

# 창의공학설계

생활 속 아이디어 상품 설계

H 하태성  
O 오연중  
K 김태운  
K 김철언

Team HOKK

# 목차

## 0. 팀원

### 1. 설계목표(개념설계)

### 2. 기준과 제한요소

### 3. 정보수집(브레인스토밍)

### 4. 분석과 결정

### 5. 구현

### 6. 결과

### 7. 결과분석

### 8. 질문 및 응답

# 0. 팀원 (Team HOKK)

- 하태성 (H)  
브레인스토밍정리 및 자료정리
- 오연중 (O)  
팀의 전반적인 지휘 및 보고서 제작
- 김태운 (K)  
관련 자재 제공 및 Idea Bank
- 김철언 (K)  
자료수집 및 보고서 제작

# 1. 설계목표(개념설계)

## -공통목표

생활 속 불편함을 개선할 수 있는 아이디어 상품 설계

## -팀 설계목표

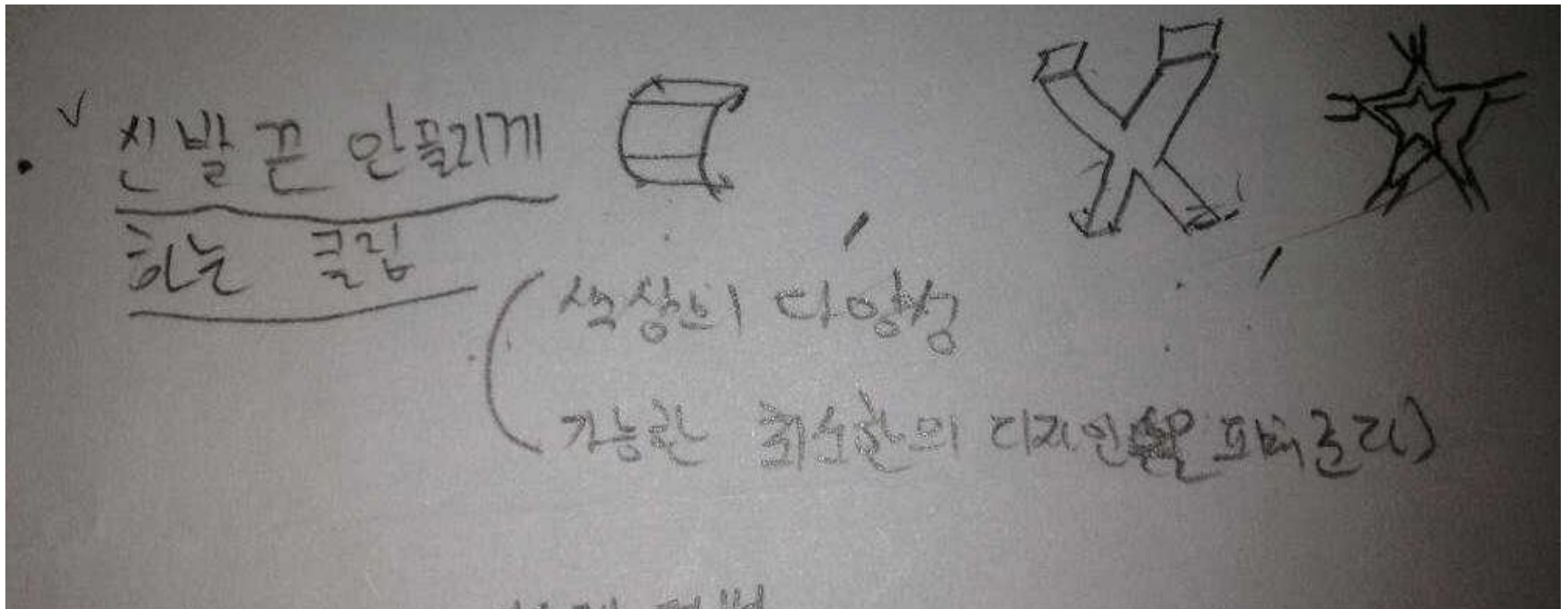
일상생활 속 아주 사소한 문제로 인한 짜증을 방지하도록 개선시킬 수 있는 아이디어 상품 (브레인스토밍 이후 실생활에서 음식을 섭취할 때 불편함을 해소하는 상품 설계로 확정)

## 2. 기준과 제한요소

- ▶ 경제성 : 제한된 재료 사용
  - ▶ 심미성 : 창작품의 외관
  - ▶ 기술성 : 아이디어 독창성, 성능(완성도)
  - ▶ 내구성 : 시험 중 파손 여부
- 
- ▶ 설계보고서 : 설계요소 인지, 개념설계, 제작과정, 후기
  - ▶ 발표 : 자료제작수준, 내용전달, 팀웍
  - ▶ 공헌도 : 평가지

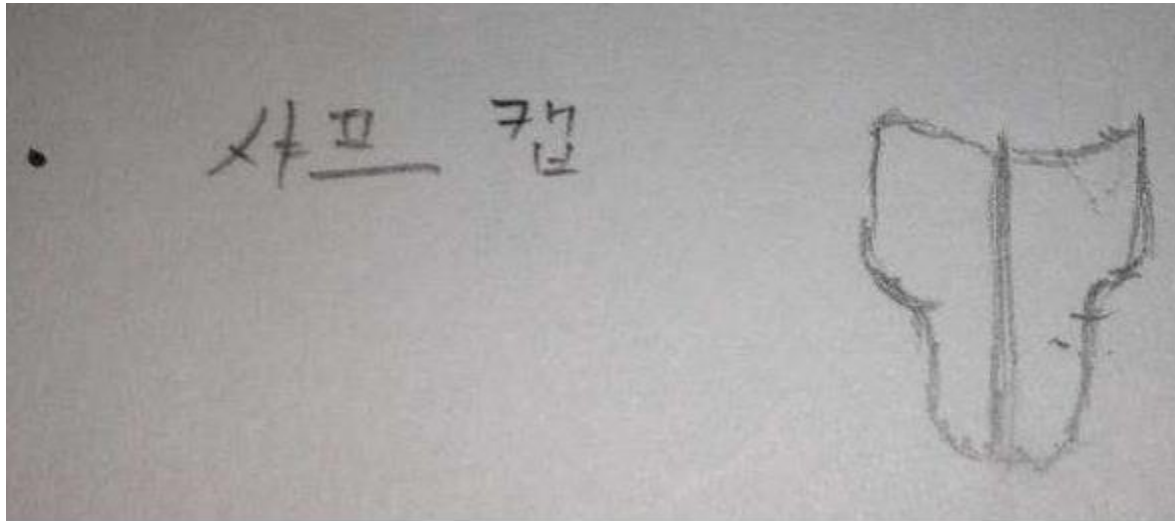
## 3. 정보수집

### 3-1. 신발끈고정개



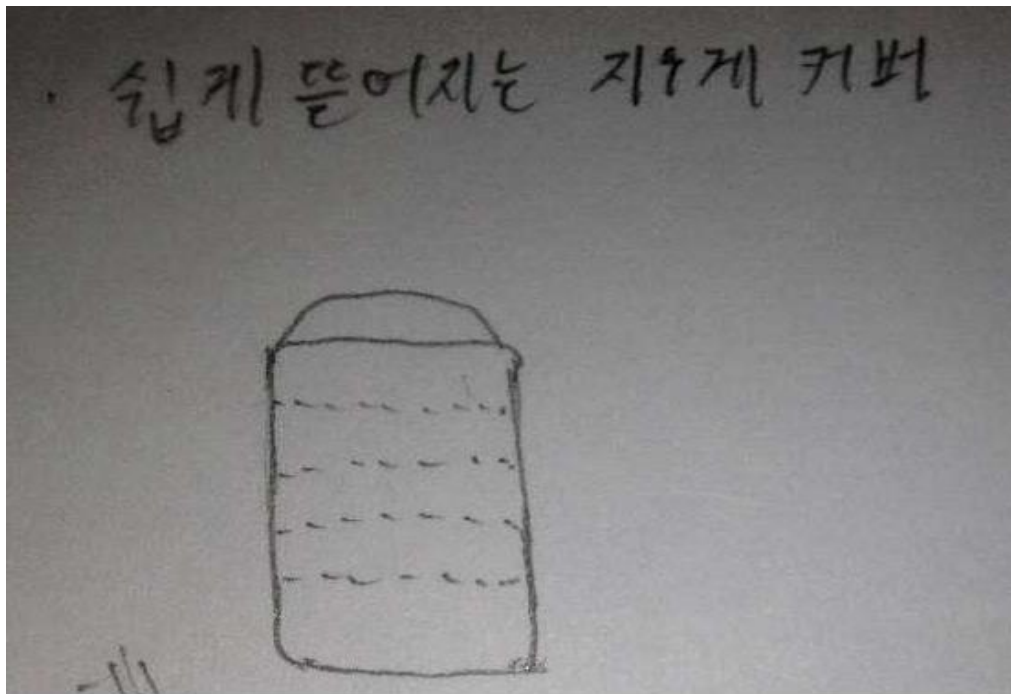
## 3. 정보수집

### 3-2. 샤프끝 보호캡



## 3. 정보수집

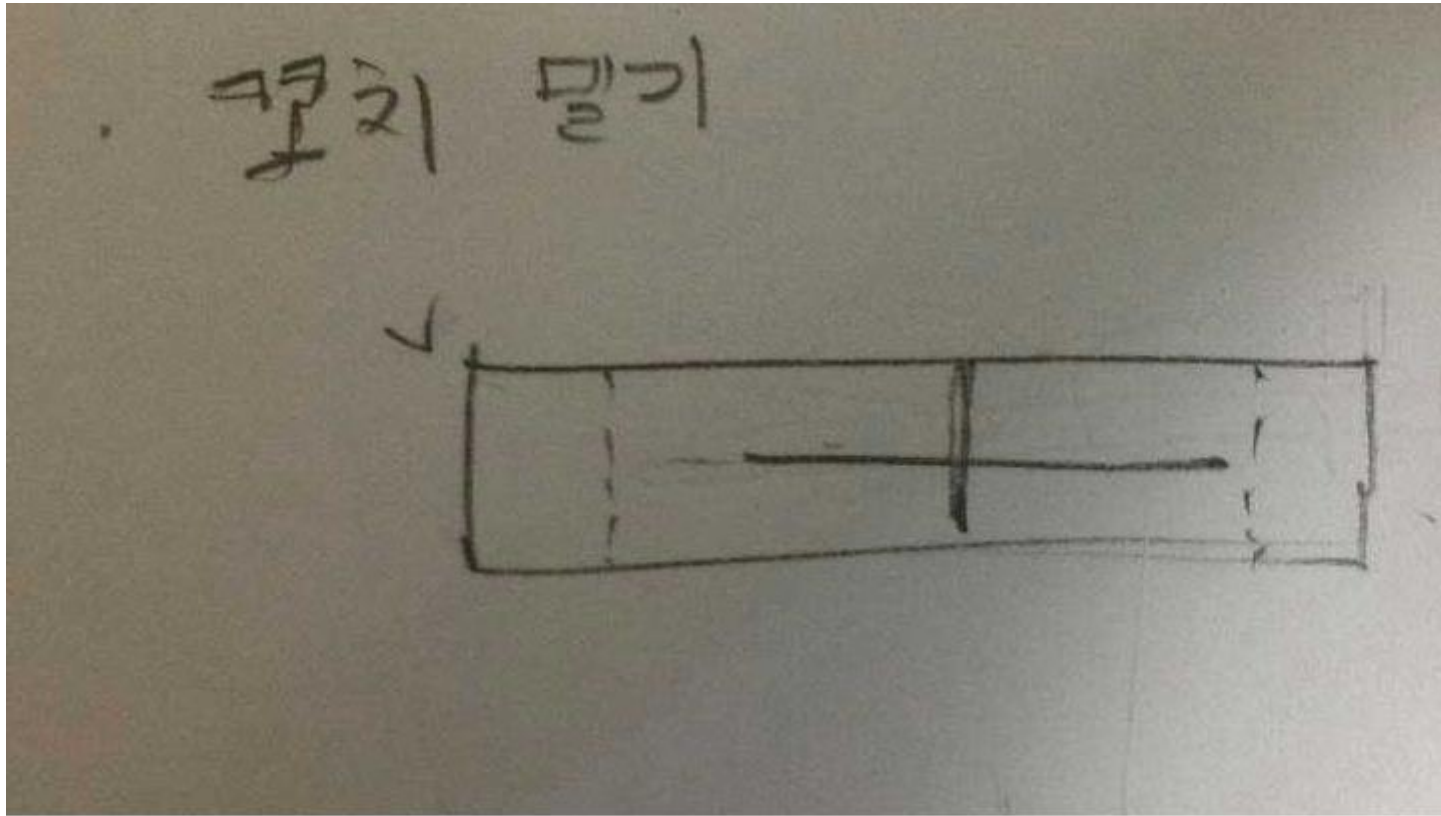
### 3-3. 쉽게 뜯는 지우개깍데기





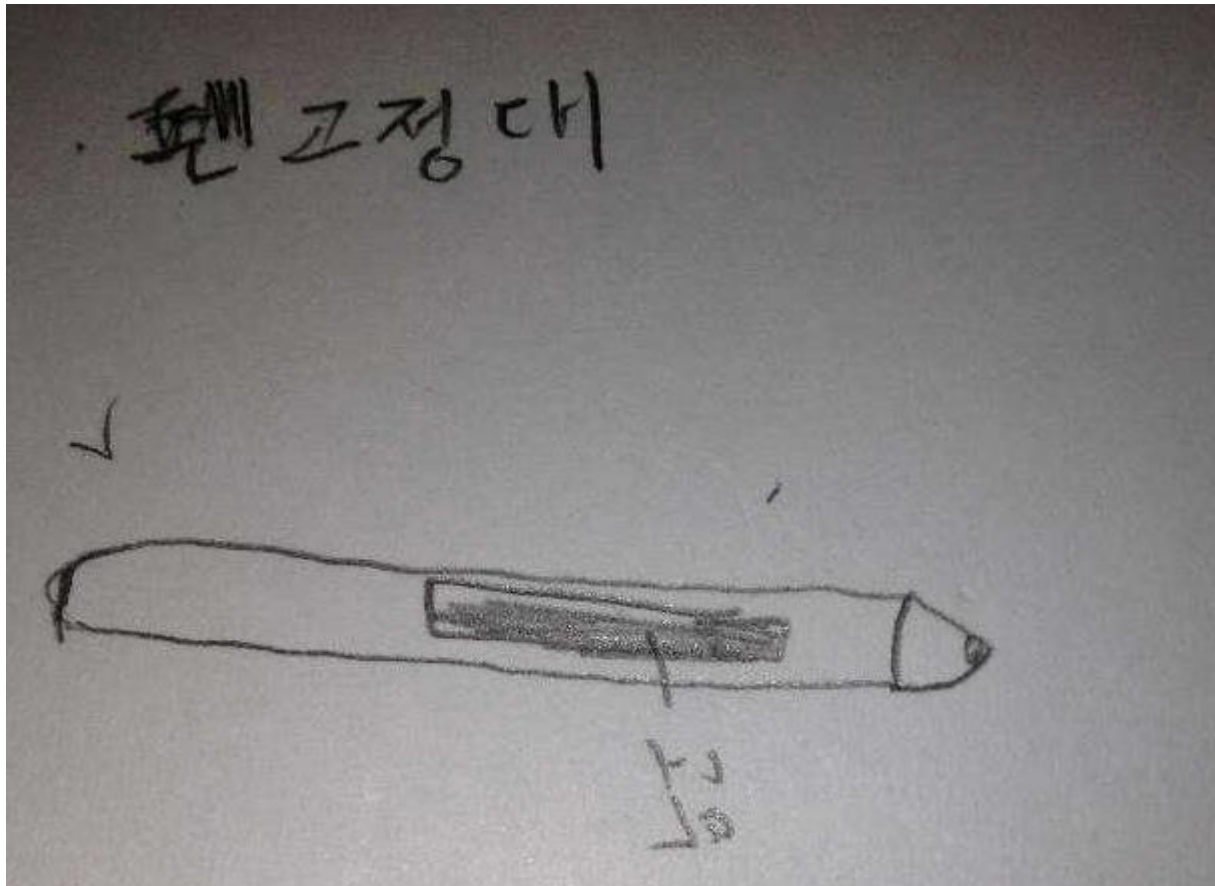
### 3. 정보수집

#### 3-4. 꼬치밀개



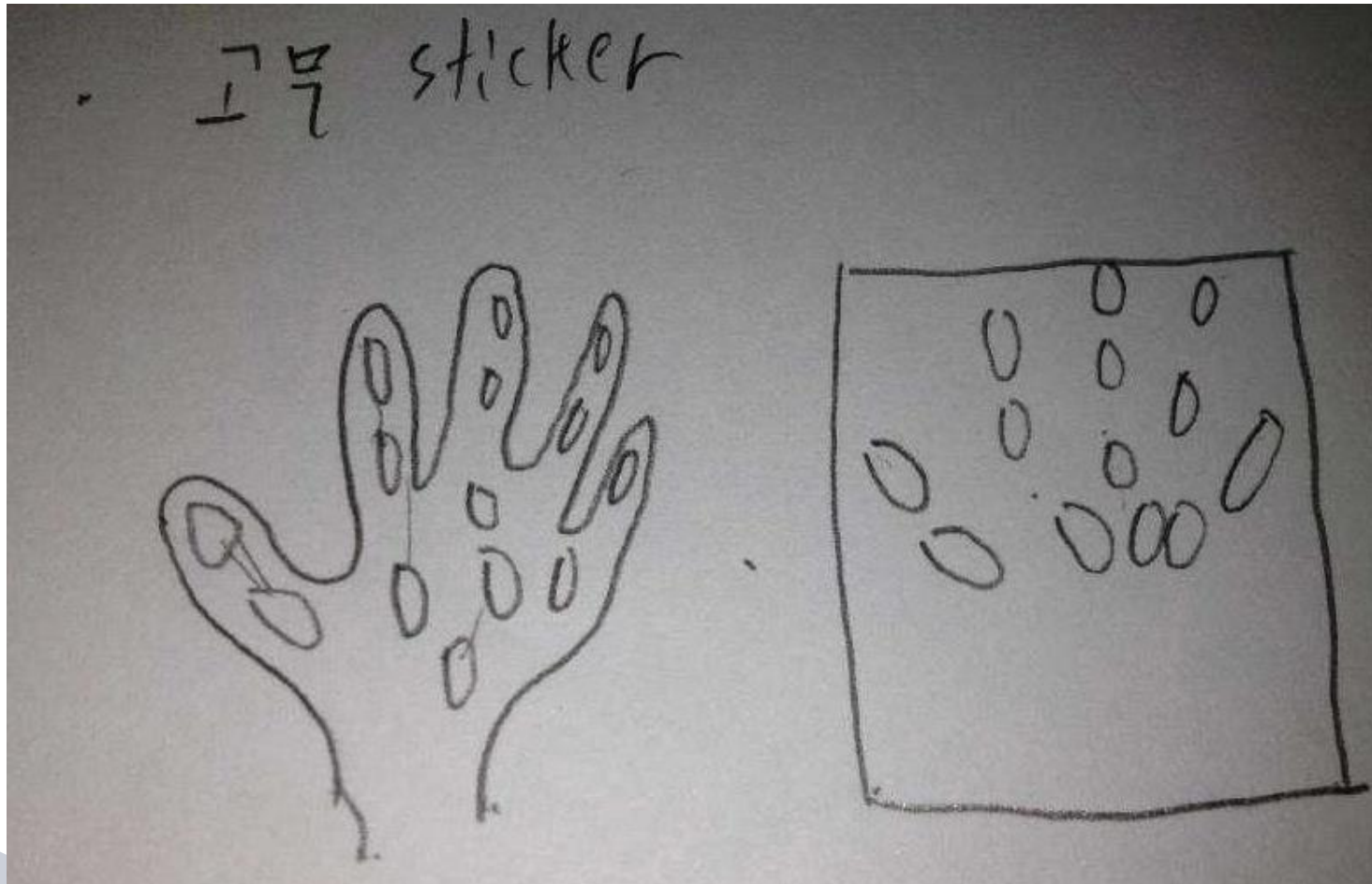
### 3. 정보수집

#### 3-5. 펜 고정대



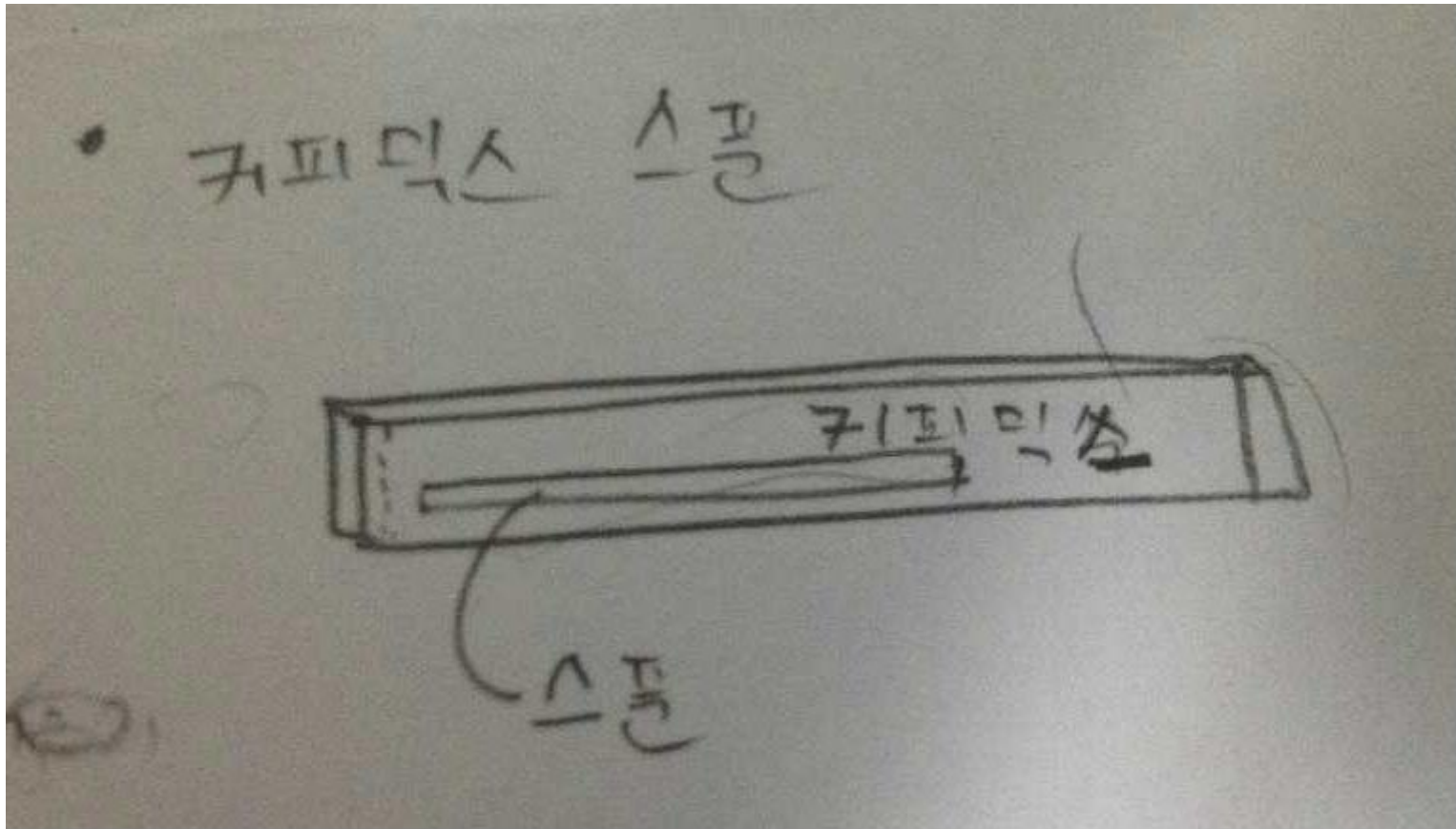
### 3. 정보수집

#### 3-6. 고무스티커



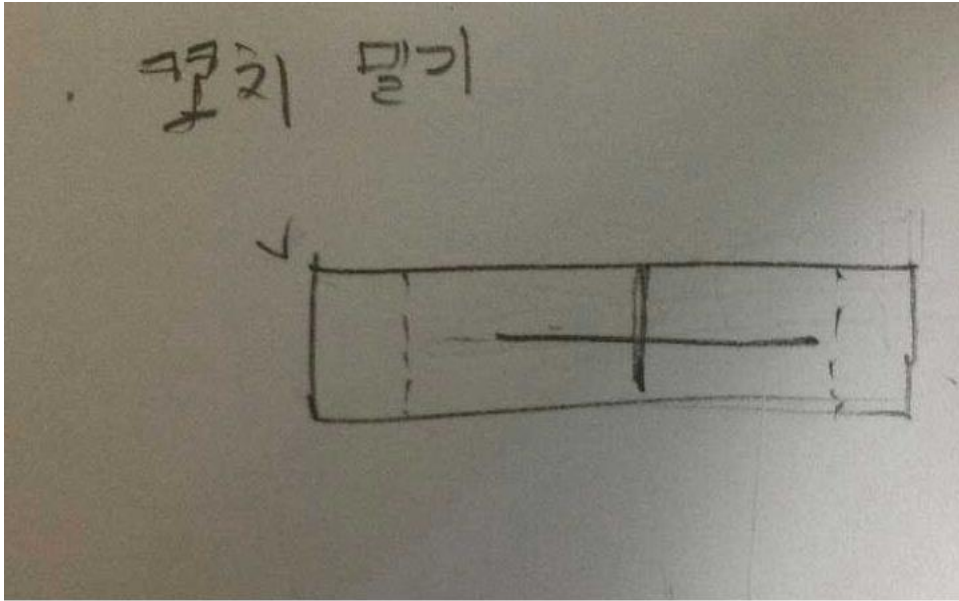
### 3. 정보수집

#### 3-7. 커피믹스 스푼



## 4. 분석과 결정

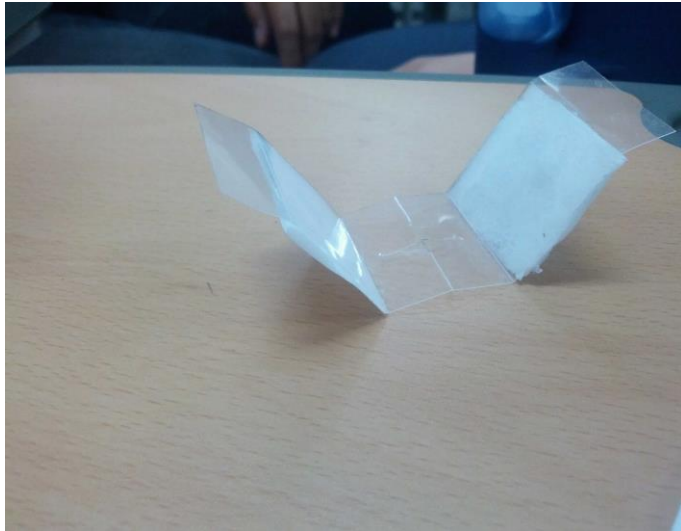
<꼬치밀개>



**선정이유** : 사용이 간편하고, 생산단가가 매우 저렴하다고 생각되기 때문이며 사소한 기술로 생활에서 빠질 수 없는 식(食)에 관련된 아이디어상품이기 때문이다.

## 5. 구현

### > MARK-I

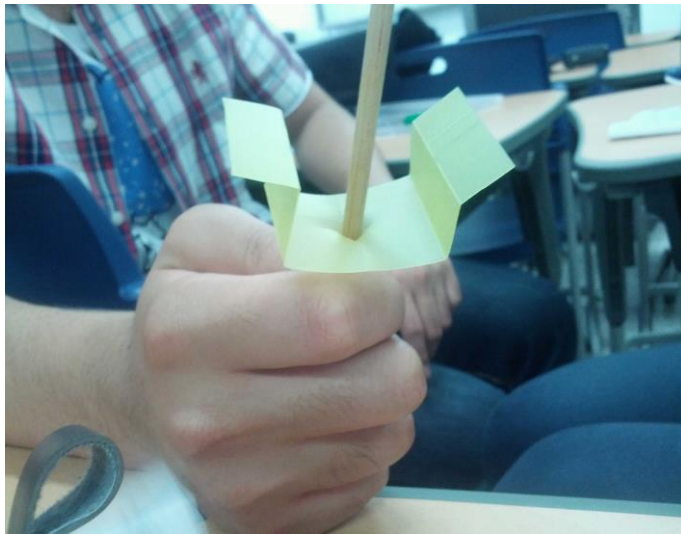


HOKK의 설계Project의 첫 모델로서, 뜨거운 꼬치 음식으로 부터 손가락을 보호하는 용도로 설계하였으며, 양 옆에 안정감을 주기 위해 폼팩스(폼포드지)를 부착하였다.



## 5. 구현

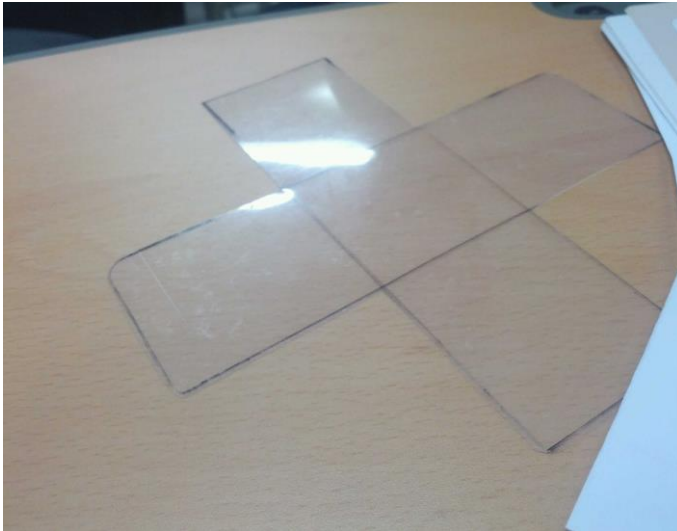
### > MARK-II



MARK-I 에서 본 재료의 내구성을 강화하기 위해서 제작한 모델로서, 한 단계 더 강화된 내구성이 특징이다.

## 5. 구현

### > MARK-III

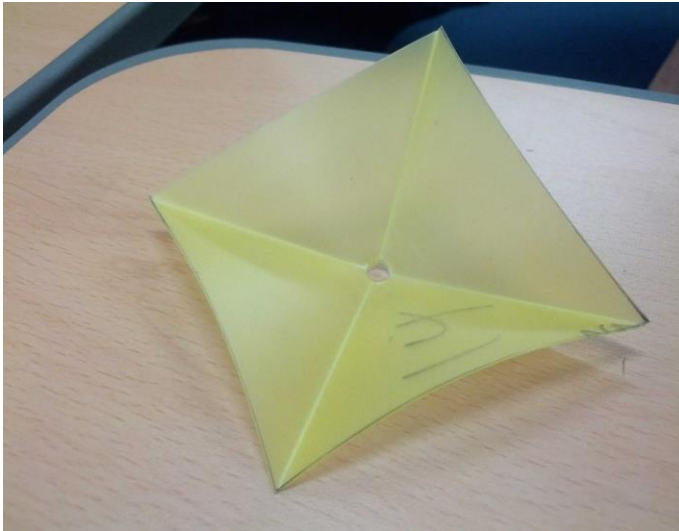


기존의 1자형 모델에서 십자모형으로 변형함으로써 사용자의 손을 보호하여 편의성을 강화한 것이 특징이지만, 꼬치에 비해서 큰 면적으로 인해 음식섭취에 비효율성이 나타남.



## 5. 구현

### > MARK-IV



HOKK 설계 Project의 최종 모델로서 십자모형의 모델을 개량한 결과 면적을 최소화하면서 사용자의 편의성과 안정성을 보완한 최종 모델이다.

## 6. 결과



## 7. 결과분석

- 1) 재질(플라스틱)이 뜨거운 것에 변형위험이 있음.
- 2) 플라스틱이 인체에 유해한 효과가 다소 있음.
- 3) 심미적인 면에서 부족함이 있음.
- 4) 단가가 매우 싼 (제작 재료 기준 개당 약 25원)
- 5) 사용하기에 매우 편리함.
- 6) 쉽게 구할 수 있는 플라스틱재료.

## 8. 질문 및 응답

감사합니다.

by. Team HOKK

