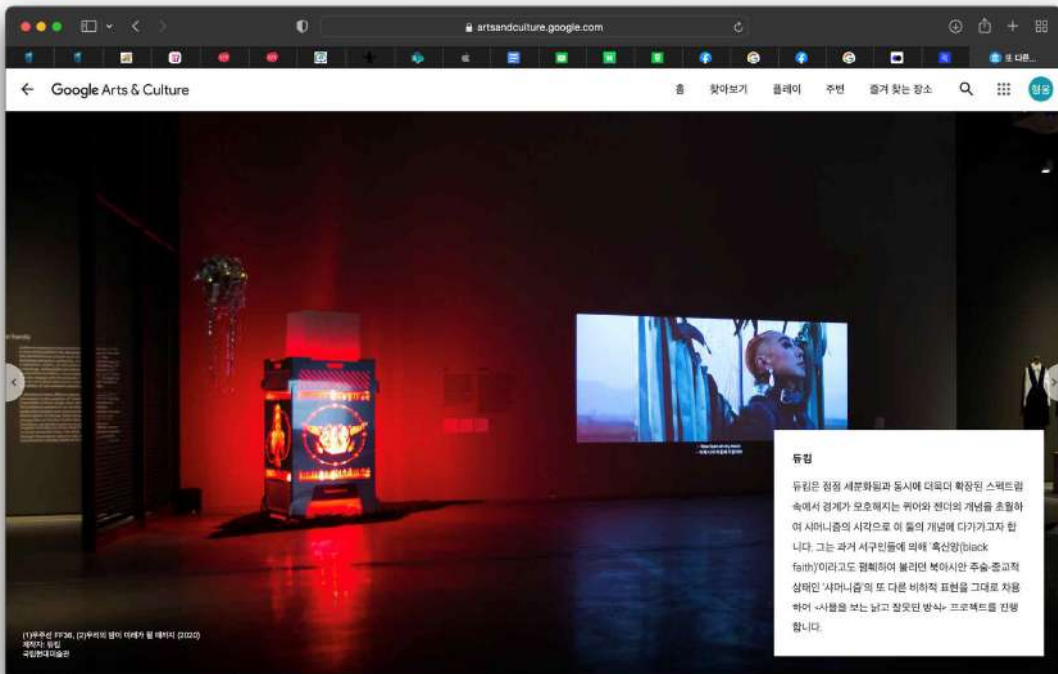




1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도



1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도



1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도

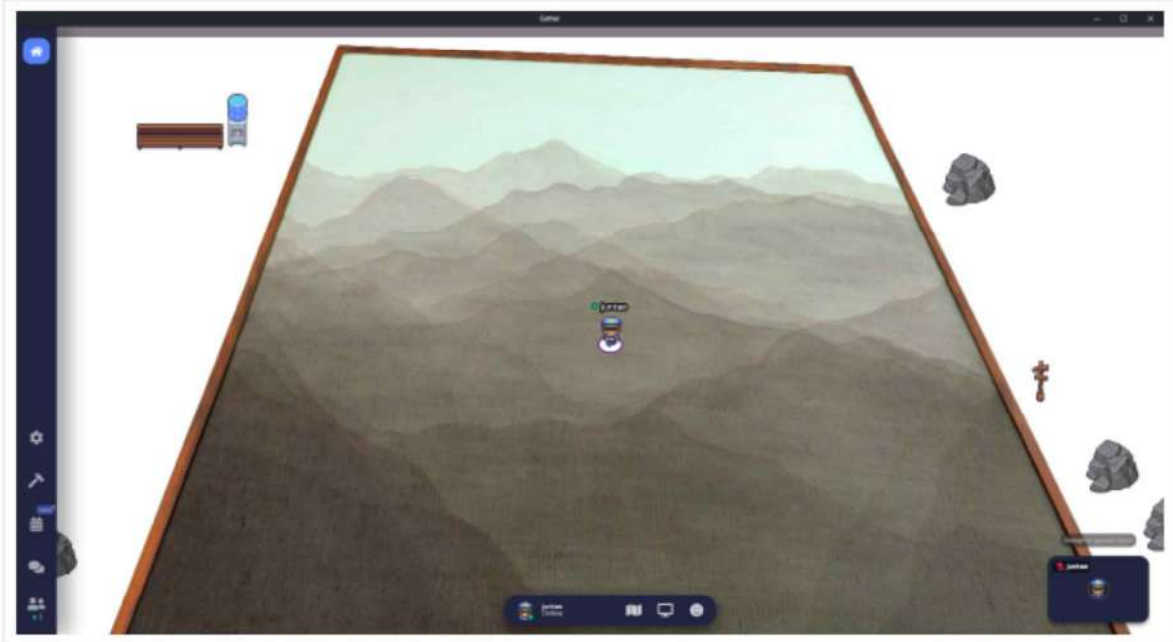


1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도





1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도



1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도



1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도

제 23차 한국리빙랩 네트워크 포럼
리빙랩과 사회혁신, 메타버스를 만나다.

메타버스로 대표되는 실감미디어를 비롯한 다양한 디지털기술을 통해 사회혁신을 모색합니다.

유튜브 생중계
한국리빙랩네트워크TV KRW.L

2021. 12. 8. WED
14:00

사회혁신연구 컨퍼런스
광주광역시 남구 중앙동 228

| 시각 | 내용 | 진행 | |
|-------------|----|---|----------------------|
| 14:00-14:05 | 15 | 개회 및 집회식 소개 | |
| 14:10-14:40 | 30 | 발제 1(김진·김영호·김은·김지희) 새로운 영상 매체와 디지털 리빙랩 | 장준호 (한국리빙랩네트워크 대표이사) |
| 14:40-15:10 | 30 | 발제 2(김지희·김영호·김은·김지희) 새로운 영상 매체와 디지털 리빙랩 | 장준호 (한국리빙랩네트워크 대표이사) |
| 15:10-15:30 | 20 | 발제 3(이희준·김영호·김은·김지희) 새로운 영상 매체와 디지털 리빙랩 | 이희준 (한국리빙랩네트워크 대표이사) |
| 15:30-16:00 | 30 | 발제 4(이희준·김영호·김은·김지희) 새로운 영상 매체와 디지털 리빙랩 | 이희준 (한국리빙랩네트워크 대표이사) |
| 16:00-16:45 | 45 | 총회 | 장준호 (한국리빙랩네트워크 대표이사) |
| 16:45-17:15 | 30 | 후회: 새로운 영상 매체와 디지털 리빙랩 | 장준호 (한국리빙랩네트워크 대표이사) |
| 17:15-17:30 | 15 | 발제 5(이희준·김영호·김은·김지희) 새로운 영상 매체와 디지털 리빙랩 | 이희준 (한국리빙랩네트워크 대표이사) |
| 17:30-17:35 | 5 | 개회 및 집회식 종료 | |

HOME > 뉴스 > 대학혁신-인문대

전주대 '리빙랩과 사회혁신, 메타버스를 만나다'

최승우 | 2021.12.09 13:56 | 59 댓글 0

전주대, 제23회 한국리빙랩네트워크 포럼 개최

전주대학교는 실감미디어혁신공유대학(단장 한동승)이 지난 12월 8일(수) 한국리빙랩네트워크, 전북리빙랩네트워크, 전주사회혁신센터, 전북디지털사회혁신센터, 과학기술정책연구소와 함께 '제23회 한국리빙랩네트워크포럼'을 온라인 방식으로 개최했다고 밝혔다.

'리빙랩과 사회혁신, 메타버스를 만나다'라는 주제로 진행된 이번 포럼은 시민 주도의 사회혁신 방법인 리빙랩과 최신 디지털 기술의 효과적이며 실제 의미를 제시했다. 특히 가상세계와 현실의 융합을 위한 방식으로 주목받고 있는 메타버스가 어떻게 향후 사회혁신 분야로 확산할 수 있는지를 심도 있게 논의하였다.



메타버스와 같은 최신 디지털 기술을 리빙랩을 통해 복잡한 사회문제를 해결하는 것을 넘어 지속할 수 있는 체계로 삶의 현장 데이터를 기반으로 생산하며 유지하는 것이 중요함을 강조했다.

발표와 토론으로 나누어 진행된 이번 포럼에서 첫 번째 발제자인 오관중 책임연구원(한국지능정보사회진흥원)은 "국가·영광 창조: 세 가지 키워드로 보는 메타버스의 사회혁신"이라는 주제로 시민 간 연대의 실감을 가능케 하는 메타버스의 특성을 논의했고, 제23회 '리빙랩네트워크' 디지털 기술 솔루션(7)에서 박현숙 대표(주식회사 카메리아)는 다양한 디지털 기술을 통해 사회혁신을 모색해보고자 진행했던 프로젝트들을 소개했다. 제3발제를 맡은 박형웅 전임대(한국리빙랩네트워크)은 '사회문제 해결을 위한 메타버스'라는 주제로 온라인과 오프라인이 결합되는 미술관 큐레이션을 소개했으며, 마지막 제4발제를 맡은 김형석 교수(건축학과)는 '스마트 에이징(SmartAging)'이라는 주제로 고령화 사회에서 Senior는 보살핌의 대상이 아닌 능동적으로 사회에서 활동하는 계층으로 변화하고 있으며 스마트 에이징을 이를 돕기 위한 기술이라고 소개했다.

1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도

실감미디어 혁신 인재를 위해 최고 학교가 뭉쳤다
실감미디어 혁신공유대학

전주대학교는 국내 최고의 가상현실 메타버스 연구 대학인 건국대, 중앙대, 경희대, 가천대, 배재대, 개원대학교와 함께 차세대 실감미디어 전문인력을 양성합니다. 전주대학교 학생이라면 각 대학별로 특성화된 약 200여 개의 우수한 수업을 수강할 수 있습니다. 이 수 학점과 취득 학위를 혁신공유대학에서 공동 관리하므로, 참여 학생은 국가와 참여 대학으로부터 '실감미디어 혁신 인력'을 인정받습니다.

실감미디어는 차세대 콘텐츠 플랫폼으로 각광받는 메타버스를 비롯한 가상·증강·혼합·확장 현실을 표현하는 기술과 콘텐츠를 의미합니다.

실감미디어 콘텐츠 핵심 학과가 뭉쳤다
전주대학교 만의 강점

협업 전문가와 함께하는 메타버스 교육

맛과 멋이 풍부한 스토리텔링, 콘텐츠의 재미를 더하는 게임 기술, 역사에서 미래를 그려내는 실감 콘텐츠, 아는 만큼 보이는 지금 시대와 문화, 문제를 경험하고 해결하는 신기술

게임콘텐츠학과, 문화콘텐츠학과, 환경경영학과, 역사문화콘텐츠학과, 로컬크리에이터, 실감 콘텐츠 크리에이터, 시공간 디자이너, 문화 콘텐츠 기획자, 리빙랩 파실라테이터

전주매일 2022년 1월 6일 목요일 005면 경제·사회

실감미디어 통한 '대학 혁신' 꿈꾼다

전주대, 메타버스 기반 집중 프로젝트 개발·수업 진행

전주대학교 실감미디어혁신공유대학사업단이 본격 개강수업으로 학생 36명과 교수 4명, 지역 내 예술가, 강연가, 기술자 15명이 참여하여 메타버스로 대표되는 실감미디어를 활용한 집중 프로젝트 수업 (PBL: Project Based Learning, 프로젝트 기반 수업)을 진행하였다고 밝혔다. 이번 실감미디어 집중프로젝트 수업은 '로컬문화'와 '소셜리빙랩' 주제로 2과목에서 실감미디어 프로젝트를 기획, 개발, 전시하는 것을 목표로 했다. '로컬문화프로젝트' 수업은 지역의 다양한 문화적 자원(오래된 노포 이야기, 술 문화, 남부시장의 역사성, 책방, 미적 불완전함에 얽힌 이야기 등)을 활용하여 메타버스에서 가상 공간을 열어 정보를 습득하는 방식의 프로젝트를 개발했다. '소셜리빙랩프로젝트' 수업은 '기후위기'라는 전 세계적 이슈를 예술과 융합하여 실감나게 표현하는 방식에 집중하였다. 특히 지역의 대표적인 협업 예술가 오준, 강봉가 3인이 참여하여, 화물, 일리스트, 설치미술, 조각, 그래픽, 미디어파사드, 광물 화위, 과육 개발에 앞장서 한 미디어 실험을 진행했다.

수업의 마지막 단계로 지난해 12월 30일, 전주 노승동에 위치한 뜻밖의 미술관에서 '제1회 실감미디어 PBL 경진대회'를 개최하고, 8일, 45시간 동안 진행된 집중 프로젝트 수업 결과를 8팀을 전시했다. 실감미디어혁신공유대학사업단 한동승 단장은 "메타버스 기술을 활용하여 융합 콘텐츠를 학습하는 교육방식은 아이디어를 다양한 미디어로 구체화할 수 있는 풍부한 프로젝트 경험"이라며, "학생들이 강의실 밖에서 협업 전문가, 예술가와 함께 집중해서 작업하는 것이 중요하다고. 라고 집중 프로젝트 수업의 중요성을 강조했다. 한편, 전주대는 2021년 교육부 특목 지역예 대표적인 협업 예술가 오준, 강봉가 3인이 참여하여, 화물, 일리스트, 설치미술, 조각, 그래픽, 미디어파사드, 광물 화위, 과육 개발에 앞장서 한 미디어 실험을 진행했다. /장문성 기자

1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도

“대학 혁신, 실감미디어 집중 프로젝트 수업에서 답을 찾다”

8일-45시간 실감미디어 집중 프로젝트 개발 수업 진행

<로컬문화프로젝트>

지역의 다양한 문화적 자원을 활용하여 메타버스에서 가상 관광을 하며 정보를 습득하는 방식의 프로젝트 개발
 전북지역의 독특한 역사 정보를 게더타운을 통해 재미있는 관광 콘텐츠로 활용하는 아이디어
 오래된 노포 이야기, 술 문화, 남부시장의 역사성, 책방, 미처 몰랐던 한지에 얽힌 이야기 등 가상으로 체험할 수 있는
 메타버스 콘텐츠로 완성

<소셜리빙랩프로젝트>

‘기후위기라는 전 세계적 이슈를 예술과 융합하여 실감나게 표현하는 방식에 집중
 지역의 대표적인 현업 예술가 5인, 전문가 3인이 참여하여,
 회화, 일러스트, 설치미술, 조각, 그래피티, 미디어파사드, 영상합성, 메타버스 등의 다양한 미디어 실험
 기후위기가 극심해지는 상황을 가정하여 미래인류부터, 200명의 설문조사를 통해 미래 바다의 색상 표현,
 낙서된 벽에 기후위기 영상 매핑, 게임 엔진을 활용하여 미래 지구를 구현하는 것까지 다양한 표현방식을 적용

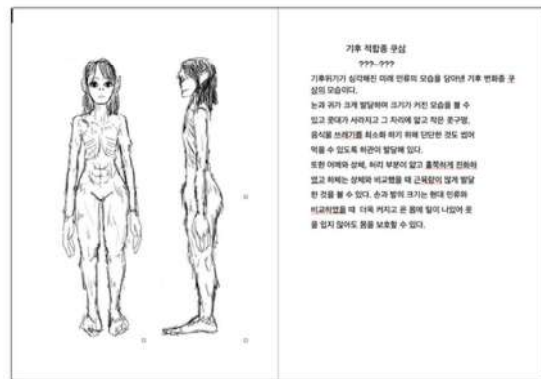
1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도

2과목, 8개 프로젝트, 학생 35명, 교수 4명, 작가/전문가 15명, 8일, 45시간, 실감미디어, 문화관광, 기후위기



1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도

기후적합종 : 쿠삼

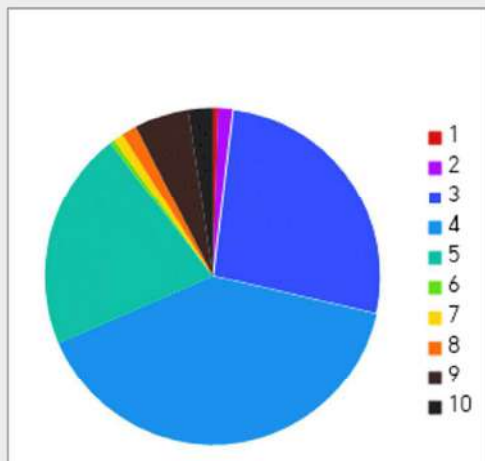


1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도

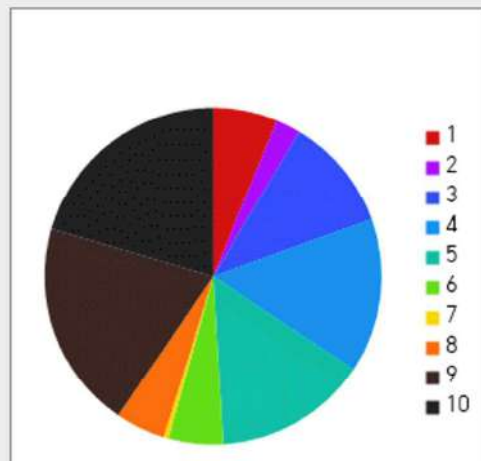
타임오션 : 바다의 색에 대한 관념과 현실, 미래

불특정 다수에게 카카오톡을 활용한 설문조사 결과

당신이 생각하는 **현재**의 바다 색은 어떤 색입니까?



당신이 생각하는 **미래**의 바다 색은 어떤 색입니까?



응답수 210개

1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도



1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도

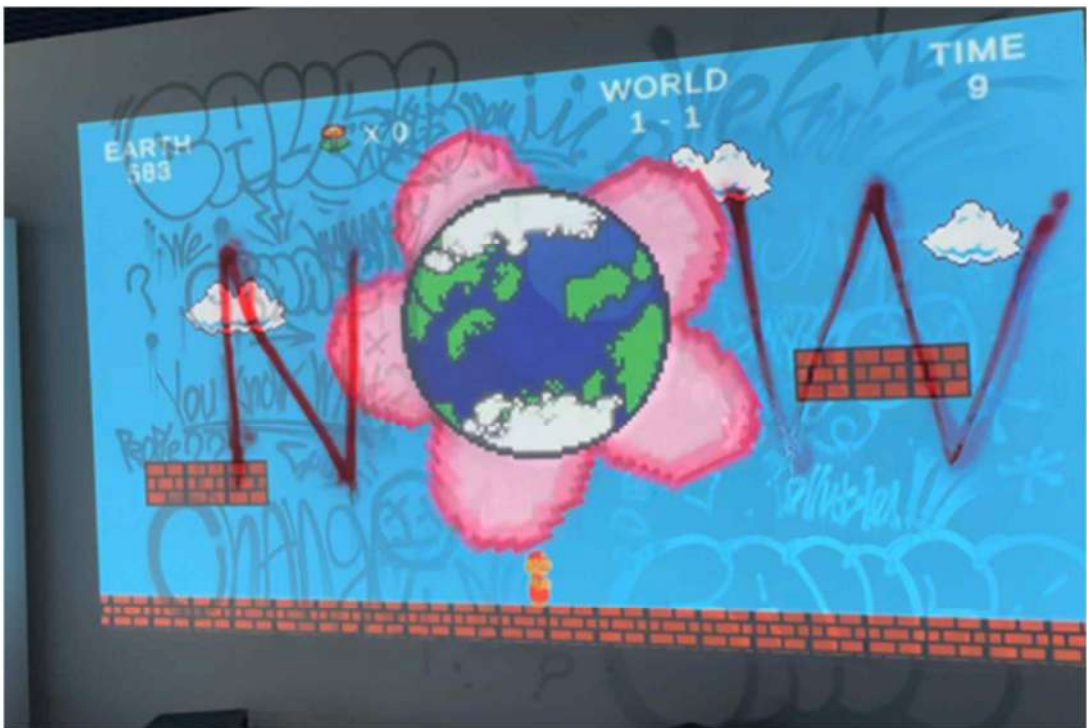
원인(原因) : 지구라는 '원' 시작과 기원, 인간이라는 현실 '인'



1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도

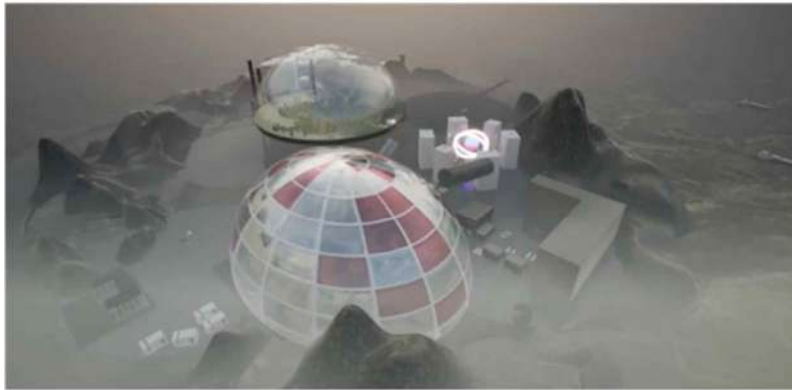
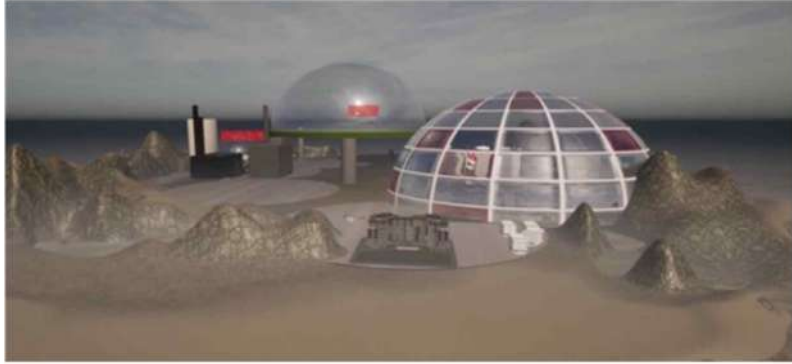


1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도



1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도

2070 인간의 굴레 : 가상 세계 구축



1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도



1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도



1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도

결론 : 메타버스로 사회문제 해결?

- 메타버스를 어떻게 이해하고 있는지에 따라서...
- 가상현실, 증강현실 기술만 사용할 경우에는 디지털 기술 활용 사회문제 해결이라는 방향으로...
- 만약 IOT 활용 솔루션이면 메타버스에서 데이터를 아카이브하는 형태로 활용해야...
- 많은 사람들을 특정 이슈에 참여하게 하고, 소통하는 형태로는 '디지털 활용' 가능 세대에만 제한적으로...
- 단순 행사, 이벤트 용으로는 적합하지 않지만, 비대면 소통 가능성에서 실험할 수도...
- NFT 연계 가능한 특정 사회 이슈의 예술-콘텐츠 생산은 비약적으로 발전할 듯...

저는 사회문제의 시뮬레이션, 아카이브 영역에서 일단은 시작해도 좋다는 생각입니다.
더불어

“모든 사회문제는 당장 닥친 기후위기와 연결되어 있다”는 생각을 공유합니다.

1. 문제의식 — 2. 가능성 — 3. 시도

기후위기 @메타버스

- * 지금의 데이터를 이용하여 미래로부터 현재로의 시간 여행 시뮬레이터가 가능할까?
- * 우선 기후위기로 멸망 직전까지 몰린 지구-우리의 일상 구현

사회문제해결형 메타버스 프로젝트 <<2050:메타전주>>

-GIS 정보기반 맵 위에 디지털 트윈 지역 데이터를 올려 기후위기 메타버스 플랫폼 구축

1. 실시간 위치기반 데이터와 가상 활동 정보 연동
2. 기후위기 관련 데이터 지도 표시
3. 실험-시뮬레이션 가능한 플랫폼 확장
4. 미션기반 게임 콘텐츠 구현
5. 회원(아바타) 실시간 취득 데이터 아바타 처리

LIVE 유튜브 온라인 생중계
대학리빙랩네트워크



종합토론

지역사회 혁신과 동반성장을 주도하는 리빙랩

대학리빙랩네트워크

A large rectangular area with rounded corners, containing numerous horizontal dashed lines for writing.

A large rectangular area with rounded corners, containing numerous horizontal dashed lines for writing. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page, providing a template for notes or a report.

A large rectangular area with rounded corners, containing numerous horizontal dashed lines for writing.

A large rectangular area with rounded corners, containing numerous horizontal dashed lines for writing.