

SOCIAL

사 회 문 제

PROBLEM

해 결

SOLVING

디 자 인

DESIGN

국 제 포 럼

FORUM

목차 Contents

Social Problem Solving Design International Forum

프로그램 Program	04
기조세션 Keynote Session	07
기조연설 Keynote Speech	09
특별대담 Special Talk	19
Session 1 사회문제해결디자인, 우리의 일상을 바꾸다	23
Social Problem Solving Design, Change Our Daily Life	
1. 디자인으로 사회문제를 해결할 수 있을까?	25
Can We Solve Social Problems with Design?	
2. 디자인 싱킹(Design Thinking)과 사회문제의 만남	31
When Design Thinking Meets Social Problems	
Session 2 디자인으로 사회문제를 해결하는 사람들	37
Those Who Solve Social Problems with Design	
1. Case1_런던 :	
버려진 공간과 길 잃은 예술가들의 만남을 통해 청소년 문제를 해결하다	39
Solving Youth Problems by Allowing Lost Young Artists to Take Over Waste Spaces	
2. Case2_서울 :	
공공의 다양한 사회문제를 디자인을 통해 해결하다	45
Solving Diverse Common Social Problems of Seoul through Design	
Session 3 通通(통통)한 디자인토크쇼 – 일상의 고민, 디자인으로 통(통)하다	53
Social Design Talk Show - Design Solves Everyday Issues	

프로그램

사회문제해결디자인 국제포럼

| 행사명 | 사회문제해결디자인 국제포럼 | 일 시 | 2017년 6월 13일(화), 10:30~17:00
| 슬로건 | 사회문제해결디자인, 우리의 일상을 바꾸다 | 장 소 | 서울특별시청 신청사 8층 다목적홀

시 간	프로그램
10:30~10:40	개회식
기조세션. 디자인, 사회문제해결의 길이 되다	
10:40~11:10	기조연설 [에치오 만치니]
11:10~11:40	특별대담 [좌장 백준상]
11:40~13:10	오찬
Session 1. 사회문제해결디자인, 우리의 일상을 바꾸다	
13:10~13:40	디자인으로 사회문제를 해결할 수 있을까? [배상민]
13:40~14:10	디자인 싱킹(Design Thinking)과 사회문제의 만남 [크리스토퍼 한]
14:10~14:20	Q&A
Session 2. 디자인으로사회문제를 해결하는 사람들	
14:20~14:50	Case1_런던 : 버려진 공간과 길 잃은 예술가들의 만남을 통해 청소년 문제를 해결하다 [길리안 잭슨 (리비티(Livity) 프로젝트 기획총괄)]
14:50~15:20	Case2_서울 : 공공의 다양한 사회문제를 디자인을 통해 해결하다 [변서영]
15:20~15:30	Q&A
15:30~15:50	Coffee Break
Session 3. 通通(통통)한 디자인토크쇼 – 일상의 고민, 디자인으로 通(통)하다	
15:50~17:00	[좌장 김다니엘]

Program

Social Problem Solving Design International Forum

| Event Date | June 13th(Tue), 2017
| Location | Multi-Purpose Hall, City Hall, Seoul, South Korea
| Hosted by | Seoul Metropolitan Government
| Participants | 400 of experts in the related fields and citizens

TIME	Content
10:30~10:40	Opening Ceremony
Keynote Session. Design Becomes the Way of Solving Social Problems	
10:40~11:10	[Keynote Speech] Ezio Manzini (President of DESIS Network)
11:10~11:40	[Q&A and Special Talk] Moderator Joon Sang Baek (Professor of UNIST)
11:40~13:10	Luncheon
Session 1. Social Problem Solving Design, Change Our Daily Life	
13:10~13:40	[Speech1-1] Can We Solve Social Problems with Design? - Sangmin Bae (Professor, Department of Industrial Design at KAIST)
13:40~14:10	[Speech1-2] When Design Thinking Meets Social Problems - Christopher Han (Vice President & Head of SAP Design Asia, AppHaus Korea)
14:10~14:20	Q&A
Session 2. Those Who Solve Social Problems with Design	
14:20~14:50	[Speech2-1] Case1_London Solving Youth Problems by Allowing Lost Young Artists to Take Over Waste Spaces - Gillian Jackson (Head of Engagement at Livity)
14:50~15:20	[Speech2-2] Case 2_Seoul Solving Diverse Common Social Problems of Seoul through Design - Seoyoung Byun (Director of Design Policy Division, Culture Headquarters, Seoul Metropolitan Government)
15:20~15:30	Q&A
15:30~15:50	Coffee Break
Session 3. Social Design Talk Show - Design Solves Everyday Issues	
15:50~17:00	Moderator : Daniel Kim (Daylight Design Partner)




기조세션

Keynote Session

디자인, 사회문제해결의 길이 되다
Design Becomes the Way of Solving Social Problems

/ 기조연설
Keynote Speech

/ 특별대담
Special Talk





/ 기조연설

Keynote Speech

디자인, 사회문제해결의 길이 되다
Design Becomes the Way of Solving Social Problems

/ 에치오 만치니
Ezio Manzini

DESIS 네트워크 창립자
President of DESIS Network



기조연설 Keynote Speech

사회문제해결디자인 국제포럼 Social Problem Solving Design International Forum

디자인, 사회문제해결의 길이 되다 Design Becomes the Way of Solving Social Problems



에치오 만치니_Ezio Manzini

DESIS 네트워크 창립자
President of DESIS Network

- DESIS 네트워크 창립자
- 밀라노공과대학(Politecnico di Milano) 명예교수
- DESIS 네트워크 : 디자인학교 및 사회혁신과 지속가능성 디자인 분야에서 활발하게 활동하는 기타 디자인 관련 기관의 국제 네트워크 (<http://www.desis-network.org>).
- 통지대학교(Tongji University(상하이)) 및 지양난대학교(Jiangnan University(우시)) 객원교수
- 최근 저서 : “디자인, 모든 사람이 디자인을 할 때, 사회혁신을 위한 디자인 개론(Design, When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation, MIT Press 2015)” 현재 영어, 스페인어, 중국어, 한국어로 출판.
- President of the DESIS Network
- Honorary Professor at the Politecnico di Milano
- DESIS : an international network of schools of design and other design-related organizations specifically active in the field of design for social innovation and sustainability (<http://www.desis-network.org>).
- Guest Professor at Tongji University (Shanghai) and Jiangnan University (Wuxi).
- His most recent book is “Design, When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation”, MIT Press 2015. This book has been published (until now) in English, Spanish, Chinese and Korean.

문제해결과 도시 구축

도시와 해결하기 어려운 도시의 사회문제에 대한 디자인 접근법

01

현대 도시들에서는 불평등 심화, 고령화, 만성질환의 확산, 이민자 통합의 어려움, 보다 일반적으로는 사회적 응집력에 대한 위협 등 만성적인 사회문제들이 얹혀 있다. 이 문제들은 통상적으로 사용되는 개념적 체계를 적용했을 때 해결책이 없으므로 '만성적'인 문제로 정의될 수 있다. 반면 우리가 이 문제를 보는 방식을 바꿈으로써 해결책을 찾을 수 있으며, 그렇게 함으로써 새로운 체계(새로운 사회적, 문화적, 경제적, 기술적 시스템) 내에서 해결책을 찾을 수 있다. 이를 위해서는 사실상 디자인 역량에 해당하는(즉 디자인을 하는 사람이 누구든) 실용적 감각과 창의성이 모두 있어야 한다.

본 발표에서는 고령화 사회의 잘 알려진 사례를 들어 디자인에 기반한 재구성 접근법을 소개한다. '정상적인' 개념적 체계에서 노인은 문제를 가진 시민으로서(공공 또는 민간) 케어 서비스 시스템의 수동적인 사용자가 되어야 하는 것으로 간주된다. 늘어나는 사용자를 돌볼 충분한(공공 또는 민간) 자원이 없으므로 문제가 쉽게 해결되지 않는다. 이 사례에서 문제를 재구성하는 것은 노인을 문제의 일부뿐 아니라 해결책의 주체로도 보는 것을 의미한다. 즉 노인을 필요요소뿐 아니라 역량도 가진 존재로 다시 말해, 노인에게 협업 역량을 부여하는 해결책을 구축하는 것이다.

본 발표에서는 디자인 접근법이 어떻게 도입되었고, 디자인 역량과 방법이 어떻게 활용되었는지에 대한 구체적인 한가지 사례를 소개한다. 다른 사례들은 간략히 소개될 예정이다. 이 다양한 사례들은 제안된 해결책이 사람들의 가능성과 협업 의지에 기반한다는 공통점을 갖는다. 협업적 해결책으로 정의할 수 있는 이 해결책들을 고안 및 이행하기 위해 다음과 같은 3대 디자인 역량이 필요하다. (1) 해결책이 개발 및 개선되는 문화적, 실용적 시스템의 재구성(전략적 디자인), (2) 대화와 이를 통해 만들어지는 행동, 이를 이끌어내는 동기, 이를 통해 창출되는 가치 등 협업적 조우를 고려 및 이해(디자인 지향적 민족지학 조사), (3) 이와 같은 조우, 대화, 행동을 가능케 하는 데 필요한 역량 부여 시스템을 고안 및 개발(서비스 디자인)

Problem solving and city making

A design approach to cities and their difficult social problems

01

Contemporary cities are facing a mesh of intractable social problems such as widening inequality, aging population, spreading of chronic disease, difficult inclusion of migrants and, in general, threats to social cohesion). These problems can be defined as “intractable” because, adopting the conceptual frameworks that are normally in use, they have no solutions. On the contrary, solutions can be found changing the way we look at them. And, doing so, searching for solutions in a new framework (that is, in a new social, cultural, economic and technical system). To do that requires a mixture of creativity and practical sense that, de facto (i.e. whoever do it), corresponds to a design capability.

The presentation introduces this design-based reframing approach using the well know example of the ageing society. In the “normal” conceptual framework, elderly people are considered as citizens with problems, that should become passive user of a (public and/or private) caring service system. The problem is intractable because there are no sufficient (public and /or private) resources to take care of the growing number of possible users. In this case, reframing the problem means to consider elderly not only as part of the problem, but also as actors in the solution. That is, to consider them not only for their needs but also for their capabilities. And, doing so, to develop solutions enabling them to collaborate, using at best, and with satisfaction, and their capabilities.

The presentation introduces one specific example discussing how a design approach has been adopted and how design capabilities and methods have been used. Other examples are shortly introduced. In their diversity, these examples have in common that the solutions they propose are based on people's possibility and will to collaborate. It comes, that to conceive and implement these solutions that, as a whole we will define as collaborative solutions, three specific design capabilities are needed: (1) to reframe the cultural and practical systems in which solutions are imagined and enhanced (strategic design) and (2) to consider and understand the collaborative encounters; that is, the conversations and actions they generate, the motivations that drive them and the values they produce (design-oriented ethnographic research), and (3) to conceive and develop the enabling systems needed to make these encounters, conversation and actions possible and probable (service design).

기조연설

사회문제해결디자인 국제포럼

02

도시는 복잡한 사회문제가 특히 밀집되고 서로 얽혀 있는 환경이지만, 협업적 접근법을 적용하면 이와 같은 밀도를 기회로 바꿀 수 있다. 협업적 해결책은 몇 개의 서로 다른 협업적 해결책이 존재해 모든 도시 주체(시민, 협회, 기업, 기관)가 협업적 사회 행동을 인식하고 인정하는 환경에서 개발 및 지속될 가능성이 높다.

이와 같은 유리한 조건을 구축하기 위해서는 협업적 행동에 기반한 사업과 이를 지원할 역량이 있는 거버넌스 형태 간 선순환이 구축되어야 한다. 협업 사업의 존재가 새로운 형태의 거버넌스 이행 조건을 만들어내고 그 반대로 새로운 형태의 협업적 거버넌스가 훨씬 더 많은 협업 프로젝트의 출현과 확산 가능성을 열어주기 때문에 선순환이 이루어진다. 이와 같은 선순환이 이루어지면 두 가지 결과를 얻게 된다. 여러 특정한 문제들이 해결되고, 도시 전체가 살아난다. 이와 같은 상향식 자립 협업 프로젝트를 적절한 거버넌스 접근법과 조합하는 전략은 효과적인 도시 구축 전략(strategy of city making)으로 보일 수 있다.

이 시점에 성공했던 몇 개의 도시들(예: 현재의 어려움 속에서 긍정적인 변화를 시작할 역량이 있었던 도시들)을 관찰해 보면 이 도시들의 성공에 정확히 이와 같은 접근법이 있었음을 알 수 있다. 서로 연계는 되어 있으나 자립성을 유지하는 여러 협업 프로젝트에 기반하여 도시가 구축된 것이다. 이와 같은 방식에도 재구성 접근법이 필요하다는 점(이 경우에는 도시 수준에서 적용됨)에 주목할 필요가 있다. 하향식 계획 및 대규모 인프라 개입을 통한 도시의 아이디어를 시민의 아이디어, 시민이 역량과 의지를 가진 계획으로 바꾸는 것이다.

본 발표에서는 이 아이디어들과 관련하여 몇 가지 사례를 소개하고, 이와 같은 협업적 도시 구축 전략을 성공적으로 도입한 밀라노에 초점을 둔다. 밀라노의 사례는 행정이 어떻게 시민에게 역량을 부여하는 생태계의 일관적인 요소가 될 수 있는지를 명확하게 보여준다. 이들이 근본적인 역할을 하는 이유는 모든 것을 해야 하기 때문이 아니라 모든 것을 지원하고 원활하게 조율할 수 있기 때문이다. 즉 기존 계획을 맵핑하고 새로운 계획에 권한을 부여해 행정적, 경제적 지원을 제공하고 조율 프로세스를 촉진하는 것이다. 그 결과 만들어지는 이 협업적 거버넌스가 디자인 접근법과 디자인 역량, 다음과 같은 문화를 필요로 한다는 점은 역설할 필요도 없겠다. 공유된 비전을 중심으로 한 주체들의 융합 촉진(시나리오 디자인), 공유된 비전을 실행 가능한 여러 계획으로 개발(전략적 디자인), 필요한 정책과 절차를 수립(서비스 디자인), 전체 프로세스를 위한 효과적인 커뮤니케이션 홍보 및 구축(커뮤니케이션 디자인)

Keynote Speech

Social Problem Solving Design International Forum

02

Cities are environments where complex social problems are particularly dense and interwoven. But, adopting a collaborative approach, this density can also be turned in an opportunity: collaborative solutions have more probability of emerge and last in time in an environment where several other collaborative solutions exist and, therefore, where collaborative social behaviours are recognized and appreciated by all the urban actors (citizens, associations, businesses and institutions).

To make this favourable condition happen, a virtuous circle must be established between projects based on collaborative behaviours and forms of governance capable to support them. It is a virtuous circle because the existence of collaborative projects creates the conditions to implement new forms of governance, and vice versa: new forms of collaborative governance create the possibilities for many more collaborative projects to emerge and spread. When this happens, a double result is obtained: several specific problems are solved and the city as a whole thrives. This strategy of combining bottom-up self-standing collaborative projects with an appropriate governance approach can be seen as an effective strategy of city making.

As a matter of fact, the observation of several cities that, in this period, have been successful (i.e. cities that have been capable to start positive trends in the present difficult times) indicates that, at the basis of their success, there is exactly this kind of approach: a city making based on a plurality of interwoven, but self-standing collaborative projects. It must be noted that this way of doing requires too a reframing approach (in this case applied at the city scale): to overturn the idea cities (only) made by top-down plans and huge infrastructural interventions, to move to the one of a city (also and mainly) done by its citizens and by the initiatives they are capable and willing to do.

The presentation articulates these ideas indicating several examples and focusing on Milano: a city that, as several others, has successfully adopted this collaborative city making strategy.

What this example shows in a clear way is that public administrations can be consistent components of the needed enabling ecosystem. Their role is fundamental not because they have to do everything, but because they can help, support and gently coordinate everything: mapping existing initiatives and empowering new ones giving them administrative and economic help, and promoting coordination processes. No need to be said that this resulting collaborative governance asks for a design approach and for design skills and culture such as: fostering convergence of actors around a shared vision (scenario design); organizing this shared vision into different workable initiatives (strategic design); designing the required policies and procedures (service design); and publicizing and setting up effective communication for the entire process (communication design).

기조연설

사회문제해결디자인 국제포럼

03

처음의 사회문제 해결 주제로 돌아가 프리젠테이션 제안을 4개의 주요 디자인 기반 행동으로 요약해볼 수 있다.

- 재구성 : ‘특이한 주체’(예: 전통적으로 해결책 시스템의 일부로 간주되지 않았던 주체들)를 포함하여 만성적 문제에 대한 해결책을 모색한다.
- 리모델링 : 시민과 다른 집단적 주체가 해결책의 적극적인 일부가 되고 적극적으로 참여할 수 있는 새로운 조직적, 경제적 모델(공공/민간, 로컬/글로벌, 공식/비공식)을 구축한다.
- 역량 부여 : 역량을 부여하는 제품, 서비스, 커뮤니케이션, 디지털 플랫폼, 규범, 절차의 생태계를 고안 및 개발한다. 특히 관용, 공간, 상호 지원, 협업의 공유된 문화에 기여한다.
- 장소 구축 : 문제와 해결책이 디지털-물리적 하이브리드 공간과 공동체가 사는 공간으로 설계된 장소에 존재한다 해도 장소 구축 프로세스에 대한 기여는 협업적 해결책과 복지의 지원에 계속해서 중요한 역할을 한다.

본 발표는 모든 사항을 감안하여 문제해결과 도시 구축 간 선순환에 디자인이 가장 기여할 수 있는 부분이 그 과정의 세부적 차원에 집중하는 것이라고 결론짓는다. 이는 시민 간, 시민과 기관 간 협업적 조우를 통해 이루어진다. 사실 시민의 활동과 협업에 기반한 도시를 목표로 할 때 시민이 무관심하고 기꺼이 협업하지 않으면 어떠한 결과도 얻을 수 없다.

Keynote Speech

Social Problem Solving Design International Forum

03

Going back to the initial theme of social problem solving, the presentation proposals can be summarised in four main design-based threads of action:

- Reframing : imagining solutions to intractable problems based on the inclusion of “unusual actors” (i.e. actors that traditionally were not considered part of the solution system).
- Remodelling : creating unprecedented organizational and economic models (public/private; local/global; formal/informal) in which citizens and other collective entities can become active and proactive parts of the solution.
- Enabling : conceiving and developing enabling ecosystem of products, services, communications, digital platforms, norms and procedures. Most importantly, contributing to a shared culture of tolerance, empathy, mutual help and collaboration.
- Place making : contributing to place making processes, considering that, even though both the problems and the solution exist in hybrid, digital-physical spaces, places – intended as spaces where communities live- remain crucial in supporting collaborative solutions and well being.

Given all that the presentation concludes observing and underlining that the most distinctive design contribution to the creation of a virtuous circle between problem solving and city making is the attention at the molecular dimension of its processes. That is, at the collaborative encounters between citizens and between citizens and institutions. As a matter of fact, aiming at cities based on citizens’ activity and collaboration, nothing can happen if these same citizens are not interested and happy to collaborate.




/ 특별대담

Special Talk

디자인, 사회문제해결의 길이 되다
Design Becomes the Way of Solving Social Problems

/ 좌장 : 백준상
Moderator : Joonsang Baek

유니스트 디자인 및 인간공학부 교수
Professor of UNIST



특별대담 Special Talk

사회문제해결디자인 국제포럼 Social Problem Solving Design International Forum

디자인, 사회문제해결의 길이 되다 Design Becomes the Way of Solving Social Problems



백준상_Joon Sang Baek

유니스트 교수
Professor of UNIST

- 유니스트 디자인 및 인간공학부의 조교수이며 DESIS (Design for Social Innovation and Sustainability) 연구실의 디렉터
- 주 연구분야는 지속가능한 디자인, 사회혁신과 사회문제해결을 위한 디자인, 자연모사 디자인, 서비스 디자인
- 혁신적이고 지속가능한 서비스 모델 디자인을 통한 사회문제를 해결하고자 하며 특히 고령사회, 스마트 서비스, 미래운송서비스에 관심을 가지고 있음
- KAIST 산업디자인학과에서 제품디자인과 인터랙션디자인을 전공
- 삼성전자에서 휴대폰의 사용자 경험 디자이너로 근무
- 밀라노공대에서 지속가능한 발전을 위한 협동적 서비스 디자인에 대해 연구
- 비엔나 적정기술연구소와 사회혁신 싱크탱크 희망제작소에서 객원연구원으로 일하면서 지속가능한 제품-서비스시스템, 커뮤니티 비즈니스 관련 연구를 수행
- An assistant professor and the director of DESIS Lab at UNIST
- Research areas : sustainable design, design for social innovation, nature-inspired design, service design
- Current research interests : smart services, services for the ageing society, future mobility
- BS and MS in Industrial Design at KAIST
- User experience designer at Samsung Mobile
- PhD in Industrial Design at Politecnico di Milano
- A visiting researcher at the Centre for Appropriate Technology in Vienna
- A visiting researcher at the Hope Institute




세션 I

Session I

사회문제해결디자인, 우리의 일상을 바꾸다
Social Problem Solving Design, Change Our Daily Life

1. 디자인으로 사회문제를 해결할 수 있을까?
Can We Solve Social Problems with Design?

2. 디자인 싱킹(Design Thinking)과 사회문제의 만남
When Design Thinking Meets Social Problems





/ 세션 I

Session I

사회문제해결디자인, 우리의 일상을 바꾸다
Social Problem Solving Design, Change Our Daily Life

/ 배상민
Sangmin Bae

카이스트 산업디자인과 교수
Professor, Department of Industrial Design at KAIST



디자인으로 사회문제를 해결할 수 있을까? Can We Solve Social Problems with Design?



배상민_Sangmin Bae

카이스트 산업디자인학과 교수

Professor, Department of Industrial Design at KAIST

– 2005.03~카이스트 산업디자인학과 교수

– 2005.09~ID+IM 디자인 연구소 디렉터

* Project :

“나눔 프로젝트”- 상품개발과 디자인 재능 기부를 통해 매년 혁신적인 디자인 상품을 개발하고, 판매 수익금 전액을 비영리 단체인 월드비전에 저소득층 아이들의 교육을 위해 기부하는 사업 (2007~현재까지) “시드 프로젝트”- Design for 90%. 제3세계를 위한 디자인으로 2008년부터 매해 아프리카 방문해 현장에서의 다양한 연구를 통하여 제3세계의 현 상황을 정확히 이해하고, 그 환경에 적합한 지속가능하고 적절한 디자인 해결책을 제안해 필란드로피 디자인 연구의 발판을 마련 (2008~현재까지)

– 2016 문화융성위원회 : 문화박스쿨, 소외계층을 위한 지속 가능한 모듈식 주거공간 및 문화공간 제안

– 2016 삼성화재 : 삼성화재를 위한 혁신적이고 통합적인 CSR 제품 디자인 개발

– 2016 건강보험심사평가원 : 심평원을 위한 CI 플랫폼 개발

– 2016 MCM : 차세대 패션 경험을 창조하는 서비스 융합 제품 디자인 개발

– 2016 한국전력공사 : 지역사회 공생발전을 위한 해상풍력터빈 디자인 개발

– 2015 쌤소나이트 : 혁신적이고 창의적인 여행용 가방 디자인 개발

– 2015 코오롱 : Tent 3.0, 차세대 텐트의 상용화 버전 개발

– 2014 SK 텔레콤 : Boxchool, 이동가능한 스마트 교실 디자인

– 2013 코오롱 : Tent 3.0, 차세대 텐트 디자인 개발

– 2013 서울시 : 도시환경개선을 위한 서울시 쓰레기통 디자인 개발

– 2012 코오롱 : 혁신적인 아웃도어 제품 디자인 개발

– 2011 해피콜 : 혁신적 주방용품 디자인 개발

– 2010 남산기공 : 새로운 밀링머신 디자인 개발

– 2008 SK 텔레콤 : 차세대 PMP 디자인 개발

– 2007 LG : 패키지 디자인 개발

– 2006 아모레퍼시픽 : 아모레퍼시픽을 위한 화장품 디자인 개발

– 2006 Bosch : 새로운 와이퍼 디자인 프로젝트

– 1998~2005 Faculty, Product Design Dept, 파슨스 스쿨 오브 디자인, 뉴욕

– 2000~2005 Principle / Art Director, Frame 29 Inc, 뉴욕

– Mar 2005~ Professor of Industrial Design, KAIST

– Sep 2005~ Director, the ID+IM Design Laboratory

* Projects :

“Nanum Project” : Developed innovative design products each year through development of products and design skills donation; and donated 100% of the profit to World Vision, a non-profit organization, for education of children of low-income families (Since 2007).

“SEED Project” : Design for 90%. This is the design for the third world. Visited Africa every year since 2008 and made various on-site surveys to fully understand the current status of the third world and proposed a sustainable and appropriate design solution meeting the needs of the third world, building the foundation for the philanthropic design (Since 2008).

– 2016 Presidential Committee for Cultural Enrichment : Proposed a sustainable modular living and cultural space for isolated neighbors (Culture BOXCHOOL)

– 2016 Samsung Fire & Marine Insurance : Developed innovative and integrated CSR product design for Samsung Fire & Marine Insurance

– 2016 Health Insurance Review & Assessment Service : Developed a CI platform for Health Insurance Review & Assessment Service

– 2016 MCM : Developed the service-integrated product design creating next-generation fashion experiences

– 2016 KEPCO : Developed an offshore wind power turbine design for co-prosperity with local communities

– 2015 Samsonite : Developed an innovative and creative travel luggage design

– 2015 Kolon : Developed Tent 3.0 : a commercialized version of a next generation tent

– 2014 SK Telecom : Boxschool : a movable smart classroom design

– 2013 Kolon : Developed Tent 3.0: a next generation tent design

– 2013 Seoul Metropolitan Government : Developed a waste bin design for Seoul Metropolitan City for improvement of the urban environment

– 2012 Kolon : Developed an innovative outdoor product design

– 2011 Happycall : Developed an innovative kitchen goods design

– 2010 Namsun Machinery Corporation : Developed a new milling machine design

– 2008 SK Telecom : Developed a next generation PMP design

– 2007 LG : Developed a package design

– 2006 AmorePacific : Developed a cosmetic product design for AmorePacific

– 2006 Bosch : Participated in a new wiper design project

– 1998~2005 Faculty, Product Design Dept, Parsons School of Design, New York

– 2000~2005 Principle / Art Director, Frame 29 Inc, New York

세션 I Session I

사회문제해결디자인 국제포럼 Social Problem Solving Design International Forum

사회문제 해결을 위한 창의적 디자인과 그를 통한 사회공헌활동 Creative Design for Social Problem Solving and Social Responsibility Therethrough

Design Social Responsibility

디자이너는 사회에서 나아가 인류에서 가장 파괴적 일수도 있고 가장 효과적 일수도 있는 물건과 시스템 서비스를 디자인하고, 그를 통해 사회문제를 해결할 수 있다. 디자인의 발전 단계는 처음엔 물건의 외형적 아름다움을 추구하는 미적 단계를 거쳐 제품 사용자의 환경 및 경험을 고려한 Context 단계로 그 다음은 윤리적 책임을 동반한 Ethical 단계로 발전된다.

미래 사회에서 가장 경쟁력 있는 기업은 기술력이나 화려한 디자인이 아닌 소비자들에게 윤리적인 소비를 이끌 수 있는 Philanthropy (사회공헌) 지수가 높은 회사이다. 하지만 모든 세계적 기업들이 유사한 방법의 사회기부를 선택하고 있어 그 노력에 비해 지속성, 효과성이 결핍되고 있다. 이에 혁신적이며 차별성 있는 Philanthropic Design (사회기부 디자인)이 요구되며 그 한 예로 나눔 프로젝트를 소개한다.

Design Social Responsibility

Designers are capable of designing objects and system service that may be most destructive or most effective for mankind as well as the society. In addition, they can solve social problems by doing so. The design process is developing as follows : First, a designer focuses on external beautification of objects. Second, a designer focuses on the context, considering the environment and experiences of users. Third, a designer focuses on ethical responsibilities.

The most competitive enterprise in the future society is the one with a high sense of philanthropy (social contribution) which may lead ethical consumption of consumers rather than the ones equipped with technological excellence or attractive design. However, every global company has selected similar philanthropic options making the efforts less sustainable and effective. Thus, innovative and distinctive philanthropic design is required; the Nanum Project represents such philanthropic design.



/ 세션 I

Session I

디자인 싱킹(Design Thinking)과 사회문제의 만남
When Design Thinking Meets Social Problems

/ 크리스토퍼 한
Christopher Han

SAP 앱하우스 센터장
Vice President & Head of SAP Design Asia, AppHaus



세션 I Session I

사회문제해결디자인 국제포럼 Social Problem Solving Design International Forum

디자인 싱킹(Design Thinking)과 사회문제의 만남 When Design Thinking Meets Social Problems



크리스토퍼 한_Christopher Han

SAP 앱 하우스 센터장

Vice President & Head of SAP Design Asia, AppHaus Korea

Education :

스탠포드대학교(Stanford University) 경영공학 박사, 석사

조지타운대학교(Georgetown University) 외교학 학사

Experience :

1970년 생. 미국에서 성장하여 18년 동안 실리콘밸리에서 다양한 산업을 경험. 2013년 한국에 와 SAP KOREA에 혁신 부문 총괄. 현재는 Design & Co-Innovation 센터장으로 아태지역 총괄.

- 2015.07 ~ 현재 Vice President, SAP Design & Co-Innovation Center
- 2015.02 ~ 현재 Adjunct Professor, KAIST College of Business
- 2013.10 ~ 2015.06 Chief Innovation Officer, SAP Korea, Ltd
- 2011.09 ~ 2013.09 Director, Product Management, SAP Labs Palo Alto
- 2011.07 ~ 2011.09 Design Consultant, Palo Alto
- 2007.07 ~ 2011.06 User Experience Researcher, SAP Global Marketing
- 2002.09 ~ 2007.06 Teaching Assistant, Graduate Engineering Courses
- 2003.09 ~ 2006.08 Risk Modeling Researcher, Daimler-Stanford Project
- 2003.03 ~ 2003.08 Work Systems Researcher, GM Work Systems Lab
- 1996.01 ~ 2001.04 Manager, Product Marketing, Applied Materials, Inc.

External Talks :

최근 KBS TV 명견만리에 출연(2016.07)을 비롯하여 머니투데이 더 리더(The Leader)(2014.03)에 출연. KCMC(다국적 기업최고경영자협회)(2015.08)에 연사로 초빙. 다수의 기업(삼성, LG, 두산, 포스코 등)에서 강연과 컨퍼런스를 비롯하여 대학교(서울대학교, 고려대학교, 연세대학교 등)에서도 Design Thinking을 강의.

Education

Stanford University, School of Engineering - MS and PhD, Management Science & Engineering

Georgetown University, School of Foreign Service - BS, Foreign Service

Experience

- 2015.07 ~ Present Vice President, SAP Design & Co-Innovation Center
- 2015.02 ~ Present Adjunct Professor, KAIST College of Business
- 2013.10 ~ 2015.06 Chief Innovation Officer, SAP Korea, Seoul
- 2011.09 ~ 2013.09 Director, Product Management, SAP Labs Palo Alto
- 2011.07 ~ 2011.09 Design Consultant, Palo Alto
- 2007.07 ~ 2011.06 User Experience Researcher, SAP Global Marketing
- 2002.09 ~ 2007.06 Teaching Assistant, Stanford School of Engineering
- 2003.09 ~ 2006.08 Risk Modeling Researcher, Daimler-Stanford Project
- 2003.03 ~ 2003.08 Work Systems Researcher, GM Work Systems Lab
- 1996.01 ~ 2001.04 Manager, Product Marketing, Applied Materials, Inc.

External Talks

Christopher recently delivered a talk on the topic of design thinking and innovation for the TV show called "Good Insight" (2016.07) produced by KBS-Korea's largest broadcast company. He has also given interviews for broadcast TV, such as "The Leader" program by Money Today (2014.03) and for newspapers_and_magazines, such as the Korea Herald (2016.08) and Design magazine (2015.03). Christopher has delivered talks to executives at DuluxGroup (Australia), Tata Motors and Asian Paints (India), Lenovo (China), Samsung, LG, Doosan, POSCO, and SK Telecom to list a few and to non-profit organizations such as the Korean CEO's Association of Multinational Corporations (KCMC). He has also lectured at Seoul National University, Korea University, and Yonsei University in addition to teaching a course on Design Innovation at KAIST College of Business.

세션 I

사회문제해결디자인 국제포럼

디자인 사고와 사회문제 해결

사회문제 해결에 시민이 참여하는 것은 바람직하며, 이를 성공으로 이끌기 위해서는 협업 프로세스가 잘 설계되어야 한다. 디자인 사고는 참여적 문제해결 노력을 효과적인 길로 인도하는 데 도움이 될 수 있다.

본 30분의 강연에서 연사는 시민이 사회문제를 해결하는 데 필요한 올바른 태도와 역량을 갖추게 해 줄 디자인 사고의 핵심 개념과 방식을 소개한다.

문제에 대한 해결책을 만들어내는 것은 항상 해결해야 할 올바른 문제를 발견하고 정의하는 것으로 시작된다.

문제를 발견하는 데에는 공감이 필수적이며, 그 방식은 관찰, 인터뷰, 몰입 등이 있다.

올바른 문제를 정의하는 데에는 3가지 요소가 있다. 실질적이고 가치가 있으며 영감을 주는 것이어야 한다. 고객의 관점에서 '실질적'인 문제여야 하며, '가치가 있다는 것'은 우리가 그 문제를 해결하면 높은 가치가 창출된다는 것을 의미한다. 마지막으로 '영감을 주는 것'은 문제를 해결하고자 하는 팀(또는 개인)이 문제를 해결하기 위한 영감에 차 있거나 높은 동기부여가 되는 것을 의미한다.

올바른 문제가 정의되면 해결책을 만들어내는 작업은 관념화와 빠른 프로토타이핑으로 시작된다. 관념화는 다양한 배경과 관점을 가진 팀원들이 있을 때 가장 효과적이며, 시작 단계에서 관념화의 목표는 많은 아이디어를 만들어내는 것, 즉 아이디어의 질보다 양에 집중하는 것이다.

잠재성이 있는 아이디어는 즉시 프로토타이핑될 수 있다. 여기서 프로토타입은 단순히 머릿속의 추상적 개념을 가시적이고 구체적인 것으로 만들어 세상에 내놓는 것을 의미한다. 여기서 적용되어야 할 원칙은 빠르고 비용이 적게 들어야 한다는 것이다.

해당 팀이 (아이디어에 대한) 프로토타입을 만들어내면 다른 이들, 특히 '사용자'나 '고객'과 함께 이를 테스트할 수 있으며, 이 과정은 빠르게 교훈을 얻기 위함이다. 계속해서 교훈을 얻고 해결책을 다듬어 나가기 위해 이 과정을 반복할 수 있다.

문제를 찾아내고 해결하기 위한 이와 같은 접근법을 배우기 위해서는 연습이 필요하다. 본 연사는 서울과 같은 도시에 도움이 될 학계와 산업계의 사례를 소개한다.

Session I

Social Problem Solving Design International Forum

DESIGN THINKING and SOCIAL PROBLEM SOLVING

Citizen participation in social problem solving is good, and the collaboration process needs to be designed well to help it succeed. Design Thinking can help guide the participatory problem solving effort.

In this 30 minute talk, the speaker will present some key concepts and methods in Design Thinking that will equip citizens with the right mind set and skill set needed for designing solutions to social problems.

Creating a solution to any problem starts with discovering and defining the right problem to solve.

Empathy is essential to discovering the problem and the methods are observation, interview, and immersion to mention a few.

Defining the right problem has three components: real, valuable, and inspiring. The problem has to be “real” from the perspective of the people we are trying to serve (customers). “Valuable” means that if we solve this problem, then we’ll create a lot of value. Lastly, “inspiring” means that the team (or an individual) attempting to solve the problem is inspired, or highly motivated, to pursue it.

Once the right problem is defined, then the work of creating the solution begins with ideation and rapid prototyping. Ideating is best with team members with diverse background and perspectives, and the aim at the beginning is to create lots of ideas – quantity over quality.

Ideas with potential can be prototyped immediately. A prototype here simply means introducing the abstract notion from one’s mind into the world by making it visible and concrete. The guiding principle here is fast and cheap.

Once the team creates a prototype (of an idea), it can be tested with others, especially the “users” or “customers” in order to quickly learn from them. This process is then iterated for continuous learning and refinement of the solution.

Learning this approach to problem finding and problem solving requires practice. The speaker will present examples from both academia and industry that provide relevant insights to cities, such as Seoul.



세션 II

Session II

디자인으로 사회문제를 해결하는 사람들
Those Who Solve Social Problems with Design


1. Case 1_런던

버려진 공간과 길 잃은 예술가들의 만남을 통해
청소년 문제를 해결하다

Solving Youth Problems by Allowing
Lost Young Artists to Take Over Waste Spaces

2. Case 2_서울

공공의 다양한 사회문제를 디자인을 통해 해결하다
Solving Diverse Common Social Problems
of Seoul through Design





/ 세션 II


Session II

디자인으로 사회문제를 해결하는 사람들
Those Who Solve Social Problems with Design

Case 1_런던
버려진 공간과 길 잃은 예술가들의 만남을 통해
청소년 문제를 해결하다
Solving Youth Problems by Allowing
Lost Young Artists to Take Over Waste Spaces

/ 길리안 잭슨
Gillian Jackson

리비티(Livity) 프로젝트 기획총괄
Head of Engagement at Livity



세션 II Session II

사회문제해결디자인 국제포럼 Social Problem Solving Design International Forum

버려진 공간과 길 잃은 예술가들의 만남을 통해 청소년 문제를 해결하다 Solving Youth Problems by Allowing Lost Young Artists to Take Over Waste Spaces



길리안 잭슨_Gillian Jackson

리비티(Livity) 프로젝트 기획총괄
Head of Engagement at Livity

리비티 Head of Engagement (2016년~현재)

- 이벤트, 워크숍, 멘토링, 공동작업공간, 전시를 통해 재능있고 야심찬 청년에게 기회를 제공하는 리비티의 청년 네트워킹 지휘.
- 리비티 : 청년들이 세상을 바꿀 수 있도록 돕는 사회기업이자 청년 네트워크로서 커리어를 처음 시작하는 젊은이와 창업을 돕고, 더 나은 엔터테인먼트 포맷을 고안하고, 청년의 의견을 홍보하고, 새로운 사회운동을 만들어낸다.

somewhereto_ 영국 프로그램 매니저 UK Programme Manager (2013 - 2016)

- 지난 3년간 4개의 올림픽 레거시(Olympic Legacy) 프로그램 중 하나인 somewhereto_를 경영관리.
- somewhereto_ : 버려진 공간을 재탄생시켜 청년들이 자신의 도시를 개발할 수 있도록 청년 크리에이터들에게 제공하였다. 이 프로젝트를 통해 영국 최초의 주차장 전시가 이루어졌으며, 청년 일러스트레이터들이 BT타워 스크린을 장악하였고, 노팅엄에서 가장 오래된 동굴 중 하나에서 연극을 선보였다.
- 프로그램을 통해 30만 명 이상의 청년들이 영국 18개 지역의 버려진 공간을 사용하게 되었다.

링크드인 <https://www.linkedin.com/in/gillian-jackson-36596120/>

Head of Engagement, Livity (2016 - present)

- Head of Livity's youth network which gives talented and ambitious young people access to opportunities through events, workshops, mentoring, co-working space and exhibitions
- Livity is a youth network and social enterprise that helps young people to change the world; from kickstarting careers and start-ups, to devising better entertainment formats, to making youth voices heard and creating new social movement

UK Programme Manager, somewhereto_ (2013 - 2016)

- For the last 3 years, Gillian managed one of four Olympic Legacy programmes somewhereto_, which reimagined underused space and handed it to young creatives to reclaim their cities. The project produced the UK's first parking space exhibition, hijacked the screens of the BT tower to give a platform for young illustrators, and organised a play in one of Nottingham's oldest caves
- During its time, the programme gave more than 300,000 young people access to free space in 18 regions across the UK

Linkedin <https://www.linkedin.com/in/gillian-jackson-36596120/>

세션 II

사회문제해결디자인 국제포럼

변화를 위한 공간 - 청소년이 우리와 공간의 관계를 어떻게 개선할 수 있는가

본 강연은 영국의 공간과의 관계를 분석하고, 이 관계의 단절로 청소년과 관련된 다수의 사회문제가 생겨난 과정을 분석한다.

기회의 부족과 실업 등의 사회문제를 혁명적이지만 매우 단순한 작업을 통해 해결한Somewhereto_는 청소년에게 공간을 무료로 개방하였으며, 이를 통해 삶이 바뀌었다.

프로젝트가 2010년에 처음 시작됐을 때 영국은 공간과의 단절된 관계를 갖고 있었다. 영국 청소년은 밖에서 더 적게 활동하게 되었으며, 야외 공간, 특히 청소년이 돌아다닐 수 있는 공간이 점차 통제되고 있었다. 밖에서 뛰노는 청소년은 귀찮은 존재로 여겨졌고, 그로 인해 야외공간에 대한 수요가 점차 제한되고 감시되었다.

그 결과 청소년은 다른 곳을 찾아야 했다. 결국 버려진 장소나 길거리와 같은 안전하지 않은 곳에서 놀게 되었으며, 서로 어울려 다니는 것을 포기하게 되었다.

Somewhereto_는 공간 주변의 소통을 바꿔놓았으며, 이전에 청소년에게 닫혀 있었던 문을 열었다. 감옥, 쇼핑센터, 시내 중심가 등에서 이와 같은 움직임이 이루어졌으며, 청소년에게 무료로 공간을 제공하면서 실업, 반사회적 행동을 해결하고 청소년과 공동체 간 관계를 회복하는 데 도움을 주었다.

리비티(Livity)는 런던의 청소년 마케팅 에이전시로서 청소년이 세상을 바꿀 수 있다고 믿는다. 리비티는 지난 16년간 청소년에게 기회를 주어 이와 같은 변화를 촉진해 왔다. 본 강연에서는 리비티의 대표 사업인 Somewhereto_에서 배울 수 있는 핵심적인 교훈을 공유하고, 영국의 공간 및 청소년과의 관계가 이를 통해 어떻게 바뀌었는지 고찰해본다.

Session II

Social Problem Solving Design International Forum

Spaces for Change - How young people can improve our relationship with space

This talk will analyse the UK's relationship with space and how the breakdown of this relationship caused a number of social problems related to young people.

somewhereto_ that tackled social issues such as lack of opportunity and unemployment through doing something revolutionary, but incredibly simple. They handed over space, for free, for young people to use. And in doing so, change lives.

When the project started in 2010, Britain had a broken relationship with space. Britain's children were playing outside less, and outdoor spaces were being increasingly controlled, especially spaces where young people might roam. Young people playing outside was seen as a nuisance, resulting in the demand for outdoor space being increasingly restricted and monitored.

As a consequence, young people were forced to go elsewhere to play, often in unsafe locations such as wasteland or in the road, and were deterred from hanging out together.

somewhereto_ changed the dialogue around space, and opened doors that were previously shut for young people. We worked in prisons, shopping centres, and on the high street, and in handing over free space for young people, we helped to tackle unemployment, anti social behaviour and restore the relationship with young people and communities.

Livity is a youth marketing agency in London that believes young people can change the world, and for the last 16 years, has been handing young people opportunities that have facilitated this change. This talk will share key learnings of their flagship programme somewhereto_, and look at how the UK's relationship with space and young people has changed through its impact.



/ 세션 II


Session II

디자인으로 사회문제를 해결하는 사람들
Those Who Solve Social Problems with Design

Case 2_서울
공공의 다양한 사회문제를 디자인을 통해 해결하다
Solving Diverse Common Social Problems of Seoul through Design

/ 변서영
Seoyoung Byun

서울특별시 문화본부 디자인정책과 과장
Director of Design Policy Division, Culture Headquarters,
Seoul Metropolitan Government



세션 II Session II

사회문제해결디자인 국제포럼 Social Problem Solving Design International Forum

공공의 다양한 사회문제를 디자인을 통해 해결하다 Solving Diverse Common Social Problems of Seoul through Design



변서영_Seoyoung Byun

서울특별시 문화본부 디자인정책과 과장
Director of Design Policy Division, Culture Headquarters,
Seoul Metropolitan Government

학력

– 서울시립대학교 도시행정대학원 석사

경력

- 1988~2015 : 서울특별시 여성가족정책실, 기획조정실, 행정국 등
- 2016.1~ 현재 : 서울특별시 문화본부 디자인정책과
- 사회문제해결디자인, 유니버설디자인, 공공미술 프로젝트 등 추진

Educational Backgrounds

– Graduate School of Urban Science, University of Seoul

Career Backgrounds

- 1988~2015 : Women & Family Policy Affairs Office, Planning and Administration Office and Administrative Services of Seoul Metropolitan Government
- 2016.1~Present : Design Policy Division, Culture Headquarters, Seoul Metropolitan Government
- Operated social problem solving design, universal design and public arts projects

세션 II

사회문제해결디자인 국제포럼

공공의 다양한 사회문제를 디자인을 통해 해결하다

서울이라는 도시는 6000년(백제시대부터) 고도로써 옛 것과 새것이 공존하고 천혜의 자연환경을 가진 매력적인 도시이다.

일제강점기를 지나 지금으로부터 불과 67년 전, 6.25 한국전쟁을 겪으면서 서울은 잿더미로 변했다. 이후 서울은 '한강의 기적'이라 불리는 번영을 꿈꾸었다. 도시전역에서 재건의 차원에서 개발붐이 일었고, 1988년 올림픽 유치를 계기로 도시는 좀 더 빠른, 좀 획일화 된 대규모 개발에 우선순위를 두었다. 이에 서울은 자동차 중심의 도시가 되었고 인구가 과밀화되기 시작하였다. 도시는 무질서해졌고 지켜야 할 많은 유산과 문화적 흔적들은 '더 잘 살기 위한 개발'이라는 미명하에 훼손되고 제거되었다.

이에 따라 서울은 국적 없는 건물디자인, 혼란스러운 간판, 속도 중심의 도로 인프라 등으로 정비되었고 그 속에, 진정 '잘 살고자' 몸부림치는 사람의 경험으로서의 도시의 가치는 간과되었다. 이를 치유하기 위해, 서울의 지속가능한 성장을 위해, 시민의 눈높이에서의 근본적인 원칙과 계획수립이 시급했다.

2007년 서울시는 도시환경을 가꾸고 매력적인 도시를 만들기 위해 도시디자인의 편더멘털 요소들을 수립하고 디자인시정을 추진하였다. 비우는(Airy), 통합하는(Integrated), 더불어하는(collaborative), 지속가능한(Sustainable)이라는 4대 원칙하에 도시경관의 수준향상과 도시브랜딩 강화라는 목표를 이루기 위해 서울시는 우선, 공공디자인가이드라인의 수립, 공공디자인 위원회를 통한 심의 운영, 디자인거리사업 등을 추진하였다.

하지만 경관수준 향상을 위한 노력에도 불구하고 생계에 바쁜 시민들의 삶은 나아지지 않았다. 범죄, 학교폭력, 치매, 고령화 등 일상에서 부딪치는 많은 사회문제들에 송두리째 흔들리고 무너질 수 있는 너무나도 취약한 삶을 살고 있는 시민들이 있었다. 서울시는 이런 문제들이 굵고 터져버리고 난 후의 사후조치가 아닌 사전에 예방할 수 있는 행정으로의 패러다임 전환을 통해 시민의 삶의 질을 진정성 있게 개선하기 위한 사회문제해결디자인 사업을 추진하게 되었다.

이러한 사회문제해결의 첫 사업으로, 2011년 당시 체감도 높은 사회문제들 중 범죄에 대응하는 디자인 사업으로 마포구 염리동을 선정하였다. 당시 오원춘 살인사건으로 범죄에 대한 불안감이 극에 달해있었다. 이 사업을 시작으로 한국형사정 책연구원의 긍정적 효과성 검증 등에 힘입어 수 많은 지자체, 기관 들의 연 이은 범죄예방디자인 조례제정 및 사업 확산 등이 활발히 이루어지고 있는 시점이다.

하지만 누군가의 동네가 범죄예방디자인 시범사업지로 개선된 이면에는 '범죄'라는 낙인효과에 달갑지 않아 하던 또 다른 누군가가 있었다. 모든 시민을 만족시킬 수 없지만, 안전한 공동체의 복원이란 목표를 위해선 부정적 낙인을 통한 '처치' 보다는 잔존 자원의 연계를 통한 지역민들의 '긍정적 활동'을 디자인하는 일 또한 너무나 중요하다는 것을 체감할 수 있었다. 이에 범죄예방디자인보다는 안전마을 만들기, 시민안전디자인 등의 이름으로 시민과 좀 더 가깝게 호흡하고 있다.

Session II

Social Problem Solving Design International Forum

Solving diverse common social problems of Seoul through design

Seoul is the attractive city with the history of 6,000 years (since the period of Baekje) where new things are well harmonized with the old and the natural environment is wonderful.

The city was burnt to ashes during the Japanese colonial rule and the Korean War, which was just 67 years ago. Since then, the city pursued prosperity called "the Miracle of the Han River." The entire city witnessed the development boom at the level of reconstruction, and the city prioritized faster, large-scaled and unified development as it hosted the 1988 Summer Olympics. As a result, Seoul became a car-centered, densely populated city. The city became chaotic and many heritages and cultural remains, which had to be preserved, were destroyed and removed under the pretence of "development for a better life."

As a result, Seoul was completed with building without original design, chaotic signs and speed-centered road infrastructure, neglecting its value as experiences of citizens who struggle to live a better life. To address this problem and achieve sustainable growth of the city, there was an urgent need to develop fundamentals and plans from the perspective of citizens.

Seoul Metropolitan Government established the Design Headquarters and announced the design policy in 2007. Seoul Metropolitan Government adopted the guidelines for public design, operated the deliberation system through the Public Design Committee and implemented the Design Street Program first to achieve its goals including improvement of the urban landscape and reinforcement of the brand of the city, in accordance with four principles: Airy, Integrated, Collaborative and Sustainable.

Despite its efforts to improve the urban landscape, lives of citizens who were busy making their ends meet were actually not improved. There still were citizens who were marginalized and vulnerable to many social problems including crimes, school violence, Alzheimer's and aging. Seoul Metropolitan Government launched the Social Problem Solving Design Program to substantially improve the quality of lives of citizens by shifting the paradigm from post management to preventative management of such problems.

Since the Crime Prevention Design Program was implemented in Yeomri-dong, Mapo-gu, in 2012, of which positive effect was recognized by the Korean Institute of Criminology, many local governments and organizations have followed suit by actively enacting ordinances on crime prevention design and expanding related programs.

However, some had a negative sentiment when their communities were designated as the targets of the pilot crime prevention design programs as the above programs branded their communities as crime-ridden districts. Seoul Metropolitan Government was not able to satisfy every citizen, but it learned how effective designing "positive activities" of local citizens by utilizing available resources is for recovery of safe communities, compared to addressing the criminal issues through stigmatization. Accordingly, Seoul Metropolitan Government named the programs as "Safe Town Building Programs" and "Citizen Safety Design" rather than "Crime Prevention Design" to prevent a negative sentiment against these programs.

세션 II

사회문제해결디자인 국제포럼

또한 '현장에 답이 있다'는 믿음으로, 외국인 밀집지역, 재건축 유보지역, 소공장지역, 싱글여성밀집지역 등 다양한 지역의 특성과 범죄유형에 맞춤형으로 범죄예방디자인을 적용해 오면서, 설치 후의 유지관리 방안이 설치 시의 디자인의 퀄리티보다도 오히려 더 중요하게 고려되어야 한다는 것도 확인할 수 있었다.

1. 디자인 시설물의 설치로 끝나는 것이 아니라 → 이에 대한 현실성 있는 유지관리를 더 고민하는, 2. 주민의 의견을 수렴하는 수준에서 벗어나 → 주민들의 역할을 자존감 있게 디자인하는, 3. 제공한 안전시설물의 활용법을 계몽하는 것이 아니라 → 주민 스스로 안전의 개념을 깨우쳐 기존 자원을 활·응용할 수 있도록 하는 것, 4. 한 명의 능력 있는 전문가가 아닌 → 여러 명의 절실한 동네주민이 지역 문제의 진정한 해결에 가까이 갈 수 있고, 물론 그렇기에 협업이 너무나도 중요하다는 사실이 서울시가 수많은 시행착오로부터 배운 점이다. 서로에 대한 관심이 생기면 감시를 위해 설치된 CCTV가 필요치 않고, 비로서 진정한 마을의 안전이 지켜질 수 있다는 사실이다. 지역의 문제를 근본적으로 해결하기 위해선 다른 곳에서 시도된 성공 사례를 맹목적으로 이식하는 것이 아니라, 그 지역 고유의 환경 안에서의 사람들에 대한 정서와 행태를 진정성 있게 관찰, 분석, 문제를 정의한 후 이를 해결하기 위해 지역 내의 기존자원과의 연계를 통해 솔루션의 형상을 그려보고, 이를 반복적으로 그 환경, 사람, 상황에 대입하여 시뮬레이션 하여 검증해 보는 시도가 필요하다 하겠다.

범죄예방디자인의 효과성 검증에 힘입어 그 후속으로 학교폭력에 노출된 청소년에 대한 문제, 아이들의 학습능력을 증진시키기 위한 학교컬러컨설팅 사업, 치매에 대응하는 인지건강디자인 사업, 100세 시대 고령화 사회의 그늘인 종묘탑골공원의 락히거리사업 등 다양한 시민들의 일상에 문제들에 관심을 가지고 그 해결을 위해 노력해왔다. 이와 더불어 시민의 스트레스 등 좀 더 보편화, 확산 할 수 있는 사업들도 발굴하고 있다.

2012년 사회문제해결 디자인이 최초 기획 시행된 후 5년이 지난 지금, 서울시는 단발성 시범사업 추진에 그치는 것이 아니라 효과성이 입증된 사업들을 대상으로 체계적 확산을 도모해야 하는 시점을 맞이하였다. 각각의 사업이 이슈화 되면서 여전히 아름답고 예쁘게 꾸미는 것만이 디자인이라고 생각하는 주체들에 의해 무분별하고 관리되지 않는 벽화사업들이 난무하게 되었고 지역민의 삶이 정작 배제된 화려한 디자인들이 공장에서 찍어내듯 양산되기 시작하였다. 이에 대해 제동을 거는 것이 너무나도 시급한 시점이다. 이를 위해 서울시는 '17년 말까지 사회문제해결디자인조례를 제정하여 제도적 기반을 마련할 계획이다. 사회문제해결디자인은 특정계층만을 위한 소유의 디자인 또는 이윤을 남기기 위한 사적 디자인 영역에서 소화할 수 없는, 더 나은 삶과 사회적 가치를 위해 공공이 역점적으로 추진하고 발전시켜 나가야 하는 고유의 영역이다. 공공디자인은 이제 기능을 넘어 삶의 문화로 발전되어야 하는 시점이다.

이번 포럼을 계기로 서울시는 그 간의 성과와 시행착오에 대해 한 차례 매듭을 짓고, 앞으로 누군가의 불편으로부터, 누군가의 차별로부터 또 누군가의 외로움으로부터의 일상에 의미 있는 변화를 줄 수 있는 지속적 디자인 확산을 위해 더욱 더 노력 하겠다.

Session II

Social Problem Solving Design International Forum

In addition, Seoul Metropolitan Government has applied customized crime prevention design, considering types of crimes and characteristics of various areas, including the areas with many immigrants, the areas with deferred rebuilding, the areas with small plants and the areas with many single female residents, based on its belief that it can find answers on site. During the process, Seoul Metropolitan Government learned that maintenance after installation has to be considered as a factor which is more important than the quality of design at point of installation.

Seoul Metropolitan Government learned the below lessons through countless trials and errors: 1. We should not just install design but focus on maintenance of the facilities. 2. We should not just collect opinions of residents but empower them to play a bigger role. 3. We should not just teach how to use safety facilities installed but improve the public awareness on safety and allow the residents to utilize existing resources. 4. Not a capable expert but a group of local residents who are in urgent needs can really solve local problems, and thus collaboration should be considered as a priority. When local residents care for their neighbors, CCTVs installed for safety monitoring are not necessary and safe communities are built. To fundamentally solve local problems, we should rigorously observe and analyze the emotions and behaviors of residents in unique local settings, define problems and imagine solutions in partnerships with existing local resources rather than just benchmarking success cases of others. We should repeat simulations by applying the solutions to the settings, residents and situations for verification of the solutions.

In addition to crime prevention design, Seoul Metropolitan Government has focused on lives of various citizens in blind spots in terms of security, such as young adults exposed to school violence; elderly who are at the early stage of Alzheimer's and gave up going out; and elderly who are afraid to move out from the Tapgol Park in Jongmyo.

Social problem solving design was evolved into various forms, including school violence prevention design in Banghak-dong, which was planned to improve the empathy and the awareness on diversity of young adults; and cognitive health design as a response to Alzheimer's which was applied to permanent leased apartment buildings. In addition, Seoul Metropolitan Government is developing programs which are more universal and expandable, including programs to relieve citizens' stresses, rather than developing the programs for limited targets and topics.

As five years have passed since social problem solving design was first planned and implemented in 2012, it is time for Seoul Metropolitan Government to systematically expand programs with proven effectiveness instead of implementing one-off pilot programs. As each program gained attention, too many wall painting programs were implemented indiscriminately by actors who still believed that design was all about beautification. As a result, extravagant design which did not consider lives of local residents became rampant across the city. This move needs to be urgently stopped. To address this problem, Seoul Metropolitan Government will enact the Ordinance on Social Problem Solving Design by the end of 2017 as the institutional ground. Social problem solving design is a unique area which the public sector should implement and develop for a better life of citizens and social values. Social problem solving design is the area which cannot be fully addressed by the private design sector which seeks profits and creates design owned by specific classes.


Seoul Metropolitan Government will use this forum as a milestone of past achievements and trials and errors, and will make more efforts to expand design which can bring meaningful changes by removing inconveniences, discrimination and isolation of citizens.



세션 Ⅲ

Session Ⅲ

通通(통통)한 디자인토크쇼 -
일상의 고민, 디자인으로 통(통)하다
Social Design Talk Show - Design Solves Everyday Issues





/ 세션 III


Session III

通通(통통)한 디자인토크쇼 -
일상의 고민, 디자인으로 통(통)하다
Social Design Talk Show - Design Solves Everyday Issues

/ 좌장 : 김다니엘
Moderator : Daniel Kim

데이라이트 디자인 파트너
Daylight Design Partner

패널 : 배상민, 크리스토퍼 한, 길리안 잭슨, 변서영
Panel : Sangmin Bae, Christopher Han, Gillian Jackson, seoyoung Byun



세션 III Session

사회문제해결디자인 국제포럼 Social Problem Solving Design International Forum

通通(통통)한 디자인토크쇼 - 일상의 고민, 디자인으로 통(통)하다 Social Design Talk Show - Design Solves Everyday Issues



김다니엘_Daniel Kim

데이라이트 디자인 파트너
Daylight Design Partner

- 현 데이라이트디자인 파트너, 데이라이트디자인아시아 대표
- 전 넥슨아메리카 대표
- 전 넥슨코리아 브랜드전략본부장
- 전 IDEO 아태지역 사업개발총괄, 프로젝트매니저, 제품디자이너
- 전 Handspring 선행제품개발 디자이너
- Current Partner at Daylight Design, Head of Daylight Design Asia
- CEO, Nexon America
- Division Chief, Nexon Korea, Brand Strategy Division
- IDEO Asia Pacific Business Development Director/Project Manager/Product Designer
- Stanford University MS Product Design, BS Mechanical Engineering

사회문제해결디자인 국제포럼

주 최 |  서울특별시

발행처 |  서울특별시

본 책자에 수록된 모든 내용은 무단복제 및 재편집, 출판, 상업적 활동을 금지하고 있습니다.

본 출판물의 저작권 및 판권은 서울특별시에 있으며, 활용할 경우 발표자와 발행처의 사전 동의가 필요합니다.

COPYRIGHT © 2017 SEOUL METROPOLITAN GOVERNMENT ALL RIGHT RESERVED.