

# 디지털파빌리온 전시공간계획

A Exhibition Design of Digital Pavilion in DMC

권순관\* / Kwon, Soon-Kwan

## Abstract

The direction of this project is creates a future and it experiences ubiquitous world. The subject of the space is 'Ubiquitous Creative World' which Imagining the past becomes actuality and imagining in future become actuality and future when it will approach at once. The storyline of this space is as follows;

1 Zone - Ubiquitous life Gallery : it will be able to experience the future world ; home, office, street, school and the others.

2 Zone - Interactive Play Gallery : it will be able to explore the interactive media with information technology ; digital cafe, imagining jump, digital art and the others.

3 Zone - New product and Business Gallery : it composed with business, new product, and demonstration gallery such as public information space.

The space concept makes connection and concentration which uses unit and line for world which becomes accomplished by the network. Connection of digital and the human being to make the center of new digital life.

키워드 : 디지털, 유비쿼터스, 쌍방향, 정보기술

Keywords : Digital, Ubiquitous, Interactive, Information technology

## 1. 서론

### 1.1. 계획의 배경과 목적

최근 들어 '디지털'과 '유비쿼터스'는 우리 주변에서 없어서는 안 될 키워드로 자리 잡고 있다. 언제 어디서든지 사람들이 정보를 얻고 살아갈 수 있는 첨단 세계가 다가오고 있는 것이다. 특히 한국은 IT강국에 걸맞게 첨단의 디지털전시관을 건립하여 국내외로 디지털산업의 위상을 알려내고 있다.

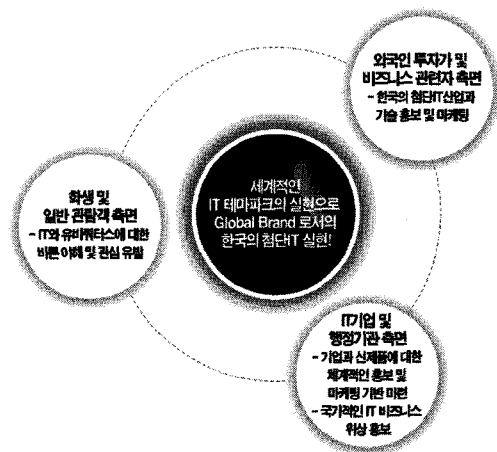
본 프로젝트는 상암동 DMC(Digital Media City)내에 완공될 디지털전시관으로서 국내 IT 신제품 및 기업홍보를 위한 전시 및 홍보공간으로 운영될 예정이다. 이에 본 연구는 디지털과 유비쿼터스의 개념을 전시공간에 전개하여 IT산업의 진흥을 돕고 IT관련 산업들을 직접 체험 할 수 있는 전시홍보공간으로 계획 되어 질 수 있도록 제시하는데 목적이 있다.

### 1.2. 디자인프로세스

#### (1) 기본방향

디지털파빌리온은 첨단IT 테마파크의 실현을 위하여 외국인 투자자 및 비즈니스관련자, IT기업 및 행정기관, 그리고 학생 및 일반관광객측면으로 나누어 타겟을 설정하였으며, 이에 따른

기본방향은 공간, 내용, 연출, 운영적 측면으로 나누게 된다. 공간적 측면에서는 환경과 기술이 만나는 미래주의적 공간을 지향하고 있으며, 내용면에서는 첨단IT문화와 창조력이 만나 새로운 세상을 실현하라는 설정을 가지고 있다. 연출적인 면에서는 체험과 놀이로 즐기는 체험형 연출을 도입하고 있다. 운영적 측면에서는 일대일 맞춤형 관람이 가능하도록 계획하였다.



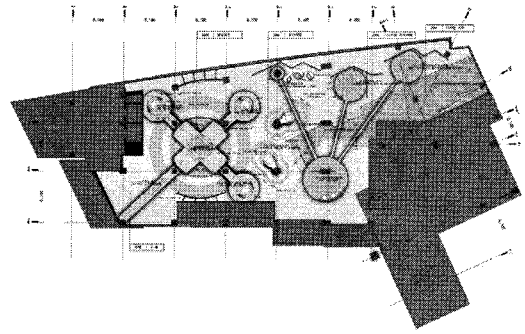
<그림 1> 디지털파빌리온의 관람대상별 분석

\* 정희원, (주)컴파디자인그룹 소장, 용인송담대학 실내건축과 겸임교수





<그림 7> 1층의 전시스토리라인



<그림 10> 인터랙티브플레이관의 평면계획(2층)

(5) 공간개념

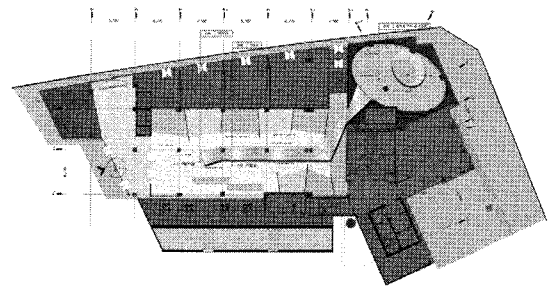
네트워크로 이루어진 세상을 연출하기위해 원과 선을 이용하여 연결, 집중, 도약을 표현하고 있다. 디지털과 인간의 연결은 새로운 디지털세상의 중심을 만들어 내도록 계획하였다.

**IT WIN-Korea**  
세계를 유혹한 IT승리자, 대한민국!!



	1층	2층	3층
디자인컨셉 Concept	Wing	Imagining	Networking
디자인키워드 Keyword	도약과 비상	집중과 변화	연결과 연속
디자인모티브 Design motive			
디자인요소 Design elements			
디자인축 Design axis			

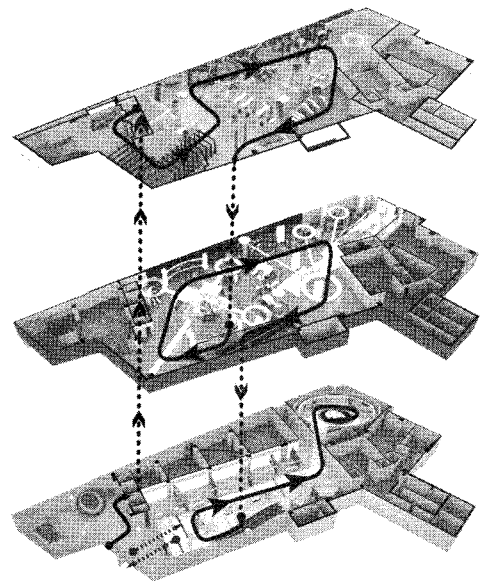
<그림 8> 디지털파빌리온의 디자인컨셉과 방향



<그림 11> 신제품전시관 및 기업관의 평면계획(1층)

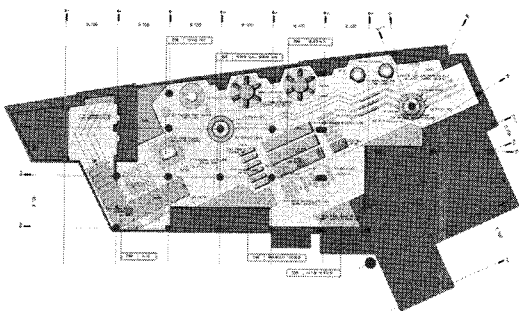
(7) 동선계획

3층부터 2층, 1층 순서로 관람하는 역동선으로 구성하였다. 관람자가 독립공간에서 단일아이템을 체험하여 정체와 간섭없이 집중할 수 있도록 동선을 계획하고 있다. 또한 패턴을 사용하여 전시 전개에 따라 관람자를 자연스럽게 유도하도록 했다.



<그림 12> 디지털파빌리온의 동선계획

(6) 평면계획



<그림 9> 유비쿼터스 미래생활관의 평면계획(3층)

# DIGITAL PAVILION

## 개요

사업명 : 디지털파빌리온 구축사업  
 완공일 : 2007년 11월 27일  
 구축장소 : 서울 마포구 상암동 DMC CS 누리꿈스퀘어 내  
 주요내용  
 - 국내 IT기업의 신제품 및 기술 홍보를 위한 전시 및 홍보 공간  
 - 일반인의 방문 유입 및 IT 전시성을 제정할 수 있는 공간

## 전시기본방향

첨단 IT기술과 문화를 보고 배우고 경험하는 것을 넘어서  
 미래세계를 꿈꾸고 창조하고 상상할 수 있는 것  
 첨단 IT기술을 구입하여 전시에서부터 관람, 참여, 체험까지 확실한 유틸리티를 제공하는 것

“관객의 참여를 유도하고  
 유틸리티를 제공하는 것”을 주요 목표로  
 “IT기술과 유틸리티를  
 일대일 맞춤관람이 가능함”

## 전시컨셉

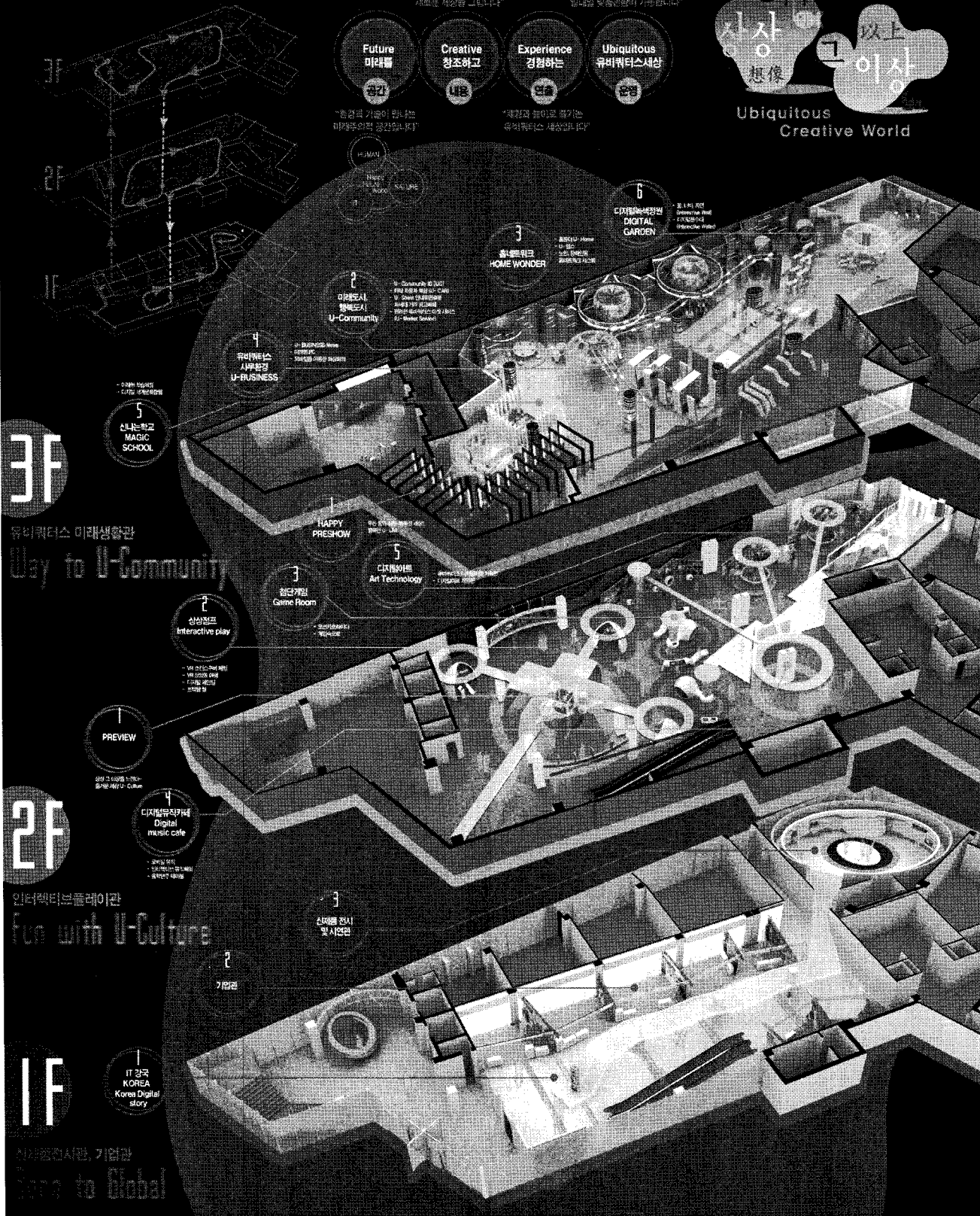
과거의 정성이 정성이 되고 미래의 정성은 곧 다가올  
 미래의 현실, 미래를 넘어 새로운 유틸리티를 제공하는  
 실현하기 위한 모험을 시작한다. 우리가 미래  
 상상은 모든 것 이상 그 이상. 의 세상을 열어가는  
 우리의 꿈이 담긴 세계



Ubiquitous  
Creative World



“환경과 기술이 만나  
미래를 위한 공간입니다”  
 “관객과 참여로 즐기는  
유틸리티를 제공합니다”



3F

유틸리티 미래생활관  
Way to U-Community

2F

인터랙티브플레이관  
Fun with U-Culture

1F

시상전시관, 기업관  
Gone to Global