

SketchUp Students Design Competition APAC 2026

Inherited Futures

Content

1. 디자인 공모전 주제 “ **Inherited Futures** ”
2. 공모 지침
3. 공모전 과제
4. 공모전 가이드라인 및 규정
5. 제출 요건
6. 공모전 일정
7. 심사기준
8. 시상 내용
9. 심사위원 소개
10. 자주하는 질문(FAQ)

1. 공모전 주제 “ Inherited Futures ”

모든 건축물은 하나의 역사를 물려받으며, 복합적인 건축적 유산을 통해 우리의 도시를 형성합니다. 전통 건축물은 문화적 기억과 기후에 대한 지혜를 담고 있지만, 사라지거나 단순한 유물로 보존될 위험에 처해 있습니다. 반대로, 수십 년간의 급속하고 획일적인 개발은 지역의 기후와 정체성을 충분히 반영하지 못한 건축물을 양산해왔습니다.

건축물의 상태와 관계없이, 그 구조체에 내재된 탄소(embodied carbon)는 이미 지불된 환경적 비용을 의미합니다. 이를 또 다른 건축물로 대체하는 것은 아무것도 해결도 배움도 남기지 못합니다.

본 공모전은 학생들이 기존 건축물을 탐구하도록 요구합니다. 그 안에 담긴 기후에 대한 지식, 문화적 기억, 성취와 실패, 그리고 결함까지 모두 포함하여, 이를 새로운 창조를 위한 출발점이자 원재료로 삼도록 합니다. 과정은 현재 존재하는 것에 대한 철저한 대지 및 현황 분석에서 시작되며, 외부에서 덧붙이는 것이 아니라 내부로부터 발견되는 창조로 이어집니다.

결과물은 단순한 복원이 아닙니다. 이 특정한 장소, 문화, 기후 그리고 그 기억과 유산에 깊이 뿌리를 둔 새로운 미래를 제안하는 것입니다.

2. 디자인 지침

- 참가자는 자신이 속한 도시 또는 국가 내의 기존 건축물을 선정하고, 이를 기반으로 새로운 건축적 중축 및 개입을 제안해야 합니다.
- 건축물의 용도는 참가자가 자유롭게 설정할 수 있습니다. 다만, 해당 용도는 기존 건축물에 새로운 의미와 역할을 부여하는 핵심 요소로 작용해야 하며, 그 타당성은 디자인 설명문을 통해 명확히 설명되어야 합니다.
“커뮤니티 문화센터(Community Cultural Centre)”는 기본적인 출발점으로 활용할 수 있으나, 보다 새롭고 창의적인 용도 제안 역시 적극 권장됩니다.
- 기존 건축물은 다음과 같이 다양한 유형에서 선택할 수 있습니다:
옵션 1: 유산/역사적 건축물
도시, 국가의 랜드마크 또는 전통 건축물을 대상으로, 그 안에 축적된 기후 대응 방식과 문화적 의미를 탐구
옵션 2: 일반적인 건축물
어디서나 볼 수 있는 오피스 건물, 유휴 공간(사용되지 않는 창고 등), 기능 위주의 건축물 등을 대상으로, 기존의 환경적 한계를 개선하고 새로운 용도로 재해석(재정의)
- 기존 건축물 선정 기준:
 - 반드시 건축적으로 중요한 의미를 가지거나 유명할 필요는 없음
(등록문화재와 같은 유산일 수도 있고, 평범하거나 완성도가 낮은 건축물도 가능합니다.)
 - 단, 실제로 존재하며, 특정한 장소에 위치한 건축물이어야 함
 - 그 건축물이 지닌 역사(기념비적이든 일상적이든, 성공적이든 한계가 있든)는 해당 지역의 문화와 기후를 이해할 수 있는 단서를 제공해야 합니다.

3. 설계 지침

3.1 설계 접근방식 : 새로운 건축적 증축 및 개입은 기존 건축물을 전면 철거해서는 안됩니다. 기존 건축물에 반응하고, 그로부터 배우며, 필요할 경우 보완하거나 개선하는 방향이어야 합니다. 기존 건축물의 불완전성 역시 이번 공모전의 주요한 부분입니다.

3.2 규모: 새로운 설계안의 총 연면적은 기존 건축물 연면적의 최소 30% 이상, 최대 75% 이하여야 합니다. 기존 건축물의 연면적 산정 기준과 계산과정은 명확히 문서화하여 제출해야 합니다.

3.3 구조의 명확성: 최종 설계안에서 기존 건축물의 구조는 명확하게 드러나고 이해될 수 있어야 합니다. 부분 철거는 건축적 논리상 반드시 필요한 경우에 한 해 허용되며, 그 필요성과 타당성은 디자인 설명문에 명확히 제시되어야 합니다.

3.4 기후 대응: 새로운 제안은 대상지의 기후를 충분히 고려하여 설계되어야 합니다. 이를 위해 건물 배치, 일사조절 및 차양계획, 자연 환기, 재료 선택 등 기후 대응 전략이 명확히 반영되어야 합니다. 또한 프로젝트 초기 단계에서 “SketchUp PreDesign”을 활용해 과거 기후 데이터를 분석하고, 이에 기반한 설계 전략을 도출할 것을 권장합니다. PreDesign은 스케치업 교육용 스튜디오 버전(학생용/교육자용/University)에 포함되어 있으며, 별도의 설정이나 추가 비용 없이 사용할 수 있습니다.

3. 설계 지침

3.5 용도: 참가자는 건축물의 용도를 자유롭게 재정의할 수 있습니다. 커뮤니티 문화센터, 상업 시설, 커뮤니티 스파, 또는 전혀 새로운 유형의 프로그램까지 모두 가능합니다.

다음은 건축물에 포함될 수 있는 공간 구성의 예시입니다:

- 주요 공용공간(Core Public Spaces): 다목적 홀(Flexible Hall), 갤러리 또는 전시공간, 공용 로비 및 안내데스크 등
- 편의 및 지원시설: 카페 또는 공용 주방, 지원 공간(서비스 공간) 등
- 운영 및 관리 공간(Back of House & Operations): 직원 공간 및 운영 사무실, 창고 및 장비 보관실, 폐기물 및 재활용 집하장 등

참가자는 위 예시에 제한되지 않고, 설계 의도에 충분한 근거를 바탕으로 건축물 내 공간을 자유롭게 구성할 수 있습니다.

3. 설계 지침

3.6 소프트웨어 요구사항: 스케치업 원본 모델파일(*.skp)은 반드시 제출해야 합니다. 렌더링, 도면작성, 프레젠테이션을 위해 다른 소프트웨어를 사용하는 것은 가능하나, SketchUp 원본 모델 파일 제출은 필수이며, 미제출 시 심사에서 제외됩니다. 제출된 스케치업 원본파일은 심사 과정에서 디자인 프로세스 및 설계 의도를 판단하는 핵심 자료로 활용됩니다.

3.7 제안의 핵심: 참가자는 다음 세가지 질문에 대한 건축적 답변을 제시해야 합니다:

1. 제안하는 건축적 증축 및 개인 요소는 무엇인가?
2. 매스와 입면은 왜 그렇게 설계되었는가?
3. 해당 설계는 공간적, 기후적 측면에서 그리고 기존 건축물과의 맥락적 관계 속에서 어떻게 작동하는가?

4. 공모전 가이드라인 및 규정

참가 자격 : 본 공모전은 건축, 인테리어 및 기타 디자인 관련 전공에 재학중인 고등 교육기관 학생(대학교, 전문대학교, 기술학교, 폴리텍 등)을 대상으로 합니다.
참가자 또한 유효한 스케치업 라이선스를 보유하고 있어야 하며, 스케치업 활용 능력을 갖추고 있어야 합니다.

팀 구성 : 각 팀의 최대 3명의 학생으로 구성되며, 반드시 지도교수 또는 강사, 디자인 튜터 1명을 멘토로 포함해야 합니다. 멘토의 역할은 자문에 한정됩니다.
최종 제출물인 3D 모델, 도면 및 발표 자료는 반드시 팀에 속한 학생이 직접 제작해야 합니다. 멘토는 개념적/기술적 조언을 제공할 수 있으나, 직접적인 모델링, 도면 작성, 발표 자료 제작에 참여할 수 없습니다.

공모전 진행방식 : 본 공모전은 다음 두 단계로 진행됩니다 :

1. 온라인 단계: 1차 작품 제출 및 평가
2. 오프라인 단계(최종 발표): 1차 심사를 통해 선정된 8개 팀이 심사위원단 앞에서 현장 프레젠테이션(PT) 진행

창작성 : 모든 제출물은 본 공모전을 위해 새롭게 제작된 창작물이어야 하며, 기존에 제출되었거나 공개된 적이 없어야 합니다.(이전에 제출 또는 공개된 작품임이 확인되는 경우, 수상이 취소됩니다.)

지식재산권(IP) : 참가자는 작품 제출 시, 자신의 모델 및 발표 자료를 트림블 스케치업의 홍보 및 마케팅 목적으로 활용하는 것에 동의하게 됩니다. 또한 참가자는 사용된 모든 외부 자료에 대해 적절한 출처를 명시해야 하며, 타인의 지식재산권을 침해하지 않도록 유의해야 합니다. 이에 대한 책임은 참가자 본인(팀)에 있음을 확인합니다.

실격처리 : 표절이 확인되는 경우, 해당 팀은 즉시 실격처리 됩니다.

규정 변경 : 트림블 스케치업은 필요 시 공모 요강을 수정하거나 변경할 수 있으며, 모든 변경 사항은 참가자에게 사전 공지됩니다.

5. 제출물

5.1. 디지털 프레젠테이션

- 하나의 파워포인트(PowerPoint) 파일로 제출하며, 최대 20장 이내로 구성해야 합니다.
- 슬라이드는 16:9 비율의 가로형(Landscape)으로 작성해야 합니다.
- 프로젝트는 건축 도면, 다이어그램, 모델, 사진, 시각적 분석을 중심으로 전달되어야 합니다.
- **텍스트 사용기준:**
 - 슬라이드 내 텍스트는 제목, 라벨, 짧은 설명 문구로 제한됩니다.
 - 완전한 문장의 사용은 허용되지 않습니다: 특정 도면을 설명하기 위해 문장이 필요하다면 해당 도면은 충분한 전달력을 갖추지 못한 것으로 간주됩니다.
- 프레젠테이션 필수 포함사항:
 - 기존 건축물의 분석 (구조, 공간구성, 환경 성능, 문화적 맥락)
 - "SketchUp PreDesign"을 활용한 기후 분석 과정 및 결과
 - 설계 개념 및 논리(무엇을, 왜, 어떻게 제안하는가)
 - 건축 도면 (적절한 축척의 평면도, 입면도, 단면도)
 - 기존 건축물과 새로운 제안과의 관계를 보여주는 내/외부 투시도 및 공간 시각화(시퀀스): 최소 1개 이상
 - 제안된 용도 및 공간 구성

5.2. 설계 설명서

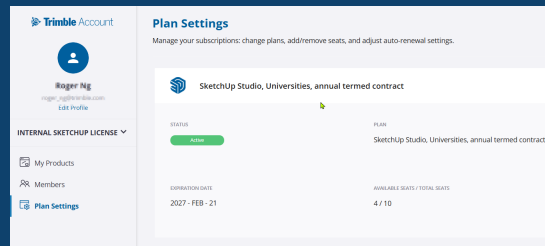
- A4 1페이지 분량의 PDF 형식으로, 300단어 이내로 작성하여 제출해야 합니다.
- 필수 포함사항: *제안하는 건축적 대안은 무엇인가? / 그 형태는 왜 그렇게 설계되었는가? / 해당 설계는 공간적, 기후적 측면에서, 그리고 기존 건축물과의 관계 속에서 어떻게 작동하는가?*
- **작성형식:** 텍스트로만 작성해야 하며, 이미지/다이어그램/렌더링 등은 포함할 수 없습니다.

5.3. 스케치업 모델 파일 원본 (*.skp)

- 스케치업 원본 모델 파일을 제출해야 합니다.
- 스케치업 모델은 제안된 건축적 설계안과 기존 건축물과의 관계를 정확하게 표현해야 합니다.
- 다음 중 하나의 방식으로 일조/자연 채광 분석 자료를 제출해야 합니다.
 - 일조 분석 익스텐션을 활용한 자연 채광 분석 스크린샷 제출
 - 모델 내 Scene(장면) 기능을 활용한 일조 시뮬레이션(Shadow Study) 구성
(춘분 / 하지 / 동지 기준, 오전 9시 / 정오 / 오후 3시: 총 9개의 장면)

5.4. 면적 개요표(Floor Area Documentation)

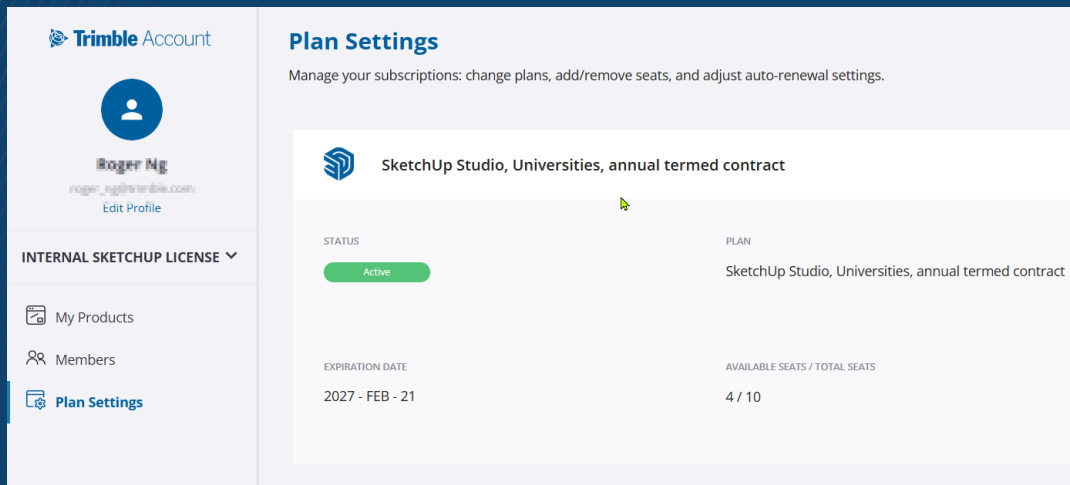
- 면적 산정근거는 파워포인트 프레젠테이션 자료에 반드시 포함되어야 합니다.
- 다음 항목을 명확하게 제시해주세요.
 - 기존 건축물의 연면적 및 제안하는 설계안의 연면적
 - 연면적 증가 비율
 - 각 실별 면적 구성 내역



5.5. 스케치업 라이선스 보유 증빙(팀당 최소 1개의 라이선스 보유 증빙)

- AMP 화면을 캡처하여 제출해야 하며, (Account Management Portal), 캡처된 이미지에는 참가자의 이메일주소가 식별가능한 수준으로 명확히 표시되어야 합니다.
 - AMP 접속 주소: <https://ecom-prd.trimblepaas.com/account/organization>

<예시 이미지>



5. 공모전 일정

공모전 공고

2026년 4월 27일

참가 등록기간

2026년 4월 27일~26년 5월 22일

온라인 브리핑

(스케치업 에코시스템 및 심사위원 Q&A)

2026년 5월 7일

작품 제출 마감

2026년 7월 19일

본선 진출 8팀 발표

2026년 8월 17일

최종 발표

2026년 9월 17일

최종 수상자 발표

2026년 9월 17일

6. 심사기준

제출된 설계안은 전문가로 구성된 심사위원단에 의해 다음 기준에 따라 평가됩니다:

심사기준	비중	중점 심사내용
문화적 이해, 기후 대응 및 설계 논리	30%	- 참가팀이 기존 건축물의 문화적 맥락과 친환경 성능을 얼마나 깊이 이해하고 있는가? - 설계 논리는 명확하게 제시되고 있는가? - 제안된 설계안은 기존 구조체로부터 논리적으로 도출되었는가?
건축적 완성도	30%	- 설계는 공간적, 구조적, 용도적 측면에서 충분히 완성도 있게 해결되었는가? - 기존과 새로운 요소 간의 관계는 명확하면서도 창의적으로 드러나는가? - 운영 및 지원공간(Back-of-house)이 공용공간과 균형 있게 계획되었는가?
스케치업 활용도	40%	- 도면, 모델링, CG 및 렌더링 표현이 효과적으로 활용되었는가? - 스케치업 모델은 디자인 프로세스를 충실히 반영하고 있는가? - 도면은 명확하고 정확하며, 적절한 축척으로 표현되었는가? - 스케치업 활용 방식이 각 설계 단계에서 명확하게 드러나는가? ※ 스케치업 에코시스템 및 신규 기능 소개

7. 수상내역

온라인 예선을 통과한 상위 8개팀

- 각 팀당 USD 1,000 지급
- 2026년 9월 16일~18일, 발리에서 진행되는 최종 발표 초청
항공권(이코노미) 및 숙박(팀당 1객실) 제공

본선 수상자

- 1위 : USD 2,000 (현금) + CAD 설계 전용 SpaceMouse Enterprise Kit 1대
- 2위 : USD 1,500 (현금) + CAD 설계 전용 SpaceMouse Enterprise Kit 1대
- 3위 : USD 1,000 (현금) + CAD 설계 전용 SpaceMouse Enterprise Kit 1대
- 최우수 발표상: CAD 설계 전용 SpaceMouse Enterprise Kit 1대 + SpaceMouse Compact 3대

8. 심사위원 소개

Trimble Solutions



Chris Brashar

SketchUp Global
Trainings Manager

Denver, USA

Industry



Yang Soo-In

Design Director, Lifethings Inc.,
ex Adjunct Assistant Professor, Columbia
University, GSAPP, NY, USA

Seoul, Korea

Academia



Kevin Hui

Architecture educator, content
creator and co-founder of
Archmarathon, a public-facing
architectural literacy platform with a
combined following of over 880,000

Melbourne, Australia

Q: 인테리어 디자인까지 포함해야 하나요, 아니면 외부 설계에만 집중하면 되나요?

A: 인테리어 디자인을 상세하게 수행하는 것은 필수사항이 아닙니다. 단, 용도 구성과 내부 공간 배치를 설명할 수 있도록 2D 도면은 반드시 제출해야 합니다. 렌더링 등을 통해 실내 공간의 특성을 표현하는 것은 가산 요소가 될 수 있으나 필수는 아닙니다.

Q: 기존 건축물을 정확하게 디지털 모델로 구현해야 하나요?

A: 아니요, 기존 건축물의 디지털 모델은 반드시 정확할 필요는 없습니다. 단, 제안하는 설계안은 기존 건축물과 조화롭게 어우러져야 합니다.

Q: 규모의 제한이 있나요?

A: 아니요, 하지만 학생의 수행 가능 범위 내에서 관리 가능한 대상지를 선택하는 것이 권장됩니다.

Q: 스케치업의 기능과 에코시스템, 확장 프로그램(익스텐션)에 대해 더 알고 싶다면 어떻게 해야 하나요?

A: 아래 링크를 참고하시기 바랍니다.

[스케치업 에코시스템 자세히 보기](#)

[스케치업 신규 기능 자세히 보기](#)

Q: 결과물은 어떻게 제출하나요?

A: 별도의 제출 링크가 제공될 예정이며, 프레젠테이션 파일(PowerPoint), 스케치업 모델(skip), 기타 관련 자료를 해당 링크에 업로드하시면 됩니다.

Q: 발리에서 최종 발표를 하게 되면 숙소와 항공편은 지원이 되나요?

A: 네, 지원됩니다. 숙소는 팀당 2개의 2인실을 제공할 예정입니다. 따라서 교수님(튜터 또는 멘토)은 학생 중 한 명과 방을 함께 사용해야 합니다. 팀 구성원의 성별이 다른 경우, 같은 성별끼리 방을 사용하도록 조치할 계획입니다. 예를 들어, 한 팀에 남학생 2명, 여학생 1명, 남성 교수(강사, 튜터) 1명이 포함된 경우, 남학생들은 서로 방을 함께 사용하게 됩니다. 여학생은 다른 국가의 여학생과 같이 방을 배정받을 수 있으며, 남성 교수는 다른 국가의 교수와 함께 방을 사용할 수 있습니다. 항공편은 숙박 일정에 맞춰 왕복 이코노미 항공편으로 지원되며, 지역 총판에서 항공권 발급에 필요한 서류를 요청할 수 있습니다.

Q: 오프라인 최종 발표(Onsite Live Presentation)

A: 발표는 참가자의 모국어로 진행할 수 있습니다. 다만, 제출되는 모든 문서 및 발표 자료(Presentation Deck)는 영어로 작성되어야 합니다.

9. 발리 일정 안내

장소 : Anathera Resort Kuta Bali

Day 1 :

- 참가자 도착
- 산업별 세션 발표
 - Andrew Maynard <https://maynardarchitects.com/>
 - Soo In Yang <http://lifethings.in/>
- 웰컴 디너 만찬

Day 2 :

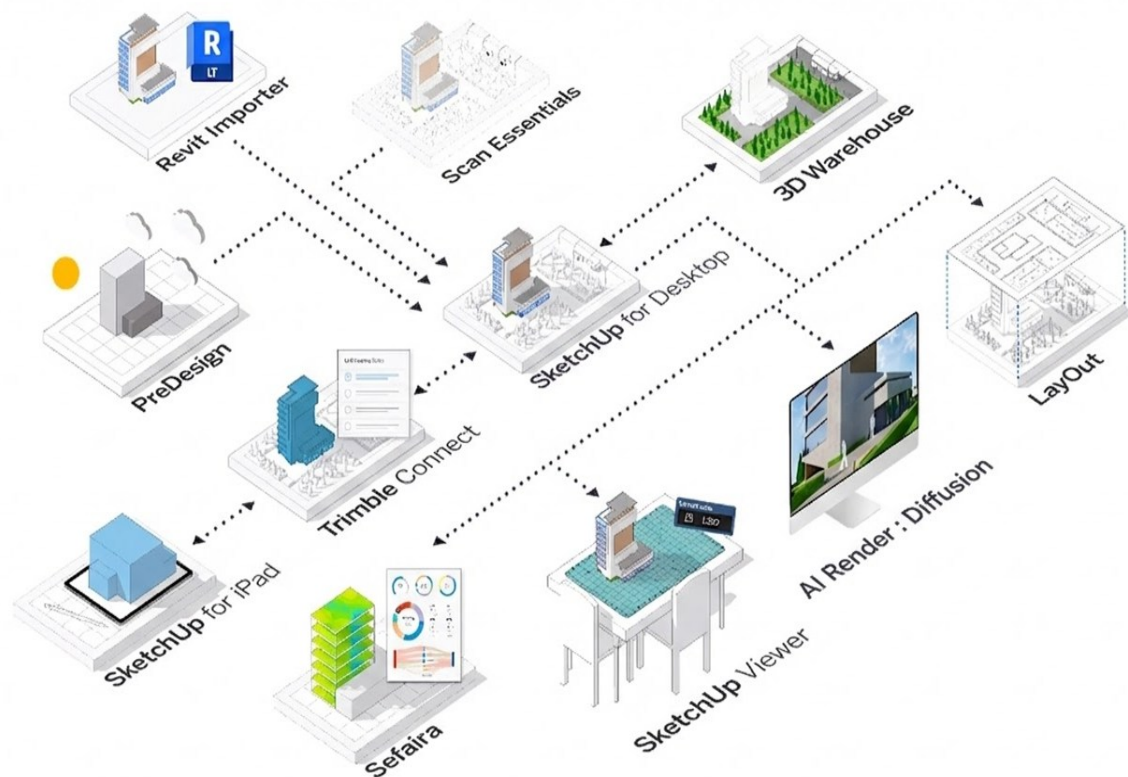
- 최종 프레젠테이션 진행
- 시상식

Day 3 :

- 필드 트립: IBUKU + Green Village
<https://greenvillagebali.com/>



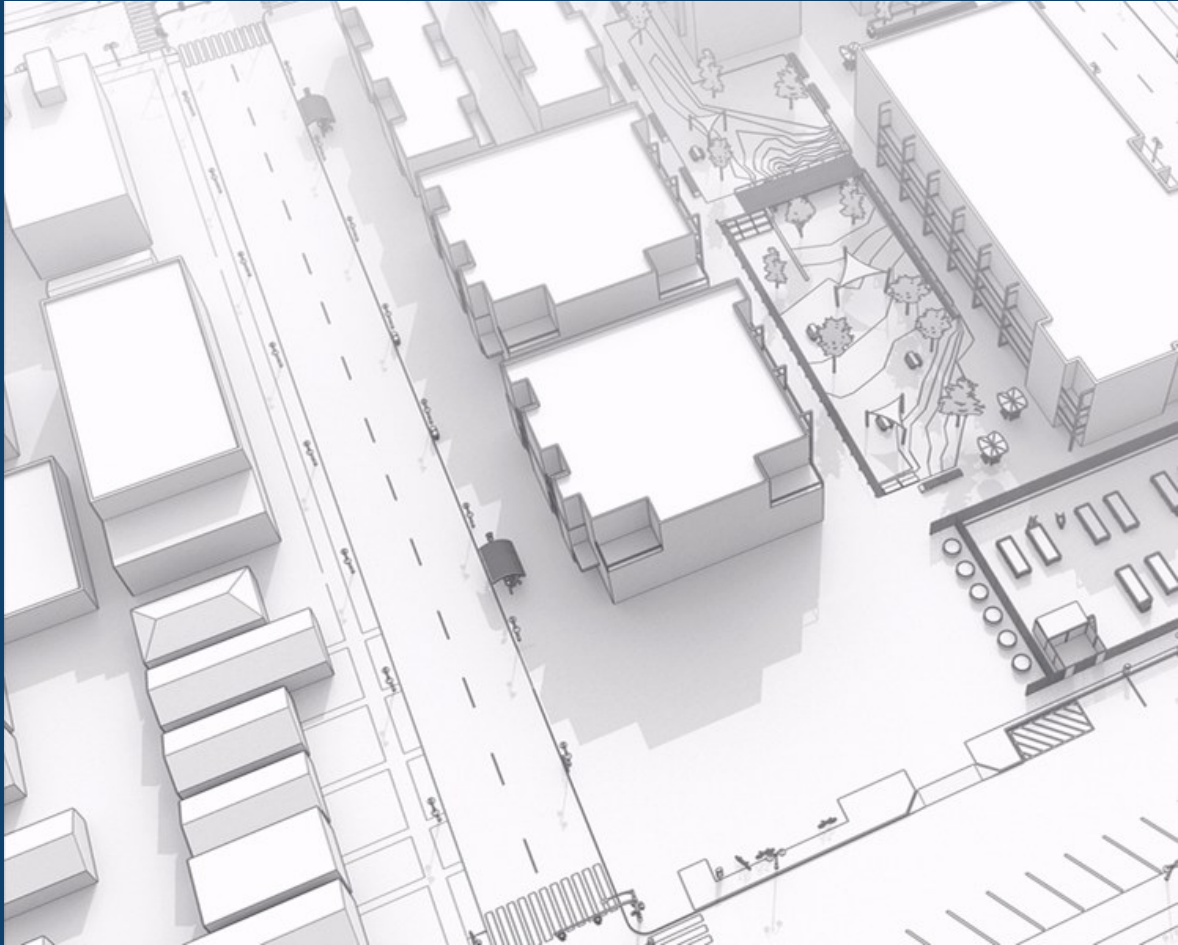
SketchUp Ecosystems





SketchUp Ecosystems

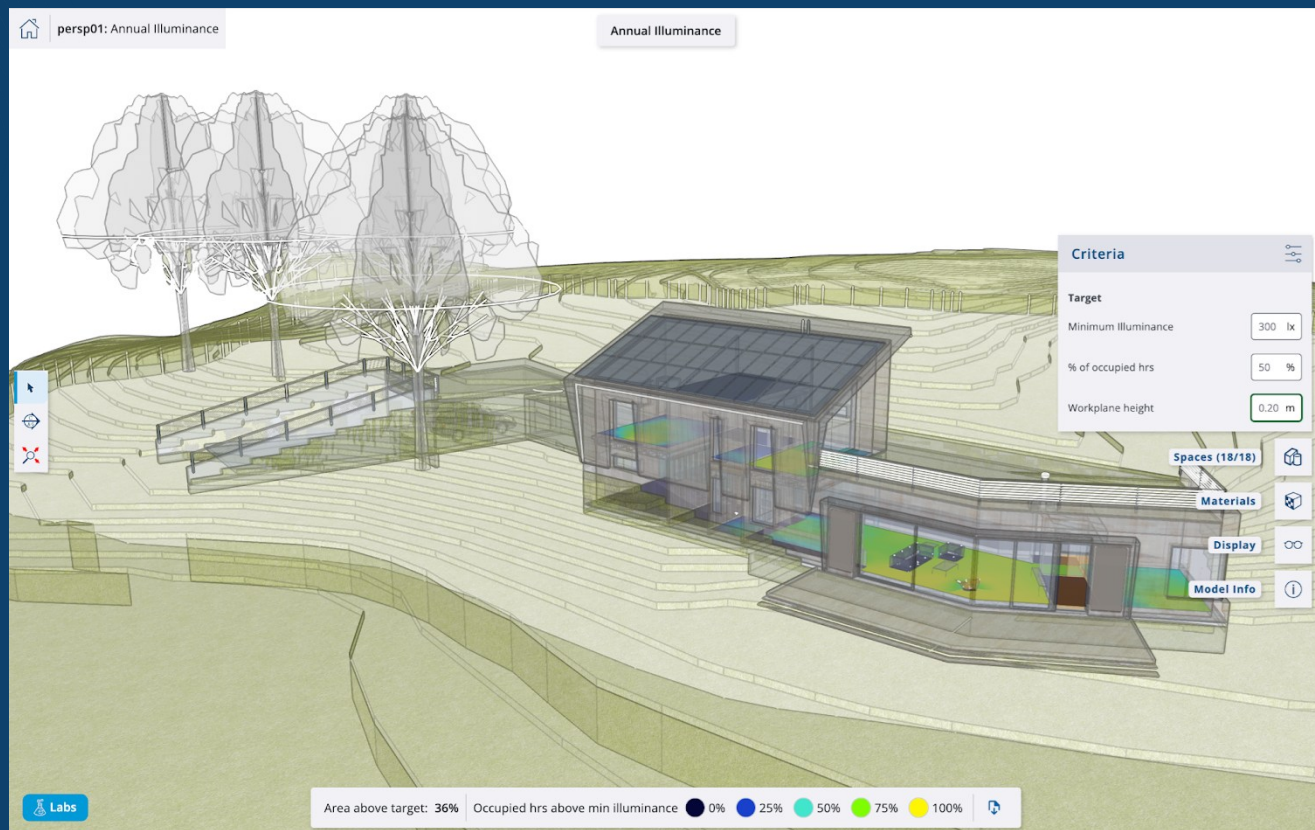
PreDesign



PreDesign

New Features

Daylight Analysis



Daylight Analysis tool in Extensions warehouse

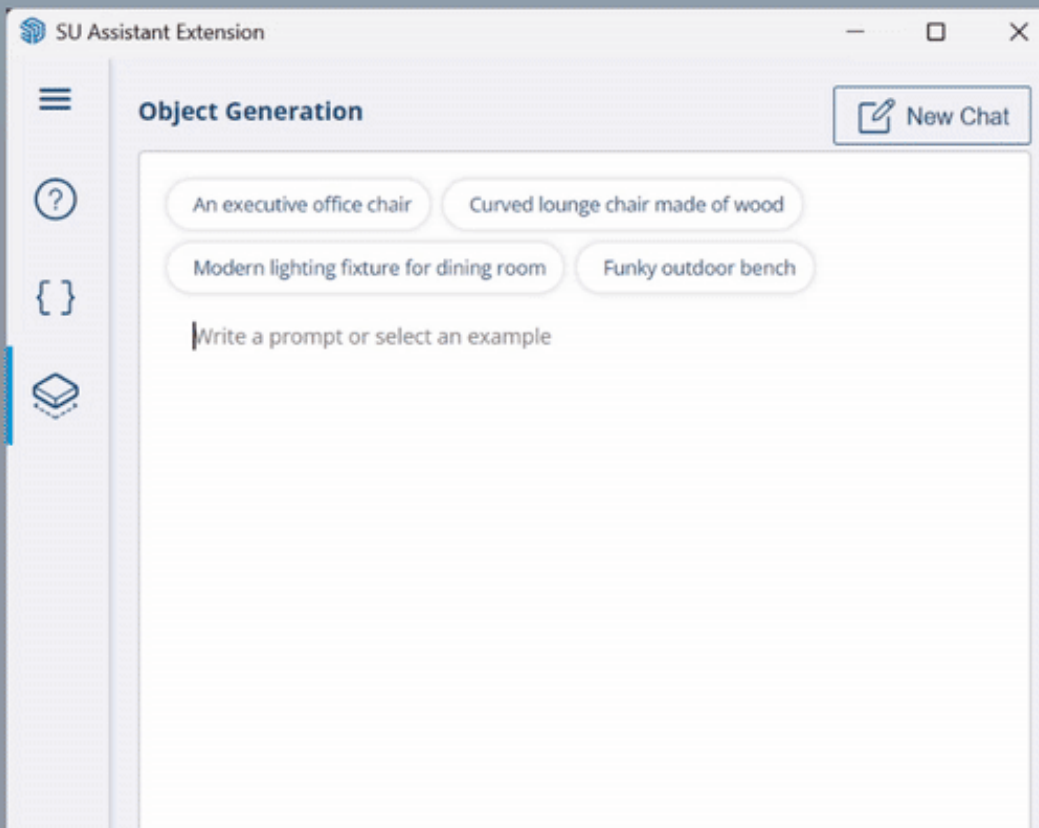
New Features

AI Render



New Features

AI Object Generation



A scenic photograph of the Pura Ulun Danu Beratan temple in Bali, Indonesia. The temple is a traditional Balinese structure with a multi-tiered, dark, conical roof and ornate carvings. It is situated on a small island in the middle of a calm lake, with its reflection clearly visible in the water. In the background, there are lush green mountains under a clear blue sky. A wooden walkway leads from the foreground towards the temple. Another smaller temple structure is visible on a small island to the right.

**# Think it. Sketch it. Build it #
Bring your design to next level !**

**SEE YOU @ BALI, INDONESIA
16-18 September 2026**