2026년 제61회 대한민국디자인전람회
정부시상 추천 후보자 공개검증

□ **사업명** : 2026년 제61회 대한민국디자인전람회

□ **사업취지** : 미래를 선도할 새롭고 혁신적인 디자인 컨셉을 발굴하여 글로벌 디자인 영재 및 차세대 디자이너 육성

□ **시상규모**

○ 일반 [프로 및 대학(원)생] 부문 : 대통령상(1점), 국무총리상(2점)

○ 청소년 (고등학생, 중학생, 초등학생) 부문 : 국무총리상(3점)

□ **공개검증 기간** : 2026. 8. 20.(목) ~ 2026. 9. 03.(목), (15일간)

□ **정부시상 추천 후보자 명단 및 작품 설명 요약 : 붙임 참조**

□ **공개검증 내용**

○ 정부시상 추천 후보자에 대한 국민 여러분의 의견을 수렴하고자 하오니 작품 제작 사실 여부 등에 대해 의견을 개진하여 주시기 바랍니다.

* 담당자 : 산업통상부 엔지니어링디자인과 권기범 주무관
(☏ 044-203-4347, 이메일 bumki@korea.kr)

□ **참고사항**

○ 붙임 추천 후보자들은 정부시상 추천 후보자들로서 공개검증 기간이 지난 후 검증 결과에 따라 최종 상격이 변경 될 수 있습니다.

○ 작품 표절 여부 등, 정부시상 추천 제한 사유에 해당되는 경우에는 변경 또는 제외될 수 있습니다.

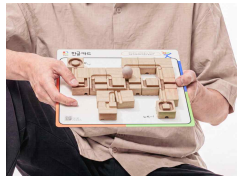
붙임 : 정부시상 추천 후보자(대통령상, 국무총리상) 명단

정부시상 추천 후보자(대통령상, 국무총리상) 명단

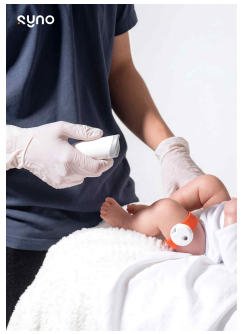
□ (대통령상, 국무총리상) 일반 [프로 및 대학(원)생] 부문 : 총 39작품

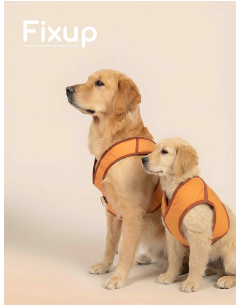
번호	출품자명	출품작명	작품 설명
1	김의표	코스모 	COSMO는 사용자 맞춤형 DIY 마우스입니다. 이 프로젝트는 마우스 제품의 그립감, 내구성, 버튼 수, 소음 등 속성별 만족도 차가 크게 나타남을 발견한 것으로부터 시작되었습니다. 사용자는 원하는 파츠를 추가 구매, 조합하여 코어 유닛의 양옆과 뒤에 장착할 수 있습니다. 각 파츠는 자석, 후크와 같은 방식으로 코어 유닛에 결합되는 한편, 서로 구조적으로 맞물려 더욱 단단히 결합됩니다. 코어유닛 아래의 커버를 열어 무게추와 USB 커넥터를 보관할 수 있습니다. 후면 파트는 기능 파츠와 그립 파츠로 나뉘며, 기능 파츠에는 350mAh 확장 배터리 유닛, 미니팬 유닛, LED 유닛, 1.1" 디스플레이 유닛이 있습니다. 그 위에, 각 기능에 적합한 그립 파츠를 선택하여 장착할 수 있습니다. 사이드 파츠 역시 기능 파츠와 그립 파츠로 나뉘는데, 좌우 대칭의 형상으로 디자인하여 양쪽에 모두 장착 가능하도록 했습니다. 이는 적은 파츠 수로도 높은 확장성을 제공 가능하도록 해줍니다. 다양한 버튼을 포함한 육각형 형상의 기능적 파츠, 그 아래 그립 파츠를 조합하여 사용자의 목적과 원하는 사용 경험에 맞는 기능을 구성할 수 있습니다. 제품 전면의 내부에는 핫스왑 기판이 장착되어 원하는 클릭감의 스위치로 쉽게 교체, 수리할 수 있습니다.
2	김영현 고태민 김찬유 홍정민	수원화성젠가 	수원화성 젠가는 수원의 대표 역사문화자산인 수원화성 서북공심돈을 현대적으로 재해석한 젠가형 관광 굿즈입니다. 기존 지역 굿즈가 도시의 상징물을 단순히 인쇄하거나 형태만 차용하는 데 머무르는 한계를 넘어, 수원의 역사와 건축적 가치를 직접 사용하고 즐기는 경험으로 확장하고자 했습니다. 서북공심돈은 수원화성 북서쪽에 위치한 감시와 방어 시설로, 내부가 비어 있는 공심 구조와 층층이 쌓인 성벽, 작은 사각 타공, 상부의 기와지붕이 어우러진 독특한 형태를 가지고 있습니다. 본 제품은 이러한 특징을 하단 젠가 블록, 상단 공심돈 조형부로 나누어 풀어냈습니다. 젠가블록은 성벽의 석축과 벽돌 구조를 연상시키도록 구성하고, 상단부에는 기와건물의 조형을 더해 서북공심돈의 상징적인 실루엣을 완성했습니다. 사용자는 일반 젠가처럼 블록을 쌓고, 하나씩 빼낸 뒤 다시 위에 올리며 균형을 유지합니다. 이 과정은 단순한 놀이를 넘어 성벽을 축조하고, 무너지지 않도록 지켜내는 경험으로 이어집니다. 손으로 블록을 만지고 구조의 균형을 조절하는 행위 속에서 수원화성의 건축적 구조와 방어 시설의 의미를 자연스럽게 체험할 수 있습니다. 또한 패키지 내부에는 수원화성과 서북공심돈의 이야기를 담은 스토리 책자를 함께 구성했습니다. 책자의 뒷면에는 성벽 이미지가 이어지도록 디자인하여, 펼쳐 세우면 제품 뒤로 수원화성의 배경이 연결되는 연출이 가능합니다. 이를 통해 제품은 놀이 도구이자 전시 오브제, 그리고 수원의 이야기를 담은 작은 문화 콘텐츠로 기능합니다.

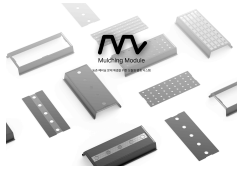
번호	출품자명	출품작명	작품 설명
3	안태현 조예닮 이상화	아이쉴드 	아이쉴드(I-SHIELD)는 어린이 보행자의 안전 강화를 위해 제안된 AI 기반 스쿨존 보행자 보호 시스템이다. 최근 스쿨존 내 어린이 교통사고가 지속적으로 발생하고 있으며, 사고 피해자의 상당수가 초등학교 저학년 아동으로 나타나고 있다. 특히 횡단보도 이용 중 발생하는 사고 비율이 높고, 불법 주정차 차량으로 인한 시야 방해와 어린이의 낮은 위험 인식 능력이 주요 원인으로 지적된다. 또한 저학년 아동은 교통 상황을 정확히 판단하기 어려워 무단횡단, 신호 무시, 또래를 따라 도로를 건너는 행동이 빈번하게 나타난다. 이러한 문제를 해결하기 위해 AI 카메라와 센서를 적용하여 보행자와 차량의 움직임을 실시간으로 감지하도록 설계하였다. 위험 상황이 감지되면 LED 미디어 패널, 경고등, 음성 안내를 통해 즉각적인 경고 정보를 제공하며, 볼라드 내부의 보호 팔이 자동으로 전개되어 어린이의 돌발적인 차도 진입을 방지한다. 또한 운전자에게 시각적 경고를 전달하여 사고 위험을 줄이고, 사고 발생 이전에 위험을 인지하고 대응할 수 있는 능동형 보행 안전 시스템을 제안한다.
4	이재룡 서진혁	부력으로 물에 뜨는 빗물받이 덮개 	장마철마다 반복되는 도심 침수, 그 원인의 시작은 의외로 사소합니다. 유동인구가 많은 거리에서는 정기 청소 후 단 2~3일 만에 담배꽁초와 쓰레기가 다시 쌓이고, 그로 인한 악취를 막기 위해 시민들은 직접 불법 고무 덮개를 만들어 빗물받이를 덮습니다. 문제는 여기서 끝나지 않습니다 집중호우 시 이 덮개와 함께 떠밀려온 큰 쓰레기가 배수구를 완전히 막아버리며, 사소한 미봉책이 도심 침수의 직접적인 원인이 됩니다. Floating Drainage Cover는 이 모순을 단 하나의 매커니즘으로 해결합니다. 평상시에는 실리콘 고무 날개가 닫힌 상태를 유지해 악취와 쓰레기를 차단하고, 침수가 시작되면 폴리우레탄 부력 튜브가 수위에 따라 자동으로 날개를 들어 올려 사람의 개입 없이 물이 자유롭게 빠져나가게 합니다. 실험과 계산을 통해 전체 부력(9.066N)이 구조물 전체 무게(8.608N)를 초과하도록 설계했으며, 동시에 스테인리스 스틸 와이어가 2차로 유입되는 큰 쓰레기를 걸러내 배수구 재막힘을 방지합니다. 또한 가로등·헤드라이트 빛을 반사하는 고휘도 폴리우레탄 폼으로 야간 시인성을 확보했고, 빗자루로 쓸어내는 것만으로 평상시 관리가 가능하며, 기존 배수구 규격(52×42cm)에 맞춰 별도 시공 없이 교체 설치할 수 있도록 설계되었습니다. 2:1 스케일 3D프린팅 목업과 실제 현장 설치 테스트를 통해 작동 원리를 검증했습니다. 이 제품은 시민들이 스스로 해결하려 했던 악취 문제를 풀어주는 동시에, 그 미봉책이 만들어낸 침수 위험까지 함께 해결하는 빗물받이의 새로운 기준을 제안합니다.

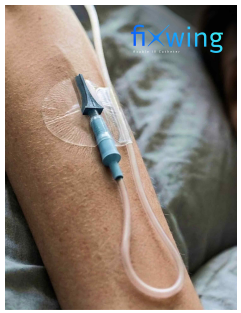
번호	출품자명	출품작명	작품 설명
5	한수혁	한글 마블런 	한글 마블런(Hangul Marble Run)은 한글의 자음과 모음을 입체 블록으로 풀어내, 부모님과 함께 혹은 스스로 글자를 조립하고 그 위로 구슬을 굴리며 노는 한글 학습 완구입니다. 한글을 처음 배우는 아이에게 글자는 외워야 할 그림이고, 부모에게 학습 교구는 흔히 '재미있으면 학습이 안 되고, 학습이 되면 재미없어 방치되는' 딜레마에 빠집니다. 한글 마블런은 이 간
6	이인서	하버 	HARBOR는 수술 후 단기 입원 환자를 위한 IoT 기반 스마트 침상 시스템이다. 프로젝트 초기 단계에서 의사, 간호사, 환자를 대상으로 병원 생활 과정과 불편 사항을 조사하였다. 그 결과 환자는 자신의 상태와 치료 과정을 파악하기 어렵고, 의료진은 반복적인 확인과 기록 업무를 수행하고 있었으며, 의료 정보와 기능 또한 분산되어 관리되고 있음을 확인하였다. 이에 모든 이해관계자가 공통적으로 사용하는 침상

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
7	설우수 김성재 박소연	리: 케어 	임신한 여성 6명 중 1명은 유산을 경험한다. 유산은 출산과 마찬가지로 신체적 변화를 동반하며, 특히 임신 중기 이후에는 모유가 생성된다. 이때 유축을 하지 않으면 유방 울혈이나 유선염 등 건강 문제가 발생할 수 있지만, 기존 유축기는 산모에게 아이를 떠나보낸 현실을 반복적으로 상기시키며 심리적 고통을 가중시킨다. 이에 본 프로젝트는 상실을 경험한 산모의 신체적 회복과 정서적 안정을 위한 유축기 Re: Care를 제안한다. Re: Care는 유축을 단순한 의료 행위가 아닌 스스로를 돌보고 치유하는 과정으로 전환하는 데 초점을 맞추었다. 제품은 아이소핑크를 직접 조형하며 산모가 품에 편안하게 안을 수 있는 곡선을 구현해 차가운 의료기기의 이미지를 줄이고 심리적 안정감을 제공한다. 또한 모듈형 구조와 탈착형 모유 저장 용기를 적용해 세척과 관리가 간편하며, 추출한 모유를 모유은행 등에 쉽게 기부할 수 있도록 설계했다. 이를 통해 반복적인 유축의 부담을 줄이고, 상실의 경험을 생명 나눔이라는 긍정적 가치로 연결하고자 했다. Re: Care는 유산 후 산모의 회복을 의료적 문제를 넘어 사회가 함께 돌봐야 할 과제로 바라보며, 신체적 회복과 정서적 치유를 지원하는 새로운 대안을 제안한다.
8	이석윤	VESA 플로팅 스피커 	VESA 플로팅 스피커는 책상 위에 놓이던 데스크 스피커를 모니터암 위로 이동시킨 플로팅 스피커 시스템입니다. 기존 스피커는 좌우 배치를 위해 일정한 면적을 차지하고, 모니터 위치나 사용자의 자세에 따라 최적의 청취 위치를 만들기 어렵습니다. 이 제품은 VESA 호환 구조를 활용해 스피커를 공중에 배치함으로써 데스크 표면을 비우고, 높이・각도・거리를 자유롭게 조절할 수 있도록 제안합니다. 중앙의 마그네틱 스마트폰 인터페이스는 블루투스 연결을 통한 충전, 음악 제어, 정보 확인을 통합하며, 알루미늄 전면 플레이트와 노출된 체결 구조는 실제 제작 가능한 데스크 오디오 제품으로서의 구조적 완성도를 보여줍니다.

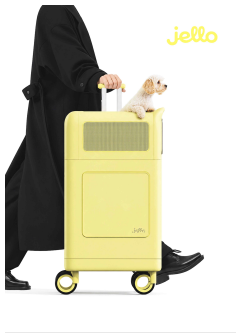
번호	출품자명	출품작명	작품 설명
9	황어진 강하영 안서연	웨이펠로 	YOUR WAY, OUR HELLO! 공항의 거시적 환대를 개인의 감정 경험으로 확장하는 스마트 무빙 컴패니언, way fello(웨이펠로)는 낯선 공항 환경에 놓인 1인 여행자에게 심리적 안도감과 물리적 편의를 제공하는 가구 무드의 동행 로봇입니다. 웨이펠로는 여정의 시작에서 사용자를 인식하고 반갑게 맞이합니다. 이후 사용자의 보행 리듬에 맞춰 함께 이동하며 최적의 동선을 안내하고, 인체공학적 퍼칭 스툴을 통해 자연스러운 휴식을 제공합니다. 부드러운 텍스타일 CMF와 은은한 확산광을 적용해 공항 공간과 조화롭게 어우러지는 가구적 디자인 언어를 구현했으며, 직관적인 적재 시스템과 상황에 반응하는 무빙・라이팅 인터랙션을 통해 사용자 경험을 강화했습니다. 여행의 마지막 순간에는 입국장에서 다시 사용자를 맞이하며 환대의 메시지를 전합니다. 웨이펠로는 공항 진입부터 입국장까지 끊김 없는 '동행형 환대' 경험을 제안합니다.
10	염태인 김규민	시노 	SYNO는 신생아를 위한 연속 혈당 모니터링 시스템입니다. 기존 신생아 집중 치료실 NICU는 신생아의 혈당을 하루 약 11번의 발뒤꿈치 채혈로 확인합니다. 이때 발생하는 고통은 적지 않습니다. 반복되는 채혈은 신생아에게 단순한 통증을 넘어 뇌손상으로까지 이어질 수 있으며, 채혈과 채혈 사이 최대 6시간의 공백 동안 무증상 저혈당은 아무런 신호 없이 진행됩니다. 이를 지켜보는 보호자의 3분의 1은 외상 후 스트레스 장애를 겪습니다. 일반 산후의 8배에 달하는 수치입니다. 이에 대한 해결책인 연속 혈당 측정기 CGM은 이미 성인 당뇨 관리의 표준이지만, 신생아용은 존재하지 않았습니다. 성인 기준 패치는 신생아 허벅지에 비해 크고, 접착제는 피부를 손상시키며, 삽입 깊이는 근육까지 닿을 위험이 있었습니다. SYNO는 이 간극에서 출발했습니다. 패치는 3cm² 이하로 소형화하고, 30~45도 사선 삽입으로 근육 천자를 차단했습니다. 접착제 없이 밴드로 고정해 한 번의 부착으로 7일간 측정하며, 4방향으로 최대 4회까지 재사용해 하나의 패치가 한 달을 책임집니다. 내부 범프 구조는 허벅지의 습기를 막고, 잠금 토글과 미끄럼 방지 그립은 숙련도와 관계없이 누구나 정확하게 삽입하고 제거할 수 있게 합니다. 부드러운 곡률의 외관은 보호자에게 가장 먼저 가닿는 안심의 신호가 됩니다. 하루 14회의 채혈은 7일 1회로 줄어듭니다. 이렇게 SYNO는 신생아, 의료진, 보호자의 NICU 사용 경험을 전환합니다.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
11	심재정 이지영 진연준 안태현	아이키 	우리가 일상에서 마주하는 가구와 주거 공간은 모두 성인의 평균 체형에 맞춰 설계되어 있습니다. 이 속에서 아이들은 매일 까치발을 들고, 손이 닿지 않는 높은 도어훅과 마주하며 불편함과 배제되는 경험을 겪습니다. '아이키(I-KEY)'는 이러한 성인 중심의 규격을 허물고, 아이의 눈높이에서 공간을 재구성하는 유니버셜 슬라이딩 도어훅 시스템입니다. 본 프로젝트는 단순히 옷을 거는 가구를 넘어 아동의 독립적인 '자립심'과 '정리 습관'을 길러주는 데 초점을 맞췄습니다. 아이의 성장 속도에 맞춰 별도의 공구 없이도 구름과 별 모양의 슬라이딩 락 장치를 상하로 조절하여 최적의 높이를 설정할 수 있습니다. 하단에는 파스텔톤의 와이드 3단 훅을 배치하여 가방, 외투 등을 여유롭게 수납하도록 돕습니다. 문틀 손상이 없는 10mm 초슬림 상단 플레이트와 항공기급 고강도 알루미늄 프레임을 적용해 반영구적 내구성을 확보했으며, 모서리를 부드럽게 다듬은 풀 라운딩 마감으로 안전성을 극대화했습니다. 학교, 유치원 등 아이들의 배려가 필요한 모든 공간에 지속 가능한 유니버셜 디자인 솔루션을 제안합니다.
12	김찬유 이서영 이희주 고태민 윤서빈	픽스업  	국내 반려견 349만 마리, 매년 700만 개 이상의 하네스가 소비되며 20~30%가 사이즈 문제로 조기 폐기됩니다. 기존 하네스는 길이 조절만 가능해 성장에 따라 달라지는 가슴 폭과 체중 분산 구조를 감당하지 못하고, 압력이 한 지점에 집중되어 착용 안정성이 낮아지는 문제점이 있습니다. 우리는 사이즈가 아닌 구조를 바꾸기로 했습니다. Fix up은 내부 패드가 접히고 펼쳐지는 확장 구조로, 성장 단계마다 가슴 면적이 자연스럽게 넓어지며 체중을 몸 전체에 고르게 분산시킵니다. 단 하나의 하네스가 새끼부터 성견까지 성장의 전 과정을 감당함으로써, 사이즈 교체로 인한 조기 폐기를 구조적으로 차단합니다. 반복 구매가 사라지고 제품 수명이 늘어나며, 수백만 개씩 버려지는 하네스 폐기물을 실질적으로 감소시키는 지속가능한 소비의 구조를 만듭니다.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
13	임종건	멀칭모듈  	'Mulching Module(멀칭 모듈)'은 농업용 폐비닐로 인한 심각한 토양 오염과 고된 수거 노동 문제를 근본적으로 해결하는 친환경 자동화 시스템입니다. 한 번 쓰고 버려져 미세 플라스틱을 유발하는 얇은 비닐 대신, 견고하고 재사용이 가능한 하드웨어 모듈을 덮어 쓰레기 발생을 원천 차단합니다. 밭의 형태와 두둑의 폭에 맞춰 바퀴 간격과 지상고를 조절할 수 있는 가변형 로봇이 주행과 동시에 모듈을 자동으로 설치하고 회수합니다. 파손된 부분만 개별 교체가 가능하며, 작물에 맞춘 맞춤형 디자인으로 경제성과 편의성을 극대화했습니다. 허리를 굽혀 비닐을 씌우고 걷어내던 기피 노동을 완전히 자동화함으로써, 고령화된 농촌의 인력 부족을 해소하고 지속 가능한 미래 농업을 실현합니다.
14	정주동	POOM 	POOM은 단순히 아이를 눕혀놓는 제품을 넘어, 부모의 존재감을 다각적인 감각 요소로 확장했습니다. 아이에게는 궁극의 안정감을, 부모에게는 심리적 부담을 덜어주는 안심을 선사하며 새롭고 여유로운 육아 경험을 제안합니다.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
15	김지원 엄채민 백혜빈	세이프 패스 	Safe Path는 화재 발생 시 기존 피난 유도등이 갖는 한계를 보완하기 위해 제안된 ‘스마트 레이저 피난 유도 모듈’ 입니다. 기존 유도등은 벽면 상단에 설치되어 연기와 화염으로 인해 시야가 가려지거나, 혼란스러운 상황에서 빠르게 인지하기 어렵다는 문제가 있습니다. Safe Path는 기존 스프링클러의 구조를 변경하지 않고 천장에 함께 설치되는 독립형 모듈로, 화재 발생 시 스프링클러와 연동하여 작동합니다. 내장된 레이저는 바닥에 화살표 형태의 피난 경로를 직접 투사하고, 스피커를 통해 음성 안내를 제공하여 연기로 시야가 제한된 환경에서도 직관적인 대피를 돕습니다. 제품은 기존 스프링클러에 결합하는 방식으로 기존 소방 설비를 교체하지 않고도 설치가 가능합니다. 또한 Safe Path는 장치 간 통신 기능을 통해 화재 발생 위치를 실시간으로 공유합니다. 화재가 발생한 구역의 장치는 적색 X 레이저를 투사하여 위험 지역임을 알리고, 주변 장치는 해당 정보를 전달받아 화재 지점을 우회하는 새로운 대피 경로를 자동으로 안내합니다. 이를 통해 고정된 방향만 안내하는 기존 유도등과 달리, 화재 상황에 따라 가장 안전한 피난 동선을 실시간으로 제공할 수 있습니다. Safe Path는 레이저 기반의 직관적인 피난 안내, 음성 안내, 장치 간 실시간 정보 공유를 하나의 시스템으로 통합하여 화재 상황에서도 신속하고 안전한 대피를 지원하는 차세대 피난 유도 솔루션을 제안합니다.
16	신동민 박연우 주성민 손혜미	픽스윙  	현행 IV 처치는 카테터 삽입, 시트 부착, 테이핑이 분리된 구조입니다. 시판 시트는 지지력이 부족해 의료진이 테이프를 추가로 잘라 붙여야 합니다. 이러한 다단계 구조는 응급 상황에서 처치를 지연시켜 바늘 노출로 인한 감염 위험을 높입니다. 또한 추가 테이핑 중 미세 오염이 유발되며, 고정 실패 시 재천자 위험이 커집니다. 부자재 스크랩과 이중 포장재로 인한 의료 폐기물도 심각합니다. 본 프로젝트는 삽입과 고정을 단일 동선으로 결합한 ’원스텝 일체형 정맥 카테터’입니다. 테이프와 카테터를 하나의 유닛으로 통합한 설계가 핵심입니다. 바늘 진입 후 스타일렛을 후퇴시키면 연동된 접착 보호면이 자동 제거되며, 내장된 접착 날개가 펼쳐져 카테터 허브를 즉각 고정합니다. 이 메커니즘으로 추가 도구 없이 한 손만으로 무균 상태를 유지하며 처치를 완료합니다. 제거 시에는 접착면 중앙의 절개선을 따라 드레싱이 반으로 찢어지며 분리되어 환자의 정맥 자극과 피부 손상을 방지합니다. 이 시스템은 처치 단계를 축소해 응급 처치 시간을 줄이고 인적 오류를 제어합니다. 노출을 차단하는 일체형 구조는 혈류 감염률을 낮춰 환자 안전을 확보하고 의료 비용을 절감합니다. 제품 측면에서는 테이프 롤, 가위, 개별 포장재를 배제하고 구조를 단일화하여 플라스틱 및 화학 접착 폐기물 배출량을 물리적으로 감축합니다. 결과적으로 의료진의 동선 효율화와 환자의 위생 안전을 동시에 충족하는 의료기기 표준을 제시합니다. 본 프로젝트는 바늘 삽입과 드레싱 고정을 단일 동선으로 결합한 ’원스텝 IV 카테터’입니다. 의료용 테이프와 카테터 본체를 하나의 유닛으로 통합했습니다.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
17	김민환	리:플로스 	’RE:FLOSS’는 일회용 플라스틱 치실이 유발하는 대량의 폐기물 문제와 손을 직접 입에 넣어야 하는 롤형 치실의 비위생성을 동시에 해결하기 위해 고안된 다회용 치실 거치대입니다. 디자인의 핵심은 움직이는 부품을 배제하고, 기구의 형태 자체만으로 치실의 팽팽한 장력을 형성하고 유지하는 직관적인 결합 구조에 있습니다. 치실의 중앙을 헤드 상단의 홈에 고정하여 부드럽게 당기면, 실이 헤드의 굴곡에 자연스럽게 밀착되며 목 부분의 홈 방향으로 유도됩니다. 이후 목 부분의 홈에 여러 번 감아 고정하면 견고한 칫솔형 치실로 기능합니다. 이러한 단일 조형 설계는 생산 공정을 단순화할 뿐만 아니라 세척 및 위생 관리를 매우 용이하게 합니다. 또한 인체공학적 설계로 손가락이 타액에 닿지 않고도 안쪽 어금니까지의 위생적인 관리를 돕고, 오직 소모품인 실만 교체하는 방식으로 기존 플라스틱 픽 대비 폐기물을 최대 95%까지 절감하는 실용적이고 지속 가능한 구강 관리 솔루션을 제시합니다.
18	정영빈	Stepfit - 계단 작업이 용이한 사다리 	사용자가 사다리를 놓을 장소를 찾을 때 십자 형태의 레이저를 통해 편리하고 정확하게 할 수 있다. 또한 부가적으로 계단에서 사용하기 어려운 사다리를 계단에서 사용하기 편리하도록 새로운 형태를 고안했다. 사다리는 한국의 계단 높이에 맞게 접을 수 있도록 설계되었다. 사다리의 다리가 접히는 부분은 “PUSH“ 버튼으로 고정하고 해제할 수 있다. 다리가 접히려면 회전축이 있어야 하기 때문에 띠를 두르는 형태로 디자인했다. 사다리의 발판은 다리의 안쪽 파트와 연결되어 있다. 사다리 상단 힌지에는 레이저 레벨기가 위치하여 수직 방향으로 십자 모양의 레이저가 나오게 한다.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
19	조영인 오희준 박민	jello  	jello는 반려견과 보호자가 공항 이동 과정에서 겪는 불편을 줄이기 위한 기내 동반형 펫 모빌리티 캐리어입니다. 반려동물 동반 여행은 늘어나고 있지만, 공항에서는 개인 수하물과 반려견 이동장, 용품을 동시에 관리해야 하며 보안 검색, 탑승 수속, 대기 과정에서 반려견을 안정적으로 케어하기 어렵습니다.이 제품은 반려견 이동장과 보호자의 캐리어를 하나로 결합해 이동 중 발생하는 부담을 줄이고, 필요에 따라 상부 이동장을 분리해 수속, 보안 검색, 기내 좌석 하단 보관 상황에 대응할 수 있도록 설계되었습니다. 전면 케어 윈도우는 상부를 크게 열지 않고도 간식 제공과 짧은 교감을 가능하게 하며, 측면 메쉬 창은 반려견의 시야와 환기를 확보합니다.슬라이드 개폐 구조와 원터치 잠금해제 버튼은 빠른 조작과 안정적인 결합을 돕고, 상황 맞춤 손잡이와 내장 스트랩은 캐리어형 이동과 숄더백형 이동을 자연스럽게 전환하게 합니다. 공항 이동 중 반복되는 결합, 분리, 케어 상황을 하나의 흐름으로 연결해 보호자와 반려견 모두에게 더 안정적이고 편안한 동반 여행 경험을 제안합니다.
20	한소은 이혜미 박민상	초기 화재 진압을 위한 대한민국 차량용 소화기 패키지 	본 프로젝트는 차량 화재 발생 직후의 초기 대응을 돕기 위한 차량용 초기 화재진압 소화기 패키지입니다. 차량 화재는 발생 초기의 신속한 대응이 피해를 줄이는 핵심 요소입니다. KOREA EXTINGUISHER는 화재 상황에서 필요한 소화 도구, 보호 장비, 행동 안내 정보를 하나의 패키지에 담아 운전자와 주변인이 망설임 없이 대응할 수 있도록 구성했습니다. 패키지는 블랙과 화이트 두 가지 버전으로 제작되며, 그래픽은 태극기의 건곤감리와 불꽃 형태를 결합해 두 패키지를 나란히 배치했을 때 하나의 완전한 불꽃이 완성됩니다. 이는 운전자의 초기 대응과 주변인의 도움이 함께 이루어져야 한다는 의미를 담고 있습니다. 블랙과 레드의 강한 대비는 차량 내부와 외부에서 패키지를 빠르게 발견할 수 있도록 하며, 화이트는 안전 도구로서의 보호와 신뢰의 의미를 더합니다. 사용자는 상단 버튼을 누르는 한 번의 행동만으로 패키지를 개봉하고 소화기를 꺼낼 수 있어 위급한 상황에서도 복잡한 조작 없이 사용할 수 있습니다. 또한 촉각 돌기, 개봉음, 점자 표기를 적용해 시각 정보에만 의존하지 않고 사용 위치와 작동 방식을 쉽게 확인할 수 있도록 했습니다. 차량용 자석 스티커는 차량 외부에 부착해 소화기 비치 여부를 알리고, 국문과 영문 리플렛은 다양한 사용자가 구성품의 용도와 사용 방법을 쉽게 이해할 수 있도록 합니다. 이를 통해 누구나 빠르고 정확하게 초기 화재 대응을 수행할 수 있도록 하는 것이 본 프로젝트의 목적입니다.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
21	박진아 이유진 이지호	한강터 	HANGANG TUH는 한강의 인파 밀집 사고를 예방하기 위한 공공 브랜딩 시스템입니다. 서울을 지나는 약 41.5km의 한강공원은 연간 8,775만 명, 하루 평균 24만 명이 이용하지만, 공간과 이동 경로가 복잡해 목적지와 안전한 길을 찾기 어렵습니다. 이로 인해 방문자의 길 찾기 문제와 특정 구역의 인파 밀집 문제가 발생합니다. 특히 한국은 2022년 참사로 사망 159명, 부상 197명의 인파 사고를 경험하며, 공공장소의 혼잡 관리와 사전 안내의 중요성이 더욱 커졌습니다. 이를 구역화된 정보 시스템과 실시간 혼잡도 안내로 해결하기 위해, HANGANG TUH는 254개 프로그램을 4개의 터로 분류하고 그래픽 모티프, 픽토그램, 유니버설 사이니지로 공간 정보를 쉽게 전달합니다. 또한 AI CUE TUH 앱을 통해 혼잡도와 저혼잡 경로를 안내하여 방문자가 더 빠르고 안전하게 이동할 수 있도록 돕습니다.
22	김민기 백재렬	대한민국 6대 명산, 생명의 파동 	대한민국 6대 명산에 서식하는 동물들의 소리를 시각적 파동으로 변환하여 산의 지형과 결합한 프로젝트이다. 산의 등고선을 기반으로 입체적인 지형 그래픽을 제작하고, 산을 대표하는 동물들 또한 동일한 등고선 형태의 그래픽 언어로 표현하여 통일성을 부여하였다. 이를 통해 자연의 소리와 생명의 흐름을 시각화하며, 산과 동물이 하나의 생태계 안에서 연결되어 있음을 나타낸다.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
23	심연우	ㅋㅎ기호학 	『ㅋㅎ기호학』은 같은 자소라도 맥락과 개수에 따라 달라지는 의미를 탐구한다. 문자 이상의 표정과 제스처로 작동하는 디지털 기호들을 통해, 온라인 대화 속 감정과 관계의 구조를 인쇄물에 담아냈다. 이 프로젝트는 이러한 표현을 일시적인 인터넷 유행어나 축약어가 아니라, 한글의 조형성과 한국어권의 소통 방식이 결합해 만들어진 동시대의 기호체계로 바라본다. 실제 사용 사례를 바탕으로 기호의 반복, 위치, 조합, 문맥에 따른 의미 변화를 수집하고 분류했으며, 이를 타이포그래피와 편집 구조로 재구성해 온라인 대화에 숨어 있는 감정의 규칙을 시각화했다. 익숙해서 쉽게 지나쳤던 한글 자소의 새로운 쓰임을 수집하고 기록하며, 오늘날 우리가 온라인에서 감정을 표현하고 관계의 거리를 조절하는 방식을 보여주고자 했다.
24	송예원 주진하	서울을 잇는 길, 서울둘레길 가이드 	〈서울을 잇는 길, 서울둘레길 가이드〉는 서울둘레길의 매력을 쉽고 친근하게 전달하기 위해 기획한 그래픽 디자인 프로젝트이다. 코스를 '탁 트인 산길', '숨 쉬는 숲길', '도시·하천길'의 세 가지 테마로 분류하고, 각 환경의 특징을 패턴과 컬러로 시각화하여 코스별 정체성을 표현하였다. 산길은 능선을 형상화한 지그재그 패턴, 숲길은 생명력을 상징하는 플러스 패턴, 도시·하천길은 물의 흐름을 나타내는 웨이브 패턴을 적용하였다. 또한 가이드북, 지도, 캘린더, 굿즈 등 다양한 매체에 통일된 그래픽 시스템을 적용해 서울둘레길을 하나의 브랜드 경험으로 확장하였다. 이를 통해 시민들이 서울둘레길을 더욱 쉽고 흥미롭게 접하며 자연스럽게 걷기 문화를 경험할 수 있도록 제안하였다.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
25	유시환 이은솔	누구나 손쉽게 식물을 기를 수 있는 올인원 K-가드닝 키트 _디어플랜트(DEAR PLANT) 	「Dear Plant」는 최근 해외 시장에서 증가하고 있는 가드닝 수요와 친환경 라이프스타일 트렌드에 주목하여 기획한 올인원 K-가드닝 키트 브랜드 패키지 디자인입니다. 초보자도 누구나 쉽고 즐겁게 식물을 기를 수 있도록 식물 재배에 필요한 가드닝 도구, 캡슐 모종, 식물 영양제, 화분 등 모든 구성품을 하나의 패키지에 통합하여 편의성과 사용성을 높였습니다. 단순히 제품을 담는 패키지가 아닌, 식물을 심고 성장시키는 전 과정을 하나의 브랜드 경험으로 연결하고자 했으며, 사용자가 식물과 함께 성장하는 즐거움을 자연스럽게 느낄 수 있도록 기획했습니다. 패키지 구조는 꽃이 개화하는 순간에서 영감을 받은 방사형 구조를 적용하여 개봉 과정 자체가 하나의 경험이 될 수 있도록 설계했습니다. 또한 다양한 식물 종자를 직관적으로 구분할 수 있는 컬러 시스템과 일러스트 기반의 그래픽 아이덴티티를 개발하여 사용성과 브랜드의 시각적 통일성을 동시에 확보했습니다. 가드닝의 과정을 모티브로 한 낙서 그래픽 요소와 감성적인 브랜드 스토리텔링을 통해 기존 가드닝 제품과 차별화된 브랜드 경험을 제공하고자 했습니다.
26	최예진 장윤진	몰타입 	MOLTYPE은 'Molt(털갈이)'와 'Type(개성)'의 의미를 합한 패션 브랜드입니다. 생물이 낡은 껍질을 벗고 새로운 모습으로 변화하는 털갈이처럼, MOLTYPE은 사용자가 직접 의류를 완성하며 자신만의 스타일과 정체성을 만들어가는 경험을 제안합니다. 오늘날, 소비자에게 의류 시장은 정해진 디자인을 선택만 할 뿐 제작에 참여할 기회가 제한적입니다. 패션은 개성을 표현하는 수단임에도 획일화된 소비 방식에 머무르는 경우가 많습니다. MOLTYPE은 이러한 구조에 질문을 던지며, 사용자가 주체가 되는 새로운 경험을 제공합니다. MOLTYPE의 의류는 의도적으로 미완성된 상태로 제작됩니다. 끈 없는 가방, 소매 없는 니트, 장식이 비어 있는 의류 등 소비자의 손길이 더해져야 비로소 완성되는 형태를 제안합니다. 사용자는 원하는 방식으로 의류를 완성하며, 각자의 취향과 개성을 반영됩니다. 같은 제품이라도 완성 방식에 따라 다른 모습이 만들어지며, 이는 곧 사용자의 고유한 'Type'입니다. '필코노미'와 '라이팅힙' 등의 개념이 중시되는 지금, 브랜드는 뜨개라는 아날로그적 제작 방식을 통해 소비와 창작의 경계를 허뭅니다. 손으로 한코한코 엮어가는 과정은 단순한 제작 행위를 넘어 제품에 대한 애착과 의미를 형성하며, 사용자가 패션을 더욱 능동적으로 경험할 수 있도록 돕습니다. MOLTYPE은 완제품을 판매하는 게 아닌, 사용자가 직접 변화와 창작을 경험할 수 있는 '미완의 미학'을 추구합니다. 패션을 통해 '입는 사람의 개성이 가장 중요한 디자인 요소'라는 가치를 전달하며, 각자가 자신만의 방식으로 성장하고 변화할 수 있는 새로운 패션 문화를 만들어가고자 합니다.

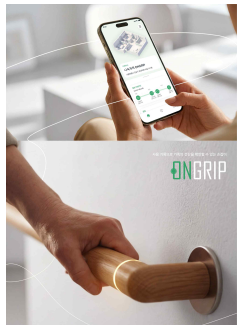
번호	출품자명	출품작명	작품 설명
27	이현지 김유나	크록스와 함께 느끼는 여름 	크록스를 신고 상상력 가득한 크록스 세계로 떠나는 모션그래픽 작품이다. 지루한 일상 속에서 크록스가 곧바로 낯선 풍경을 여는 문이 될 수 있다는 아이디어를 색과 움직임의 흐름으로 시각화하였다. 크록스는 단순한 신발이 아니라 공간을 전환하는 매개체로 기능한다. 즉, 일상적인 공간에서 벗어나 '크록스의 세계' 라는 상상의 영역으로 이동하게 되고, 그 과정에서 다채로운 경험과 변화하는 분위기를 시각적으로 접하게 된다. 한 걸음의 움직임이 전체 공간의 분위기를 바꾸는 장면, 평범한 물체가 크록스의 영향을 받아 자연스럽게 변형되며 주변 풍경과 유기적으로 연결되는 순간들을 통해 걸음과 공간이 서로 반응하며 이어지는 흐름을 보여준다. 이 여정은 특정 목적지를 향해가는 여행이라기보다는 걸음이 닿는 곳마다 새로운 감각적 장면이 열리는 과정이다. 바다, 열대우림, 지비치가 등장하는 공간적 변화가 이어지며 시각적 요소들이 서로 영향을 주고받는 흐름 속으로 스며들듯 이동하게 된다. 이러한 장면들은 작은 움직임 하나가 전체 환경의 결을 변화시키는 순간을 포착하며 시각적 전환과 감각적 변화가 쌓여 만들어지는 다채로운 경험을 느끼게 한다.
28	천상희 조민수	일상미신 - 구전 미신 아카이빙 프로젝트 	구전으로 내려오던 미신을 디지털 그래픽을 이용하여 우리 세대에 기록하고자 시작한 아카이빙 프로젝트. 귀여운 캐릭터가 다양한 미신을 한 눈에 보여주며 시각적인 공감과 재미를 줌. 강렬한 원색 컬러를 주로 사용하여 이용자의 시각을 한 번에 사로잡고, 미신이라는 주제로 이용자에게 피곤하지 않는 재미를 선사함.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
29	지수경	카카오톡을 부탁해 https://youtu.be/w8oLTQ2vgow	<카카오톡을 부탁해>는 디지털 기기 사용에 어려움을 겪는 고령층을 위해 제작한 스토리텔링 기반의 교육 애니메이션입니다. 손주를 기다리던 할머니는 약속이 지켜지지 않자 카카오톡으로 연락을 해보려 하지만 사용법을 몰라 어려움을 겪습니다. 그때 카카오톡 아이콘을 도깨비로 형상화한 캐릭터 '톡깨비'를 만나 카카오톡의 기본 기능을 하나씩 배우며 손주에게 메시지를 보내고 이를 계기로 다시 소통하게 됩니다.
30	김가은	가든하임 https://drive.google.com/file/d/1_J-NQl45idjbXe-UWAfnOO_l2yYBoFx4/view?usp=sharing	가든하임(Gardenheim)은 작은 화분 하나로 일상에 자연을 들이는 가드닝 라이프스타일 프로젝트이다. 누구나 쉽게 시작할 수 있는 단순한 방식으로, 가드닝을 취미가 아닌 일상의 습관으로 확장하는 것을 목표로 한다. 당근, 선인장, 팜콘 베고니아, 파리지옥, 포인세티아, 부레옥잠, 리톱스 등 7종의 식물을 기반으로 각기 다른 성격의 캐릭터를 제작하였다. 이는 '나를 닮은 식물' 이라는 개념을 직관적으로 전달하기 위한 장치로, 식물의 생태적 특징에서 영감을 받아 성격과 감정을 부여하였다. 사용자는 자신과 닮은 캐릭터를 통해 식물에 공감하고, 이를 단순한 관리 대상이 아닌 교감하는 존재로 인식하게 된다. ux/ui 서비스는 물 주기 알람, 교감형 알림, 반응형 캐릭터, Q렌즈, 초보자 가이드로 구성된다. 기능에 감정 표현을 결합해 사용자와 정서적으로 연결되는 인터랙션 경험을 설계하였다. 이를 통해 식물 관리의 진입장벽을 낮추고, 지속적인 사용과 습관 형성을 유도한다. 또한 본 프로젝트는 AI 기반 제작 방식을 활용하여 웹사이트와 3D 영상을 구현하였다. 이미지 생성과 스타일 확장, 3D 비주얼 제작을 통합한 제작 프로세스를 구축하여 빠른 반복과 확장이 가능한 구조를 설계하였다. 이를 통해 캐릭터와 브랜드 세계관을 일관된 비주얼로 확장하였다. 가든하임이 정의하는 정원은 인간과 자연이 교감하며 함께 변화하는 공간이다. 브랜드 필름은 '일상 속 작은 자연의 흐름' 을 시각화하며, 하나의 씨앗에서 시작된 생명이 연결되어 하나의 세계를 이루는 과정을 담는다. '쉬운 시작으로 좋은 기억을' 이라는 메시지를 통해 자연과의 감정적 연결을 제안한다.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
31	천연홍 정태성	사라진 것을 다시 드러내고, 잊힌 것을 다시 마주하게 	경희궁 방공호가 위치한 일대는 본래 왕의 침전인 융복전이 자리하던 곳이다. 본 계획은 잊혀진 융복전의 위상과 장소성을 다시 드러내는 동시에, 그 아래 덧씌워진 방공호의 어두운 기억 또한 함께 재인식하게 하는 데 목적이 있다. 공간은 지하와 지상의 상반된 시간성을 시퀀스로 구성한다. 방문자는 먼저 어두운 지하로 하강하며 방공호의 폐쇄적이고 암울한 분위기를 체험하고, 이후 침전을 마주하기 직전의 전이 공간에서 잠시 멈춰 시선과 감정을 정렬하게 된다. 이어 고개를 들어 올렸을 때 빛과 함께 드러나는 침전의 재현 공간은 과거 융복전이 지녔던 장엄함과 위계를 다시 인식하게 한다. 본 작품은 사라진 왕실의 기억을 회복하는 동시에, 그 자리에 중첩된 전쟁과 식민의 상처를 함께 드러냄으로써, 장소가 지닌 복합적인 시간의 층위를 공간적으로 체험하도록 제안한다.
32	최은수 조예은 권지예	충무로 대한극장을 활용한 결핍연구소 리노베이션 	영화적 시선으로 결핍을 다시 바라보는 전시 공간. 현대 사회는 기술의 발전 속 수많은 정보와 연결로 가득 차 있고 사람들은 세대를 거칠수록 내면의 더 많은 결핍을 경험하고 있지만 우리는 이에 대한 인지와 해소를 할 수 있는 공간의 부족을 겪고 있다. 우리는 영화관을 리노베이션하여 새로운 문화적 실험실로 재탄생 시키고, 다양한 영화적 기법과 각도의 전환 속에서 관람자가 스스로의 결핍을 재구성하고 인지하며 감정의 단면을 다양한 시선으로 재해석 할 수 있는 서사적 공간을 만들어냈다. 공간은 크게 네개의 키워드로 진행되며, 영화 속 결핍의 상징물인 오브제 전시를 관람하고 아카이빙 할 수 있는 'RE:PERSONA(인지)' 공간과, 영화 기법인 몽타주의 원리를 통해 감정과 결핍의 변화를 체험하는 관과 청각적 경험을 통해 다양한 감정을 느껴볼 수 있는 'RE:CALL(경험)' 공간, AI기법을 통해 자신의 캐릭터를 분석하고 영화속 캐릭터의 서사를 직접 체험하며 선택과 비교 속에서 결핍을 마주하고 성찰하는 공간인 'RE:FILL(공감)', 마지막으로 도출한 결핍을 타인과 공유하고 사회적 관계로 확장하는 소통형 라운지 공간인 'RE:GRAM(소통)'으로 마무리한다. 영화 속에서 시각적 집중을 유도하고 감정 서사의 고조를 시각화하는 대표 컬러인 Red를 주색으로 사용하며 관람자의 집중도와 몰입감을 극대화하였다.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
33	권현빈	전통의 대물림 	이번 작품의 영감은 어려운 시대 속에서도 삶을 이어가기 위해 끊임없이 노력했던 과거 대한민국 사람들의 삶에서 출발한다. 당시 의복은 유행을 위한 소비재가 아닌 생존의 필수품이었으며, 사람들은 한 벌의 옷을 여러 차례 수선하고 덧대어 입으며 오랫동안 사용했다. 반면 현대 사회의 패션은 빠르게 변화하는 트렌드에 맞춰 소비되고 쉽게 버려진다. 이러한 시대적 차이 속에서 이번 작품은 과거의 의복을 단순히 재현하는 것이 아니라, 그 안에 담긴 가치와 정신을 현대적으로 계승하는 데 의미를 두었다. 작품에 사용된 소재와 부자재는 모두 주변에서 쉽게 구할 수 있는 재료를 활용하였다. 이는 한정된 환경 속에서도 주어진 재료를 최대한 활용했던 선조들의 삶의 태도를 현대적으로 해석한 것이다. 또한 한복 저고리의 구조를 바탕으로 디자인을 전개하고, 움직일 때마다 그 실루엣이 변화하는 플리츠 기법을 적용해 빠르게 변화하는 현대 사회를 표현하였다. 마지막으로 도래매듭을 활용하였는데, 이는 본래 매듭의 끝을 맺기 위해 사용되지만, 이번 작품에서는 끊임없이 이어지는 구조로 재해석하여 전통이 단절되지 않고 지속적으로 계승되는 모습을 형상화하였다. 빠르게 변하는 트렌드를 무작정 따라가기보다 우리 전통을 현대적인 시각으로 재해석하고 이어가는 과정이 더욱 중요하다고 생각한다. 이번 작품이 전통과 현대를 연결하며, 우리 고유의 문화가 앞으로도 자연스럽게 대물림되기를 바라는 마음으로 작품을 만들었다.
34	이한나	빛틀다 	현대 사회의 1인 가구 증가로 인한 외로움과 고립감은 모두가 잠든 밤, 온전히 혼자가 되는 시간에 가장 깊어집니다. '빛틀다'는 하루의 끝에서 어둠과 마주한 이들에게 정서적 안정감을 주는 '밤을 위한 조명'입니다. 본 프로젝트는 어두운 바다에서 길을 잃은 선박들에게 안전한 이정표가 되어주는 등대의 상징성에서 출발했습니다. 망망대해의 배들이 등대의 불빛을 따라 길을 찾듯, 이 제품이 홀로 깊은 밤을 마주한 이들의 마음에 닿아 든든한 길잡이가 되어주기를 바랐습니다.

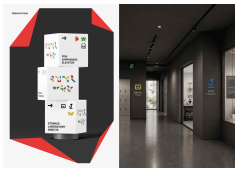
번호	출품자명	출품작명	작품 설명
35	이유정 조은지	프리즘 : 청소년의 비판적 사고 확장을 위한 다중관점 맵 기반 뉴미디어 분석·평가 어시스턴트 	오늘날의 청소년들은 태어나면서 디지털을 접하는 디지털 원주민들이며, 이들은 누구보다도 스마트폰, 뉴미디어와 밀접한 청소년기를 보내고 있습니다. 하지만 작금의 디지털 미디어 환경은 개인화 알고리즘과 숏폼이 보편화되며 청소년들은 특정 분야나 특정 관점의 미디어에 편향되어 소비하게 되는 확증 편향적 사고에 취약한 상황입니다. 서베이에 따르면 청소년들은 미디어가 세상의 단편만을 보여주는 점은 경계하나, 댓글과 좋아요와 같은 '다수의 여론'에 전적으로 의존하며, 자신이 선호하는 정보만 선택적으로 수용하는 '편향된 시야'를 가지고 있었습니다. 즉, 작금의 일상화된 디지털 미디어 환경은 그 이면에 청소년들의 비판적 사고를 저해하고 확증편향을 가속화한다는 부작용을 유발하고 있었습니다. 프리즘에 통과한 빛이 여러 색으로 분광되듯, 세상을 구성하는 관점 또한 여러 가지가 존재합니다. 하지만 세상(미디어)을 바라보는 바라보는 프레임이 하나 뿐이라면, 다른 사람들이 세상을 바라보는 관점은 보이지 않을 것입니다. 본 서비스는 청소년들이 다양한 관점에서 미디어를 분석·평가하는 비판적 미디어 참여자로 성장하도록 독려합니다. 다중관점 맵을 활용하여 미디어를 둘러싼 수 많은 입장과 관점이 존재함을 인지시키며, 미디어 환경에서 이들의 상당한 수준의 비판적 사고력 향상을 기대할 수 있다고 제안합니다.
36	안예린 김다경 김경욱 권나현	시냅스 	한국 고유의 해양 문화인 해녀는 유네스코 인류무형문화유산으로 등재된 공동체이지만, 제주 지역의 잦아지는 해양 사고와 고령화로 인해 향후 10년 내 소멸할 위기에 놓여 있다. 해녀의 물질 작업은 장시간 잠수, 저수온 환경 등 가혹한 조건에 노출되며, 휴식이 어려운 구조로 인해 피로 누적과 저체온 위험이 크다. 이로 인해 실신이나 심정지와 같은 치명적 사고 가능성이 높지만, 현재 해녀들이 사용하는 장비는 작업 보조에 그쳐 위급 상황 대응 기능이 부족하다. 또한 사고 발생 시 동료의 인지와 구조까지 시간이 지연되어 골든타임 확보가 어려운 문제가 반복되고 있다. 선행 연구와 실제 제주 해녀와의 인터뷰를 통해 수중 환경에서는 실시간 정보 전달과 즉각적 대응이 가능한 안전 체계가 필수적임을 확인했으며, 잠수 중 기기 조작이 어려운 해녀의 작업 방식에 적합한 인터페이스로 AR 기반 수중 고글이 효과적인 접근 방법이 될 수 있음을 도출하였다. 이를 바탕으로 해녀 공동체의 상호 구조를 강화하기 위한 AR 수중 고글 UI 가이드라인 'Seanapse'를 제안한다. Seanapse는 수중 시인성과 인지 부담을 고려해 핵심 정보를 중심 시야 외곽에 배치하여 작업 방해를 최소화하고, 푸른 수중 환경과 대비되는 고대비 황색을 활용해 가독성을 높였다. 또한 위험 상황을 실시간으로 감지해 시각·청각·촉각 경고를 제공함으로써 신속한 대응을 유도한다. 더불어 동료 해녀의 위치를 안내하는 웨이파인딩 기능과 비상 상황 알림 기능을 제공하여, 공동체 전체가 이상 징후를 즉각 인지하고 1차 구조를 수행할 수 있는 협력적 안전 체계를 구축한다.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
37	김찬유 윤서빈 고태민 김영현	온그립  	고령자 낙상사고는 외부보다 가정 내에서 더 빈번하게 발생하며, 특히 독거노인은 낙상 이후 발견이 지연되면서 작은 부상도 생명 위협으로 이어질 수 있습니다. 본 디자인은 집 안에서 자연스럽게 사용하는 손잡이에 터치센서를 내장해, 사용자의 그립만으로 이동 흐름과 활동 상태를 자동으로 인식하도록 하였습니다. 수집된 정보는 앱을 통해 가족이 원격으로 확인할 수 있어 별도의 착용 장치 없이도 일상적인 안전 관리가 가능합니다. 손잡이 뒷면에는 챔퍼 구조를 적용해 노인의 손에 안정적인 지지감을 제공하고, 안쪽 평면에 센서를 배치해 사용 여부를 정확히 감지합니다. 또한 미니멀한 형태로 설계해 기존 인테리어를 해치지 않으며, 복도·침실·화장실·계단 등 주요 동선에 유연하게 설치할 수 있습니다. 일상 속 사용 기록을 기반으로 건강 상태를 지속적으로 살피며, 고령자의 안전한 독립생활을 돕는 생활 밀착형 케어 디자인입니다.
38	어진희 김채원	네스티 	NESTI는 건설·인테리어 시공 현장의 복잡한 기록과 소통을 하나의 흐름으로 연결하는 통합 시공 관리 플랫폼입니다. 기존 시공 과정에서는 작업 사진, 공정 기록, 승인 요청, 클라이언트와의 커뮤니케이션이 여러 채널에 흩어져 있어 진행 상황을 체계적으로 확인하기 어렵습니다. 이로 인해 시공자는 반복적인 보고와 기록 관리에 시간을 소모하고, 의뢰자는 현장을 직접 방문하지 않으면 공정의 흐름을 직관적으로 파악하기 어려운 문제가 발생합니다. NESTI는 이러한 문제를 해결하기 위해 시공 현장의 작업 기록, 이미지 공유, 공정 상태, 프로젝트 진행률을 하나의 인터페이스 안에서 관리할 수 있도록 설계되었습니다. 시공자는 현장에서 사진과 로그를 즉시 업로드하고, 의뢰자는 실시간으로 진행 상황과 주요 이슈를 확인할 수 있습니다. 또한 AI 기반의 시공 기록 정리 기능을 통해 현장 데이터를 체계적으로 아카이빙하고, 프로젝트별 협업과 완료 보고까지 자연스럽게 연결합니다. 브랜드 아이덴티티는 시공 과정의 흐름과 연결성을 시각화한 심볼을 중심으로 구성했습니다. 주황색 인터랙션 컬러는 공정의 변화, 상태 전달, 작업 흐름을 강조하며, 흑백 기반의 현장 이미지와 대비되어 정보의 우선순위를 명확하게 보여줍니다. NESTI는 시공자와 의뢰자가 동일한 정보 구조 안에서 프로젝트를 이해하고 소통할 수 있도록 돕는 협업 아카이빙 플랫폼입니다. 현장의 복잡한 소통을 정리하고, 공정의 투명성과 신뢰도를 높이는 새로운 시공 관리 경험을 제안합니다.

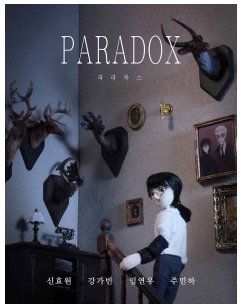
번호	출품자명	출품작명	작품 설명
39	이지원	레스트 	RE:ST는 물 없이 사용할 수 있는 모듈형 건식 화장실이자, 폐기물을 자원으로 순환시키는 위생 서비스입니다. 전 세계 35억 명이 안전한 화장실을 이용하지 못해 존엄과 생존의 위협을 받고 있습니다. 이에 RE:ST는 단순한 시설 보급을 넘어 다자간 협력을 통한 지속 가능한 자원 순환 시스템을 제안합니다. 핵심은 유기적인 파트너십에 있습니다. IKEA의 바이백 서비스로 수거된 폐가구를 변기로 사용할 수 있도록 업사이클링하여 생산 단가를 낮춥니다. 수거된 배설물은 regenorganics의 친환경 퇴비화 기술을 통해 안전한 비료로 전환됩니다. 최종적으로 이 비료는 UNHCR을 통해 난민 캠프 등 소외 지역 공동 텃밭에 전달되어 식량 자원으로 쓰입니다. 버려지는 가구와 오물을 생명으로 치환하는 순환 서비스를 통해 취약 계층의 보건 문제를 해결하는 동시에 자립이라는 다각적인 사회적 가치를 창출합니다.

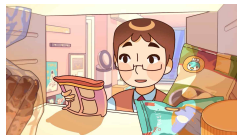
□ (국무총리상) 청소년 (고등학생) 부문 : 13작품

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
1	이윤정	팔콘 	대부분의 환자가 입원 중 수액을 이용하지만 정작 링거 바늘을 꽂아 근력이 약해진 팔로 폴대를 밀며 이동해야 하는 기존의 구조적 모순에 의문을 느껴 이 제품을 기획하게 되었습니다. 팔에 힘이 들어가지 않는 환자들을 위해 체중을 안정적으로 실을 수 있는 암레스트형 구조를 고안하여 보행 편의성을 높였으며 기존 폴대보다 견고한 프레임을 적용해 거동이 불편할 때 언제든 기댈 수 있도록 제작했습니다. 또한 협소한 병실 환경을 고려한 접이식 설계를 통해 공간 효율성까지 확보함으로써 환자의 보다 편리한 주체적 이동과 병실의 편의를 동시에 개선하고자 했습니다.
2	양소희	푸르리 	푸르리(Pururi)는 사용 후 버려지는 일회용 페트병을 재활용하여 아동이 직접 식물을 기르고 관찰할 수 있도록 기획한 업사이클링 가드닝 키트이다. 최근 환경오염과 플라스틱 폐기물 문제가 심화되고 있지만, 어린이들이 이를 일상 속에서 체감하고 실천할 수 있는 교육 콘텐츠는 부족하다는 점에 주목하였다. 이에 버려지는 자원을 새로운 교육 도구로 전환하여 환경 보호와 생태 학습을 동시에 경험할 수 있는 제품을 제안하였다. 제품은 기존 페트병의 형태를 유지하면서 씨앗 보관 캡, 식재 공간, 물받침 구조를 결합하여 간단한 조립만으로 가드닝 활동이 가능하도록 설계하였다. 상단 캡에는 씨앗을 보관할 수 있어 구성품 관리가 용이하며, 투명한 용기 구조를 통해 씨앗 발아부터 성장 과정까지 한눈에 관찰할 수 있다. 또한 페트병을 뒤집어 결합하는 방식으로 업사이클링의 개념을 직관적으로 이해할 수 있도록 하였다. 푸르리는 단순한 화분이 아닌 체험형 환경교육 제품으로서 아이들이 식물을 돌보며 생명의 소중함과 자연의 순환 과정을 학습하도록 돕는다. 이를 통해 자원 재사용의 가치를 자연스럽게 인식하고 친환경 생활 습관을 형성할 수 있도록 하는 데 목적이 있다. 본 디자인은 폐기물 감축, 환경 교육, 지속가능한 소비라는 사회적 가치를 하나의 제품에 담아낸 업사이클링 디자인 솔루션을 제안한다.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
3	복성준	한국을 담은 궁궐 쇼핑백 	K팝 문화로 잘 알려지고 있는 요즘 먹거리등은 인기가 많아지고 있지만 이를 뒷받침 할 패키지 상품이 없다. 이에 한국의 궁궐들을 알리고자 궁궐을 담은 쇼핑백을 디자인 하였다.
4	손하음	국립생물자원관 리브랜딩 	국립생물자원관은 높은 연구 신뢰도를 갖춘 공공기관이지만, 연구 중심 이미지로 인해 어린이와 일반 시민이 접근하기 어려운 브랜드 환경이 유지되어 왔습니다. 생태・자연 기관이 체험형 교육 브랜드로 전환되는 흐름에 맞춰 어린이와 가족 단위 방문객을 핵심 타겟으로 설정하고, 브랜드 아이덴티티 전면 리디자인을 진행했습니다. 어린이에게 친숙한 종이접기 구조를 시각 언어의 기반으로 삼아 아이콘・픽토그램・생물 카드 시스템으로 확장하여, 실제 전시 생물을 기반으로 한 생물 분류 체계를 직관적으로 전달합니다. 이를 통해 생물다양성과 자연 보호의 메시지를 누구나 쉽고 친근하게 접할 수 있는 교육・체험 중심의 공공기관 브랜드로 재정립하였습니다.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
5	방찬영	전통 한잔, 지역 한잔 	「전통 한잔, 지역 한잔」은 지역 문화와 정체성을 전통 막걸리 패키지 디자인에 담아낸 브랜딩 프로젝트입니다. 각 지역을 대표하는 문화유산과 자연환경을 일러스트와 캐릭터로 재해석하여 소비자가 지역의 이야기를 친근하게 경험할 수 있도록 제작하였습니다. 전통주는 지역의 역사와 문화를 담고 있는 중요한 문화 콘텐츠입니다. 이에 각 지역의 상징 요소를 활용한 로고와 패키지를 개발하여 지역 고유의 개성을 시각적으로 표현하고자 하였으며, 지역별 색상과 그래픽 시스템을 적용해 브랜드의 통일성을 높였습니다. 또한 전통적인 요소를 현대적인 감성으로 재해석하여 젊은 세대와 외국인 관광객도 쉽게 공감할 수 있도록 디자인하였습니다. 이를 통해 지역 문화의 가치를 알리고, 한 잔의 막걸리에 담긴 지역의 맛과 이야기를 효과적으로 전달하고자 하였습니다.
6	김민서	다중 포장을 줄인 베이커리 패키지, Bready 	Bready는 베이커리에서 일반적으로 사용되는 받침 트레이, 비닐봉투, 쇼핑백 등 중복되는 포장 방식에서 발생하는 자원 낭비와 폐기물 문제를 해결하기 위해 기획된 지속가능한 패키지 디자인이다. 하나의 포장지에 받침과 포장, 운반 기능을 통합하여 불필요한 포장재 사용을 줄이고, 고객이 빵을 선택한 순간부터 담아가는 과정까지 더욱 간편한 경험을 제공하도록 설계하였다. 또한 친환경 소재 적용을 고려하고, 빵의 식감을 유지할 수 있도록 공기구멍을 적용하는 등 기능성과 지속가능성을 함께 반영하였다. Bready는 제품을 보호하는 포장을 넘어, 환경을 생각하는 새로운 베이커리 문화를 제안하는 패키지 시스템을 목표로 한다.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
7	황지연	한 여름 밤의 꿀 https://youtu.be/fuFoB3q3aOw?si=pxIwi2q6QrZjkLlo	팔려 가는 것을 ‘파라다이스’로 가는 관문이라 믿는 철부지 아기 돼지 뽀동이와 평생 돼지를 키워온 할아버지의 엉뚱하고도 유쾌한 동상이몽을 코믹하게 그린다. 자신을 파라다이스로 보내줄 유일한 인도자인 할아버지를 깨우기 위한 뽀동의 절박한 사투와, 이를 ‘자신을 살리려는 헌신’으로 오해한 할아버지의 감동을 교차시켜, 오해가 빚어낸 뜻밖의 유대와 인연의 아이러니를 유쾌하게 풀어내고자 했다.
8	강가빈	파라독스  https://youtu.be/K5Y1kNZVyUA?si=G2LLs-OiYTbZbjD-	우리 작품은 장례라는 형식적 이별 뒤에 숨겨진, 미처 정리되지 못한 미련과 애증을 조명한다. 아버지를 따라 장의사로 살아온 주인공은 평생 자신을 통제해온 아버지의 죽음 앞에서 ‘벗어났다는 자유’와 ‘홀로서야 한다는 공포’ 사이의 양가감정을 느낀다. 평소 아버지의 취미였던 박제를 혐오해 왔지만, 아버지의 삶을 자신의 삶과 동일시해온 주인공의 내면 깊은 곳에서는 박제를 해서라도 아버지를 곁에 묶어두고 싶은 비틀린 집착이 일어난다. 이 욕망은 시신 메이크업을 위해 방문한 묘령의 인물에게 투영되고, 주인공은 이 존재와 대립하며 비로소 내면의 응어리를 마주한다. 우리는 처절한 사투 끝에 내면적 독립을 선언하고, 타인의 그림자에서 벗어나 자신의 삶으로 걸어 들어가는 한 인간의 서늘한 해방감을 조명하고자 했다.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
9	조윤슬	파스테이블 ?  https://youtu.be/xiqfaGC3eRA?si=Ed0fZtaDwW9ilmL4	보리네 가족들의 모습을 통해 가족 간의 상호 보완적인 관계와 그 속에서 자연스럽게 피어나는 따뜻한 가족애를 표현하고, 완벽하지 않아도 서로를 받아들이는 일상 속 가족의 의미를 전하고자 한다.
10	강건우	자연과 조화되는 건축 	한국 전통 건축의 양식을 주제로 한 자유로운 창작 작업을 진행하였습니다. 전통 가옥인 한옥의 형식을 관찰하던 중, 한옥의 지붕 구조를 조사해보게 되었습니다. 자료 조사 중 “팔작집” 이라는 한옥 지붕의 형태가 한옥 뒷 배경의 산과 자연스럽게 어울리는 모습에서 아이디어를 얻어, 산의 능선의 형태를 반영하면서, 사람이 올려다보았을 때 주변 경관의 산 배경과 자연스럽게 어울리는 형태의 현대 건축물을 디자인하였습니다.

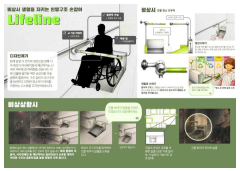
번호	출품자명	출품작명	작품 설명
11	강진경	기억의 층위 	이번 컬렉션은 제주 4·3 사건 생존자 할머니의 인터뷰에서 시작되었다. 가족들의 시신이 바다에 버려진 기억 때문에 평생 물고기를 드시지 못한다는 유가족의 가슴 아픈 이야기를 아방가르드한 의상 디자인으로 풀어내고자 했다. 제주의 거친 자연과 그 속의 비극을 표현하기 위해, 몸을 타고 부드럽게 흐르는 주름과 한쪽으로 길게 떨어지는 비대칭 실루엣을 사용했다. 이는 끊임없이 일렁이며 아픈 기억을 육지로 밀어 올리는 '파도의 움직임'을 닮아있다. 겉보기엔 정형화되지 않은 독특한 형태이지만, 은은한 원단 위에 미세한 레이스와 거친 그물(매쉬)소재를 여러 겹 겹쳐내어 시각적인 재미와 깊이를 주었다. 이렇게 겹겹이 쌓아 올린 원단들은 수십 년 동안 유가족들의 마음속에 무겁게 쌓인 '기억의 층'을 의미한다. 특히 컬렉션 전체에 쓰인 어망 디테일과 뜯어진 듯한 지그재그 밑단 마감은 바다가 품고 있는 잔혹한 역사와 쉽게 잊히지 않는 깊은 상처를 상징한다. 의상 곳곳에 입체적으로 붙여놓은 볼록한 원형 장식들은 할머니가 차마 보지 못했던 '물고기의 눈'에서 아이디어를 얻었다. 이는 단순한 장식이 아니라 비극의 순간을 모두 지켜보았던 '바다의 시선'이자, 세월이 흘러도 흐려지지 않는 기억의 흔적을 뜻한다. 이러한 디자인 요소들은 제주의 현무암, 깊은 바다, 흐린 하늘에서 가져온 딥 블루와 그레이 컬러 속에서 묵직한 분위기를 만들어낸다. 단순히 과거의 슬픔을 들추는 것에 그치지 않고, 옷이라는 매개를 통해 유가족들의 아픔을 따뜻하게 위로하고 애도하는 메시지를 전하고 싶었다.
12	이하연	결(結) 	현대인은 한정된 주거 공간 속에서 휴식, 업무, 소통 등 다양한 활동을 수행하며 살아간다. 하지만 현대 주거 공간은 기능에 따라 세분화되어 있어 공간을 유연하게 활용하는 데 한계가 있다고 느꼈다. 처음에는 전통 문양이나 형태를 활용한 가구를 제작하려 했지만, 조사 과정에서 전통의 형태보다 공간이 지닌 가치에 관심을 갖게 되었다. 특히 한옥의 대청마루는 식사, 휴식, 손님 접대, 가족 간의 소통 등 여러 활동을 하나의 공간에서 수용하며 상황에 따라 역할이 변화한다는 점이 인상적이었다. 나는 이러한 대청마루의 가변성과 개방성을 현대 주거 환경에 적용하고자 하였다. 이를 바탕으로 대청마루를 현대적으로 재해석한 모듈형 가구 시스템을 설계하였다. 하나의 기본 유닛은 스툴이나 보조 테이블로 사용할 수 있으며, 여러 개를 결합하면 벤치, 평상, 테이블 등 다양한 형태로 확장된다. 사용자는 필요에 따라 가구를 재구성하며 공간을 더욱 효율적으로 활용할 수 있다. 설계 과정에서는 제한된 공간 안에서 다양한 기능을 수행할 수 있도록 하는 방법과 전통적 요소를 현대 생활 방식에 자연스럽게 적용하는 방법을 중점적으로 고민하였다. 이를 위해 전통 창호의 격자 구조와 목재 짜맞춤 방식에서 영감을 얻어 디자인에 반영하였으며, 간결한 형태와 현대적 소재를 사용해 현대 주거 공간과 조화를 이루도록 하였다. 본 작품은 전통의 형태를 단순히 재현하는 것이 아니라, 대청마루가 지닌 공간 철학을 현대 생활 속에서 구현하는 데 목적이 있다. 전통을 기반으로 한 유연한 공간 활용 방식을 제안함으로써 현대 주거 공간의 새로운 가능성을 탐구하고자 하였다.

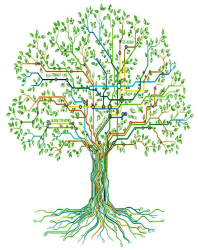
번호	출품자명	출품작명	작품 설명
13	이승준	IDEA HERO : 내 아이디어를 지키는 첫걸음 	저는 초등학교 때 처음 디자인 출원, 등록을 접한 이후, 아이디어를 권리로 보호하는 과정에 관심을 가지게 되었습니다. 직접 출원, 등록 과정을 경험하면서 창의적인 아이디어를 만드는 것만큼 이를 보호하는 과정도 중요하다는 사실을 알게 되었습니다. 하지만 주변 학생들은 디자인권에 대해 잘 알지 못하거나 출원 절차가 어렵다고 도전하지 못하는 경우가 많았습니다. 또한 특허, 상표, 디자인 등록은 변리사만 할 수 있거나 많은 비용이 드는 일이라고 오해하는 경우도 적지 않았습니다. [IDEA HERO : 내 아이디어를 지키는 첫걸음] 은 이러한 경험에서 출발한 학생 지식재산 교육 서비스 디자인입니다. 작품의 주인공인 '이피(IP)'는 아이디어를 소중히 모으고 지키는 다람쥐를 모티브로 개발한 캐릭터로, 학생들이 지식재산과 디자인권을 쉽고 친근하게 이해할 수 있도록 기획하였습니다. 특히 학생은 관련 지원 제도를 통해 연간 최대 5건까지 디자인 출원 및 등록 수수료 지원을 받을 수 있지만, 이러한 사실이 널리 알려져 있지 않습니다. 또한 디자인 출원을 처음 접하는 학생들에게 도움이 되고자 통합서식 작성기를 활용한 출원 안내 자료를 제작하여 Behance에 공유하였습니다. 저의 꿈은 대한민국 모든 학생들이 변리사를 거치지 않고 쉽고 재미있게 특허, 상표, 디자인을 출원하고 등록할 수 있도록 하는 것입니다. 이를 통해 더 많은 학생들이 자신의 아이디어를 권리로 보호하고 창의적인 도전에 자신감을 가질 수 있기를 바랍니다.

□ (국무총리상) 청소년 (중학생) 부문 : 13작품

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
1	신준서	유기견 매칭 플랫폼 어플 “도플갱어“	유기견 매칭 플랫폼 어플 반려견을 잃은 마음을 위로하고 한 생명을 살리는 따뜻한 마음을 연결. 키우던 반려견과 닮은 유기견을 찾아 새로운 인연을 만들어 갑니다. 먼저 떠난 반려견과 닮은 유기견을 AI가 찾아주고, 새로운 가족을 연결해 주는 매칭 플랫폼입니다. 기억은 사랑으로, 사랑은 새로운 생명으로 이어집니다.
2	박가율	한식을 한입에 즐기는, k-한식젤리	한국의 음식을 젤리로 표현하여 관광객들이 한걸음 더 쉽게 한식을 접할 수 있도록 했으며, k-푸드 유행에 발 맞추어 관람객의 호기심을 자극하는 한식젤리를 한옥의 ㄱ,ㄴ,ㅁ,ㅡ 자 구조를 활용한 패키지 디자인으로 한국의 전통을 더 심도 깊게 널리 알릴 수 있도록 하였습니다. 외부 디자인은 한국의 전통적인 요소들을 활용한 그림들로 채웠고, 한옥의 구조를 이용한 패키지를 테트리스 하듯 쌓아 한옥 박스 안에 넣어 간직 할 수 있으며, ㅡ자 구조는 조명으로 활용 가능합니다.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
3	김지우	개인형 이동수단을 위한 편리한 헬멧: H-세이브 헬멧	최근 뉴스에서 헬멧을 쓰지 않아 크게 다치는 사고가 많이 발생하는 것을 보고 많은 사람들이 헬멧을 들고다니기에 부피가 크고 답답하다는 이유로 착용하지 않는 경우가 많다. 그래서 접이식 구조를 이용하여 휴대성을 높이고, 귀 일부분을 뚫어 스피커를 일부 넣어주변 소리를 들을 수 있게 하였다. 또한 턱 끈이 자동으로 정리되도록 해서 사용의 편리함을 높였다. 이로 인해 사람들이 더 편하게 헬멧을 착용하고 사고를 줄이는데 도움이 되도록 디자인하였다.
4	정지훤	떡생도감 餅生圖鑑	한국의 떡은 단순한 음식이 아니라 탄생, 합격, 제사, 명절, 결혼 등 삶의 중요한 순간마다 함께해 온 우리 고유의 공동체 문화입니다. 그러나 최근 떡 소비가 감소하고 서양 디저트 중심의 소비 문화가 확산되면서, 전통 떡은 젊은 세대와 점차 멀어지고 있으며 많은 지역 떡들이 사람들의 기억 속에서 잊혀가고 있습니다. 이러한 문제의식에서 출발하여, 외국인 관광객과 젊은 세대가 한국의 전통 디저트를 보다 쉽고 친근하게 접할 수 있는 새로운 콘텐츠를 제안하고자 하였습니다. 떡생도감(餅生圖鑑)은 잊혀가는 떡들을 캡슐 속에 잠들어 있는 존재로 설정하고, 사용자가 캡슐을 통해 떡들을 하나씩 깨워 나가는 과정을 재미있는 스토리와 캐릭터로 풀어냈습니다. 각 떡의 유래와 특징, 지역성, 상징성을 캐릭터와 도감 형식으로 기록하여 전통 떡의 가치를 쉽고 흥미롭게 전달하고자 하였습니다.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
5	박건민	비상시 생명을 지키는 인명구조 손잡이, Life line 	화재와 같은 재난 상황에서는 연기와 정전으로 인해 시야 확보가 어려워지고, 대피 경로를 찾는 것조차 쉽지 않습니다. 특히 휠체어 이용자, 시각장애인 등 재난약자는 일반인보다 신속한 대피가 어려워 구조의 골든타임을 놓칠 위험이 더욱 큽니다. 현재 건물 내에는 피난을 돕기 위한 다양한 안전시설이 설치되어 있지만, 대부분 스스로 이동이 가능한 사람을 기준으로 계획되어 있어 재난약자를 위한 실질적인 대피 지원에는 한계가 있습니다. 이에 건물에 이미 설치되어 있는 벽면 손잡이를 이동 경로로 활용하여, 재난 발생 시 구조 장비가 손잡이를 따라 이동하며 요구조자를 탐색하고 안전한 장소까지 대피를 지원하는 시스템을 디자인했습니다. 기존 시설을 활용하여 별도의 복잡한 과정 없이 적용 가능하도록 설계했습니다.
6	이성일	자석을 적용한 시스템 의류 차라락 (CHARARK)	CHARARK는 기존 지퍼의 불편한 착용 방식을 개선하기 위해 자석 시스템을 적용한 유니버설 디자인 의류입니다. 손의 힘이 약하거나 미세한 손동작이 어려운 장애인, 고령자, 어린이뿐만 아니라, 누구나 쉽고 편리하게 착용할 수 있는 새로운 의류 체결 방식을 제안하고자 하였습니다.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
7	유나윤	잇결	조각보는 작은 천 조각을 이어 하나의 새로운 형태를 만드는 전통 생활용품입니다. 저는 이 '잇는 방식'에서 아이디어를 얻어, 하나의 제품을 여러 방식으로 활용할 수 있는 모듈형 패션 디자인을 기획하였습니다. 이 제품은 흰색 가죽 느낌의 벨트에 모시나 메쉬처럼 가볍고 비치는 천 조각을 연결한 형태입니다. 허리에 착용하면 스커트나 오버 스커트가 되고, 어깨에 걸치면 케이프나 판초처럼 연출할 수 있습니다. 파스텔톤과 금속 고리, 매듭 장식을 사용하여 전통적인 조각보의 느낌을 현대적이고 실생활에 어울리게 표현하고자 하였다. 하나의 디자인으로 다양한 스타일을 만들 수 있어 실용설과 지속 가능성을 함께 생각한 작품입니다.
8	최민준	지하철을 이용해서 나무를 심어주세요 	지하철이라는 대중교통을 활용해 기후행동을 실천하면 탄소배출량이 줄고 나무를 심는 효과가 있어 지구를 구할 수 있음을 지하철노선도를 가지로 하는 나무로 표현하고자 하였다.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
9	유라현	사라져가는 해녀를 지키는 미래 해녀복 	제주 해녀 문화는 유네스코 인류무형문화유산으로 소중한 우리의 전통입니다. 하지만 매년 해녀의 수가 약 200명씩 줄어들어 그 명백이 위태로워지고 있습니다. 해녀는 검은색 고무 옷을 입고 매일 바다에 나가 해산물을 잡고 잠수를 하는 “물질“을 합니다. 이 과정에서 선박에 부딪히거나 익사를 당하지만, 어두운 해녀복 때문에 물 속에서 해녀를 못 찾는 경우가 다분합니다. 이 디자인은 해녀의 전통과 정체성을 지키고 미래형 해녀복, 스마트 워치, 그리고 스마트 잠수경으로 보다 안전한 물질로 지속 가능한 해녀의 모습을 제안합니다.
10	김민후	청소년의 피부도 지키고 성적도 지키는 물방울을 닮은 뷰티 디바이스 “뷰링“ 	최근 청소년들은 학업뿐 아니라 외모와 자기관리에 대한 관심도 함께 높아지고 있다. 하지만 성인 중심으로 제작된 화장품

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
11	조형준	충격 반응형 자동 소화볼 	화재 관련한 뉴스를 보다가, 화재에서는 초기 반응이 중요하다는 뉴스에 대해서 보게 되었다. 초기 대응을 어떻게 해야 하는지 생각하다가 시간이 지나고 다른 지하철 화재 재현 뉴스와 또다른 화재 뉴스에 생존자 인터뷰를 봤는데 단 10초만에 안이 연기로 가득차고 실제 화재가 나면 패닉 상태에 빠져서 대응을 하지 못해 충분히 소화기로 끌 수 있는 화재에도 불구하고 순간 판단이 안된다는 내용이였다. 평소에 불이 나면 잘 끌 줄 알았지만 뉴스를 보고 내가 저런 상황에서 좋은 판단을 할 수 있을까?라는 생각을 하게 됐고, 평소에 집에 두는 소화기의 단점이 많이 있는거 같다는 생각이 들었다. 예를 들어, 소화기는 무겁기에 어린이나 노약자, 여성들이 들기에 어렵다는 단점과, 뒷정리도 힘들고 작은 화재가 났을때 소화기의 낭비가 심하다는 생각이 들었다. 그래서 이 단점들을 어떻게 보완하고 초기 대응을 쉽게 할 수 있을까?라는 생각도 스쳤다. 그러다가 투척용 소화기의 존재를 알게되고 투척용 소화기에다가 좀 더 작고 디자인도 실제 가전에서도 잘 어울리게 하면 더 좋을꺼 같다는 생각이 들어 이 아이디어를 생각하게 되었다.
12	이가빈	전통악기 나각 캐릭터, 청패 	전통악기 나각 캐릭터, 청패는 우리나라 전통 관악기인 나각을 더 쉽고 친근하게 알리기 위해 만든 캐릭터 디자인이다. 나각은 큰 소라 끝에 구멍을 뚫어 부는 악기로, 멀리 퍼지는 웅장한 소리가 특징이지만 사람들에게 많이 알려져 있지 않다. 그래서 소라의 모양과 전통 매듭 장식, 부드러운 곡선을 활용해 밝고 귀여운 캐릭터 청패로 표현하였다. 다양한 표정과 안내 책자를 함께 디자인하여 어린이들도 나각의 모양, 소리, 역사에 관심을 가질 수 있도록 하였다.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
13	정채린	무궁태극: 피겨스케이팅 국가대표 유니폼 디자인 	제가 꿈꾸는 2030년 동계올림픽에서 우리나라 피겨 선수가 한국의 멋을 입고 세계 최고로 빛났으면 좋겠다는 생각으로 디자인했습니다! 전통문화가 옛날 것에 머물지 않고 미래 올림픽에서도 가장 힙한 스타일이 될 수 있다는 걸 보여주려고 무궁화, 태극, 피겨 동작을 응용한 노리개 장식의 조화를 담아냈습니다. 디자인 포인트와 기능성: 리드미컬한 노리개 장식: 피겨복 곳곳의 전통 노리개는 선수가 스핀이나 점프를 할 때 동작에 맞춰 흔들려요. 빙판 위로 우리 전통의 미가 멋지게 흩날리는 느낌을 연출했습니다. 입체 무궁화 장식: 가슴 중앙에는 시스루 원단과 비즈를 겹친 '입체형 무궁화'를 디자인했습니다. 선수의 동작에 따라 꽃이 살아 피어나는 생동감을 주며 희망찬 애국심을 전합니다. 건곤감리 소매: 소매 라인을 따라 입체 자수와 홀로그램으로 건곤감리를 길게 배치했습니다. 팔을 뻗거나 회전할 때 바람을 가르듯 휘날리며 민족의 기상을 거침없이 표현합니다. 무궁화 2-in-1 굿즈: 평소엔 귀여운 무궁화 꽃봉오리 인형이지만, 키스앤크라이존에서 펼치면 포근한 담요로 변신하여 실용성을 담아냈습니다! 기대 효과: 우리 문화의 깊은 뿌리가 선수의 역동적인 몸짓과 만나 멋진 피겨스케이팅 유니폼이 될 수 있는지 보여주고 싶습니다. 이 의상을 통해 국민에게는 자부심을, 전 세계인에게는 한국의 멋을 널리 알리겠습니다!

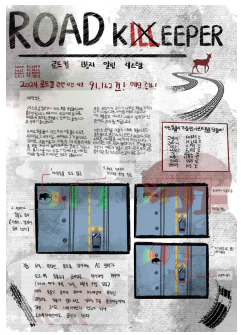
□ (국무총리상) 청소년 (초등학생) 부문 : 13작품

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
1	권태율	우리나라 문화와 역사를 알려주는 문화열차 	지하철의 여러 칸들이 길게 연결된 것처럼 우리나라의 고유한 역사도 길게 연결되어 있기 때문에 지하철에 우리의 자랑스런 역사를 알리는 디자인을 하면 좋겠다고 생각했다. 역사의 발전 순서에 따라 각 칸에 맞춰 역사적 사실, 유물과 유적, 인물들의 사진과 설명을 디자인해 놓았다. 매일 지하철을 타는 시민들과 한국을 찾는 외국인들이 한국의 역사를 보다 쉽고 친숙하게 알게되면 좋겠다.
2	김도연	무심한 순간, 되돌아오는 진실 	우리가 무심코 버린 쓰레기는 어디로 갈까요? 버려진 쓰레기는 하수구를 통해 바다로 흘러가고, 물고기가 먹은 미세플라스틱은 결국 우리의 식탁으로 돌아옵니다. 많은 사람이 "나 하나쯤이야"라는 생각으로 쓰레기를 버리지만, 그 작은 행동이 환경오염의 시작이 됩니다. 올바른 분리배출과 쓰레기 줄이기의 중요성을 알리고 싶어 일부 포장재를 재활용해 책을 만들었습니다. 작품 설명 : 주인공이 쓰레기를 버리려는 순간, 발밑의 하수구가 거울처럼 변하며 자신의 행동이 어떤 결과를 만드는지 보여줍니다. 거울 속에는 하수도와 바닷속, 그리고 우리 집 식탁까지 하나로 연결된 모습이 나타납니다. 일상은 컬러로 표현하고, 오염된 바다와 식탁을 마주하는 장면은 흑백으로 전환해 긴장감을 주었습니다. 눈에 잘 보이지 않는 미세플라스틱은 민트색으로 강조해 환경오염의 심각성을 나타냈습니다. 진실을 깨달은 주인공은 플라스틱을 함부로 버리려던 손을 멈추고 올바르게 분리배출하며, 깨끗해진 동네가 나타나고 주인공이 환경에 대한 약속을 하며 이야기가 마무리됩니다. 그 외 활용 방안 : 책의 내용을 영상으로 제작해 하수구 주변 전광판이나 공익광고에 활용할 수 있습니다. 사람들이 하수구를 지나갈 때 환경오염의 과정을 보여주어 경각심을 높이고 올바른 분리배출을 유도합니다. 책 뒷면의 QR코드를 하수구 주변에 부착해 '우리 동네 방방곡곡 쓰레기 제로 캠페인'에 참여할 수 있도록 하였습니다. QR코드를 스캔하면 책의 이야기가 영상으로 이어져, 무심코 지나치던 하수구를 환경을 생각하는 특별한 공간으로 바꿀 수 있습니다.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
3	김도연	우리들의 이야기 정거장 Re-Story Hub 	Re-Story Hub는 세대 구분 없이 추억을 공유하며 자원을 아끼는 스토리 기반 기부 플랫폼입니다. 중고 거래의 사기 위험이나 직접 만나는 어려움이 있고, 기부 매장이 부족하여 누구나 원하는 시간에 안심하고 참여할 수 있는 우리 동네 이야기 정거장입니다. 이웃들의 '따뜻한 마음'과 '물건의 추억 이야기'로 움직이는 착한 플랫폼입니다. 동네 환경에 맞춰 필요한 정거장을 설치할 수 있습니다. 노란색(취미), 핑크색(패션), 파란색(리빙) 정거장이 있어, 학교 앞에는 취미 정거장을, 아파트 단지 앞에는 리빙・패션・취미 정거장을 맞춤형으로 알맞게 구성합니다. Re-Story Hub 키오스크 화면은 터치로 쉽게 쓸 수 있습니다. '물건 디지털 카탈로그'로 물건을 구경하고, '내 보물 AI 촬영'을 누르면 물건 상태를 점검해 줍니다. 마이크에 추억을 말하면 감성적인 '스토리 라벨'이 자동으로 만들어져 물건에 부착 됩니다. 전용 앱으로 기부한 물건의 순환 과정도 살펴볼 수 있고, 우리가 쓰는 포인트의 1%는 환경 에너지로 차곡차곡 쌓여 친환경 태양광 에너지와 결합해 전기 요금 절감하여 Re-Story Hub를 24시간 켜놓을 수 있습니다. '우리 동네 보물지도' 를 통해 아파트, 학교, 행복복지센터, 지하철역, 공원을 연결하고, 주민들이 도보와 자전거로만 이동하도록 유도합니다. 물건이 1번 바뀔 때마다 이산화탄소가 약 2kg씩 줄어들어 하루에 50개가 순환되면 매일 동네에 소나무 15그루를 심는 것과 똑같은 기적을 일으킵니다. Re-Story Hub가 동네마다 생긴다면, 더 깨끗하고 따뜻한 세상을 만들 수 있습니다.
4	이주은	나눔냉장고 MAP 	'나눔냉장고 MAP'은 먹을 수 있지만 버려질 수 있는 음식을 필요한 이웃과 나누는 서비스입니다. 남은 음식을 앱에 등록하면 유통기한과 보관 상태를 확인할 수 있고, 가까운 사람에게 안전하게 전달할 수 있습니다. 음식을 나눌수록 음식물 쓰레기가 줄어들고 탄소 배출도 감소합니다. 저는 이 작품을 통해 버려지는 음식을 줄이고, 이웃과 함께 나누는 따뜻한 문화를 만들고 싶었습니다. 작은 나눔이 모여 지구를 지키는 큰 변화가 될 수 있다고 생각합니다.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
5	김리아	탄소먹는 나무가 있는 지구 체온계 놀이터 	신나게 놀수록 지구는 시원해져요! 지구는 탄소가 많아질수록 점점 더워집니다. 저는 아이들이 재미있게 놀면서 환경을 지킬 수 있는 **'탄소먹는 나무가 있는 지구 체온계 놀이터'**를 만들었습니다. 친구들과 함께 뛰고, 자전거를 타고, 나무를 심고, 분리수거를 하면 탄소먹는 나무가 탄소를 먹고, 지구 체온계의 온도가 내려갑니다. 놀이를 통해 환경을 지키는 방법을 배우고, 작은 실천도 지구를 건강하게 만들 수 있다는 것을 알려주는 놀이터입니다.
6	이가현	수영장에서 아이들의 안전을 지키는 튜브로봇 	수영장은 즐겁게 물놀이를 할 수 있는 곳이지만, 어린 아이들이 갑자기 위험한 상황에 처할 수도 있습니다. 그래서 저는 아이들의 안전을 지켜주는 물놀이 안전 로봇 '튜브 로봇'을 디자인 했습니다. 튜브 로봇은 튜브 모양으로 만들어져 항상 물 위에 떠 있으며 수영장 곳곳을 돌아다니며 아이들을 살펴봅니다. 로봇에는 카메라와 센서가 있어 아이들의 움직임을 확인하고, 위험한 상황이 발생하면 사이렌 소리와 경고등으로 주변 사람들에게 알려 줍니다. 또한 스크류를 이용해 위험한 아이에게 빠르게 다가갈 수 있으며, 아이가 튜브를 잡으면 안전한 곳까지 이동시켜 구조할 수 있습니다. 수중 카메라도 장착되어 있어 물속의 상황까지 확인할 수 있어 더욱 안전하게 아이들을 보호합니다. 이 작품은 어린이들이 수영장에서 더욱 안전하고 즐겁게 물놀이를 할 수 있도록 돕기 위해 디자인했습니다.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
7	김다인	바디오션 	우리가 사용하는 플라스틱은 바다로 흘러가 미세플라스틱이 되고, 물고기와 해조류를 거쳐 다시 우리의 식탁으로 돌아옵니다. 하지만 이러한 과정은 눈에 보이지 않아 어린이들이 환경 문제를 자신의 건강과 연결해 생각하기 어렵습니다. BODY OCEAN은 어린이가 먹은 음식과 사용한 포장 용기를 기록하면, 플라스틱 사용 습관과 미세플라스틱 노출 위험을 쉽고 재미있게 시각화해 주는 건강 습관 앱입니다. 배달 음식, 일회용 컵, 플라스틱 용기 사용이 많을수록 몸속 미세플라스틱 게이지와 바다 오염도가 함께 변화하며, 텀블러 사용이나 다회용기 이용 같은 친환경 행동을 실천하면 몸과 바다가 함께 회복되는 모습을 확인할 수 있습니다. 이 앱은 환경 보호를 '해야 하는 일'이 아니라 **'내 몸을 건강하게 만드는 습관'**으로 인식하도록 돕고, 어린이들이 스스로 건강한 소비와 생활 습관을 실천하도록 유도하는 행동 변화 디자인입니다. 환경을 지키는 일은 먼 미래의 이야기가 아니라 오늘 우리의 건강과 연결된 문제입니다. 어린이들이 바다 오염과 미세플라스틱 문제를 쉽게 이해하고, 작은 생활 습관의 변화가 바다와 자신의 몸을 함께 지킨다는 사실을 자연스럽게 배우도록 이 서비스를 기획했습니다. - 어린이가 미세플라스틱 문제를 쉽게 이해할 수 있습니다. - 플라스틱 사용을 줄이는 생활 습관을 자연스럽게 형성합니다. - 배달 음식과 일회용품 사용을 스스로 줄이도록 동기를 제공합니다. - 환경 보호와 건강 관리가 연결된 새로운 교육 경험을 제공합니다. - 작은 실천이 바다와 사람 모두를 지키는 긍정적인 행동으로 이어집니다.
8	김서현	P.E.T: Play Eco Toy 버려지는 옷으로 만드는 반려동물 장난감 서비스 	P.E.T: Play Eco Toy는 버려지는 옷을 활용해 새로운 반려동물 장난감으로 만드는 친환경 서비스 디자인이다. 입지 않는 옷을 그냥 버리면 쓰레기가 되지만, 어플을 통해 신청하면 회사에서 옷을 수거하고 원하는 장난감으로 만들어준다. 공, 개구리 장난감, 개껌, 튜브 장난감 등 반려동물이 즐겁게 놀 수 있는 다양한 장난감으로 다시 태어난다. 이 작품은 버려지는 옷을 줄이고, 반려동물에게는 재미있는 장난감을 주며, 환경도 함께 지키기 위해 디자인하였다.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
9	주수지	탄소 영수증 시스템 	우리는 물건을 살 때 가격이나 디자인만 보고 선택하는 경우가 많습니다. 하지만 물건이 만들어지고, 운송되고, 사용되고, 버려지는 모든 과정에서는 많은 탄소가 발생합니다. 이러한 탄소는 지구온난화와 기후변화를 일으키는 중요한 원인이지만, 소비자는 자신이 얼마나 많은 탄소를 배출했는지 알기 어렵습니다. 저는 이 문제를 해결하기 위해 '탄소 영수증 시스템'을 디자인했습니다. 카드로 결제하면 일반 영수증과 함께 제품의 탄소배출량을 알려주는 탄소 영수증이 함께 출력됩니다. 탄소배출량은 초록, 노랑, 빨강 색상과 지구 캐릭터의 표정으로 표현하여 어린이부터 어른까지 누구나 쉽게 이해할 수 있도록 하였습니다. 또한 배달음식, 패스트패션, 항공권처럼 탄소배출이 많은 소비에는 시각적인 경고를 보여주고, 다회용기 사용, 오래 입을 옷 선택, 대중교통 이용과 같은 친환경 행동도 함께 제안합니다. 이 작품은 가격만 확인하던 소비를 환경까지 생각하는 소비로 바꾸기 위한 서비스 디자인입니다. 작은 영수증 한 장이 사람들의 소비 습관을 변화시키고, 모두가 탄소를 줄이는 생활을 실천하여 더 깨끗한 지구를 만드는 계기가 되기를 바랍니다.
10	정세윤	로드킬 방지 알림 시스템  	차를 타고 가다가 도로에 동물이 치여 죽어있는 걸 본 적이 있어요. 너무 안타깝고 무서웠어요. 로드킬은 동물에게도 슬픈 일이지만 갑자기 동물이 튀어나오면 운전하는 사람도 깜짝 놀라서 사고가 날 수 있다는 것도 알게 됐어요. 그래서 저는 도로 바깥쪽에 동물 감지 센서를 설치해서, 동물이 도로 가까이 나타나면 도로 옆 가로등이나 표시등의 불빛이 평소와 다르게 깜빡이거나 밝아지는 장치를 디자인했어요. 운전자가 이 빛을 보면 동물이 근처에 있다는 걸 미리 알고 속도를 줄일 수 있어요. 동물도 지키고 운전자도 안전하게 지킬 수 있는 시스템이에요.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
11	김민서	스마트 조난 텀블러 	안전 재난 문자에 실종된 사람들을 찾는 문자가 많아서 어린 아이들도 조난 당하거나 길을 잃어 버리지 않도록 만들었습니다.이 텀블러는 조난 되었을 때 GPS로 찾을 수 있도록 했습니다. 조난 시 목이 마를때 주변에 있는 오염된 물를 받으면 정수가 되어 마실수있고 ,따뜻한 물도 차가운 냉각 기능으로 차갑게 마실 수 있도록 하였습니다. 위험한 상황 시 주변 사람들에게 자신의 위치를 알릴수있는 SOS 알림 기능을 넣었습니다. 또 밤에 가로등이나 불빛이 없는 곳을 지날때 손전등으로 밝게 밝힐수 있도록 했습니다.이 모든 것이 가능한 것은 태양광 에너지를 받아 충전하여 사용할 수 있는 텀블러 입니다.
12	이서우	에너지 먹는 괴물 콘센트 	우리는 매일 전기를 사용하지만, 전기를 얼마나 낭비하고 있는지는 잘 알지 못합니다. 사용하지 않는 전등을 켜 두거나 플러그를 계속 꽂아 두면 전기가 계속 사용되고, 그만큼 지구도 더 힘들어집니다. 저는 전기 낭비를 재미있게 알려 주는 **'에너지 먹는 괴물 콘센트'**를 디자인했습니다. 이 콘센트는 전기를 많이 사용할수록 위에 있는 괴물이 점점 커지고 무서운 표정으로 변합니다. 반대로 전기를 아껴 쓰면 괴물은 작아지고 다시 귀여운 모습이 됩니다. 아이들은 괴물의 모습을 보며 전기를 많이 쓰고 있는지 쉽게 알 수 있습니다. 그래서 사용하지 않는 전등을 끄고, 플러그를 뽑는 등 전기를 아끼는 습관을 자연스럽게 기를 수 있습니다. 이 제품은 어려운 숫자 대신 귀여운 캐릭터로 전기 사용량을 알려 주기 때문에 어린아이도 쉽게 이해할 수 있습니다. 재미있는 놀이처럼 전기를 절약하면서 환경 보호도 함께 실천할 수 있습니다. 저는 이 작품을 통해 전기를 아끼는 작은 습관이 지구를 지키는 큰 힘이 된다는 것을 많은 사람들이 알게 되었으면 좋겠습니다. 괴물을 작게 만들면 지구는 더 건강하고 깨끗해질 것입니다.

번호	출품자명	출품작명	작품 설명
13	김도하	사이버 폭력 ZERO! 함께 성장하는 안심 요정 AI 이로 	온라인은 청소년이 사용하기에 조심해야 하는 공간이지만, 사실 주변에 자연스럽게 접하게 되는 경우가 많습니다. 그 속에는 딥페이크 같은 가짜 합성 사진과 상처 주는 말들이 있어 친구들이 마음의 상처를 받기도 합니다. 스마트폰과 컴퓨터에서 우리를 실시간으로 지켜주는 '안심 요정 AI 이로'를 만들게 되었습니다! 이로의 첫 번째 특징은 '실시간 예방 시스템'입니다. 나쁜 말이나 딥페이크 사진이 우리 눈에 보이기 바로 직전, 이로가 빛의 속도로 위험을 감지하고 진화 단계에 맞춰 [씨앗・새싹・꽃잎 방패 필터]를 켜서 위험한 내용을 완벽하게 가려줍니다. 두 번째 특징은 예쁜 말로 '성장하는 AI'입니다. 우리가 "고마워!", "너는 소중해!", "힘내자!", "서로 존중해!" 같은 따뜻한 말을 쓸 때마다 이로가 인식해서 [이로씨(씨앗) ➔ 이로싹(새싹) ➔ 이로블룸(꽃)] 요정으로 멋지게 성장합니다. 이로를 성장시키며 함께 내 자신이 예쁜 말을 사용하다 보면, 서로를 배려하는 습관도 함께 자라납니다. 이로는 고운 말 습관을 길러 주며, 메신저와 온라인 등 에서 학생들을 실시간으로 안전하게 지켜주는 친구입니다.