

# 우리의 삶을 바꾸는 유니버설디자인

가천대학교 산업디자인학과  
홍 의 택 교수



# 우리의 삶을 바꾸는 유니버설디자인

## 가. 유니버설 디자인 정의

유니버설 디자인 (영어: Universal Design, 보편 설계, 보편적 설계)이란 장애의 유무나 연령 등에 관계없이 모든 사람들이 도시, 건축, 환경, 서비스, 제품 등을 보다 편하고 안전하게 이용할 수 있도록 설계하는 것으로서 미국의 로널드 메이스에 의해 처음 제창되었습니다.

“모두를 위한 설계” (Design for All)라고도 하며 오늘날 다양한 분야로 발전하며 도시와 시민의 삶을 개선하고 안전하게 하는 역할을 하고 있는 전문 디자인 분야입니다.

유니버설 디자인은 배리어 프리나 접근성 디자인, 보조과학기술 등으로부터 시작되었으며 예를 들어 손에 힘이 약한 노인들을 위한 레버식 문 손잡이나 푸쉬(미는)핸들방식 문 등을 설계하는 것 등이 쉽게 이해 할 수 있는 유니버설 디자인이라 할 수 있습니다.



## 나. 유니버설 디자인의 내용 (유니버설디자인 7원칙)

### ① 공평한 사용성 (Equitable Use) :

사용자 누구라도 차별감이나 불안감, 열등감을 느끼지 않고 공평하게 사용 가능한 방법으로 디자인 합니다.

### ② 사용상의 융통성 (Flexibility in Use) :

서두르거나, 다양한 생활환경 조건에서도 정확하고 자유롭게 사용 가능하도록

록 합니다.

③ 직관적인 사용성 (Simple and Intuitive) :

직관적으로 사용방법을 간단히 알 수 있도록 해야 하며 그러기 위해서 모든 과정을 단순하고 간결하게 디자인해야 합니다.

④ 정보 이용의 용이 (Perceptive Information) :

다양한 정보전달 구조가 간단하고, 복수 이상의 전달수단에서도 오류 없는 정보전달이 가능하도록 해야 합니다.

⑤ 오류에 대한 포용력 (Tolerance for Error) :

사고를 방지하고, 잘못된 명령에도 원상태로 쉽게 복구가 가능하도록 디자인 합니다.

⑥ 적은 물리적 노력 (Low Physical Effort) :

무의미한 반복동작이나 노동 등 무리한 힘을 들이지 않고 자연스런 자세로 사용이나 활동이 가능하도록 합니다.

⑦ 접근성, 사용성 위한 충분한 공간 (Size and Space for Approach and Use) :

이동이나 수납이 용이하고, 다양한 신체조건의 사용자와 도우미가 함께 사용이 가능하도록 디자인해야 합니다.

공평한 사용 (Equitable Use)	누구라고 공평하게 사용 가능한 디자인일 것
사용상의 융통성 (Flexibility in Use)	폭넓은 사용자들의 취향과 능력에 관계없이 사용에 자유도가 높은 디자인일 것
간단 명료한 사용법 (Simple and Intuitive Use)	사용방법이 간단하고 직관적으로 이해할 수 있는 디자인일 것
쉽게 인지할 수 있는 정보 (Perceptible Information)	주변 상황이나 사용자의 감각 능력에 관계없이 사용에 필요한 정보가 바로 전달되는 디자인일 것
사고 방지와 오작동의 수용 (Tolerance for Error)	위험한 상태나 의도하지 않은 실수로 인한 결과가 위험으로 연결되지 않은 디자인일 것
신체적 부담의 절감 (Low Physical Effort)	무리한 자세나 강한 힘을 요하지 않고 편하게 사용 가능한 디자인일 것
제품을 사용할 충분한 공간 (Size and Space for Approach and Use)	사용자의 신체 크기와 자세, 이동 능력에 관계없이 사용하기 편리한 치수와 공간으로 되어 있을 것

## 다. 유니버설 디자인의 미래

새로운 시대의 패러다임으로서 유니버설디자인은 우리를 둘러싸고 있는 환경과 제품이 인류의 다양성에 적절히 수용되어 삶의 질을 향상 시키고 인류의 삶을 풍요롭게 하는데 기여하는 접근방법으로서 다원성을 존중하는 전문 분야입니다.

유니버설디자인의 필요성과 이로인한 점들은 여러 가지 측면에서 관찰되고 있으며, 도시환경, 공공제품 분야에서 특히 강조되고 있습니다. 더 나은 삶의 질을 추구하는 유니버설디자인은 공공에 입각한 개념이며, 실제 제품과 환경 디자인 측면에서 다양하게 적용되고 발전되고 있습니다.

특정 개인을 위한 상품이나 디자인이 아닌 모든 사람을 고려한 유니버설디자인은 제품과 디자인의 공공 표준을 지향하며 경제적이며 대부분의 사람들에게 익



숙한 상품이나 모든 사람들에게 이로움을 주는 결과를 목표로 하는 것입니다.

예를 들어 현대의 장애인들은 소외에서 벗어나 국가 및 민간단체로부터의 다양한 지원을 통하여 사회에 통합되고 있는데 이러한 장애인등을 배려한 무장애 환경조성에 대한 정책이나 자본의 집중은 우리미래사회의 중요한 아젠다 로 이야기 되어 지고 있으며 다양하고 섬세한 정책의 개발이 필요하기도 합니다.

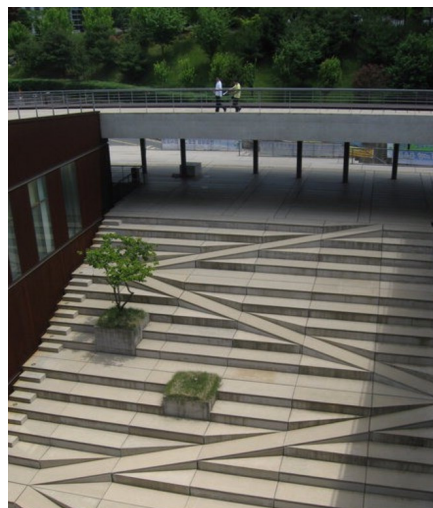
이러한 이유로 지금까지 유니버설디자인의 개념과 원리, 지침 등을 중심으로 시작된 연구가 점차 유니버설 제품과 환경을 적극적으로 개발하고 적용하는 연구가 가속되고 있습니다. 유니버설디자인은 21세기 현대사회에 최고의 지성적 대안이며, 그 제품, 공간, 환경 디자인은 높은 부가가치와 높은 사회적 유용성으로 많은 수요가 발생하게 될 것입니다.

## 라. 유니버설 디자인의 사례

① 보행약자를 위한 핸드레일 디자인 다양한 각도와 동작에 적합하도록 제안된 사례로 가정 뿐만 아니라 다양한 공공환경에도 널리 적용되고 있음



② 건축가 승효상의 대전대 해화문화관 중정 공간. 큰 레벨차를 연결하는 긴 계단을 통한 전망과 하늘과 만나는 경험을 일반인과 장애인이 같이 공유하는 공간으로 개발 함.



③ 파리 세느강변 케브란리 박물관 도로변에 설치된 안내도. 점자와 돌출된 도면을 이용해 시각, 촉각 모두 동등한 입장에서 같은 정보를 공유하도록 디자인하고 휠체어의 접근성을 강화 했음



④ 다양한 공간 정보체계인 사인 시스템의 설치 사례. 일반인과 장애인 또는 보행자 들이 공유하는 구간에 대한 적용 사례



⑤ 기존의 획일적이고 단순했던 음수대는 다양한 세대 나아가 장애인 접근성도 같이 개선한 유니버설 디자인이 적용되고 활용되고 있다.





# WHAT IS DESIGN?

(and why is it important)

첫째,

*design for all.*

모두를 위한 디자인. 과거 특정계층과 목적에 의한 디자인의 활용과 소비가 포괄적이고 보편적인 가치로 확산해 나아가고 있다.

둘째,

*평생 디자인.*

실제로 유니버설 디자인에서 말하는 **[장애]**란, 장애인뿐만 아니라 일시적 장애와 같은 사회적 장애자들과 어린이와 노인들(표준 성인 층) 까지 포함하고 있다.

우리가 일반적으로 생각하는 신체적인 능력의 부족함만이 아니라, 상황이나 연령에 따라 모든 사람이 가지고 있는 특정부분의 핸디캡 모두를 장애의 개념으로 보고 있는 것이다.

(지금까지 장애자를 위한 디자인은 상실된 능력을 보완해주는 상품 예를 들면 보철, 의수, 의족 디자인과 사용자 환경을 특별하게 만들거나 혹은 장애물을 제거해 보다 접근(사용)이 용이하도록 하는 것이었다)

유니버설 디자인은 이러한 두 가지 측면을 통합해 보다 폭넓은 시각으로 사람을 관찰하고 문제점을 개선하려고 하는 진보한 디자인이라 할 수 있다.

### 유니버설 디자인이란 무엇인가?

노르웨이 청소년가족부가 발표한 유니버설 디자인의 정의는 인류 모두에 사용할 수 있는 프로그램, 제품, 서비스 및 환경을 위한 디자인 전체를 유니버설 디자인으로 정의하고 있으며 사용자가 살아가는 모든 환경에 보편적이고 불편함이 없는 접근 성을 제공하는 데서 시작하고 있다고 이야기 하고 있다.

이를 위해 주거환경을 만들어가는데 필요한 유니버설 디자인의 권고사항을 살펴보면

- 램프로 액세스 할 수 있는 단일 층의 주택
- 휠체어(전동) 를 수용하는 넓은 엘리베이터
- 장애, 비장애자가 공히 모두 활용하고 접근할 수 있는 욕실 시스템
- 낮은 부엌 조리대와 작동이 용이한 가전 제품
- 높낮이, 동작 방향, 작동 개념이 재 설계된 핸들 및 도어 하드웨어
- 보호자, 장애자가 같이 움직일 수 있는 회전 반경과 충돌을 방지하는 장치가 된 복도





## 노멀라이제이션 normalization

고령자나 장애인 등을 격리 대상으로 인식하지 않고 사회의 구성원으로서 일반인들과 더불어 살아야 한다는 관점의 이념

; **1959** 년 덴마크의 지체아 부모운동 중에서 제창된 이념으로, 우리 언어로 일상화 · 보편화 · 정상화 · 상태화 등의 의미를 가지는 노멀라이제이션은 고령자나 장애인을 위해 시설을 만들어 격리시키는 사회가 정상적인 사회가 아니고, 고령자나 장애인도 일반인들과 함께 대등한 인간으로서 더불어 살아가는 사회가 정상적인 사회라는 사고방식을 보이고 있으며, 상대적으로 의존적일 수밖에 없는 고령자나 장애인이 시민으로서 정상적인 생활을 할 수 있도록 환경을 정비하고, 정상적인 생활조건에서 자기결정권을 가지고 일할 수 있는 분위기를 조성해야 한다고 본다.

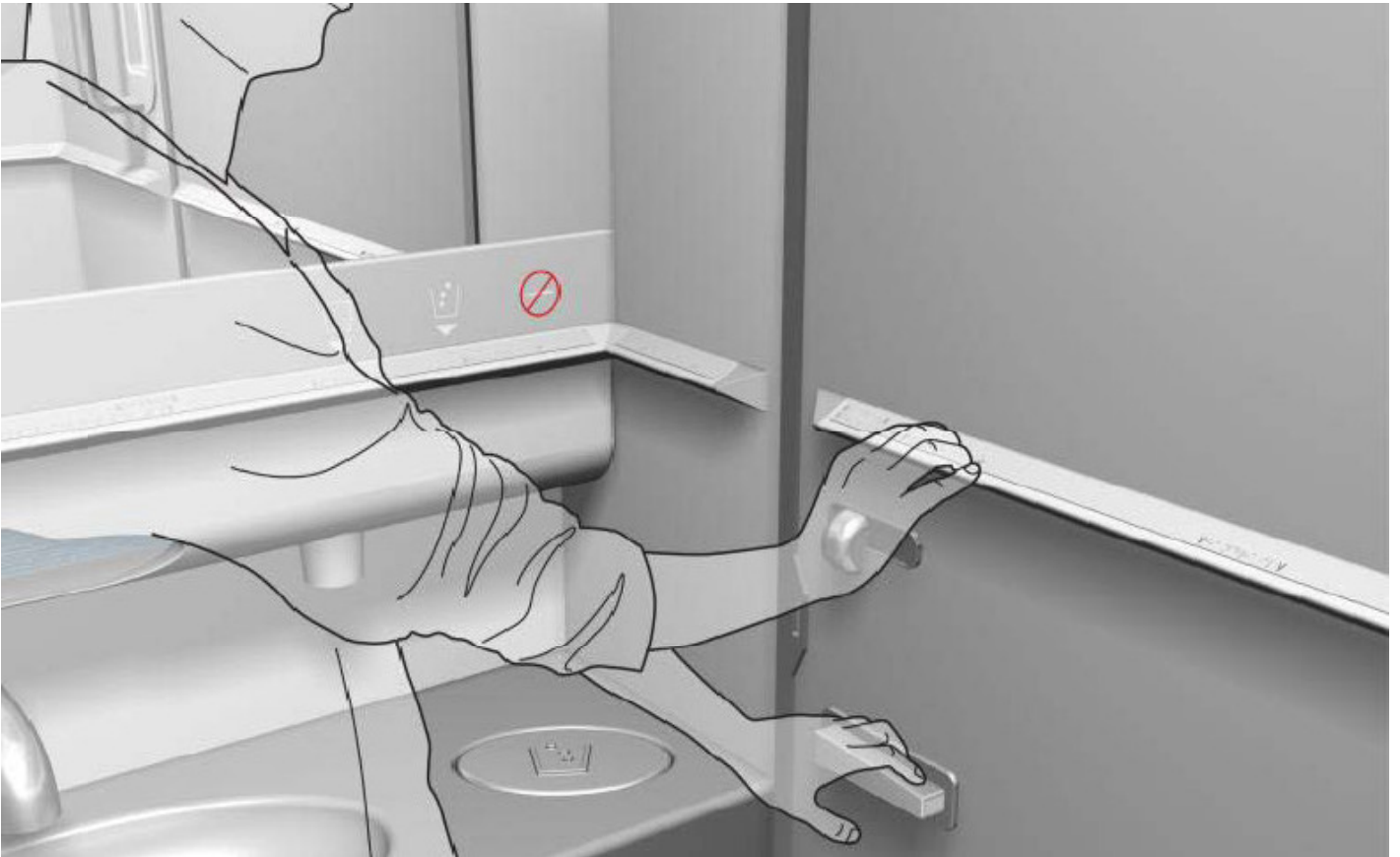


## 엘리베이터의 법규 문제 : 왜 낮은 건물에는 엘리베이터가 없는가?

엘리베이터 문제를 사회제도로 해석하는 시대에 아직도 우리는 살고 있다.



## 장애인이 접근하기 어려운 장애인 안내체계의 문제 : 재료와 접근성의 문제



## 장애인 화장실이 다목적 화장실로 변해가는 패러다임의 선진국



## 장애인 픽토그램 시스템을 바꾸어가는 패러다임의 선진국





인간 수명의 변화 (초 고령화 사회 등장)	노인과 같은 사회적 장애인의 수가 증대됨
장애인들의 인권신장 (이동권 보장 등)	장애인들의 시설 이용 범위 확대
장애물 제거 (공공영역의 확대)	장애자를 위 한 것은 모든 사람들에게도 유용하다
재활기술의 발달 (의료복지의 확대)	장애자가 장애를 극복할 수 있는 요소가 들어남
변화하는 경제 및 사회 풍토 (사회적 패러다임 전환)	더 이상 장애와 비 장애를 구분하려 하지 않음

## 배리어프리 barrier free 1974년 국제장애인전문가회의에서 발의

일본 하트빌 법 1994년 고령자장애인 등이 원활한 이동성을 보장하는 건물  
및 건축물 촉진법 2000년 대중교통 이동선 원활에 관한 촉진 법

배리어프리(barrier-free)는 장애인 및 고령자 등의 사회적 약자들의 사회 생활에 지장이 되는  
물리적인 장애물이나 심리적인 장벽을 없애기 위해 실시하는 운동 및 시책을 말한다.

일반적으로 장애인의 시설 이용에 장애가 되는 장벽을 없애는 뜻으로 사용되고 있다.

1974년 6월 유엔 장애인 생활환경 전문가 협회에 의해 장벽이 없는 건축 설계라는 보고서가 알려지면서  
건축 분야에서 사용되기 시작하여 일본, 스웨덴, 미국 등지를 시작으로 전 세계로 확산되었다.



**barrier free = accessible = usable**

배리어프리 **barrier free** 는 사람에게 불편한 장애를 제거한다는 설치물 중심의 관점이 있음  
억제시블 **accessible** 이나 유저블 **usable** 은 사람이 필요로 하는 쉬운 접근과 가능성이라는  
사람중심의 관점이 있음  
이처럼 인간 중심의 사고가 필요함

### 인간 중심의 설계 란?

1. 사용자의 적극적이 참여, 요구에 대한 명확한 이해
2. 사용자와 기구에 대한 적절한 기능의 분배
3. 문제 해결을 위한 설계의 반복
4. 다양한 계층의 대한 설계



사고의 전환

**Universal design = design for all**



성별, 연령, 국적, 문화, 장애의 유무에 상관없이 누구나 손쉽게 사용할 수 있는 제품을 만드는 디자인이다. 노약자나 장애를 가진 소수의 사람들이 편히 살아 갈 수 있도록 물리적, 제도적인 장벽을 제거하자는 특정 배리어 프리 (Barrier Free)에 넘어선 디자인으로, 모든 사람을 위한 설계(Design for all)로 불리기도 한다.

## < 유니버설 디자인의 7원칙 >

### 1.공평한 사용 (Equitable Use)

특정한 조건의 사람이 사용하기에 불편함이 없는 디자인

### 2.사용에 있어서의 유연성 확보 (Flexibility in Use)

다양한 개인적 기호 및 능력을 허용하는 디자인

### 3.간단하고 직관적인 사용 (Simple, Intuitive Use)

사용자의 경험, 지식, 언어능력 등과 무관하게 쉽게 사용할 수 있는 디자인

### 4.쉽게 인지 가능한 정보 (Perceptible Information)

주변 환경이나 사용자의 감각적 능력과는 무관하게 필요한 정보가 효과적으로 전달되는 자인

### 5.오작동에 대한 포용력 (Tolerance for Error)

예기치 않은 동작에 의해 위험에 빠질 가능성을 최소화하는 디자인

### 6 .신체적 부담의 경감 (Low physical Effort)

신체적인 부담을 최소한도로 하고 효율적, 쾌적하게 사용 가능한 디자인

### 7.여유 있는 공간의 확보 (Size and Space for Approach and Use)

사용자 신체크기, 자세, 이동능력과 관계없이 쉽게 접근, 조작이 가능한 적절한 크기 및 넓이를 확보한 디자인

기존 디자인이 일반인들에게만 맞추어져 있었다면, 유니버설 디자인은

모든 이에게 맞춘 디자인이다. 중요한 것은,

유니버설 디자인이 단순히, 장애인이나 노약자, 어린이와 같은

사회적 소수만을 위한 디자인이 아니라

장애유무나 연령, 국적, 성별 등에 관계없이  
**모든 이들의 평등한 편의** 를 지향하는 디자인.

+

**평생을 위한 디자인**



## universal design 의 아버지 **Ronald Mace**

9살 때 소아마비에 걸려서 항상 휠체어를 타고 다니고 호흡기능도 별로 좋지 않았던 그는 자신의 소아마비가 유니버설 디자인의 발상을 주고 그의 행동에 에너지를 불어넣었다고 주장한다.

그는 특정한 사람을 위해 특정한 물건을 만들기 보다는 많은 사람들에게 사용될 수 있는 것이라는 방향으로 생각하는 것이 중요하다는 것을 주장한 최초의 제창자 이고 유니버설 디자인 보급에 가장 영향력 있는 추진자 였다

## 한국의 도시와 유니버설 디자인 Environments and Universal Design in Korea

## 한국의 법과 제도

Acts and Laws in Korea

장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률

장애인, 노인, 임산부등의 편의증진보장에 관한 법률

교통약자의 이동편의 증진법

장애물 없는 생활환경 인증제도

## 유니버설 디자인 조례

Local Government Acts on Universal Design

경기도 유니버설디자인 기본조례

화성시 공공시설물 유니버설 디자인 기본 조례

대전 광역시 동구 유니버설 디자인 조례

## 경기도 화성시 조례의 내용 항목

“제1조(목적) 이 조례는 화성시(이하 "시"라 한다)에서 추진하는 공공시설물에 대하여 유니버설 디자인을 도입하여 시민들에게 보다 안전하고 편리한 생활환경을 제공하기 위하여 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.”

- 제2조(정의)
- 제3조(유니버설디자인 도입 범위)
- 제5조(공공시설물 등의 정비)
- 제7조(민간시설물의 정비 지원)
- 제8조(유니버설디자인의 추진에 관한 시책)

**일상 생활속의 유니버설 디자인**  
Universal design in daily life



오른 손잡이  
그리고

**10%의 왼 손잡이**

들을 위한

활꼴 손잡이

+

열린 손잡이

‘ 일생을 **같이하는** 디자인 ’



# 순환하는 디자인

**STOKKE®**

**STOKKE® SLEEPY™**

Your first bed turns  
into your second  
And your third.  
And fourth!™



STOKKE® SLEEPY™ Mini

BED EXTENSION



STOKKE® SLEEPY™ Bed

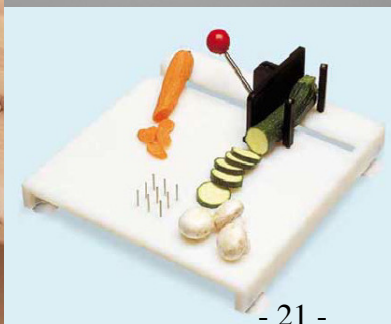
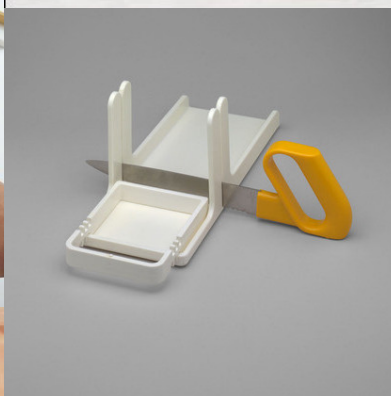
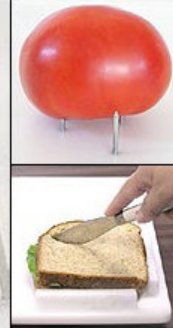


JUNIOR EXTENSION



STOKKE® SLEEPY™ Junior





**장애인**을 위한 디자인  
Swedish design





## Universal product





## Universal product



## Universal product



## Universal product



## Universal product



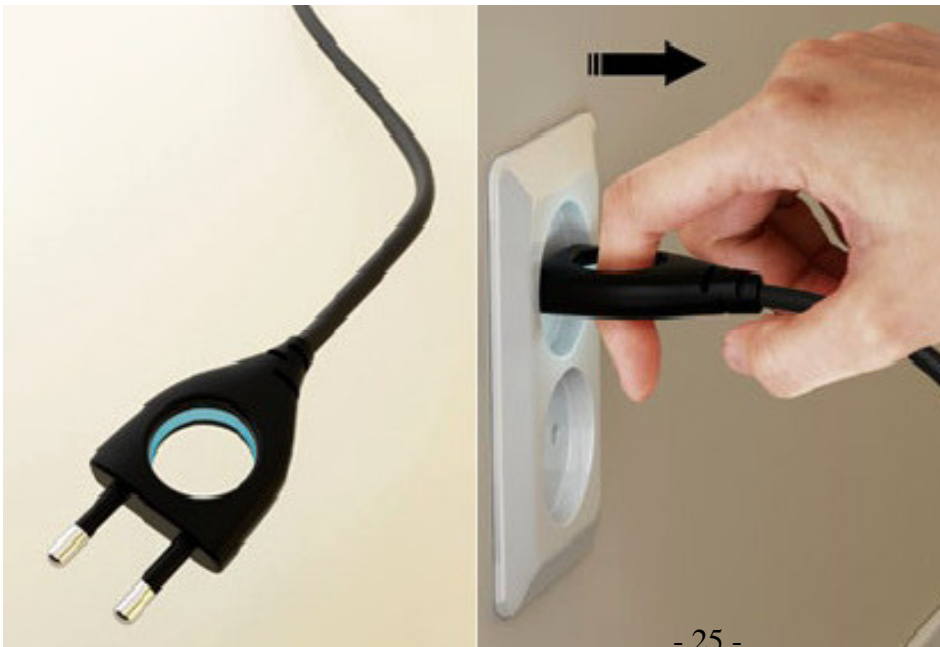


## Tilting Sink

기존의 세면대에서 밑부분  
을 잘라내 만든 기울여진  
세면대이다.  
키와 상관없이 어느 누구나  
쉽게 사용할 수 있도록  
고안된 세면대로  
몸이 불편한 사람, 키가 작은  
아이들도 쉽게 사용할 수  
있다.



red dot award: design concept 2008 : Universal Plug  
(Design by 김성우)



'O' Plug

**Only finger**

힘이 약한  
어린이, 노약자  
누구나 손쉽게



Long  
Switch

남녀노소

그리고

**휠체어를 탄**

장애인



분리가 쉬운 멀티 탭

지렛대의 원리를 이용하여

**한 손으로 쉽게 플러그** 를

분리해낼 수 있는

유니버설 디자인의 멀티탭.

혁신적인 플러그 분리 방식.

(RED DOT Award 수상작)



### The Bradely

브래들리 타임피스  
보지않고 만질 수 있는 시계  
시침과 분침 없이 두개의 구  
슬로 시간을 알려준다.  
시끄럽거나 혹은 조용히 해  
야 하는 상황에서도 사용이  
가능하며 시각장애인임을  
들키고 싶지 않는 이들의  
프라이버시를 지켜준다. 기능  
적 면과 더불어 심플한  
디자인으로 비장애인들에게도  
인기가 많다.



Washing  
machine

일본 마쓰시타의

## 경사형 드럼세탁기

드럼세탁기의 단점을 개선하여  
사용자가 편안한 자세로  
빨래 감을 처리하도록 함



## Kitchen

### Too high!

사용하기 어려운 주방의  
높은 수납공간에  
높낮이가 조절되는 에스컬레이  
터 선반을 적용함으로 사용자  
및 가구의 장애를 극복함



발 받침시스템  
&  
실용적인 수납  
공간

세면대 일체형  
욕실가구





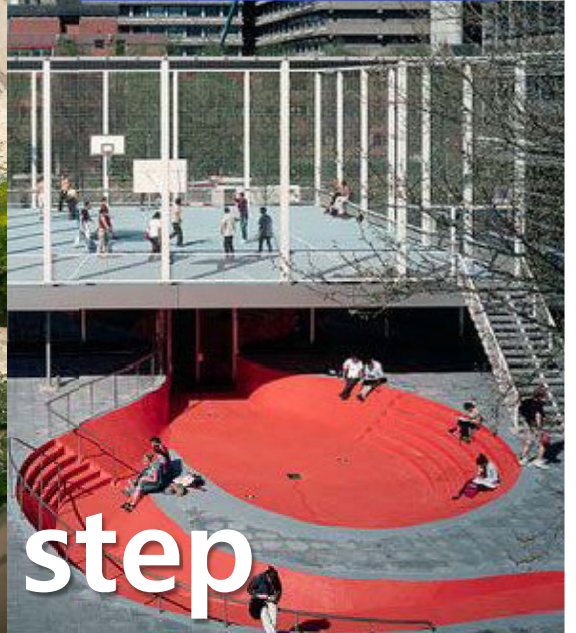
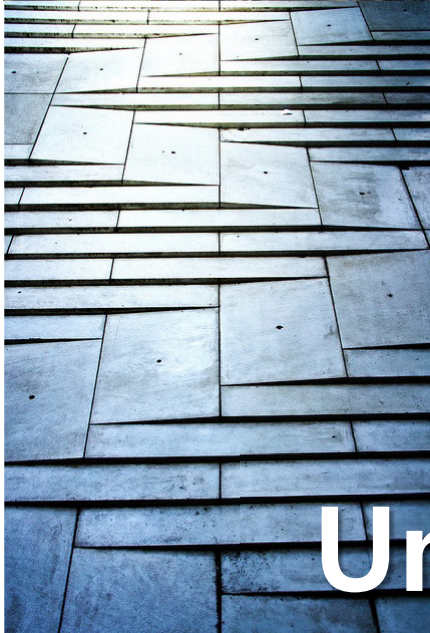
together  
we can support

 **Evelina  
London**  
Children's Hospital

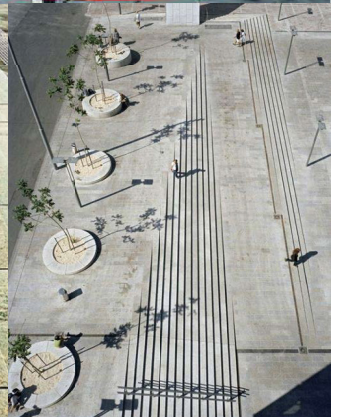
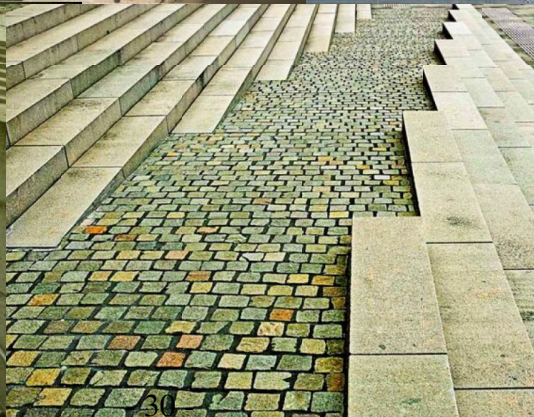
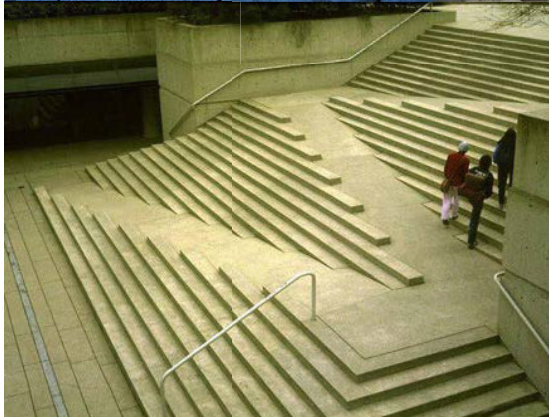


**병원 같지 않은 병원** ; a hospital that does not feel like a hospital





Universal step







Hitachi 'ROPITS'



Honda 'N-BOX'

**odonata**  
Juego de plaza accesible

**sube y baja**  
PRESENTACIÓN

**I IDEA RECTORA I**  
El objetivo del proyecto es diseñar un juego de plaza que sea accesible para todos los chicos por igual.

**I IMAGEN I**  
Diseño amigable cuya imagen remita a las formas orgánicas de la naturaleza. Colores brillantes y contrastantes.

**I EMPRESA I**  
Crucijuegos es una empresa rosarina dedicada al entretenimiento familiar que cuenta con una importante y amplia trayectoria en el mercado nacional. Es reconocida por la producción tanto de juegos para plazas como salas de entretenimiento.

Pioneros en el país en el desarrollo de juegos accesibles para chicos con discapacidad. Tienen como objetivo profundizar en esta problemática ya que la inclusión a través del juego es crucial en el crecimiento de los niños.

**I SITUACIÓN DE JUEGO I**

**Crucijuegos**

**D15**  
Cátedra Simionetti  
Baldacci, Pia





**Kenguru Wheelchair-Accessible EV**



**roof  
&  
mushrooms  
pavilion**



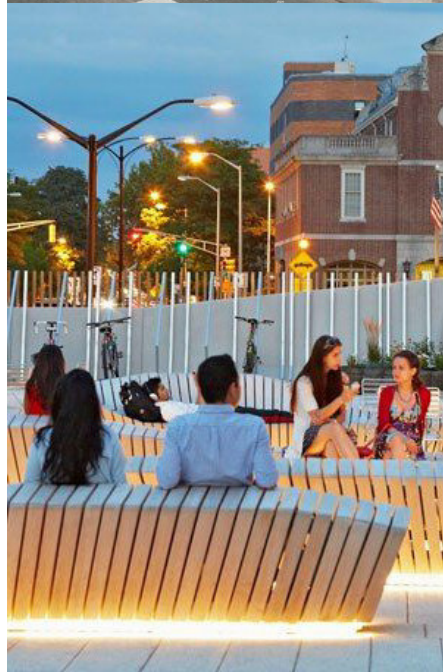
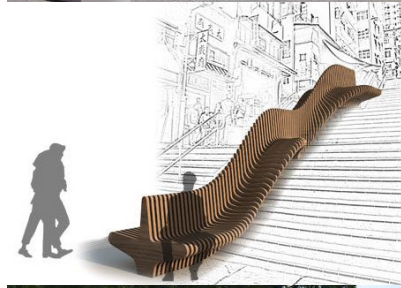


# 커뮤니티 벤치

# 커뮤니티 벤치

대화를 유도하는

대화를 유도하는

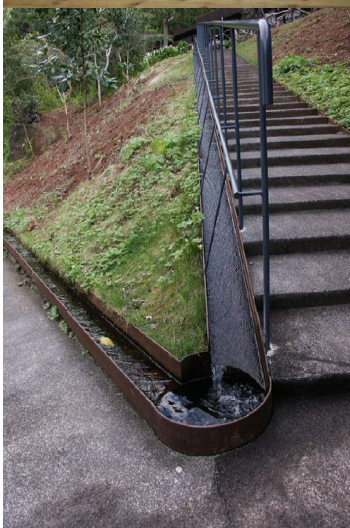






# 커뮤니티 벤치

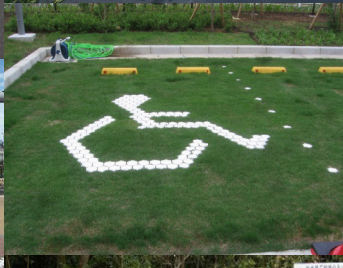
대화를 야도하는



# Urban Utility

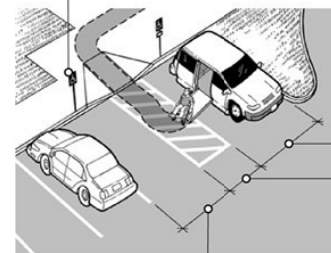
공공의 삶





Signage: international symbol of accessibility placed in front of the parking space mounted at least five feet above the ground, measured to the bottom of the sign. Van accessible spaces include the designation "van accessible".

Van Accessible Spaces: 2010 Standards—one for every six accessible spaces (1991 Standards required one for every eight)

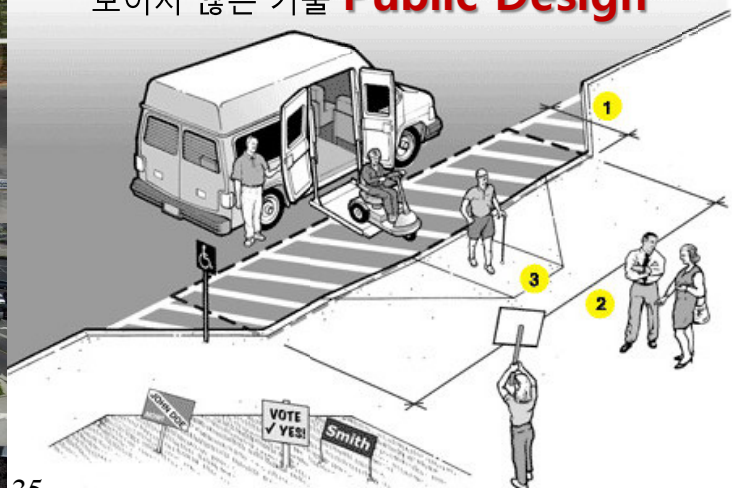


Space width for van: 11 feet (although it may be eight feet wide if its access aisle is eight feet wide)

Access aisle: Width: five feet (if aisle serves car and van spaces)

Length: full length of parking space

## 보이지 않는 기술 **Public Design**





## 대부분의 시설에서 발생하는 5가지 문제점의 점검

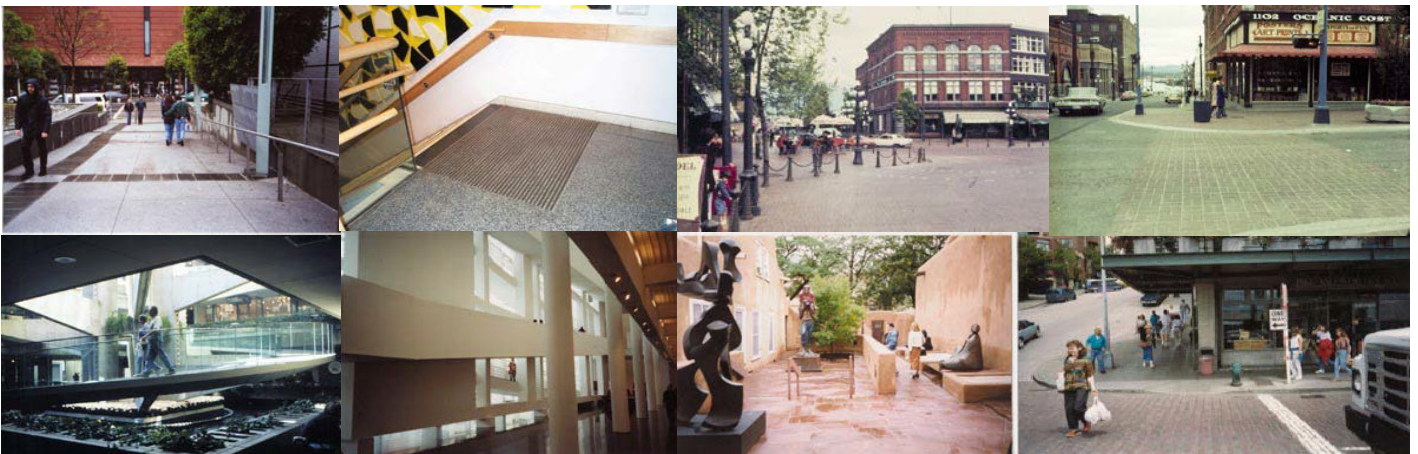
1. 순환시스템의 문제
2. 출입의 문제
3. 길 찾기 문제
4. 서비스 획득과정의 문제
5. 공공 시설의 운영의 문제



### 01. 순환 시스템의 문제

외부 경로 계획 및 설계 : **사람들은 길에서 예상치 못한 장애물을 발생하지 않아야 합니다.**

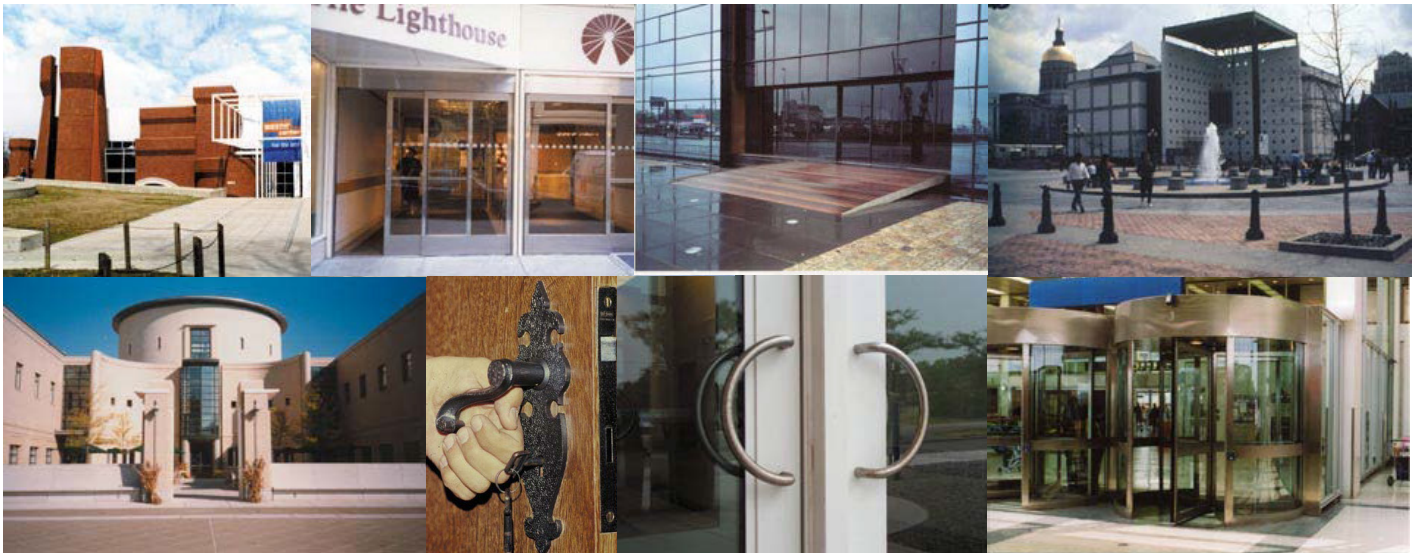
직접적인 액세스, 앉을 곳의 제공, 자전거길 등 별도 길을 표시, 길의 경계 확실, 무광 재질, 미끄럼 방지 도로시설(맨홀, 환기구 등) 표시 또는 제거, 2% 경사 유지, 경사로 사전 고지 또는 색 분리 재료 분리 경사로 5% 이내 억제, 횡단보도 조명 질 향상, 횡단보도 신호음 강화, 모든 보행로의 접지력 강화, 고품질 경사로(램프) 확보, 보도중심 조명의 확보, 보행로의 돌출 시설 방지, 실내 복도의 구름바퀴 소리 억제, 명순응 암순응 거리 확보, 에스컬레이터, 엘리베이터를 동일시 말 것, 탈출 및 안전도로 시스템의 강화, 다양한 언어, 시각 정보를 이용한 안전확보 등





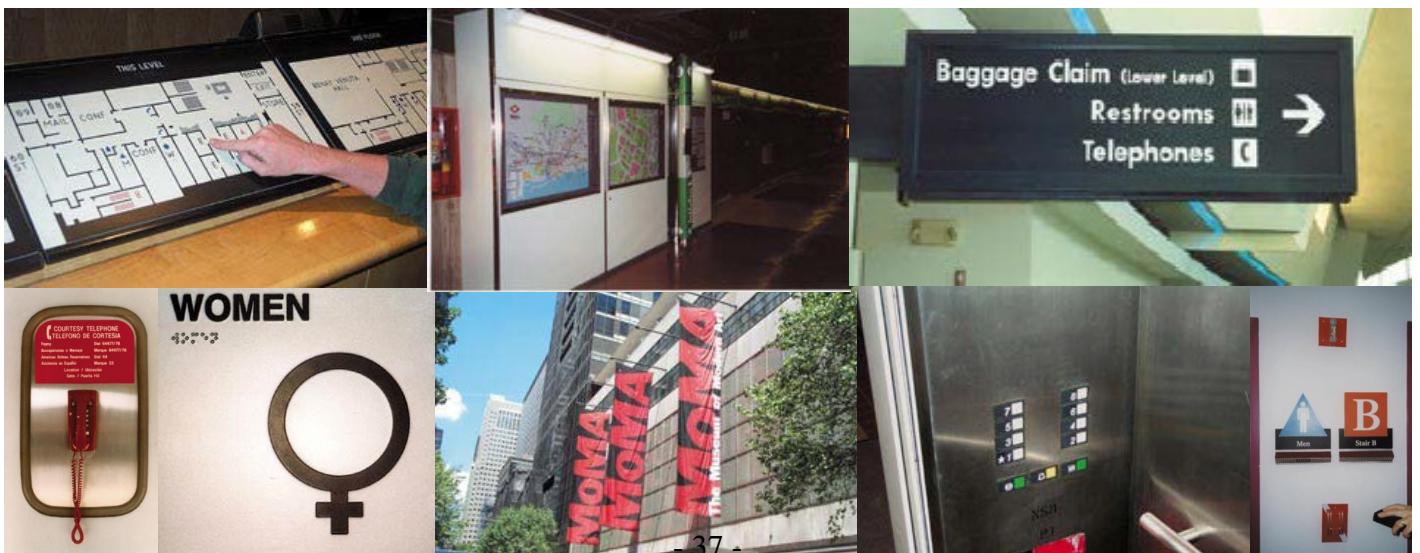
## 02. 건물과 지역의 입출 권역의 문제

건물 찾기와 랜드마크 이미지의 확보, 각 건물의 출입구의 명확한 구분, 출입구의 실내 외 경계에서 생기는 감각 문제의 해소, 이동 보행성의 안전성과 접근성 강화, 적절한 출입구의 개폐 속도 점검, 개폐에 사용되는 힘의 측정, 개폐장치의 크기, 보행장애자 도움 환경 확보(유모차, 돕는 행인 공존), 반려견 동행 범위, 이동사인 및 주요 도시간 이동 정보의 인지성 확보제공 등



## 03. 길찾기의 문제

**경로/순환, 표시, 노드, 모서리, 지역/지구** 즉 5개의 길 찾기 요소가 있습니다. 이러한 시각적 접근성과 함께 매우 보기 쉽고 이해하기 쉬운 도시 정보 환경에 대한 설계 기준을 수립함. 엘리베이터 등 시설 정보의 명확성, 권역과 권역의 연계성 확보, 화장실 등 유틸리티 환경의 명확한 유도성, 지리적 표시 장치 및 기호를 설치함(지하철 사인 도시가로 사인 등 목적지 사인), 시각, 청각, 촉각 등 감각정보 장치를 적극 활용함. 페이빙 등을 이용하여 길 연속, 길 끝남 같은 정보를 보조함. 도시 사인의 가독성, 색상운영 (70% Hue 차이) 반복 검출 정보, 비정형 조형언어 권장, 낮은 정보 수준의 종합 안내도 운영, 내 위치 알림 강화, 대문자 중심 표기 지양, 그림문자 권장, 일관된 글꼴과 크기 운영, 건물명을 표시하는 장치 권고, 응급 정보의 명확한 차별화



**쇼핑센터 및 상가의 문제** : 제품전시, 직원운영, 줄서기, 대기 공간, 서비스데스크, 인포메이션, 공중정보기기, 은행기기, 자동판매기, 티켓 발권기

※ 벤딩머신의 경우 한 손으로 운영 가능하도록 권고, 다국어 지원 강화, 인포메이션 및 민간 서비스의 방법 제시(테이블 높이 등), 줄서기 공간의 경우 유틸리티 동반 권고, 환기, 차양, 차음 등 권고, 대기 15분 이상시 대기 의자 설치 의무 등, 쇼핑몰의 경우 24~48 인치 내에 설치 운영

**공공편의시설의 문제** : 보편적 인 사용성을 보장하기 위해 모든 공공 시설에 통합해야 합니다 몇 가지 주요 특성이 있다. 상호 작용과 안전을 포함한다. 은행망 등 정보 시설의 경우 비상통신 등 비상 시설의 확보, 화장실의 경우 특수 화장실을 가족실형 화장실로 권고, 공공디스플레이영역의 경우 (음성, 신호음, 점자 등) 항시 작동 요구, 정보시설의 경우 미디어, 인쇄물, 안내사인 등 복수 장치 권고), 공중전화의 사회안전시설화 공공대피소의 운용 (버스 정류장, 환승장 등), 음수대의 위생성과 안전성 활성화

**특수시설의 문제** : (1) 문화 시설, (2) 공공 가설 및 엔터테인먼트 시설, (3) 참가자 스포츠 및 레크리에이션 시설, (4) 임시 숙박 시설 (5) 작업장 시설 6) 시민 서비스 관련 시설 등 여섯 점유 유형에 대한 문제

**문화시설, 공공편의시설, 엔터테인먼트 시설, 임시 숙박 시설, 직장 내 시설, 다양한 휴먼 서비스 시설 등등**

## 유니버설 디자인과 공간의 권리

- 유니버설 디자인은 삶의 보편적 가치를 추구하는 인권의 지향점과 맞닿아 있는 대안적 디자인  
⇒ 인간의 기본적 욕구인 삶의 관계에 제약 없이 누구나 동등하게 참여하는 것을 추구
- 유니버설 디자인을 공간에 대한 기본적 권리 차원에서 접근하면?
  - 공간의 민주화: 공간의 기획 및 건설에 모든 사람이 자유롭게 참여함
  - 공간의 평등성: 공간의 접근이나 이용이 누구에게나 동등하게 주어지게 함
  - 공간의 복지: 공간 환경의 개선과 공간의 공동 이용을 통한 사회적 서비스



## 유니버설 디자인의 체계

