

지식융합디자인 스튜디오

(PSEP504-01)

수업 중에 한 거 포트폴리오용 정리

1주차

- 매체미학 : 현대 사회에서 매체의 중요성을 인식하고 예술과 매체의 관계, 매체에 의해 매개된 예술과 그것을 수용하는 수용자의 지각 간의 관계를 미학의 영역에서 탐구하려는 미학적 시도.
- Design : 문제를 발견하고 해결하는 데 있어, 그 과정의 결과의 의미와 가치를 고려하여 전략적으로 실천하는 지성의 모든 행위
- 지식 - 매체와 연결된 산물.(지식, 기술, 문화 모두 매체)
 - ❖ 지식 : 이미 많은 지식들이 융합된 상태. => 인간과 세계와의 인터렉션(Interaction : 상호작용)
 - ✓ 조형적이고 미학적인 감각의 통일 된 구현.
 - ✓ 형태와 기능의 합리적 네트워크를 구현하는 작업. 예) 마우스 - 그립 감, 타격 감 등..

1주차

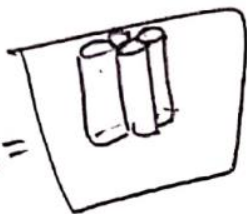
BMW tower .



건물지

20년후 1990년대
BMW = 최고 brand.

→ 4기통 실린더 모형 =



「독일 뮌헨 = 본사」



(The future is
electric)

전기차 = 테슬라. VS 주최

(나트막 신생 업체)

「BMW의 위상은 어디로?」

BMW 입장에서든 어마어마한 위기.

50) projection mapping
(3D 기법 적용)



「자신들의 전기차/ 미래 시장에서의
가능성 여쭙」



2주차

- Design : 조형적이고 미학적인 감각의 통일 된 구현.
- Designer : 1) desirability for human, 2) feasibility for technology, 3) viability for business.
- **Techene** : 인간 지성의 근원적 패턴
 - ❖ Technology의 어원
 - ❖ 다른 것들을 모아 꼬고 엮는 행위
 - ❖ 이질적인 것들을 융합 시켜 새로운 것을 창조하고 사유하는 행위
 - ❖ Physis : poesis(시)
 - ❖ 테크네(물리)의 지성적 패턴이 인간을 기억하고 내재화.
 - ❖ Physis(이과), posis(문과)의 어원적으로 깊게 파면 techne에 도달.

2주차

↳ '논리학, 동물학, 물리학' 이라는 체계 수준.

두꺼운 책 '제목' 없는 것 = 유산

「책이 meta-physics
ology (physics 앞에 있어서.)



= 자연스럽거나 이론적인 것을 표현
= 지식의 발전 단계.

공자 = '유교' 철학 개념.

↳ 인간이란 '선(善), 예(禮)'를 기반으로.

게기(禮)



반드시

백성, 신하는 윤리적으로 2개야
한다. (규범적).

(공자) = 2당시 아카데미 총수

↳ 대통령(왕) = 컨설턴트.

2주차

➤ Bureaucratism(관료제)

❖ Bureau : 책상, cratism : 신봉한다.

❖ 책상 내 앞에 있는 일만을 신봉한다.

(관료제 -> 공돌이 : 자신의 분야만 잘 안다.)

PSEP = 이전의 공돌이처럼 되면 안된다.	
↳ 북서가 자주 바뀌고 새로 생긴다	
「A → B → C → D」	
새로운 문제를 해결 하기 위해서	
어떤 대응 방법을 고려.	
follower가 아닌 mover가.	
No.	Date.

어떤 techné(생존)을 경험해왔는지
가 궁금?

↳ SK 그룹 = 사수 제(도) 폐지.

「사수가 있으면, 내 자리/업득만 할
줄 아니까 (사수가 정해준), 그를 극복
하고 다방 뻗어서 능력력이 필요하기

어 (techné) 사수제도 폐지.

∴ 실질적인 것을 무언가를 만들기
위해서. (마케팅 + 기술)

「공돌이 책상업! 고이는 것 방지」.

날선쪽제를 주도 잘 적용해서
이제 나같은 수임자를 제1안.

3주차

➤ 활동 : 기존의 상품에 대한 나쁜 점을 쓰고, 팀원에게 그 상품을 사용하도록 설득한다.

❖ 유저 매칭 채널 : 나는 이런 서비스는 안 쓴다.
예) '배민 어플'을 안 쓴다.

➤ 스탠퍼드 D스쿨 : 대중화

- ❖ **divergent thinking** : 예술적인 느낌, 상상력
- ❖ **Analytical thinking, intuitive thinking, convergent thinking** -> 자본주의

① 패시 콜라 = 탄산 ↓
② 배달어플 = 배달음식X. 「혼」 건강
③ 인터넷 신문 = X 「집중X」 종이신문
④ 스마트 워치 = 날기능 없이
비싸고, 폰으로도 땀방울
⑤ 애플 노트북 대체.
⑥ = 구조가 갤럭시와 너무 같다.
자전거 타는 맛 ↓
높은 바리케이트
⑦ 레즈 → 복합재
내부

기공감 → ① 길 막는다. 「지나가는 사람」
 ② 부딪힌다. 「기다리는 사람」

↳ define = 사람이 너무 많아
 병목 현상.

중서기 = 배려(기)를 못 해서 바지
 기다리는 것.

한정된 자원을 여러 파티로 나누어
 사람들의 모임.

↳ 중서기가 간섭과 방해로 인해
 기존의 자원이 없어진 것이라 볼 수 있음.

한 번 비켜주면, 계속 비켜줘야 함.

→ 풀어
 통로 확보 유지.

3주차

➤ D-school : 매뉴얼

❖ Empathy → Define → Ideate →
 Prototype → test

➤ 인간을 관찰하고, 공감하여 수요자를 이해한 뒤,
 발산, 수렴적 사고의 균형적 활동을 통해 혁신
 적 결과를 만들어내는 과정 (상상력 + 적극적인
 개연성 논리 : 귀취적 논리)

➤ 넋지 효과 : 서울시 괄호 라인 프로젝트

스마트폰이 많이 고마워다.
여행 갔을 때 사진기 역할은 ^{대신} 스마트폰이
같이 최대한 바나나기 도움도 주고,
지갑을 잘 관리 버리고, 현금도 작
안 갖고 바나는 내기, 토스와 피치
지갑을 안 들고 바나나기 해주고
(주머니 가볍게).
이동 시간이나 운동할 때
쉬는 시간이나 자루 바나나
바라고 기어기 복합로 해주고,
가전 제품 사용법이나 책 해외 관광지
후기를 종리 실감 바나나 경험하고
정보를 전해주는 유튜브를 바나나
파워다.
love

break
그런데 2학기 많은 기능을 해준
서 도와 주셔서 너무 감사하고
너와 너무 오래 있었어 기 같다.
너와 함께한 시간가는줄 모르기
재미있지만, 그만큼 화가 (해야 할 것)을
피우거나 잊어버려 마지막 날에 되어
1) 못해서 화가나 괴로워.
이별은 힘든 것지만, 장기적으로는
반대의 효과가 시간을 줄여, 서로의
앞에 좀 더 집중하게 되리라.
~~2학기 공부할 거야~~ 그리고 신학기 좀 나을
데 ~~마지막~~ 이번 ^{이전보다} 비싼 새로운 옷을
보여 주는데, 그 행운을 나눠 주려고, 네 주머니
가 텅텅 비었어 기 같다.
「특수이외론, 카명 같은 너 ~~이~~를 위해
양대 사귀는 13명 주셔서, 정말
나를 위한 돈은 많이 부록해줘서.

➤ 러브레터와 breakup 레터를 통해 상품에 대한 경험, 장, 단점을 작성하는 활동

➤ 그 과정에서 나온 요소들을 관계자는 주목 할 만한 요소.

➤ 예) 무선 이어폰 : 옷(케이스),
노이즈 캔슬링
- 이전에는 케이스와 노이즈 캔
슬링에 시장성을 알지 못함.

4주차



VR을 활용한 아이들 백신 접종



German Youth Association with hearing loss . Signs - AI