

종이에 쓰고 일상에 쓰고

2022년
8회차 수상작



김영은 (주식회사 달공)

한글에 한국을 담다 (한글보드게임)

대상 (문화체육관광부 장관상)

시제품 - 기업

한국에 찾아오는 외국인에게 우리 고유의 문화유산을 한글에 담아
가장 한국적인 것을 소개하고자 한글 보드게임을 제작하게 되었습니다.





한우일·김수은 (주)가치같이)

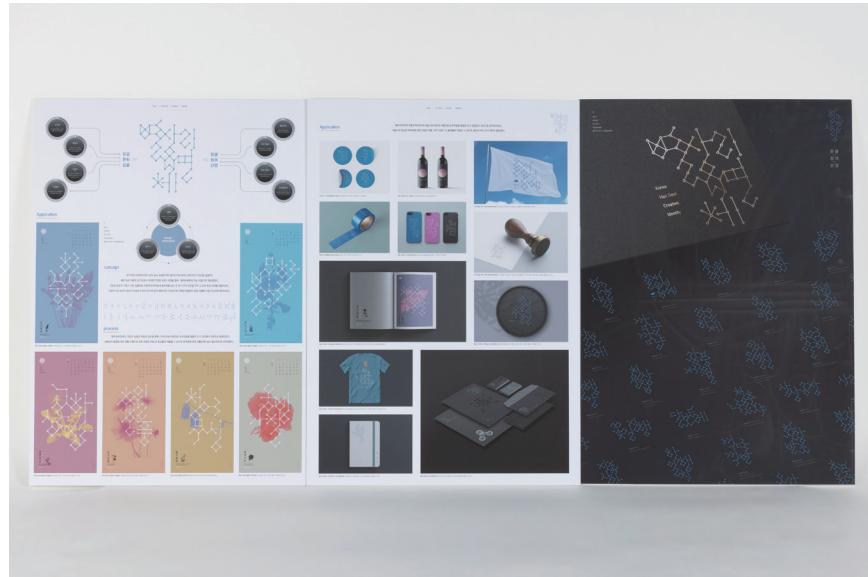
한글을 활용한 한정식의 개인 상차림 식기세트

금상 (국립한글박물관장상)

시제품 - 기업

‘어떻게 하면 버려지는 음식을 줄일 수 있을까?’라는 문제의식에서 한국적이면서
우리 식사문화의 정서를 담는 한정식 상차림을 제안하게 되었습니다.





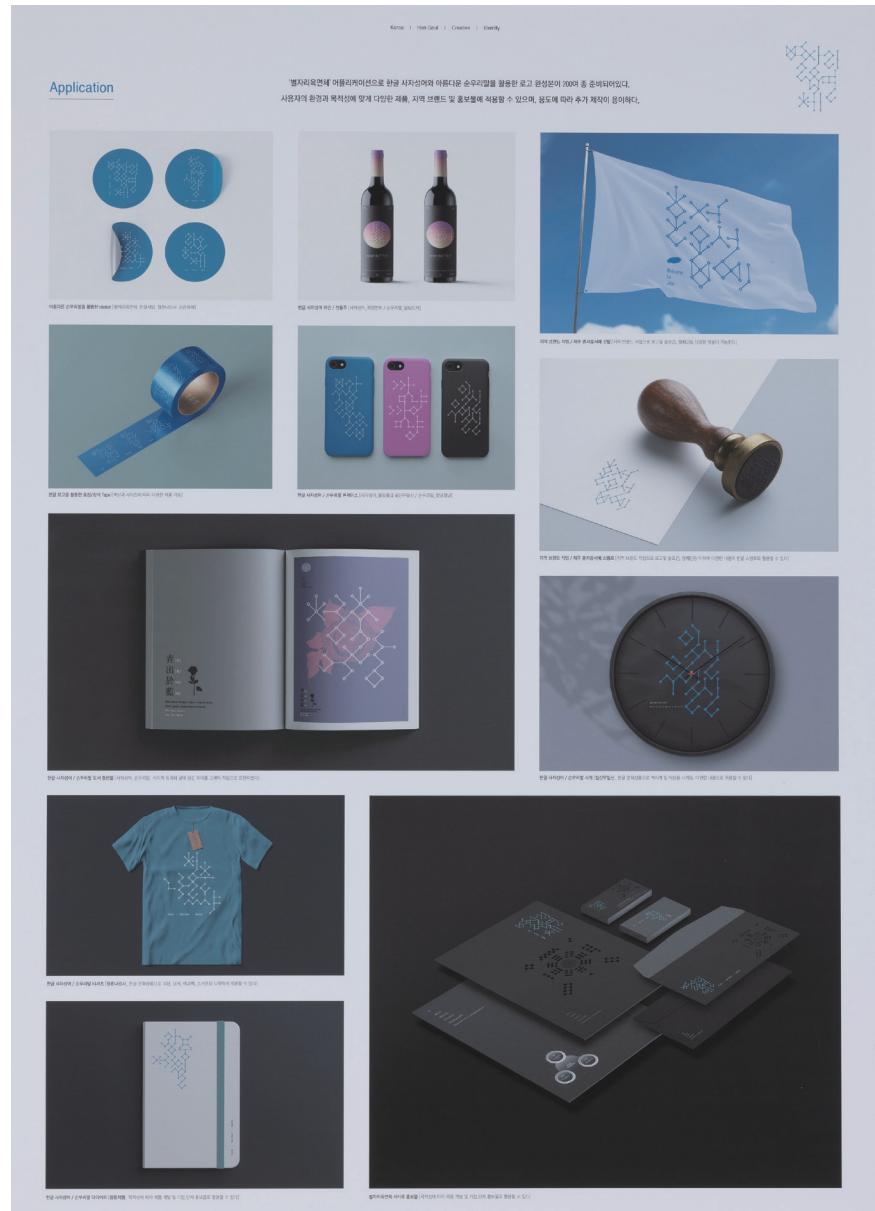
윤여종

'별자리육면체'를 활용한 한글 창의 문화 상품

금상 (국립한글박물관장상)

아이디어 - 개인

‘별자리육면체’는 한글의 자음과 모음 구조가 서로 모듈화로 연결되어 범하늘의 별자리를 보는 듯 한 시각적 연상을 주며 그 안의 뜻과 의미를 재발견 할 수 있습니다.





이혜원

호랭선생의 한글 사방치기 은상 (국립한글박물관장상) 시제품 - 개인

한국에 찾아오는 외국인에게 우리 고유의 문화유산을 한글에 담아 가장 한국적인 것을 소개하고자 한글 보드게임을 제작하였습니다.





민재윤

하하하! 한글(HAHHA. HANGEUL: AR TUTORIAL BOOK)

은상 (국립한글박물관장상)

시제품 - 개인

외국인이나 어린이들이 보기에 생소한 낱자의 구성과 발음을
평면 책에 보여주고 오디오와 영상으로 소리음절의
발음이나 형태를 상세히 알 수 있도록 하였습니다.

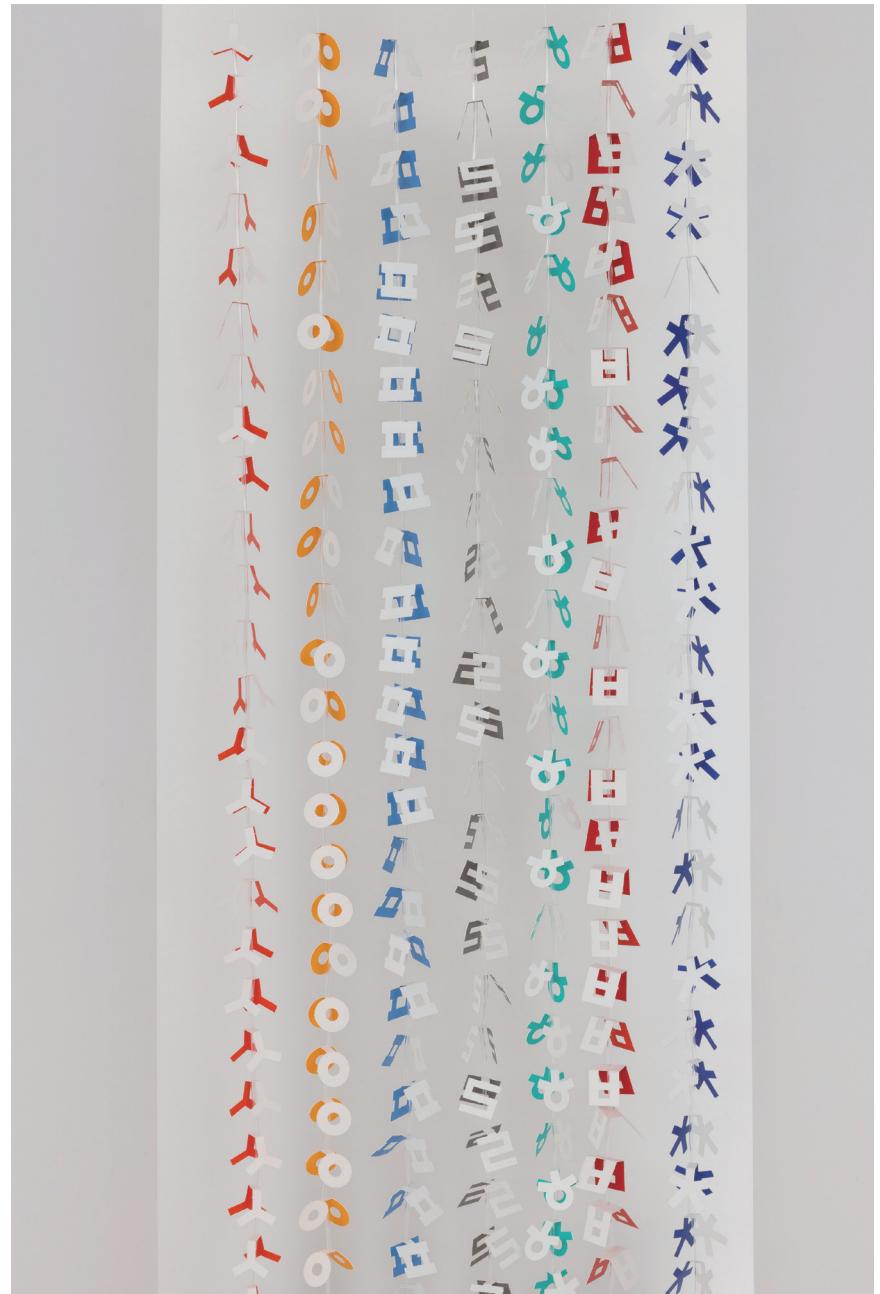




백인엽·곽현재·안정현·정석현

자음모빌
은상 (국립한글박물관장상)
아이디어 - 팀

‘자음 모빌’은 한글의 미적 체험을 하도록 제작되었습니다.
한글 본연의 멋과 아름다움을 전달하며,
자음을 예술적으로 체험하게 확장시킴으로써 다차원적인 경험을 느끼도록 하였습니다.

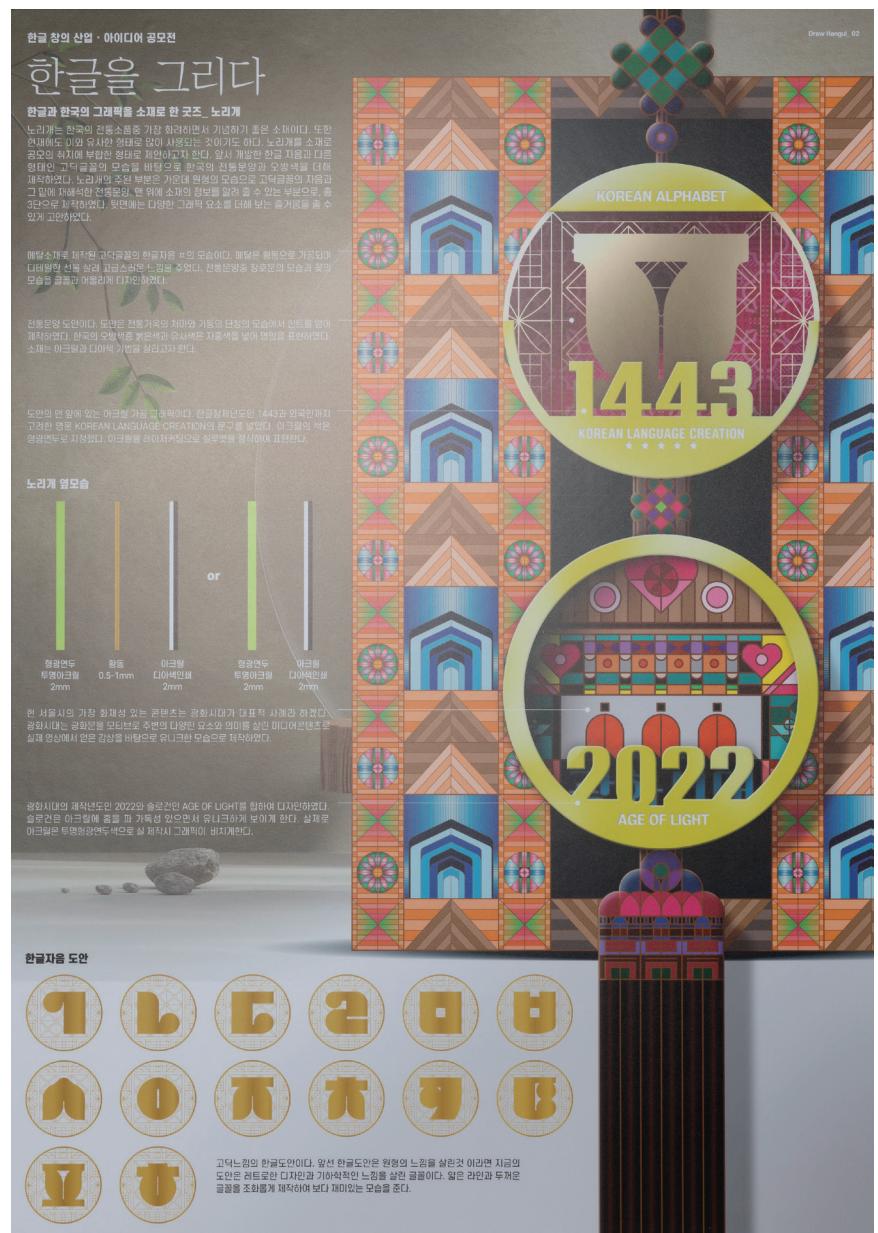




원종욱 (시그널커뮤니케이션)

한글을 그리다 - 한글 및 전통 문화유산을 소재로 한 K-굿즈 제안
은상 (국립한글박물관장상)
아이디어 - 기업

한글을 유연성 있는 한글 이미지를 현재에 맞게 상징화 하며, 공모의 취지에 맞게 다양한 한글의 모습을 보여주고자 합니다.





이은정

한글을 일상으로 내 결에, 노리개
동상 (한국디자인진흥원장상)
아이디어 - 개인

관광지에는 유명 관광 건물이나 한복 혹은 음식 관련하여 많이 접했으나
한글을 사용한 관광 상품이 없다는 사실을 알게 되었고 한글을 적용하고 싶었습니다.





조은혜·손해주

한글 자판 키보드와 마우스 패드
동상 (한국디자인진흥원장상)
아이디어 - 팀

한글이 더 돋보이는 디자인의 키보드를 만들 수도 있지 않을까라는
생각의 흐름으로 자판의 키 캡이 한글 모양인 키보드를 만들었습니다.





김지은·고은지·도정원·유현주

한글 시리얼
동상 (한국디자인진흥원장상)
아이디어 - 팀

딱딱하게만 쓰는 한글을 재밌고 다가가기 쉽게 휴식의 의미로
풀어가기 위한 의미로 한글 시리얼을 제작하였습니다.





주은진

한글조각 메모지

동상 (한국디자인진흥원장상)
아이디어 - 개인

20-30세대들이 사용하는 일상에서 자주 사용되는 제품으로 한글 표현해
더 다양한 세대들이 한글을 친숙하게 받아들일 수 있도록 노력하고자 하였습니다.

한글조각 메모지

한글조각 메모지는 한글의 특징을 반영한 메모지로 한글을 일상 속에서 활용할 수 있는 콘셉트를 담은 상품입니다.
부담 없이 구매할 수 있는 문구류 제품이기 때문에 20-30세대들에게 많은 구매 욕구를 자극하게 할 것입니다.
한글상품에 대한 언어교육 목적의 개념에서 벗어나 일상생활 속에서 사용할 수 있는 상품으로서 20-30세대들에게 우리 글자의 소중함을 전하게 만들 수 있도록 접근하여 우수성과 소중함을 일깨우고자 한글조각 메모지를 디자인하였습니다.

한글조각 메모지란 한글 글자들을 규칙적 시스템으로 조합하여 한글 글자들을 기능하게 하는 디자인 시스템입니다.

자음&모음 구성

ㄱ, ㄴ, ㅁ	ㄷ, ㅂ, ㅅ	ㅋ, ㅌ, ㅍ	ㅎ, ㅗ, ㅓ, ㅏ	ㅜ, ㅓ, ㅏ
ㄱ, ㄴ, ㅁ	ㄷ, ㅂ, ㅅ	ㅋ, ㅌ, ㅍ	ㅎ, ㅗ, ㅓ, ㅏ	ㅜ, ㅓ, ㅏ

concept

한글조각 메모지는 한글의 기본 블록인 정모음을 모듈시스템에서 양립되었습니다.
내모음은 한글을 특장처럼 정사각형 모양의 메모지에 한글의 자음과 모음을 배치하였고 모음과 자음 조합으로 한글모음에서 한글모음을 배치하는 기능성과 조형성이 대한 가치를 반영했습니다.
메모지 디자인에는 '하늘'이 든다고 땅이 내모디다라는 전자인의 원리를 담아 한글의 모을성을 보여줍니다.

features

한글 조각 메모지는 한글의 특징을 담은 메모지로 업무 전달 등 사각적인 틀거움과 함께 정보를 전달할 수 있습니다.
자음과 모음을 형상화한 메모지는 다양한 글자의 조합으로 디아이리나 노트 등에 디자인, 메모용으로 활용하기에 좋습니다.
또한 다양한 조합을 할 수 있는 한글 조각 메모지 특성을 중요시하는 'M'세대를 개성을 표현하는 수단으로 활용될 수 있습니다.

자음모음 조합 이미지

자음모음을 구성 이미지

자음모음을 구성 이미지

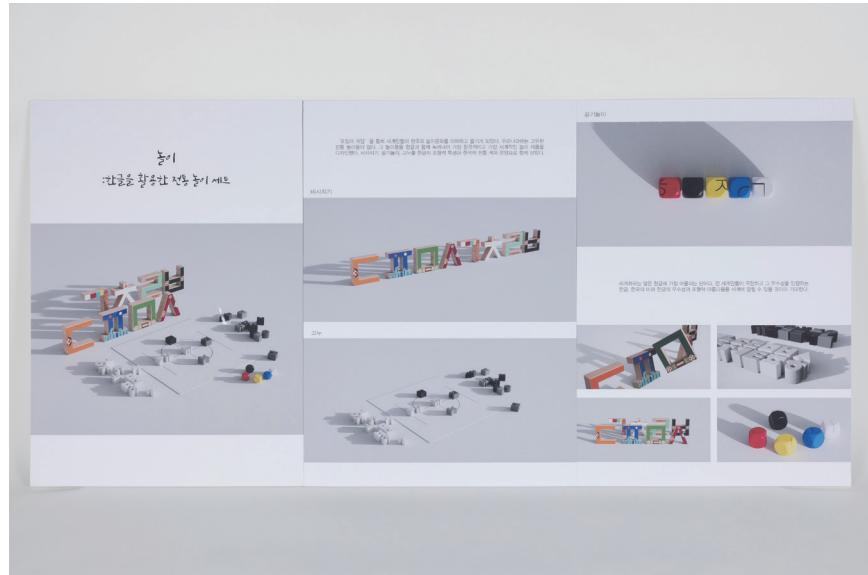


신해든·장정원

우리나라 시 포장지
동상 (한국디자인진흥원장상)
아이디어 - 팀

우리나라의 시는 다양하고 아름다운 내용을 함축적으로 담고] 있습니다.
이러한 시의 구절을 사용해 그저 물건을 포장하는 용도를 넘어
마음을 전달하는 포장지를 제작하고자 했습니다.





이소현

놀이 : 한글을 활용한 전통 놀이 세트

동상 (한국디자인진흥원장상)

아이디어 - 개인

우리나라에는 고유한 전통 놀이들이 많습니다.

그 놀이들을 한글과 함께 녹여내어 가장 한국적이고 가장 세계적인 놀이 제품을 디자인했다.

비사치기, 공기놀이, 고누를 한글의 조형적 특성과 한국의 전통 색과 문양으로 함께 담았습니다.



2021년
7회차 수상작



익숙함 뒤에 가려진 한글의 소중함과 아름다움

글을 쓸 때 내 손보다 키보드와 스마트폰이 더 내 몸 같이 느껴지는 요즈음,
항상 같은 모습으로 화면에 입력된 글자들은 우리의 마음을 끌어당기지 못합니다.
글을 원하는 글씨체로 손수 쓰면서 한글 글자 하나하나를 들여다보는 건 어떨까요?

필사하고자 하는 글감과 글꼴을 선택하고 글리가 제공하는 가이드를 따라 쓰고 공유하세요.
다른 사용자들과 다양한 한글 컨텐츠에 대해 소통해보세요.
멋진 글씨체로 쓰인 한글에 대해 한층 더 깊어진 애정을 경험할 수 있습니다.

김지민, 최세진

모바일 필사 애플리케이션 ‘글리’ 대상 (디지털콘텐츠)

사용자들은 원하는 글과 글씨체를 선택하고, 화면 위에 손가락이나 전자펜을 이용하여 글을 필사할 수 있도록 해주는 어플리케이션입니다. 좋은 글과 서체를 필사하면서 글은 마음에, 글씨는 손에 흡수할 수 있습니다. 사용자 자신만의 개성있는 글씨체로 쓰인 작품을 다른 사용자와 나누어 소통할 수 있습니다.

Me-AhRi

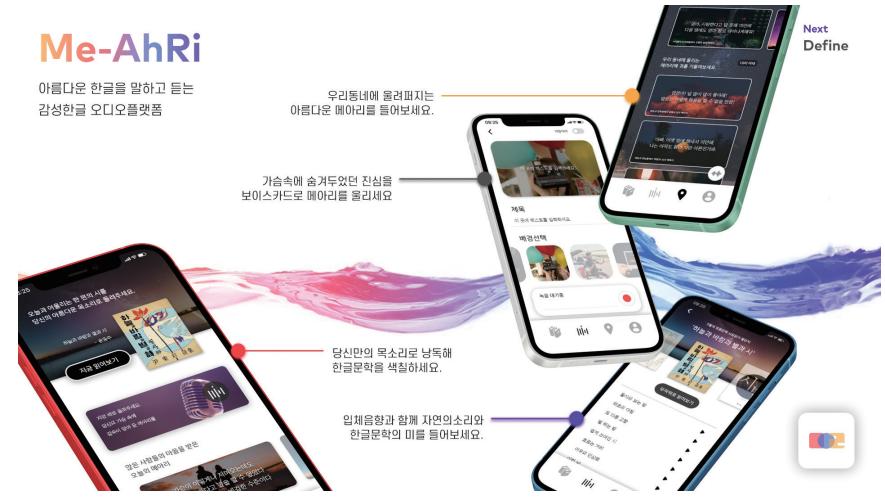
아름다운 한글을 말하고 듣는
감성한글 오디오플랫폼

우리동네에 울려퍼지는
아름다운 메아리를 들어보세요.

가슴속에 숨겨두었던 진심을
보이스카드로 메아리를 울리세요

한글문학을 색칠하세요.

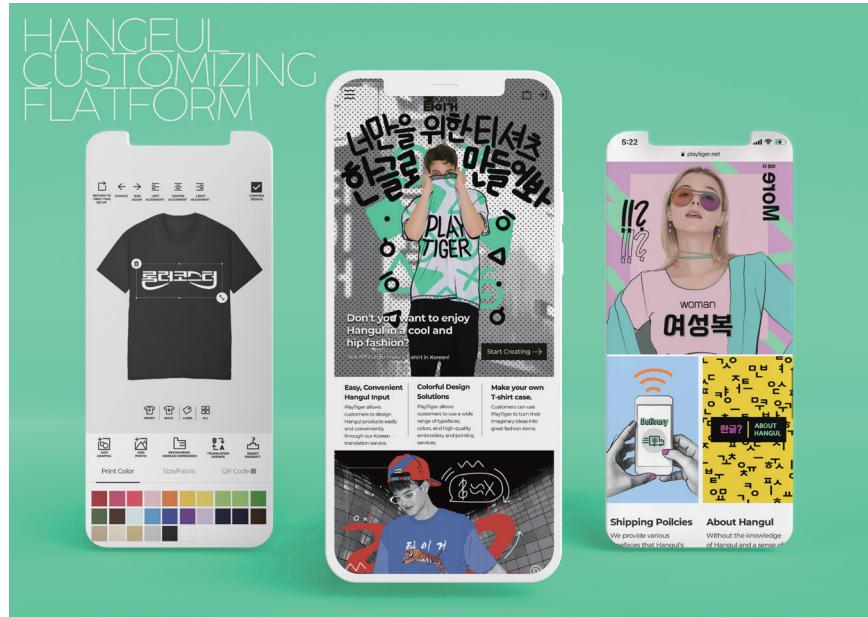
입체음향과 함께 자연의 소리와
한글문학의 미를 들어보세요.



김도환

아름다운 한글을 말하고 듣는 감성한글 오디오 플랫폼 ‘메아리’ 우수상 (디지털콘텐츠)

한글을 청각으로 느낄 수 있는 '소리'를 통해 전해오는 따뜻한 감성 어플리케이션입니다. 입체음향과 함께 한글문학 듣고 한글문학을 당신의 목소리로 읽고 공유하고 표현하지 못했던 당신만의 감성을 자신의 목소리로 공유할 수 있습니다.



윤보연, 문애연

외국인을 위한 자동번역 커스터마이징 플랫폼
우수상 (디자일콘텐츠)

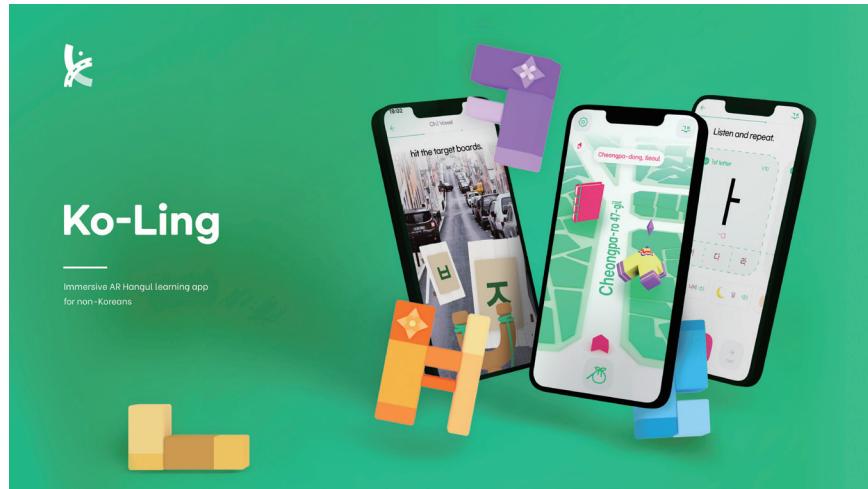
한글을 몰라도 한글제품을 만들 수 있는 한글 커스터마이징 서비스입니다.



김동혁

한글 풀풀스
장려상 (디자일콘텐츠)

한글을 알리기 위해 만들어진 프로젝트 그룹으로 풀풀이 의상을 입은 캐릭터입니다.



Ko-Ling

Immersive AR Hangul learning app
for non-Koreans

한국인이 좋아하는 '한글자티콘' ①



김하열음, 권리원

코링(Ko-Ling)
장려상 (디지털콘텐츠)

외국인이 증강현실 게임을 통해 흥미롭고 쉽게 한글을 배울 수 있는 어플리케이션입니다.

최경

한국인이 좋아하는 한글자티콘
우수상 (디지털콘텐츠를 활용한 상품)

한글의 글자를 이용해 그림을 만들어 감정을 전달하는 이모티콘입니다.



김동혁

한글 쪼쪼스

인기상 (디지털콘텐츠를 활용한 상품)

한글을 알리기 위해 만들어진 프로젝트 그룹으로 쫄쫄이 의상을 입은 캐릭터입니다.

유환준, 민동인, 정지용

우왕좌왕 세종대왕

장려상 (디지털콘텐츠)

글자카드를 이용한 한글낱말 단어놀이입니다



신형광, 김영주, 성동용, 최중호

한국 도자기 오르골

장려상 (디지털콘텐츠를 활용한 상품)

도자기 걸면에 한글 타이포그래피, 캘리그라피로 그려낸 한국의 멋 혹은 한국의 시를 장식합니다. 오르골 무브먼트는 '아리랑'과 같은 한국을 대표하는 음악으로 구성됩니다.



박효지

한글 전통 문양

장려상 (디지털콘텐츠를 활용한 상품)

전통문양을 모티브로 한 한글디자인으로 한글의 형태를 전통문양에 패턴화하여 개발된 디자인입니다. 가독성보다는 전통문양의 아름다움을 더욱 강조하여 한글과 전통문양을 조화롭게 어울어지도록 디자인했습니다.

2020년
6회차 수상작



김민경

길
대상 (전부문)

아이들이 자유롭고 창의적으로 자신만의 그림책을 제작할 수 있도록 구성한 한글 놀이 그림책입니다.



조주은

텍스스타일(Texttile)
우수상 (아이디어)

최근 많은 한글 서체들이 개발되고 있지만, 아직 그 폭이 좁은 것이 현실입니다. 한자의 문자도나 아랍 문자의 아라베스크처럼, 한글의 구조적·조형적 특징에 기반하여 장식성과 의미성을 동시에 충족시키는 한글꼴 개발과 그 응용 가능성을 탐구하고 제안하고자 합니다. 제품 소개 한글은 수직·수평 획의 교차, 방향에 따라 변별되는 대칭적 특징을 지니고 있습니다. 하나의 글자가 수직·수평선이 교차하는 단위라 가정하면, 한글 텍스트는 마치 씨실과 날실이 엮여 짜이는 직물, 즉 텍스타일(Textile)과 유사하다고 생각합니다. 이러한 한글의 치밀한 특징에 착안하여 한글꼴인 텍스스타일(Texttile)을 만들고, 그것을 활용하여 시문 등 의미 있는 텍스트를 작성하면 의미를 함축하는 다양한 패턴을 창출해 낼 수 있습니다. 제품명 '텍스스타일(Texttile)'은 이중적 의미를 지닙니다. '텍스타일(textile)'로서 직물처럼 엮이는 텍스트를 의미하는 한편, '텍스트-타일(text-tile)'로서 하나의 정방향 타일을 이어붙이며 텍스트를 생성함을 의미합니다. 새로운 텍스트 작성법에 기반한 장식적 한글 서체 개발 · 무한한 그래픽 패턴 창출 가능, 창출된 패턴은 다양한 상황과 매체에 적용 가능 · 사용자가 직접 의미 있는 메시지를 패턴화 할 수 있습니다.



김동혁

한글의 향기
우수상 (완성품)

한글의 글자 자체의 아름다움을 널리 알리고 싶은 마음과 최근 인테리어 소품으로 많이 사용되는 디퓨저에 한글의 자음자를 접목하면 어떨까 하는 생각에서 출발했습니다. 제품 소개 병풍과 향로를 콘셉트로 한글의 14개 자음자를 표현한 디퓨저 꾸러미입니다. 지기 구조를 활용하여 포장 상자를 버리지 않고 인테리어 소품으로 활용할 수 있는 아이디어를 제안했습니다. 한글 14개 자음자 모양의 디퓨저는 모양만 다른 14가지 향을 가지고 있습니다.



이하얀, 이주연, 이영서

깨워종 : 한글과 함께 하루를 시작하는 알람 앱
장려상 (아이디어)

스마트폰에 익숙한 사람이라면 대부분 알람 앱과 함께 하루를 맞이합니다. 매일 사용하는 앱이지만 잠결에 무심하게 꺼버리곤 합니다. 단순한 알람의 기능을 넘어, 조금 더 재미있게 사용할 수 있는 방법은 없을까 생각하다가 일상 속에 한글을 녹여 내면서 한글을 활용해 더 재미있고, 더 이용하고 싶은 알람 앱이 생겼으면 하는 바람으로 제작하게 되었습니다. 제품 소개 '깨워종'이라는 제품명은 '깨우다'와 '자명종'을 합친 말입니다. 잠을 깨우는 알람의 역할과 '알람'을 뜻하는 우리말을 동시에 담아냈습니다. '깨워종'은 한글 초성 놀이 알람 앱입니다. 알람을 끄기 위해서는 주어진 한글의 자모를 조합하여 단어를 완성하는 임무를 수행해야 하며, 성공 시 한글 단어와 그림을 획득합니다. 단어를 완성하고 단어집과 그림집을 채워 나가는 과정에서 즐거움을 느낄 수 있을 것입니다.



오승현, 맹지영, 안정원, 안지현

밍글(mingle)
장려상 (아이디어)

대한민국의 다문화 가정 수는 매년 증가하고 있고, 다문화 학생 또한 매년 큰 폭으로 늘어나고 있습니다. 다문화 아이들은 비다문화 아이들보다 학업을 중단하는 비율이 4.5배나 된다고 합니다. 이는 낮은 학업 성취도 때문인데, 다문화 아이들이 상대적으로 정보력이 낮기 때문입니다. 정부의 지원이 있지만, 한글 교육은 수요보다 공급이 부족한 실정이며, 마땅한 한글 교육 방법이 없는 많은 부모들이 쉽게 접할 수 있는 인터넷 동영상을 이용해 교육하지만, 무분별하고 일방적인 정보의 수용을 후천적 자폐증 증상까지 겪는 아이들도 있습니다. 이러한 심각성을 인지하여 '다문화 아이들을 위한 교육 서비스'를 기획하게 되었습니다. 제품 소개 '밍글'은 다문화 가정 아이들에게 한글과 이중언어 교육을 제공하는 서비스로, 앱과 한글 모양 블록 사물 인터넷으로 구성되어 있습니다. 앱에서는 전래 동화를 활용한 한글 학습 콘텐츠를 제공하고, 아이들은 이를 보며 한글 모양 블록으로 다양한 활동을 진행하며 한글을 익힙니다. 또한 이중언어 학습 콘텐츠도 함께 제공하여 다문화 교육의 장점을 극대화 합니다.



정세옥

백자 한글 상감 요거트볼
장려상 (완성품)

박물관에서 유물을 보고 염감을 받는 것을 좋아합니다. 어느 날 백자에 한자가 상감 되어 있는 것을 보고 강한 인상을 받아 글자를 새기는 작업을 계획하게 되었습니다. 또한, 타이포그래피에도 관심이 있어서 나만의 서체를 개발하고 싶은 욕심도 있습니다. 제품 소개 무광 유약으로 마감된 두 가지 형태의 요거트볼입니다. 한글 형태를 점으로 풀어서 상감기법으로 표현 하였으며 전통적인 백자 항아리의 곡선 형태를 응용하여 형태를 잡았다. 노래 가사나 영화의 대사, 유머러스한 내용의 한글이 점점이 표현되어 있습니다. 부드럽고 깊은 느낌의 유약으로 마무리하였으며 요거트볼이라는 구체적인 용도를 제시했습니다.



박수완

애국 명함 케이스
장려상 (아이디어)

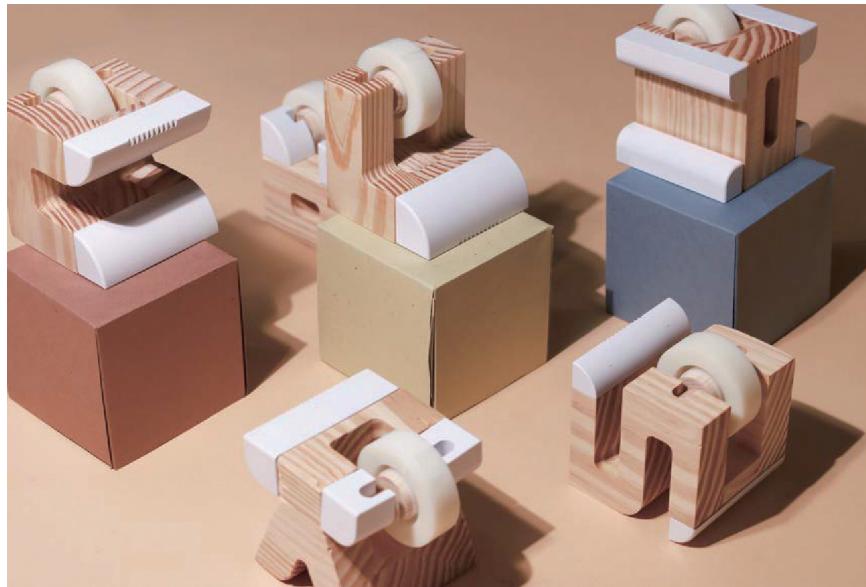
한글에 담긴 아름다움의 시각화를 목표로 제품을 구성하던 중 한글 가사의 의미를 시각화하여 담아낸, 휴대가 용이한 크기의 명함케이스를 디자인하게 되었습니다. 제품 소개 한글은 입으로 소리 내어 발음할 때 음이 높낮이가 가미되면 그 뜻과 아름다움이 더해집니다. 이러한 점에 착안하여, 애국 명함 케이스는 우리나라를 대표하는 애국가 첫 소절의 가락을 표현하기 위해 산수화의 이미지를 활용했습니다. 애국가 첫 소절의 높낮이에 따라 뻗어 나가는 산줄기는 한글 가사에 담긴 의미를 시각적으로 형상화하며 가사의 의미를 한층 돋보이게 합니다. 또한, 케이스의 서랍형 구조는 단순히 케이스를 담겨 여는 행위만으로 중첩되어 있던 산봉우리가 길게 뻗어 나가는 모습을 연출했으며 케이스 곁면은 한옥 문의 수직형 문살과 문고리를 단순화하여 문을 열었을 때 한폭의 그림, 즉 산수화가 펼쳐지는 듯한 느낌을 연출했습니다.



지유나, 홍나라

잇다(한글을 잇다)
장려상 (아이디어)

외국인이 다양한 한글의 자음과 모음을 학습할 때 보다 간단하고 재미있는 콘텐츠가 있다면 한글에 대한 흥미도와 접근성을 높일 수 있을 것 같아 제작하게 되었습니다. 한글의 창제 원리인 천지인 방식에서 영감을 얻어 점과 선을 이용하여 한글을 학습하고, 학습 내용을 응용하여 자신만의 한글 그림을 만들 수 있는 애플리케이션입니다. 제품 소개 한글 또는 영문으로 앱을 실행하면 한글의 자음과 모음을 익히는 네 단계의 학습이 진행됩니다. 직접 점을 이어 글자의 형태를 제작해보며 자연스럽게 한글의 체계를 익힐 수 있습니다. 또한 다양한 점, 선, 색상의 활용을 통해 한글 그림을 제작하고 공유할 수 있습니다.



박정은, 이서희

자태 : 한글 구조를 이용한 테이프 디스펜서
장려상 (아이디어)

바탕체(영조체)에서 획의 시작에 나타나는 꺾임(부리, 세리프)의 아름다움을 제품에 담아냈습니다. '자태'에서 선보이는 곡선은 한국 기와지붕의 처마에서도 찾을 수 있습니다. 잠시 사용하고 수납장에 넣어두는 제품이 아닌, 계속 꺼내 놓는 오브제의 역할도 겸하게 하여 사용자가 늘 한글의 아름다움을 감상할 수 있도록 디자인하고자 했습니다. 제품소개 한글의 획이 가진 사이 공간을 활용한 제품입니다. 2차원 한글을 처마의 곡선을 이용해 타이포그래피 적으로 풀어냈고, 이를 다시 입체적으로 디자인하여 공간감을 활용한 사무용품이자 오브제로 제작했습니다. 한글에서 '획의 사이 공간'에 집중하였는데, 여러 사무용품 중에서도 테이프 디스펜서는 유일하게 공간을 사용하는 점이 눈에 띄어, 이를 '자태'로 표현했습니다.



조인상

한글 나뭇잎을 먹은 애벌레
장려상 (완성품)

한글 자음을 활용해 맛에 대한 표현력을 키울 수 있는 동화책과 동화책 이야기를 기반으로 한 퍼즐 맞추기 카드놀이입니다. 한글이라는 주제를 어떤 식으로 사람들에게 알리고 더 나아가 사용할 수 있을까 고민하다가 한글 동화책을 제작하게 되었습니다. 동화책은 아이들의 상상력을 자극할 수 있고, 그 상상력은 아이들의 미래를 더욱 더 좋은 미래로 만들어 갈 수 있는 원동력이 되지 않을까 하는 기대로 제작했습니다. 동화책과 한 꾸러미로 구성된 한글 카드놀이는, 동화책을 읽고 난 후 동화책의 이야기를 활용한 놀이를 통해 공감각과 상상력을 자극하는 역할을 합니다. 제품 소개 한글 동화책은 '애벌레'와 '맛'이라는 핵심어를 가지고 이야기 형식으로 진행하며 아이들의 관심을 끌기 좋아지도록 했습니다. 기억부터 히皇上까지 각 자음과 연결된 맛을 표현하는 단어들을 익히면서 아이들의 표현력을 향상할 수 있습니다. 함께 구성된 카드놀이는 동화책의 이야기를 기반으로 '누가 한글 나뭇잎을 먹었지?' 하며 시작하는 놀이로서, 아이들과 함께 손을 이용하여 퍼즐을 맞추는 놀이입니다.



2019년 5회차 수상작

박정훈, 이솔, 홍유진

한글이 걸어온 발자취
장려상 (완성품)

소중한 우리글의 발자취를 창제, 배움, 전파 순으로 전달하기 위한 양말 디자인입니다. 한글은 세종대왕께서 우리가 한국인으로 살아가는 데 긍지를 갖게 해준 소중한 선물입니다. 소중한 우리글의 발자취를 따라가는 국립한글박물관의 상설 전시에 영감을 받아 이를 창제, 배움 전파 순으로 정리했습니다. 한글이 걸어온 발자취를 직접적으로 전달하기 위해 양말이라는 매체를 선정하여 제작했습니다. 제품소개 국립한글박물관 상설 전시는 '한글이 걸어온 길'을 보여주고 있습니다. 전시의 주제 '새로 스물여덟 자를 만드니'(제1부), '쉽게 익혀서 편히 쓰니'(제2부), '세상에 널리 퍼져 나아가니'(제3부)를 '창제', '배움', '전파'라는 단어로 정리했습니다. 한글 자음자의 과학적이고 대칭적인 형태를 활용하여 글자를 반으로 나누고 그 위에 전통적인 색상을 입혀 한국의 이미지를 더했습니다.



김현준

시를 상상하다
대상 (전부문)

매일 제시되는 단어에 맞는 짧은 시를 지어 공유하는 시 쓰기 응용 프로그램입니다.



Narges Alikhani

Absolute Peace
외국인특별상 (전부문)

한글의 조형미와 과학과 예술의 결합을 통해 공간 사용자에게 시각적 행복감을 조성하는 현대적 실내 용품 디자인입니다.



Chen Syin Yi

한곳(Somewhere in Korea)
외국인특별상 (전부문)

실시간으로 여행자가 한국 명소의 이름이 가진 의미와 유래에 대해 배울 수 있는 대화형 여행 안내 어플리케이션입니다.



George S. Manozo Jr.

EyeKor
우수상 (정보기술 IT)

휴대전화의 사진 기능과 증강현실 기술을 활용한 한글 어휘 학습용 번역 애플리케이션입니다.





도트원스튜디오(박재형,박재성)

썸_민주적 문자, 한글을 담은 민주적 오브제 [한글클립]
우수상 (디자인)

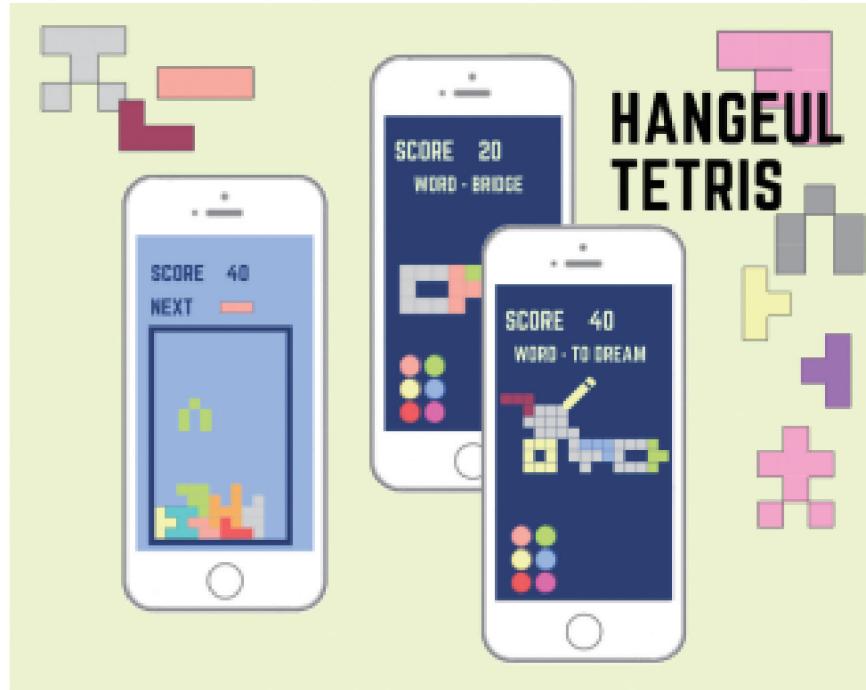
한글이 지닌 민주적인 성격에 주목해 누구나 쉽고 편하게 활용이 가능한 한글의 자음을 분리 만든 디자인 종이 클립입니다.



문혜정

도개걸윷모
우수상 (콘텐츠)

윷을 던져 나온 자음을 이용해 제시된 이미지에 맞춰 단어를 조합하고 글자 수 대로 전진하는 새로운 형식의 한글 윷놀이입니다.



Marina Lobova

Game Hangeul Tetris
장려상 (콘텐츠)

한글 자음을 활용한 한글 교육용 테트리스 게임입니다.

IML(신희재, 조영재)

HAIM-인공지능 한글 서예가
장려상 (정보기술 IT)

자신이 원하는 한글을 간편하게 붓글씨로 바꿔주는 애플리케이션입니다.





유현진

Wearable Hangeul-한글을 입다
장려상 (디자인)

한글의 자음과 모음의 형태와 소리 파장의 흐름을 표현한 독특한 한글 패턴입니다.



Tetiana Holovatenko

높임말 더블 놀이
장려상 (콘텐츠)

외국인이 어려워하는 한국어 높임말을 쉽게 배울 수 있는 낱말 카드 게임입니다.



다민민해(박다빈,정민규,김혜림,최민경)

담은
장려상 (디자인)

한글의 간결하고 담백한 조형미를 활용해 한글과 한국의 아름다움을 생활속에서 담을 수 있는 한글 모양의 쟁반입니다.



라라(허준행,김석영)

때알이
장려상 (디자인)

한국의 전통 해시계인 양부일구의 형태를 소재로 한글이 가지고 있는 아름다움을 느낄 수 있도록 표현한 감성적인 시계입니다.



김희예, 이윤정

몇 '시' 몇 분 장려상 (정보기술 IT)

아름다운 한글로 만들어진 시로 사용자의 마음을 분석하여 위로해주는 맞춤형 시 제공 애플리케이션입니다.



Tao Ruizheng

한글 귀걸이 장려상 (디자인)

낭만적이고 아름다운 한글을 장신구에 접목해 예술성을 강화한 귀고리입니다.



2018년
4회차 수상작

최형욱

한글 손목시계
장려상 (디자인)

한글의 조형적 아름다움을 나타내는 한지의 질감으로 만든 손목시계입니다.



최은서

차반
대상 (전부문)

외국인을 대상으로 한류 콘텐츠와 연관된 다양한 한식과 그 맛을 나타내는 섬세한 한글 표현을 소개하는 애플리케이션 기획 배경 케이팝의 폭발적인 확산을 통해 한류에 대한 관심은 점차 확산되어가고 있습니다. 외국인들이 매력적으로 느끼는 한식과 한글 콘텐츠를 융합해 한류 다각화를 적극적으로 유도해보면 어떨까라는 생각을 했습니다. 융합된 콘텐츠를 기반으로 한글을 포함한 한국 문화의 다채로움과 아름다움을 홍보하고자 합니다. 작품 설명 감각을 표현하는 어휘가 잘 발달되어 있는 한국어의 매력을 소개하는 플랫폼으로, 외국인들이 가장 관심 있어 하는 K-POP, 드라마, 예능 등에서 등장하는 한식을 소개하고, 각각의 맛의 미세한 차이를 풍부하고 섬세하게 표현하고 학습할 수 있습니다.

Difan YU

Hangeul Emoticons
외국인특별상 (전부문)

한글을 의인화하여 단어 별 숨겨진 감정과 의미를 전달하는 이모티콘 기획 배경 한글은 다른 언어와 비교했을 때 단어나 문자의 의미를 해석하여 아이디어를 표현할 수 있는 가능성이 더 많습니다. 한편, 우리는 단어 뒤에 숨겨진 감정을 올바르게 표현할 수 있는 무언가가 필요하고, 이는 아마도 이모티콘이 우리 삶의 일부분이 된 이유이기도 할 것입니다. 한글 이모티콘은 이 두 가지 의사소통 도구 사이에서 귀여운 혼합체가 될 것이라고 생각했습니다. 작품 설명 현대의 의사소통 도구 개발로 사람들은 의사소통의 매우 중요한 부분인 언어의 비언어적 요소(억양, 얼굴 표정 등)를 잊게 되었습니다. 한글 이모티콘은 이를 보완하여 메시지 및 SNS 플랫폼에서도 단어 별 숨겨진 감정과 의미를 전달 할 수 있게 합니다. 또한 가방, 머그잔, 공책 등 프린트 가능한 다양한 관련 상품으로도 개발할 수 있습니다.



Nguyen Le Minh Thi

Playful Hangeul Patterns
외국인특별상 (전부문)

디자인을 공부하는 학생으로서 본 공모전의 홍보영상에 눈길이 가게 되었습니다. 평소 한국과 한글에 관심이 많았으며 디자인으로 한글을 표현해보고 싶었습니다. 한글을 접목시킨 이 패턴 디자인은 다양한 분야에 적용시킬 수 있게 제작되었습니다. 작품 설명 평소 한글을 귀엽다고 생각하였고, 그 귀여운 한글로 패턴을 디자인하였습니다. 다채로운 색깔과 한글이 섞여 패턴 디자인이 완성되었고 이 작품은 다양한 분야에 적용될 수 있습니다. 가방, 옷, 이불 뿐만 아니라 더욱 많은 분야에 적용될 수 있는 패턴 디자인입니다.

Asian Retrospects

Hangul - A Quest for Origin
우수상 (정보기술 IT)

세종대왕의 한글 공개를 막기 위해 납치된 한글을 구하며 한국의 역사와 유산에 대한 인식을 높이는 모바일 게임입니다.



Andrea Brugnera

Luce
우수상 (디자인)

자음 'ㅊ' 모양의 지지대에 투사된 빛으로 '빛' 모양이 완성되는 디자인 조명입니다. 여러 나라의 언어를 배우기 좋아하는 저에게 한글은 대단히 신비로운 문자였습니다. 소리부터 모양까지 알파벳 등의 다른 나라 언어들과 달랐습니다. 이러한 한글에 대한 저의 관심이 저의 직업인 가구 디자인과 연결되어 한글을 이용한 가구를 만들게 되었습니다. 작품 설명 작품의 이름인 'LUCE'는 이탈리아어로 '빛'이라는 의미를 가지고 있습니다. 나무로 만들어진 이 램프의 가장 큰 특징은 한글 'ㅊ' 모양의 지지대로, 'ㅊ' 나무 받침대 측면의 버튼을 누르면 빛이 활하게 켜지며 '빛'이라는 단어를 완성합니다. 가구에서 빛이 나는 효과를 적용해 '빛'이라는 단어를 구현한 것입니다.



김현신

한글이 그크끄
우수상 (콘텐츠)

한글 창제 원리를 시각화 및 동작화하여 누구나 한글을 쉽게 이해하며 배울 수 있도록 만든 그림책 기획 배경 이 프로젝트는 한글을 배울 때부터 한글 창제 원리를 이해하고 탐구할 수 있다면 한글이 가지고 있는 독창성과 과학성을 아이들도 배울 수 있지 않을까라는 생각으로 시작되었습니다. 이 책은 어린아이나 외국인 등 누구나 한글의 우수성을 쉽게 접할 수 있도록 해례본에 나와 있는 기본 창제 원리를 그대로 손으로 움직여 탐구해 보고 관찰하게 되어 있습니다. 또한 한글에 대해 관심과 흥미를 유발하고, 한글을 좀 더 깊이 있게 생각할 수 있도록 기획되었습니다. 작품 설명 한글이 그크끄는 달소리 편과 홀소리 편으로 각각 나뉘어 창제 원리를 움직여 보며 관찰하고 탐구할 수 있는 책입니다. 달소리 편은 소리를 분석하고 그 모양을 본 딴 소리의 기본 원리를 퀴를 움직여서 탐구해 볼 수 있습니다. 홀소리 편은 하늘, 땅, 사람을 본 딴 기본 3글자가 서로 어울려 글자로 만들어지는 과정과, 한글 모음이 가지고 있는 음양의 특징을 자연스럽게 이해할 수 있게 되어 있습니다.



젬블로 (오준원)

라운 더하기
장려상 (콘텐츠)

한글 자음과 모음 투명카드를 활용하여 제한 시간 내 단어를 조합하는 보드게임입니다. 기획 배경 자음과 모음의 조합을 통해 글자가 완성되는 한글의 특수성을 활용한 게임입니다. 다른 도구를 사용해서 한글 게임을 플레이할 수 있는 연구를 거듭한 결과, 얇은 투명카드에 자음과 모음을 표시하여, 카드를 겹치면서 단어를 만들어가는 ‘라운 더하기’를 기획하게 되었습니다. 게임의 재미는 물론, 한글에 대한 직관성 증대, 개인 언어능력 향상 등 언어교육적 활용도가 매우 높습니다. 작품 설명 ‘라운 더하기’는 자음과 모음 투명카드를 활용하여 ‘직접 조합해가며 단어를 찾아보는 것’이 주요 메커니즘이라고 할 수 있습니다. 또한 투명카드를 겹쳐서 새로운 단어를 창조하는 재미와 더불어 모래시계를 통한 시간제한으로 게임의 몰입도를 증가시켰습니다. ‘라운 더하기’는 총 3종류의 다양한 게임 규칙으로 활용도를 높였으며, 규칙이 매우 쉽고 방향성이 높아서 플레이어가 간단하게 규칙을 추가하거나 변형 할 수 있습니다.



김영훈

미소 짓는 한글
장려상 (디자인)

두 음절로 표현되는 다양한 한글을 사람의 눈에 적용하여 재미있게 감정을 표현할 수 있도록 제작된 이모티콘 기획 배경 한글에 두 음절로 표현되는 다양한 감정 단어가 있습니다는 것에 아이디어를 얻어 두 음절의 단어를 사람의 눈 표정에 적용해 한글 감정 이미지를 기획하였습니다. 사람들이 흔히 쓰는 이모티콘 중 한글로만 이루어지거나 한글을 적용한 이모티콘이 없다는 것을 이용하여 본 작품을 기획하게 되었습니다. 작품 설명 한글을 모르는 사람들은 한글에 흥미를 느끼는 계기가 되며, 사용자들의 감정을 표현하는 아이콘으로 활용이 되길 기대합니다. 단어의 뜻을 쉽게 이해할 수 있도록 단순하게 디자인하였습니다. 어린아이부터 어른까지, 남녀노소 구분 없이 쉽게 사용할 수 있는 이모티콘입니다.



서미원

아예와 한글 친구들
장려상 (콘텐츠)

아예와 친구들이 함께 여행을 떠나며 한국을 대표하는 장소 속 숨은 초성을 찾는 이야기의 그림책 기획 배경 한글과 여행이 만나면? 한글을 쉽고 자연스럽게 친해질 수 있도록 한글 눈 캐릭터 <아예와 한글 친구들>이 함께 한글도 배우고 국내 여행도 즐길 수 있는 <한글 숨은 초성 단어 찾기>그림책을 만들게 되었습니다. 작품 설명 <한글 초성 단어 찾기>그림책은 한글 눈으로 표현된 <아예와 한글친구들>이 여행을 떠나면서 한국을 대표하는 장소 속 숨은 초성을 찾을 수 있도록 만들었습니다. 아이들의 어휘력과 집중력, 창의력을 기르는데 도움을 주는 책입니다.



(주)더크림유니언

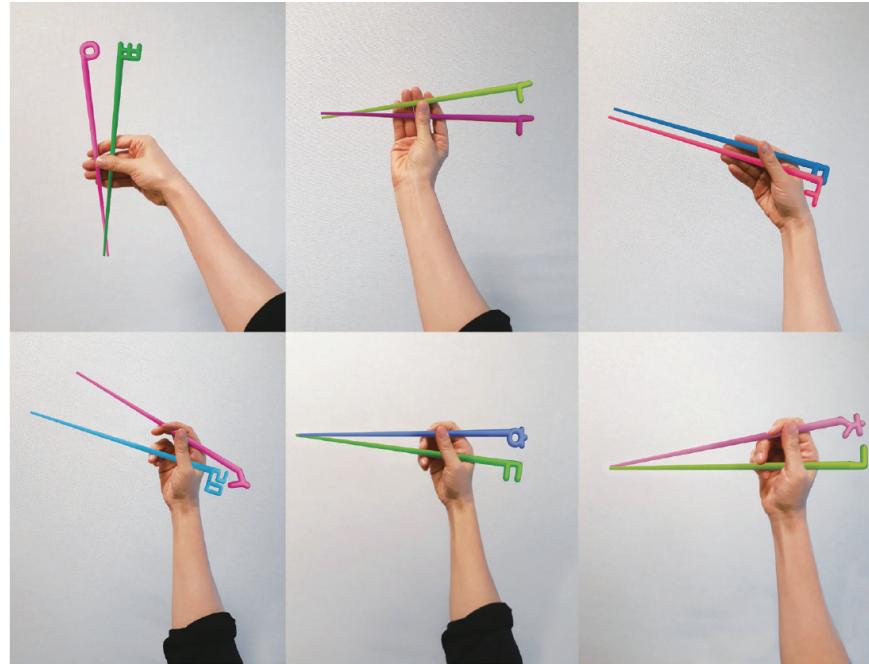
자모
장려상 (디자인)

자음과 모음을 조합하여 단어를 만들면 소리와 함께 어울리는 불빛이 나오도록 제작된 모듈형 블록 기획 배경 코딩 교육에 관심이 많은 디지털 시대에 IT와 한글을 융합하여 대중에게 쉽게 다가갈 수 있는 방안을 고민 중에, 한글의 과학적인 창체 원리와 아두이노 코딩 방식을 활용하여 한글과 코딩을 동시에 배울 수 있도록 하였습니다. 또한 이 제품은 단순히 한글 디자인 모사가 아닌 3D 모듈형의 블록이라고 할 수 있습니다. 흠 인테리어가 대중화 되고 있기에 단순히 교구재가 아닌 인테리어 소품으로도 사용할 수 있는 제품입니다. 작품 설명 '자모(ZAMO)'는 최소의 자음과 모음을 조합하면 읽는 소리와 그 소리에 어울리는 불빛이 나오도록 디자인을 적용한 스마트 모듈형 블록입니다. 이 디자인 제품은 코딩 교육이 필요한 시대에 아이들을 위한 한글 교구재일 뿐만 아니라, 일상에서 누구에게나 DIY가 가능한 홈인테리어 소품으로도 손색이 없는 세계 최초의 한글 코딩 블록입니다.

홍영희

한글 쓰기 패턴 장려상 (디자인)

한글의 정확한 획순을 알 수 있도록 고안된 한글 패턴 디자인입니다. 기획 배경 한글 쓰기 패턴은 글쓰기 획순의 정확성을 제공하고 사람들이 쉽게 따라 쓸 수 있도록 하도록 디자인이 되었습니다. 디자인을 사용하는 사람에게 예쁘고 친숙한 첫 느낌을 제공하고 쉽게 다가설 수 있는 디자인으로서 패션분야는 물론이고 그 외의 다양한 분야에서도 쉽게 적용이 가능하도록 디자인 되었습니다. 작품 설명 한글 쓰기 패턴 디자인은 한글의 자음과 모음을 표현하기 위하여 삼각형과 원을 기본으로 디자인 되었습니다. 채운 삼각형은 문자 획의 시작을 표현 하였으며 빈 삼각형은 획의 진행 방향을 표현 하였습니다. 빈 원은 획이 회전하는 것을 표현하여 자연스럽게 한글 쓰기를 알 수 있도록 하였으며, 특히 한글을 처음 배우는 사람들과 외국인들에게 유용한 디자인입니다.



디자인입니다. 윙(이순미, 김동환)

한글 젓가락 ‘만남 장려상 (디자인)

한글 자음과 모음 형태를 젓가락에 접목하여 다양한 단어 조합의 재미를 더한 한글 젓가락 기획 배경 독창적인 ‘한글’을 일상의 ‘젓가락’에 접목시켜 차별화 한 상품입니다. 먼저 역사적 가치와 우수한 형태의 고유 문자 ‘한글’을 대중에게 실용적이고 친근하게 알리고자 하였습니다. 또 정겨운 식문화를 함께 해온 ‘젓가락’을 한글과 결합하여 문화적 가치를 재해석한 디자인 상품입니다. 아름다운 우리 한글 자음, 모음이 젓가락과 ‘만나’ 어우러져 단어를 이뤄 모두에게 유익하고 즐거운 이야기를 전달하고자 기획하게 되었습니다. 작품 설명 한글 젓가락은 한글 자음과 모음 형태가 손잡이 쪽에 결합하여 만들어진 젓가락 세트입니다. 예를 들면 ‘나’는 ‘ㄴ ㅏ’, ‘누나’는 ㄴ ㅜ ㄴ ㅏ 등 다양하게 단어 조합이 가능합니다. 한글 젓가락은 기본형과 응용형으로 구성되어 원하는 수량과 다양한 한글의 자모를 선택할 수 있습니다.



애란(주재원, 강소리)

한글 카드 노리
장려상 (디자인)

기호와 숫자에 한글 표기를 더하고, 한국 위인으로 인물을 구성하여 외국인들이 쉽게 한글과 한국을 접할 수 있게 만들어진 플레잉 카드 기획 배경 해외여행을 다닐 때마다 기념품 가게에 가면, 그 지역의 특색을 담은 플레잉 카드를 팔고 있는 것을 보았습니다. 플레잉 카드처럼 전 세계 사람들이 알고 있는 소재를 통해 한국의 특징을 담는다면 좋은 기념품이 되지 않을까 생각하고 했습니다. 기존의 영어와 외국의 위인들로 이루어진 카드놀이세트가 한국색을 담은 아이템이 된다면 외국인들의 관심을 끌 수 있을 것이라고 생각합니다. 작품 설명 한글을 이용한 플레잉 카드 디자인(트럼프 카드)으로 기호와 숫자, 인물이 있는 기존의 플레잉 카드 형식에 한글을 접목하였습니다. 플레잉 카드의 왕(K의 King), 여왕(Q의 Queen) 그리고 신하 (J의 Jack)의 인물들은 한국의 위인들로 바꾸어 이를 소개할 수 있는 플레잉 카드로 디자인하였습니다.



AiCon

AR 인공지능기반 한국어교육 게이미피케이션 콘텐츠
장려상 (정보기술 IT)

인공지능 캐릭터와 상호작용하며 AR을 활용한 한국어 학습 애플리케이션입니다.

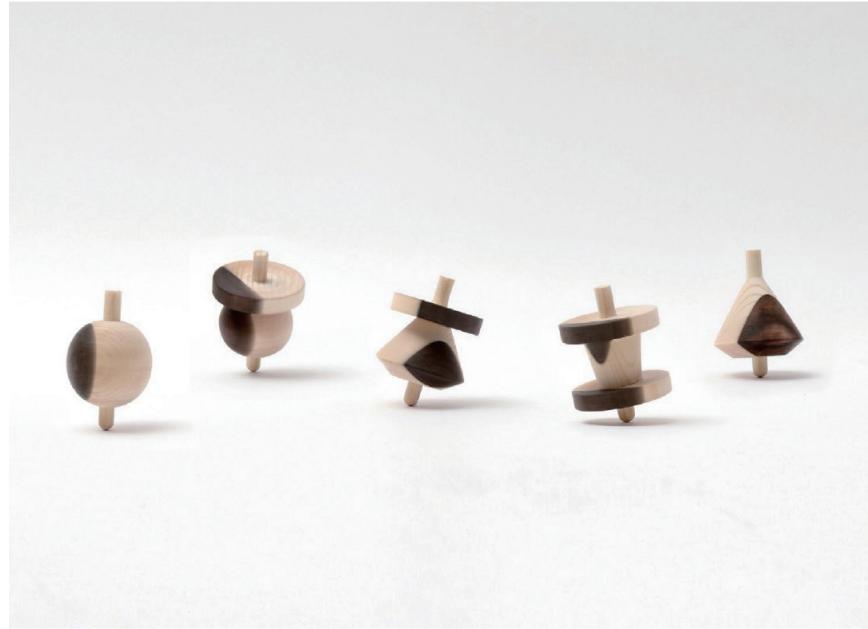


2017년
3회차 수상작

이유진

한글도장
장려상 (정보기술 IT)

주어진 주제에 따라 글자의 위치를 바꿔 한글 단어를 완성시키는 한글 퍼즐 게임입니다. 기획 배경 누구나 쉽게 접할 수 있는 놀이 방식에 한글을 활용하여 재미있게 즐길 수 있도록 ‘애니팡’이나 ‘캔디크러시 사가’와 같은 퍼즐과 한글을 접목하여 재미있으면서 친숙하게 한글을 공부할 수 있게 기획했습니다. 작품 설명 전통적인 그래픽을 사용하여 한국인에게는 친숙한 느낌을, 외국인에게는 신선한 느낌을 주며 퍼즐 게임으로써 각 주제에 따라 주어진 글자들의 위치를 바꿔 한글 단어를 완성시켜서 구성된 단계를 진행해가는 게임입니다. 또 한글 단어를 조합하기 위하여 여러 단어를 생각하게 함으로써 단어 조합 능력을 증진시킵니다.



Craft Combine (이기용, 조준익, 김예진)

한글 팽이
대상 (전부문)

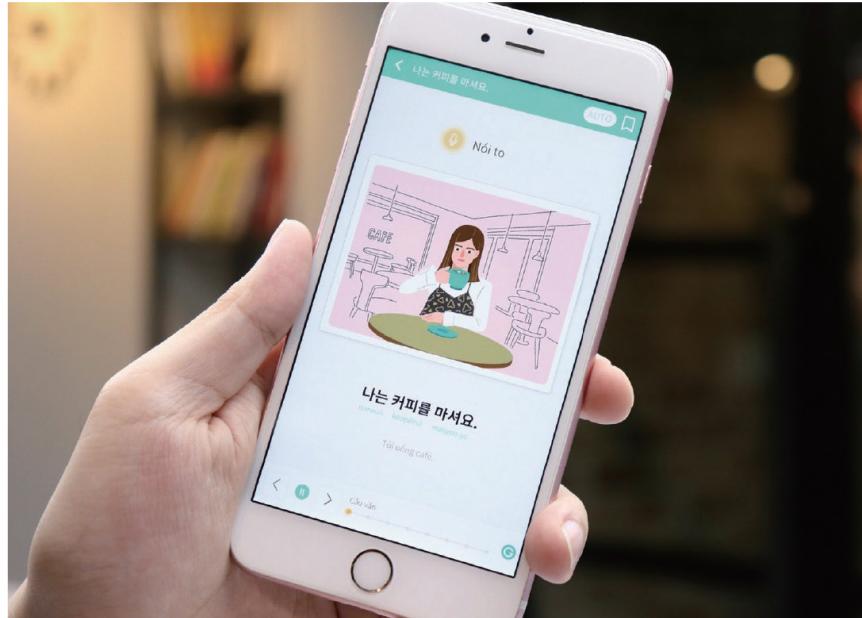
한글 자음(ㅅ, ㅇ, ㅊ, ㅍ, ㅎ)의 대칭적 구조를, 대칭을 이루어야 기능하는 팽이에 접목한 한글 자음 모형 팽이 기획 배경 한글의 조형적 특징을 바탕으로 디자인에 접근했습니다. 한글을 구성하는 자모음은 조형적으로 대칭 구조를 이루는 경우가 많습니다. 특히 자음은 더욱 완벽한 대칭 구조를 이루는 경우가 많은데 ‘ㅁ, ㅂ, ㅃ, ㅅ, ㅆ, ㅇ, ㅈ, ㅉ, ㅊ, ㅍ, ㅎ’을 예로 들 수 있습니다. 대칭을 이루어야만 기능을 다향 수 있는 팽이에 이러한 한글 조형의 특징을 접목시켜 디자인했으며, 누구나 쉽게 팽이 놀이를 통해 한글의 우수성을 체험하기를 바라는 마음을 담았습니다. 작품 설명 한글 자음의 대칭적 특징을 잘 보여주고, 팽이에 적용했을 때 가장 적절한 다섯 가지 자음인 ㅅ, ㅇ, ㅊ, ㅍ, ㅎ을 3차원적으로 회전시킨 형태의 디자인 소재는 가문비나무와 흑단 두 가지 원목을 접성하여 밝고 어두운 색상의 대비를 보여줍니다.



김미성

긴팔원숭이
우수상 (디자인)

초성, 중성, 종성에 해당하는 자음과 모음이 적힌 팔을 움직이며 음절을 조합하는 한글 음절 학습 교구 기획 배경 한국에는 ‘3세 신화’라는 말이 있습니다. 아이의 뇌는 만 3세 즈음 대부분 완성된다는 근거 없는 믿음에서 나온 말로, 아이의 발달 단계와 상관없이 과잉 조기교육을 초래했습니다. 과도한 자극 대신 아이와 부모가 놀이를 통해 자음과 모음을 익히고, 손으로 움직이면서 흥미를 유발하고 소근육 발달에도 도움이 될 수 있는 한글 교구를 기획하고자 했습니다. 작품 설명 한글의 음절 조합 원리를 배우기 시작하거나 글자를 읽을 줄 아는 아이가 부모와 함께 가지고 놀 수 있는 한글 음절 만들기 교구입니다. 긴팔원숭이의 특징인 긴 팔의 원리를 적용하여 초성, 중성, 종성에 해당하는 자음과 모음이 적힌 팔을 본체와 수직이 되도록 움직이면서 다양한 음절을 조합할 수 있습니다. 또 모든 자모음이 하나의 본체에 연결되어 있어 많은 양의 자모 카드가 필요하지 않으므로 보관과 관리가 쉽고 휴대하기 편리하다는 장점이 있습니다.



랭스터 (강승재)

애니메이션으로 배우는 한국어 학습 애플리케이션
우수상 (스마트정보기술)

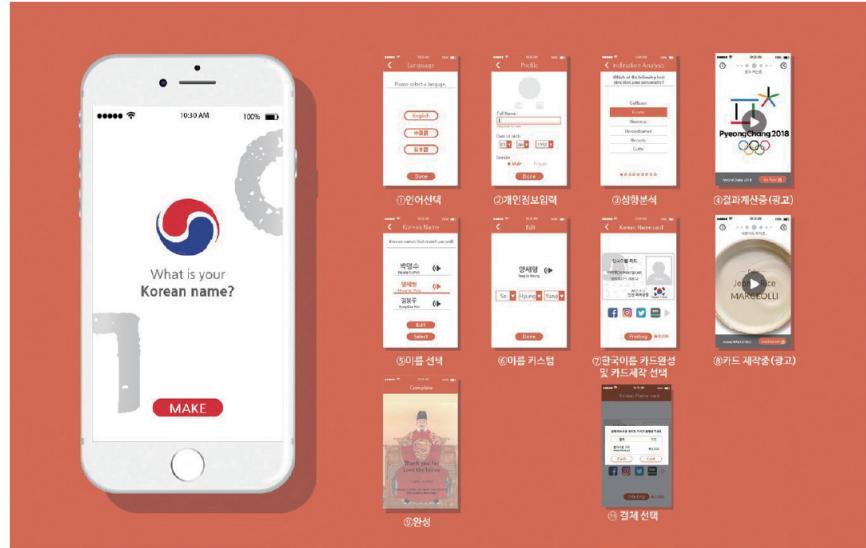
외국인이 쉽게 한글을 배울 수 있는 애니메이션 기반의 한국어 학습 애플리케이션입니다. 외국인이 한국어를 배울 때 문법을 배우고 문장을 학습하는 과정을 어려워합니다. 아기는 한국어를 배울 때 문법을 배우지 않고도, 생활 속에서 보고, 듣고, 따라 말하는 과정을 통해 한국어를 학습해 나갑니다. 외국인도 이런 원리를 이용해 애니메이션을 보고, 듣고, 따라 말하는 과정을 통해 한국어를 배울 수 있는 소프트웨어를 만들면 한국어 학습이 쉽고 재미있게 이루어질 것이라고 생각했습니다. 작품 설명 실생활에 필요한 기본 한글 단어로 애니메이션을 제작했습니다. 태국어, 베트남어, 스페인어, 영어, 중국어, 일본어, 버전으로도 개발했습니다. 그리고 5명의 캐릭터를 등장시켜 지루하지 않게 학습할 수 있도록 만들었습니다. 자음과 모음의 드래그 앤드 드롭을 통해 한글을 완벽하게 읽을 수 있게 하고, 한글의 조합과 발음 원리를 터득하게 했습니다. 아울러 5명의 캐릭터가 등장하는 웹툰을 제작하여, 웹툰을 보면서 한국어 학습도 가능하도록 콘텐츠를 제작할 예정입니다.



감성붓다 (채민경, 유동흔)

한글이 살아있어요!
우수상 (콘텐츠)

캘리그래피로 표현한 의성어, 의태어가 살아 움직이는 감성 발달, 증강현실 한글놀이책 기획 배경 다양한 소리와 형태를 글로 표현할 수 있는 한글의 특징을 살려 소통형 콘텐츠를 만들어 한글과 더욱 친숙해지도록 했습니다. 작품 설명 의성어, 의태어를 활용한 감성 발달 한글놀이책으로, 단어의 상황에 맞는 캘리그래피에 증강현실로 시각적 재미를 더해 한글을 더욱 친숙하게 느낄 수 있습니다. 또한 책에 담긴 콘텐츠는 다양한 놀이 형태로 응용해 소통할 수 있기 때문에 표현력과 감성을 발달시키며, 의성어, 의태어를 자유롭게 표현해봄으로써 창의력을 발달시킬 수 있습니다.



이승한

너의 한글이름
장려상 (콘텐츠)

외국인을 대상으로 성형 분석을 한 뒤 자신에게 어울리는 한글 이름 만들기 운영체제입니다. 외국어를 배우기 시작할 때 보통 그 언어로 된 자신의 외국 이름을 정하게 됩니다. 그 이름과 그 나라의 언어를 사용하다 보면 그 나라의 일원이 된 것 같은 소속감을 느낍니다. 너의 한글이름은 외국인에게 장난스럽지 않게, 그리고 각자의 성향에 어울리는 한글 이름을 만들어 주기 위해 기획했습니다. 외국인에게 한글 이름을 만들어주는 운영체제로, 심리 검사를 통해 성향을 분석해 그에게 어울리는 한글 이름을 지어주는 것이 주된 콘텐츠입니다. 이 콘텐츠는 IT 기기에 머물지 않고 한글 이름표를 제작하여 관광 상품으로 만들어 판매하는 것까지 가능합니다. 이름을 만들 때 발생하는 로딩 시간의 광고 수입과 한글 이름표 구매가 주된 수의 구조입니다.



라온스퀘어 (김태일, 정재열)

다중 감각 한글놀이
장려상 (스마트정보기술)

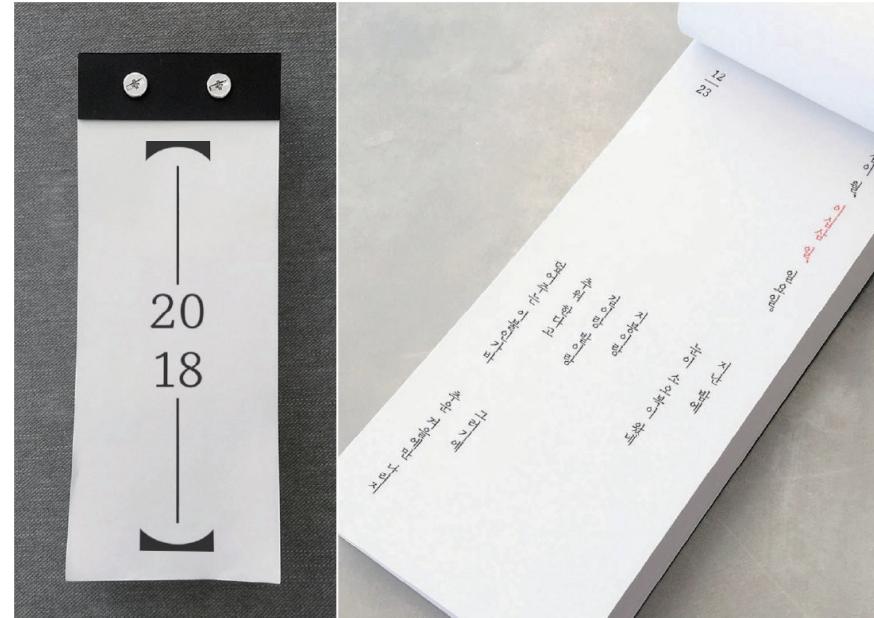
시각, 촉각, 청각을 동시에 자극하면서 한글 창체 원리를 기반으로 한 다중감각형 한글 학습 매체 및 콘텐츠 기획 배경 한글을 배울 수 있는 매체는 매우 다양합니다. 하지만 일방적인 정보 전달 또는 무의미한 반복 학습은 금방 싫증을 느끼게 합니다. 이를 극복하고자 무한한 확장이 가능한 디지털 매체와 감성적인 촉각 매체를 결합하여 시각, 청각, 촉각 등의 다중 감각을 동시에 자극하고, 한글의 기본 원리와 활용에 대해 자연스럽게 학습되는 것에 중점을 두어 개발했습니다. 작품 설명 다중 감각 한글놀이는 32인치 터치스크린 턱자와 3개의 주사위형(자음 2개, 모음 1개)으로 이루어져 있습니다. 주사위형 각 면에는 자음과 모음이 인쇄되어 있습니다. 턱자 화면에 나오는 글자의 초성, 중성, 종성에 맞춰 주사위형을 턱자 위에 올려놓으면 (사물 인식 기술) 한글 창체 원리에 따라 자음, 모음의 확장형 선택 버튼이 나오고 놀이를 하면서 자연스럽게 한글을 습득하게 됩니다.



김민성

한글 글꼴 제작 애플리케이션 '모음(Moum)'
장려상 (스마트정보기술)

자신만의 한글 글꼴을 쉽게 제작하여 공유하거나 온라인에서 사용하며 즐길 수 있는 애플리케이션 기획 배경 우리나라에는 활자 인쇄, 문자학 등에서 독특하고 중요한 전통이 이어져오고 있습니다. 초성, 중성, 종성 62자를 조합하여 1만 1172자를 구현할 수 있는 한글이 그 바탕입니다. 하지만 자판으로 문자를 입력하기 시작한 현대에 와서 글꼴을 제작하기 어려운 한글의 단점에 가려 그 장점이 퇴색되었습니다. 한글 글꼴 제작 애플리케이션 '모음'은 한글의 조형적 특성을 그대로 소프트웨어에 반영하여 글꼴 디자인입니다.에 관심 있는 사람 누구나 쉽게 새로운 글꼴을 만들 수 있게 합니다. 작품 설명 수작업으로 이루어진 기준의 아름다운 글꼴에서 각 조합별 획의 두께, 길이 등의 비율을 추출해내어 시각적 완성도를 구현하는 알고리즘을 기초로 했습니다. 기본 자모 62자를 통합적으로 디자인입니다. 함과 동시에 나머지 조합형 1만 1172자를 자동으로 디자인하며 시각 보정 기능으로 더 자연스럽게 보이는 형태를 추출합니다. '모음'을 통해 글꼴 디자인의 작업시간과 품질을 극적으로 향상시킬 것으로 기대합니다.



여섯자 (배성우, 채수경, 이수현, 김슬기, 김주경, 정태영)

한글 매일 달력
장려상 (디자인)

감성을 자극하는 한글 문장을 매일 하나씩 읽으며 하루를 시작할 수 있도록 만든 일력입니다. 1980년대 어느 가정에나 하나씩 걸어두었던 일력이 컴퓨터와 스마트폰의 발달로 사라졌습니다. 최근 일력을 추억하는 사람들이 다시 일력을 찾고 있습니다. 숫자가 크게 적힌 일력의 형태를 넘어, 매일 한 장씩 넘기면서 한글 문장을 하나씩 읽게하여 하루의 시작에 생기를 불어넣고자 했습니다. 한글 할자를 활용한 매일 달력을 만들고자 했습니다. 사용자는 계절감에 맞는 한 문장을 읽으면서 매일 책 한 쪽을 보는 것 같은 기분을 느낄 수 있습니다. 계절에 맞는 종이를 선택하고, 그 종이에 어울리는 문장을 선택하여 한글을 아름답게 보여줄 수 있게 디자인했습니다. 책상 앞에 붙여놓고 매일매일 한 문장씩 읽으며 하루를 시작할 수 있도록 만든 달력입니다.



임경옥

한글, 조각에 담다
장려상 (디자인)

한 음절로 이루어진 한글 단어를 이용하여 아름답고 정갈한 한국 이미지를 담은 조각보입니다. 현재 우리나라의 문화 상품은 전통이라는 틀에 갇혀 현대적인 아름다움과 공존하지 못하고 있습니다고 생각합니다. 그래서 문화 상품에 적용시킬 수 있고 전통적인 아름다움과 현대적인 아름다움을 모두 수반할 수 있는 디자인 요소가 필요하다고 생각했습니다. 우리나라의 전통적인 물건을 모티브로 비례와 균형 그리고 변화를 통해 조화를 이루도록 했습니다. 작품 설명 한 음절로 이루어진 '별, 꽃, 달, 복, 벚'이라는 단어를 이용하여 아름답고 정갈한 한국의 이미지를 담아 디자인했습니다. 한국의 전통적인 물건이라 할 수 있는 조각보에 각 글자에 맞는 자연의 색을 입히고 생활에서 사용할 수 있는 천 제품에 적용하여 한글을 처음 접하는 외국 관광객들에게 신선한 문화 상품이 될 것이라 생각합니다.



전세진

한글자음 실버목걸이
장려상 (디자인)

자신이 선택한 한글 자음으로 만드는 실버목걸이 기획 배경 자신을 표현하거나 우정, 사랑을 기념하고자하는 의미로 이니셜 액세서리가 많이 사랑받고 있지만, 주로 영문 알파벳을 사용하는 것이 현재 실정입니다. 또 근래 우리 문화에 대한 젊은 층의 관심이 높아지고 있는 분위기에서 한글을 이용하여 이니셜 액세서리를 디자인 해보고자 했습니다. 작품 설명 한글 자음 14자를 각각 하나님의 목걸이 펜던트로 제작했습니다. 긴 기둥 모양의 펜던트 디자인으로 인해 착용 시에는 자음 형태가 겉으로 드러나지 않지만, 약간 올리면 한글 자음이 보이는 형태입니다. 원하는 자음을 선택하여 목걸이를 구성할 수 있고, 펜던트의 크기도 대, 중, 소 중 선택할 수 있어, 하나의 아이템이지만 다양한 구성이 가능한 한글 이니셜 목걸이 디자인입니다.



모꼬지게임입니다.스튜디오 (정현성, 김다인, 김수정, 김윤수)

한글퐁
장려상 (콘텐츠)

주어진 주제에 따라 글자의 위치를 바꿔 한글 단어를 완성시키는 한글 퍼즐 게임입니다. 기획 배경 누구나 쉽게 접할 수 있는 놀이 방식에 한글을 활용하여 재미있게 즐길 수 있도록 ‘애니팡’이나 ‘캔디크러시 사가’와 같은 퍼즐과 한글을 접목하여 재미있으면서 친숙하게 한글을 공부할 수 있게 기획했습니다. 작품 설명 전통적인 그래픽을 사용하여 한국인에게는 친숙한 느낌을, 외국인에게는 신선한 느낌을 주며 퍼즐 게임으로써 각 주제에 따라 주어진 글자들의 위치를 바꿔 한글 단어를 완성시켜서 구성된 단계를 진행해가는 게임입니다. 또 한글 단어를 조합하기 위하여 여러 단어를 생각하게 함으로써 단어 조합 능력을 증진시킵니다.



김민준

한글놀이
장려상 (디자인)

자음과 모음 블록 조립을 통해 만든 글자를 타이포그래픽 아트로 활용 가능한 교육용 한글 블록 기획 배경 한글의 원형은 영어보다 낱자의 수가 적으며 그 형태가 기하학적입니다. 하지만 다른 문자와 같은 틀에서 한글을 배워온 우리는 그 심미적 특징을 간과하고 있습니다. 그래서 탈네모꼴 서체를 기반으로 한글이 얼마나 과학적인지를 가르치고 적은 낱자만으로도 무한한 표기가 가능한 한글의 특징이 반영된 새로운 교육용 도구가 필요하다고 생각했습니다. 작품 설명 한글놀이는 한글을 익히고 그래픽으로 활용할 수 있도록 제작한 블록입니다. 14개의 자음과 5개의 쌍자음, 3개의 모음(ㅏ, ㅓ, ㅣ)으로 구성되며, 블록을 결합하는 방식에 따라서 모든 글자의 합자가 가능합니다. 블록을 흙에 맞추면 만들어지는 글자로 합자 원리를 배우고, 이렇게 만든 글자를 그래픽 아트로 활용하면 한글의 아름다움도 깨닫게 됩니다.

2016년
2회차 수상작



동구밭 (팀)

한글모빌
대상 (전부문)

한글 자음과 모음 특유의 형태를 이용하여 해당 단어의 의미를 표현한 모빌 디자인입니다. 한글을 문자로 여기는 우리와 달리 외국인의 눈엔 하나의 도형처럼 보이며 그 모양이 "단순하고 예쁘다"고 합니다. 이렇듯 형태로도 우수한 한글의 원리와 구조를 유지하면서 모빌로 재해석했습니다. 한글 자모음 특유의 형태 그리고 이들의 조합으로 이루어지는 균형감과 구성미를 바탕으로 글자가 담고 있는 의미를 표현했습니다. 일반모빌이 아닌 실내 기류에 의한 움직임, 장식으로서의 미적 기능 뿐만 아니라 문자로도 읽혀 글에 담긴 의미를 되새기며 정취를 느낄 수 있습니다.



신지아

엄마가 잠든 사이
우수상 (콘텐츠)

각 자음별 초성으로 이루어진 의성어 또는 의태어로 구성된 한글 그림책입니다. 평소에 '가나다'를 사용한 우리말 그림책 형식이 알파벳 그림책처럼 다양하지 못하다고 느껴 많이 아쉬웠습니다. 그래서 학습이란 목적에 치우친 그림책보다는 한글이 가진 어감과 운율의 아름다움을 보여주는 그림책을 만들고 싶었습니다. 엄마가 잠든 사이에 남매가 몰래 장난치고 노는 모습을 그린 '가나다' 그림책입니다. 이 책은 말을 시작하는 아이에게 쉽고 재미있게 다가갈 수 있도록 간단하고 반복적인 의성어, 의태어로만 플롯을 구성했습니다. 디자인은 되도록 적은 컬러를 사용해 스토리와 한글에 집중하게 만들고, 타 이포에도 재미를 주었습니다.



이름 (팀)

이름

우수상 (스마트정보기술)

한글 이름 작명을 위한 집단지성 방식의 애플리케이션입니다. '가게 상호, 아이 이름, 기업명 등 작명이 필요할 때 인터넷을 검색하면 각종 철학원, 작명소, 점집 등 비과학적인 사주 업체가 검색 결과의 대부분을 차지합니다. 이에, 대상의 특성별로 적합한 이름을 고민하는 사람들이 다른 사용자들에게 한글 이름을 제안받아 선택할 수 있는 크라우드 네이밍 플랫폼을 기획하게 되었습니다. "당신에게 가장 딱 맞는 한글 이름을 지어드립니다." '이름'은 기업명, 가게 상호, 브랜드에서부터 아기 이름, 태명, 개명, 외국인의 한글 이름 등을 고민하는 분들이 다른 사용자들에게 한글 이름을 제안받아 선택할 수 있는 크라우드 플랫폼입니다. 다양한 네이밍의 집단지성을 활용한 작명은 자연스레 홍보와 이어지며 쉽고 간단하게 다양한 아이디어를 발굴할 수 있다는 장점이 있습니다.

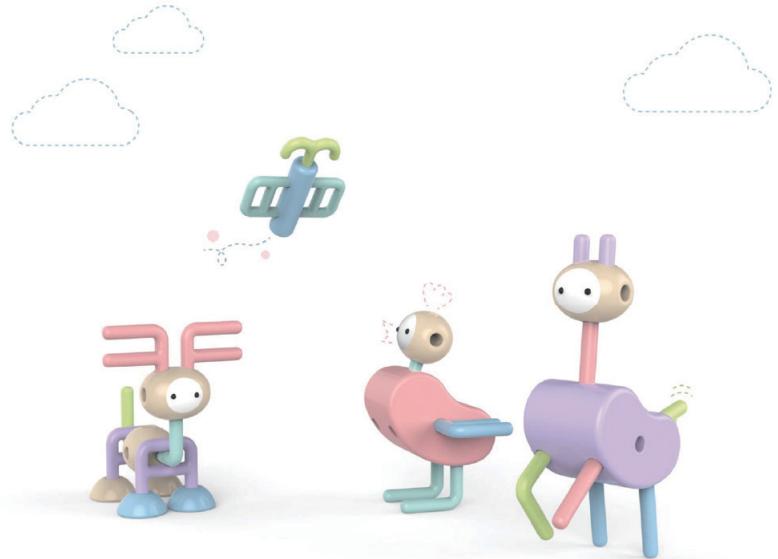


박씨와 백씨 (팀)

144312 - 세종대왕님 스노우볼

장려상 (디자인)

한글 눈이 내리는 세종대왕 소재의 스노우볼입니다. 추억을 환기시키는 신비한 매력을 지녔다는 스노우볼, 언제 보아도 변함없이 유리구슬 속 순간을 영원히 간직할 수 있기 때문에 소장품으로 써 그 가치가 크다고 생각하여 우리의 색깔을 보여줄 한글을 접목시켜 우리나라만의 스노우볼을 보여주고 싶었습니다. 또 외국인 관광객이 증가한 만큼 그분들에게 한국을 담아가기 좋은 선물이 될 것이라 생각했습니다. 일반적인 스노우볼은 유리구슬 안에 눈을 표현한 가루같은 내용물이 떨어지나 이 스노우볼에서는 그 내용물을 변형시켜 한글 모양의 글자들이 눈처럼 떨어지도록 만들었습니다. 여기에 불이 꺼진 방에서 은은한 무드 조명으로 사용할 수 있게 LED 전구도 같이 내장시켜 단조로움에서 벗어나게 했습니다. 우리 한글의 첫 모습을 기억할 수 있길 바라는 마음으로 유리구슬의 받침 부분에 '훈민정음 서문' 일부를 새겼고, 글자 부분이 빛을 받으면 은은하게 반사되는 소재로 디자인하였습니다. 제품 바닥면에는 제품명이자 한글 창제 시기(1443년 12월)인 숫자를 새겨 그 날짜를 기념할 수 있도록 했습니다.



(주)한솔교육

신기한 한글 창의 블록
장려상 (콘텐츠)

한글 자모음으로 이루어진 장난감을 조립하여 학습하는 블록입니다. 학습 수단이 아닌 '즐거운 놀이를 위한 놀잇감'과 '놀면서 생각도 펼치고 한글과도 친해 질 수 있는 블록'의 교집합을 추구하면서 기획하게 되었습니다. 아이는 놀이를 통해 스스로 깨치고, 상호작용을 배우고, 세상을 만납니다. 이러한 놀이를 통해 한글을 직접 만지고, 만들고, 놀면서 한글의 예술적 조형성과 원리, 편리성을 느끼게 된다면 한글을 평생 함께할 친근한 친구로 느끼게 됩니다. 이 제품은 한글교육 철학을 담은 전용 서체 기반 디자인 교구입니다. 단순한 블록 조립이 아닌 놓고, 쌓고, 끼우는 다양한 활동을 통해 창의적인 놀이 활동을 유도합니다. 또한 자음, 모음 블록 외에 인체 및 자연 형상을 바탕으로 한 도형 블록이 있어 갖가지 블록을 결합하는 과정에서 아이의 창의적 표현을 극대화합니다.



왼쪽 위에서부터 순서대로 미음, 이음, 비음, 기역

김보경

자음 동물 친구들
장려상 (디자인)

한글의 자음을 동물과 결합시킨 캐릭터 디자인입니다. 예전에 잠시 일본어 공부를 하며 당시엔 히라 가나를 모두 외웠지만, 시간이 지나면서 잊어 버렸습니다. 만약 그때 귀여운 동물 캐릭터를 통한 학습이 있었다면, 아마 지금까지 모두 기억하고 있지 않을까요? 특히 각국의 디지털 매체(메신저) 등에서 캐릭터가 사용된다면 한글을 배우고자 하는 사람들에게 다른 어떠한 것보다도 간편하고 자연스럽게 자주 한글을 접하고 배우는 방법이 되리라고 봅니다. 더 나아가 한글을 사용하는 사람들에게도 관심과 애정을 가지게 하는 것이 이 캐릭터의 목적입니다. 한글의 자음을 동물과 결합해 캐릭터화하였습니다. 부드러운 색상과 친근한 동물을 활용한 것으로, 유아에서부터 성인까지 전연령을 대상으로 합니다. 각 동물 이름의 첫 자음을 그 자음의 모양대로 동물의 몸을 디자인한 형태입니다. 동물의 모습과 글자의 모습을 모두 유지하면서도 단순하게 디자인하여 다양한 활용이 가능할 것으로 예상합니다.



배명진

조합형 한글 문자판 - 올림
장려상 (디자인)

한글의 조합 원리(초성, 중성, 종성)를 활용한 문자판 평소에 초성, 중성, 종성 세 가지 요소만으로 수많은 글자를 표현하는 한글의 과학성에 관심이 있었습니다. 어느날 운동경기의 점수판을 보았는데, 나란히 적힌 십의 자리와 일의 자리의 조합이 하나의 숫자를 나타낸다는 점이 한글의 조합 원리와 통하는 데가 있다는 생각이 들어 한글도 이같은 원리를 적용하여 조합형 문자판으로 만든다면 멋지겠다는 생각을 했습니다. 이 제품은 한글의 조합 원리를 활용하여 문자를 나타낼 수 있는 판입니다. 외형은 달력과 유사한 형태를 지녔으며, 한글의 초성, 중성, 종성 3 종류의 판이 스프링 축을 중심으로 하나의 구조체를 이루고 있습니다. 전면에는 초성, 중성, 종성의 모양과 이것의 발음을 나타내는 발음 기호가, 후면은 각 문자의 독음과 글자를 빠르게 찾기 위한 색인(index)으로 구성되어 있습니다. 이것은 한글을 배우고자 하는 외국인에게 한글의 원리를 자연스럽게 터득하면서 한글의 과학성 또한 알릴 수 있는 제품이 될 수 있을 뿐 아니라, 일상에서 사무용이나 장식용 소품으로도 손색이 없을 것입니다.



김란

한글 엽서 디자인입니다.
장려상 (디자인)

각 자음으로 시작하면서 한국을 대표하는 단어를 그려낸 한글 엽서 일러스트 해외 전통문화상품에 비해 우리나라에는 한글 디자인 상품의 다양성이 부족합니다. 한글 자음이 사용된 상품의 경우, 디자인은 글자의 조형성에 중심이 되어있어 한국의 역사적인 의미나 전통의 이미지를 전달하기에 부족한 상품들이 대부분이었습니다. 이에 한글 자음의 의미 전달과 한글의 조형적 특징을 간단하게 보여줄 수 있는 디자인 일러스트를 만들고자 하였습니다. 한글 자음으로 시작하며 한국을 대표하는 단어를 단순한 형태의 일러스트로 그려냈습니다. 일러스트가 표현하는 단어는 한국의 전통적인 이미지를 포함하고 있습니다. 각각의 엽서에는 일러스트가 표현하는 단어를 영어로 간단하게 설명하여 외국인들의 이해를 도울 수 있게 하였습니다. 더불어 일러스트는 엽서 뿐만 아니라 다양한 문화상품으로 확대 가능하다는 장점이 있습니다.



조성원

한글 자석 걸이
장려상 (디자인)

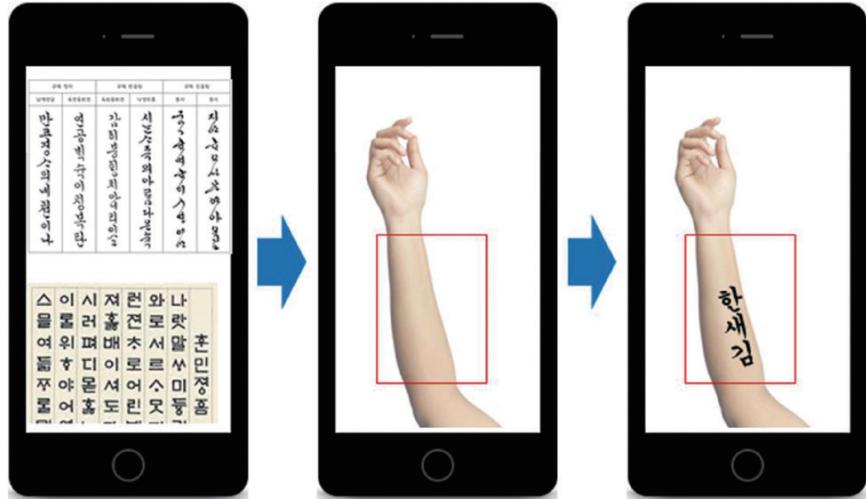
자석을 이용한 한글 자음 디자인 벽 부착 걸이입니다. 한글을 이용해 쉽게 제작할 수 있고 누구나 쉽게 사용 가능한 상품을 제작하고자 하였습니다. 한글의 기하학적인 조형요소를 이용해 한글 자석 걸이를 다양한 용도로 사용할 수 있게끔 실현 가능한 상품으로 디자인하였습니다. 한글을 이용해 벽 부착 걸이를 제작하였습니다. 자석이 제품 내부에 있으므로 간단하게 설치할 수 있고 한글의 기하학적인 조형요소를 빌려 디자인하였기에 다양한 방식으로 물건을 보관할 수 있습니다. 또한, 문자의 기능을 담고 있기에 벽 부착 걸이 이외에 풀어쓰기로 메시지를 전달할 수 있는 기능성을 가지고 있습니다.



김우영

한글러
장려상 (스마트정보기술)

퍼즐 원리와 검색 기능을 활용한 한글 학습과 한국 문화 알림 애플리케이션입니다. 대학교 국제 봉사단으로 영미권에서 한글 교육을 했을 당시, 가장 어려웠던 점은 자음과 모음의 조합이라는 생소한 방식을 이해 시키는 것이었습니다. K-POP과 한국 문화를 즐기는 세계 3,559만여 명이 과연 단순한 회화나 수동적인 교재로 한글을 꾸준히 배우려 할까요? 그들이 알고 싶고, 쓰고 싶은 한글은 따로 있다는 것을 알았습니다. 한글을 전혀 모르는 외국인도 이제 한글을 알 수 있습니다. '영어 음성인식' 및 '영단어 한글 변환 기능'으로 알고자 하는 한글을 찾을 수 있으며 터치 기능을 통하여 자음과 모음을 퍼즐처럼 조합해 한글의 구조를 학습할 수 있습니다. 또, 결과물을 검색엔진에서 찾은 관련 이미지와 영상으로 재미있게 습득하고 SNS에 연동시킬 수 있습니다.



박태현

한새김
장려상 (스마트정보기술)

한글 헤나 도안과 제작을 거래하고, 증강현실(AR) 기술로 가상 체험할 수 있는 웹 서비스입니다. 한글에 대한 외국인의 관심 증가, 한류 붐의 경제적, 영토적 확산, 타투와 헤나 문화의 세계적 인기 이 세 가지 요소를 바탕으로, 헤나(henna 1회용 타투)를 활용하여 한글 서체의 아름다움을 세계 인과 함께 하고 싶었습니다. 한글 서체와 헤나는 “아름다움”이라는 공통적인 가치를 추구하며 표현하는 “창의”적인 디자인입니다. 이들은 타인과의 “교감”을 통하여 형성되는 예술이며, ‘한새김’은 그 아름다움, 창의, 교감을 실현하려는 서비스입니다. ‘한 새김’은 앱을 이용한 가상 한글 헤나 체험 서비스만이 아니라 한글 서체 관련 콘텐츠 정보를 공유하고 관련 상품을 쉽게 구매할 수 있는 웹 플랫폼 서비스를 제공합니다.



한음

한음 (팀)

한글이 궁금해지는 보드게임입니다. - 한음
장려상 (콘텐츠)

한글의 조합을 활용한 전략 보드게임입니다. 꽤나 긴 시간을 많은 게임들을 개발해왔지만, 우리가 만나본 한글 관련 게임은 대부분 학습 위주였기에 우리가 말하는 ‘게임’이라는 표현으로는 부족했습니다. 어디에도 한글이 특화된 ‘대중적인 게임’이 없음을 무척 안타까워하던 중, 공모전을 통해 오랫동안 상상해왔던 게임을 만들기 위해 집중하는 시간을 갖게 되었습니다. 기존 한글 소재 게임은 배우는데 치중하여 단순히 한글을 조합하는데 머물러있습니다. 하지만, ‘한음’은 ‘한글의 필요성’과 플레이어 ‘전략의 필요성’을 균형 있게 맞춰 게임 속에 한글이 자연스럽게 활용될 수 있도록 하였습니다. 각자의 단순 조합 방식이 아닌, 게임 중 조합하는 모든 한글이 다른 모든 플레이어에게 영향을 주도록 기획되었고, 글자를 만들어가는 자·모음 조합의 순서와 전략을 고민해야 하는 대전형 게임입니다. 요소를 포함하여 향후 디지털 온라인 게임화 및 사업화가 용이합니다.

2015년
1회차 수상작



엄동혜걸 (팀)

하눔
대상 (전부문)

한 글자가 내포한 뜻과 분위기를 LED 조명판을 통해 시각화한 한글 조명입니다. 한 글자의 함축성, 아름다움을 빛으로 표현하고자 했습니다. 한 글자만으로 표현할 수 있는 수많은 뜻과 감성들은 한글이 지니고 있는 특별함이자 아름다움입니다. 그 아름다움을 곁에서 느낄 수 있도록, 한 글자를 모티브로 조명제품을 기획하게 되었습니다. 하단부 컨트롤러는 초성, 중성, 종성의 한글 구조를 이용하여 제작되었습니다. 컨트롤러를 돌려 단어를 조합하면 조합된 단어의 뜻에 맞는 이미지가 LED 를 통하여 조명에 나타난다. 예를 들어 ㅂ, ㅋ, ㄹ 세 가지 음소를 일렬로 맞춰 별이라는 글자를 완성 하면 별 이미지가 조명으로 시각화됩니다.



정혜림

the ㅎ moment
우수상 (디자인)

한글 'ㅎ'을 주제로, 현대인의 한글 감수성과 철학을 담은 그래픽 디자인입니다. 외국인 친구들에게 자랑스럽게 소개해줄 수 있는, 한국인의 유머러스한 감수성과 현대적인 문화를 대변할 수 있는 디자인을 기획하고자 했습니다. '자연합일'이라는 동양철학과 문화가 깃든 그래픽 아트와 패턴디자인을 통해서, 감상하는 사람도 저절로 ㅎ ㅎ라는 미소와 감탄을 자아낼 수 있게 했습니다. 또한 'ㅎ'만의 독특한 감탄 뉴앙스와 느낌을 시각화한 그래픽 디자인을 개발하여 다양한 상품에 응용, 변형이 가능한 디자인으로 한글을 활용했습니다.



연 (팀)

세상에서 가장 귀한
우수상 (이야기)

할아버지가 정성을 다해 곧 태어날 손주의 이름을 짓는 이야기 악을 짓다, 농사를 짓다, 미소 짓다 등 '짓다'라는 말에는 만드는 이의 마음과 따뜻함이 묻어 있습니다. '세상에서 가장 귀한'은 태어날 손주의 이름을 짓는 할아버지의 이야기로, 한글 창제자 세종대왕의 애민정신과 부모가 정성을 다해 아이의 이름을 짓는 과정의 심리적 유사성에서 착안된 작품입니다. 곧 태어날 손주의 이름을 짓기 위해 먼 길을 떠난 할아버지는 '글자농사'로 수확된 '글자'들을 가져와 아이가 태어나는 동안 정성을 다해 '이름을 짓습니다. 다음날 아침, 할아버지가 손주를 안고 있는 며느리에게 건넨 족자 안에는 세상에서 가장 귀한 아이의 이름이 적혀 있습니다.



뛰어쓰기 마라톤 (팀)

뛰어쓰기 마라톤
우수상 (스마트 앱/IT)

한글 맞춤법 규칙 중 '띄어쓰기'와 '뛰는 '행동'을 접목한 어린이 한글 교육 게임입니다. 한글 맞춤법 오류의 전체 유형 중 약 50%의 비중을 차지하고 있는 '띄어쓰기' 오류율을 개선하고자 했고, 동시에 자연스럽고 즐거운 한글 학습 방법을 제공하고자 합니다. 자체 제작한 게임용 발판과 게임을 연동하여, 사용자가 게임 속 주인공이 되어 띄어쓰기가 필요한 부분에 뛴(점프)을 통해 띄어쓰기를 배울 수 있습니다. 이 작품은 한글을 읽고, 쓸 수 있는 미취학 아동부터 초등학교 저학년까지를 주요 대상으로 하며 외국인들도 보다 쉽고 재밌게 한글을 배울 수 있도록 도와줍니다.



유혜림

캐릭터 한글 블록
장려상 (디자인)

캐릭터와 한글이 결합된 유아 놀이 교구 디자이너이자 한 아이의 엄마로서 아이가 한글을 배우는 중요한 시기에 놀이를 통해 자연스럽게 한글과 친해질 수 있도록 한글 자음과 아이들이 좋아하는 캐릭터를 결합하여 한글 캐릭터를 만들게 되었습니다. 캐릭터와 자음을 결합하여 캐릭터의 형태를 완성 시킬 수 있고, 모음을 조합하여 글자를 만들어 볼 수도 있습니다. 블록은 순수 원목을 사용하여 아이들에게 나무의 친숙함을 느끼게 해줍니다. 블록과 함께 놀 수 있는 상품으로는 한글 놀이 디자인북, 한글 카드, 한글 캐릭터 책, 한글 색칠놀이, 이름이 코리아 카드 등이 있습니다.



이영권

트라이한글
장려상 (스마트 앱/IT)

K-POP 스타와 노래 가사를 이용해 한글 교육 서비스를 제공하는 모바일 앱 한류 열풍 등으로 인해 한국어를 배우는 외국인들이 크게 증가했습니다. 여기에 착안하여 독학으로 한국어를 배우는 외국인들에게 교재나 사전 외에도 동기와 흥미를 제공할 수 있는 콘텐츠가 필요하다고 생각했습니다. 이에 K-POP 과 한류 스타 그리고 한글을 서로 융합한 새로운 콘텐츠를 제작하고자 했습니다. 전 세계 K-POP팬, 한글을 배우려는 외국인들을 대상으로 K-POP 스타의 이름으로 자모음 및 한글 구조 익히기, 노래가사로 단어 외우기, 스타의 이름으로 수신되는 푸시 알림 등을 통해 꾸준히 흥미를 유발하여 학습을 유도합니다.



임진순

한글 먹고 싼 지우개 뚝
장려상 (이야기)

한글을 배울 때 꼭 필요한 지우개를 친근한 캐릭터로 재창조한 이야기입니다. 우리에겐 지우개가 있기 때문에 “틀렸어!”가 아니라 “괜찮아, 한 획만 지우고 다시 써 볼까?”라고 얘기하면서 가르칠 수 있습니다. 여기에 아동들이 말만 들어도 웃음을 터트리는 ‘뚱’이란 단어를 접목시켜 지저분하지만 친근하며, 한글 학습에 꼭 필요한 ‘지우개 뚝’ 이란 키워드를 만들어냈습니다. 최근에 한글을 배우기 시작한 서진이는 틀린 글자를 지울 때마다 생기는 지우개 뚝이 마냥 재밌기만 할 것입니다. 어느 날 밤, 낮에 틀렸던 단어로 된 도깨비와 사자가 불쑥 나타나 그녀를 위협 하자 겁에 질린 서진 앞에 쑥 커진 그녀의 지우개가 나타나는데..



김선영

맛있는 이야기
장려상 (디자인)

한글 자음의 조형미와 청화백자의 푸른 미감을 시각화한 한글 패턴 디자인 접시입니다. ‘한글을 접시에 담아 맛있는 이야기를 만들다.’ 한글은 조형적으로 아름답고 구조적으로 안정적인 형태를 지니고 있어서 패턴 디자인으로 풀어냈을 때 조형미를 가장 극대화할 수 있습니다고 생각했습니다. 시각화된 한글을 생활 속에서 자연스럽게 접할 수 있도록 한글이 프린트된 그릇 제품을 기획하게 되었습니다. 한글 자음 14개를 다양한 형태로 패턴화하여 접시에 적용했습니다. 디자인의 기본 요소인 통일, 강조, 비례, 반복, 균형을 활용하여 조형성과 심미성을 동시에 갖추도록 고안했습니다. 본 차이나 소재의 맑고 하얀 그릇에 푸른 미감의 안료를 사용하여 단정하고 깨끗한 이미지를 강조한 디자인입니다.



“우린 무집에 와 있어.”

페서지라는 부스러기들이 사이를 비집고 나와 주변을 둘러보니 주변은 풍물 점은 언데들뿐이다.

센 수도 없는 점은 언덕들이 꿈틀이 흔들고 있는 그 점은 하늘마저 화제별로 흐리고...

무언가를 태우 때 나는 연기와 담배로 배제하다.

“여기가 무집이라고?”

소년은 절집하여 되풀는다.

“총, 혹은 글자들의 무덤이라고 할 수 있지. 예전 ‘사라진 말들의 세계’야.”

웃의 말을 듣고 벌집에 죽는 부스러기들을 한 줄 주어 자세히 보니,

그것은 군데군데 부서지고 달린 헛지인 것 말고 전글 자모들로 보인다.

(중략)

“지금 이 순간에도 말들은 사라지고 있어. 그리고 그런 자연스러운 일이다.

쓰이던 말이 더 이상 쓰이지 않는다면, 그러니까 필요 없게

페버리면 의미를 잃고 생생 사라지고, 떠는 거지.”

홋: 사라진 말들의 세계 | 김현정

김현정

홋: 사라진 말들의 세계
장려상 (이야기)

무분별한 언어생활을 해오던 소년이 살아 있는 글자 훗과 함께 한글의 소멸을 막기 위한 모험을 떠나는 이야기입니다. 언어는 생명처럼 살아 움직입니다. 지금 이 순간에도 생성과 소멸, 발전을 거듭하고 있는 것입니다. 이러한 언어에 정말 생명이 있어 살아 움직인다면? 한글의 우수성과 고유한 문자의 중요성을 쉽고 친근하게 알릴 수 있도록 한글 자모가 캐릭터로 등장하는 이야기를 만들게 되었습니다. 은어와 속어를 즐겨 쓰던 소년이 ‘멀쩡한 바른 말이 사라져가는 것을 막아 달라’는 세종의 부탁을 받고 세종의 전령 훗과 모험을 떠나게 됩니다. 소년은 훗과 훗의 강아지 ㅠ와 함께 시공간을 넘나들며 모든 일을 배후에서 꾸민 아무개와 대적합니다. 소년은 한글 자모와 동료들의 도움을 받아 위기를 벗어나고 아무 개의 음모도 막아낸다. 소년은 한글의 힘과 소중함을 깨닫고 자신의 세계로 돌아옵니다.



13일의 목요일 (팀)

함께 한글
장려상 (스마트 앱/IT)

‘한글블록 스마트폰 증강현실’이 결합된 스마트 한글교육 콘텐츠 옛날에는 끽감이 우는 아이를 달래주었다면, 21세기의 끽감은 스마트폰이라 할 수 있습니다. 육아 정책연구소의 한 조사에 따르면 영유아의 스마트폰 최초이용연령은 2.27세이며, 그 시기가 빠를수록 사용시간이 더욱 길다고 합니다. 현대의 아이들은 더 이상 스마트폰과 떨어질 수 없는 사이가 되었고, 이에 따라 영유아의 착한 스마트폰 사용방법으로 ‘함께한 글’을 기획하게 되었습니다. 자음과 모음이 적혀 있는 한글블록을 조합 함으로써 직관적으로 글자를 만들어 볼 수 있습니다. 또한 함께한글 앱을 통해 블록으로 만든 글자를 활용하면 스마트폰의 화면을 통해 역동적인 증강현실 콘텐츠를 즐길 수 있습니다. 예를 들어, 한글블록으로 ‘ㄱ, ㄴ, ㅁ’을 조합하고, 앱을 통해 블록을 비춰보면 ‘곰’과 관련된 증강현실 콘텐츠를 감상할 수 있습니다.

