

# 송도랜드마크시티(A지구)경관상세계획 (변경)

OPEN GATE

NO STRESS SPACE

SILHOUETTE SCENE

제출문

인천경제자유구역청장 귀하

---

본 보고서를 「송도랜드마크시티(A지구) 경관상세계획」(변경)  
연구용역의 최종성과품으로 제출합니다.

---

2017.02.

송도랜드마크시티 유한회사

---

제출문

송도랜드마크시티 유한회사장 귀하

---

본 보고서를 「송도랜드마크시티(A지구) 경관상세계획」(변경)  
연구용역의 최종성과품으로 제출합니다.

---

2017.02.

(주)도시건축 소도

## 송도랜드마크시티(A지구) 경관상세계획 (변경)

### 목차 | Index

01	경관계획의 개요	09
02	경관현황조사 및 분석	11
03	경관기본구상	17
04	경관상세계획	26
05	부문별 계획	105
06	블록별 가이드라인	139
07	실행계획	248



그림 | 평면 시뮬레이션



그림 | 전체조감 시뮬레이션



그림 | Active 권역 조감 시뮬레이션



그림 | Edu 권역 조감 시뮬레이션



그림 | Eco 권역 조감 시뮬레이션

# 1

## 경관계획의 개요

---

1.1 일반사항

1.2 경관계획의 범위

# 1.1

## 사업개요

### 1.1.1 일반사항

#### ① 개요

사업명	송도 랜드마크시티 A지구 개발사업
위치	인천광역시 연수구 송도동 397번지 일원
범위	송도랜드마크시티 공동주택용지 및 인접부지
면적	409,218㎡ (도로 미포함)

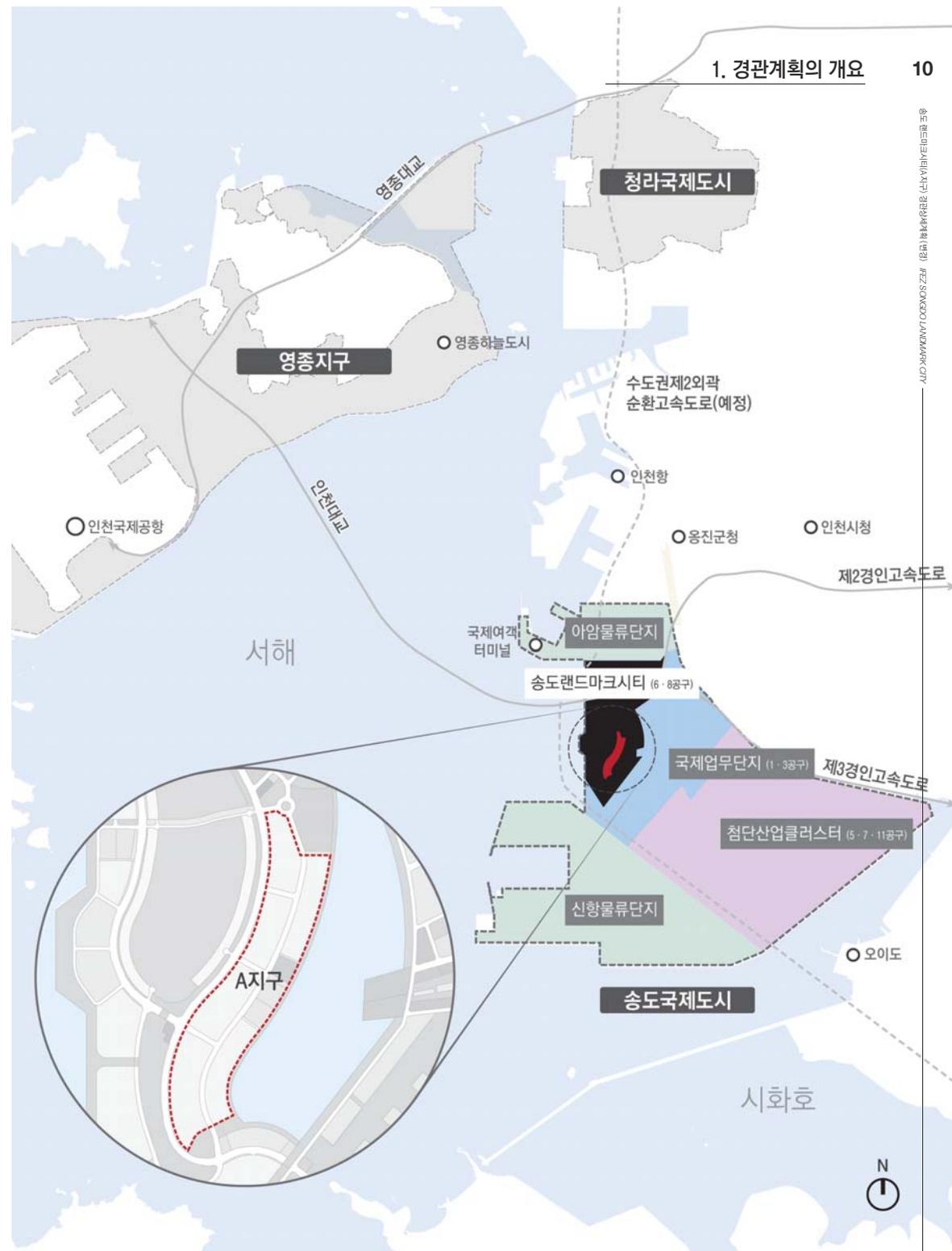
표 | 개요

#### ② 사업추진 배경 및 목적

- A지구는 송도랜드마크시티(6·8공구)의 선도개발사업 지역으로 IFEZ 중점경관관리구역(형성형)의 기본방향과 원칙에 부합하도록 하는 A지구 경관계획이 필요한 상황
- 이에, 지속가능하고 건강한 도시경관환경을 구현하여, 6·8 공구가 지향하는 송도국제도시 내 경관이미지를 형성하고, 향후 후속으로 진행될 송도랜드마크시티 개발사업의 선도적인 역할을 위해 본 경관상세계획을 수립한다.

#### ③ 사업의 추진경위

- 2015.04.13 - SLC 경관중점관리구역계획 기본구상 수립
- 2015.04.29 - SLC A지구 경관상세계획 구상 및 자문신청
- 2015.06.25 - IFEZ 경관위원회 1차 자문 완료
- 2015.10.15 - SLC A지구 경관상세계획 수립 및 자문신청
- 2015.11.27 - IFEZ 경관위원회 2차 자문 완료



# 2

## 경관현황조사 및 분석

---

2.1 대상지 경관현황

2.2 상위 및 관련계획 검토

2.3 경관현황 종합분석

# 2.1

## 대상지 경관현황

### 2.1.1 입지여건 분석

#### ① 녹지와 호수의 결, 바람(통경)과 조망의 켜

A지구는 서측으로 체육공원부지, 동측으로 호수가 위치하여 녹지와 물로 둘러싸인 천혜의 경관조건을 지니고 있어 자연경관요소에 대한 조망 확보 및 동선연계가 중요한 과제임

#### ② 중심상업지역과의 관계

A지구 북측으로 중심상업지역이 형성할 것으로 예상되며, 인접한 상업부지와의 경관적 연속성을 유지하는 것이 중요함

#### ③ 인천대교에서의 진입경관형성

A지구는 인천대교에서 진입시 노출되는 2번째 커로서, 인천대교에서 조망되는 스카이라인 형성이 매우 중요한 경관계획의 요소로 분석됨

#### ④ 1·3공구에서 조망되는 지구전경

- A지구는 호수변의 개방경관에 의해 1·3공구측 호수변에서 A지구의 전경이 조망되며 높은 노출빈도가 예상된다.
- 이에, 동측 호수변에서 조망되는 입체적 스카이라인과 랜드마크 경관형성이 필요함

#### ① 수변과 녹지가 인접한 입지

서측의 체육부지와 공원, 동측 호수로의 접근체계 및 통경 조성 필요



#### ② 중심상업지가 인접하여 위치

대상지는 북측의 상업지와 바로 면하여 이에 대한 경관처리가 필요



### 2. 경관현황조사 및 분석

#### ① 중심상업지역

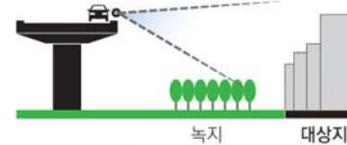
대규모 블록(Super Block)으로 구성된 집중적인 상업시설 배치

#### ② 녹지

운동시설(골프장), 대규모 공원 등의 녹지가 형성

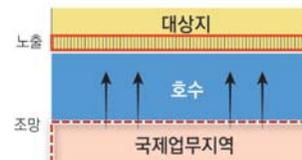
#### ③ 인천대교에서의 진입경관

인천대교에서 송도 진입시, 녹지에 의한 개방공간으로 대상지의 전면이 노출



#### ④ 1·3공구에서의 대상지 전경

국제업무지역 수변에서의 대상지 노출도를 원경 경관요소에 대한 계획이 필요

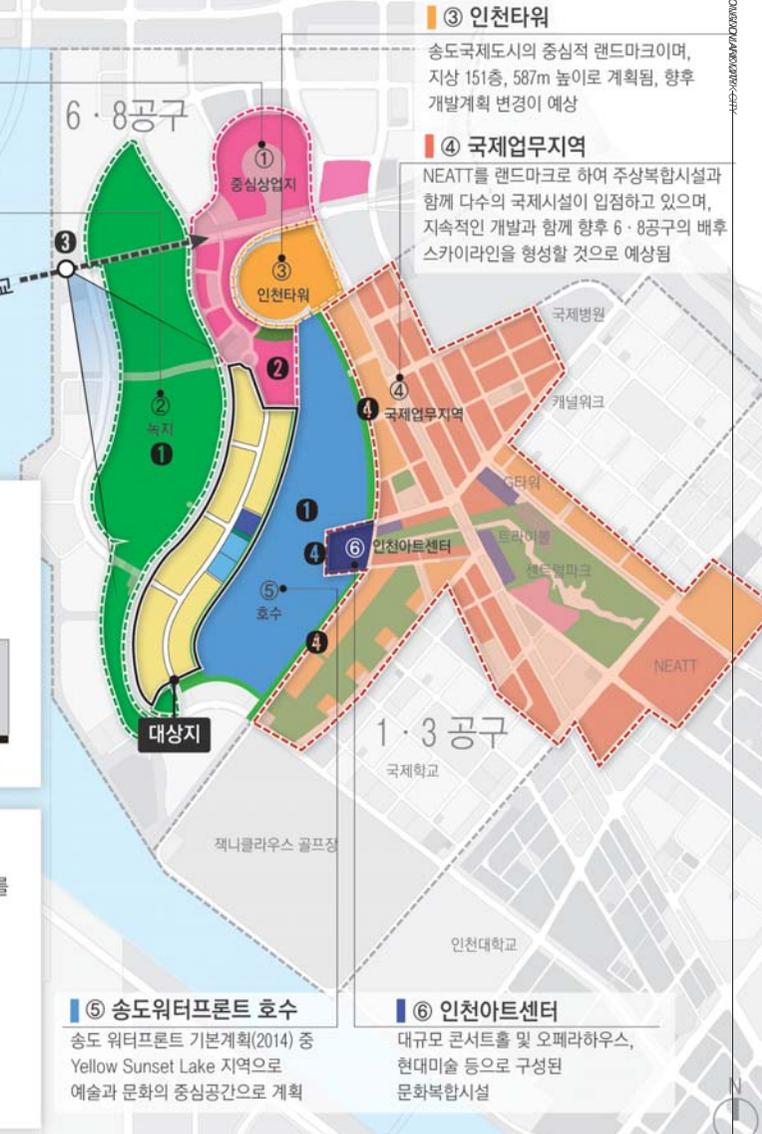


#### ⑤ 송도워터프론트 호수

송도 워터프론트 기본계획(2014) 중 Yellow Sunset Lake 지역으로 예술품과 문화의 중심공간으로 계획

#### ⑥ 인천아트센터

대규모 콘서트홀 및 오페라하우스, 현대미술 등으로 구성된 문화복합시설



# 2.1

## 대상지 경관현황

### 2.1.2 경관구조 분석

#### ① 토지이용계획

- a. 송도랜드마크시티의 높은 주택용지 비율에 따라 공동주택에 의한 단조로운 경관이 예상됨에 따라 이에 대한 해결방안 제시가 필요
- b. 또한, 높은 공원·녹지비율을 적극 활용하여 건강한 정주환경 및 도시숲을 조성한다.

#### ② 도로체계도

- a. 서측의 33m 도로는 차량의 속도가 빠른 통과교통의 성격이며, 동측의 27m도로는 지구 내부로의 진입도로로 차량의 속도가 느린 특성에 따라, 도로의 속도를 감안한 축경관계획이 요구됨

#### ③ 공원·녹지체계

- a. 지구 외측으로 환형의 보행순환체계가 형성되나 지구 내부의 동서방향으로 녹지 연결체계가 미약하여 이에 대한 경관적 해법이 필요

#### ④ 조망분석

- a. 대상지는 도시구조에 따른 '커'로 인해 중첩된 경관이 형성되는 특징이 있으며, 대상지의 근경으로는 자연경관, 중·원경으로는 도시경관 조망되어 조망거리에 따른 조망경관형성이 중요함

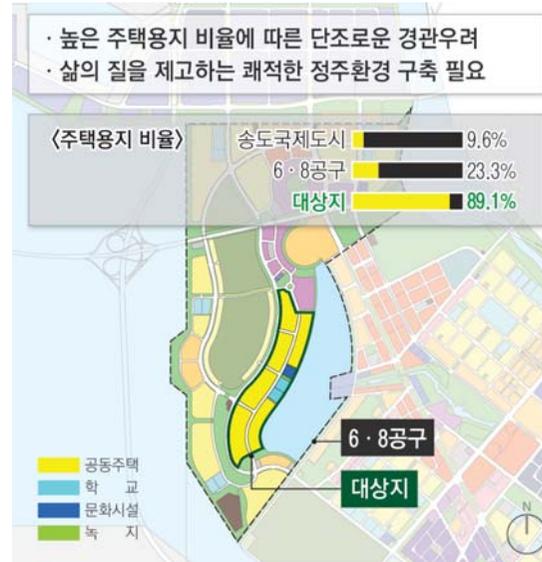


그림 | 토지이용계획



그림 | 도로체계도



그림 | 공원·녹지체계



그림 | 조망분석

# 2.2

## 상위 및 관련계획 분석

### 2.2.1 상위계획 분석

#### ① 계획의 위계 및 반영사항

- a. 상위계획은 사전경관계획 수립에 있어 계획기준의 근거로 활용한다.
- b. 인천광역시 - IFEZ - 송도국제도시 - 6·8공구 중점경관관리구역 - A 지구에 이르는 공간위계에 따라 상위계획을 검토하고,
- c. 상위계획의 기본방향과 경관구조를 바탕으로 보다 구체화된 계획을 제시하여, 광역차원에서 장소차원에 이르는 연속적이고 통합적인 경관을 형성한다.

위계	계획범위 및 방향
인천광역시 경관기본계획	인천 전지역의 경관형성 기본방향 제시
IFEZ 경관계획	송도, 영종, 청라의 3개지구 경관계획
6·8공구 중점경관관리구역 계획	IFEZ 경관계획에서 설정한 중점경관관리구역 계획으로 형성형 중점경관관리구역에 따라 기본방향 및 원칙을 제시
송도랜드마크시티 사전경관계획 (기본구상)	6·8공구 중점경관관리구역 계획의 기본방향 및 원칙에 따라 송도랜드마크시티의 기본방향 및 특화전략, 경관구조 및 구상(안) 제시
본 보고서 - 송도랜드마크시티 A지구 사전경관계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. 상위계획의 기본방향과 원칙의 위계를 준수하고 대상지에 적합한 구체화된 방향을 제시</li> <li>b. 상위계획에서 제시한 경관구조를 바탕으로, 경관구조를 세분화, 특성화하여 대상지만의 고유한 경관을 계획</li> </ul>

표 | 상위계획의 위계에 따른 계획 범위



그림 | 계획의 위계에 따른 반영사항

# 2.2

## 상위 및 관련계획 분석

### 2.2.2 관련계획 분석

#### ① 지구단위계획 검토

- 지구단위계획은 계획의 범위를 마련함을 목적으로 한다.
- 지구단위계획의 최고높이 제한을 통해 수변측이 낮은 도시공간구조를 지니고 있다.
- 송도 내 아파트 건축물 형태에 대한 정의가 모호하고 불분명하여 경관적 문제(경관장벽화, 높이 획일화 등)를 야기하는 원인이 되고 있다.
- A지구는 주거용지 위주로 계획되어 공공성 부분이 미약하다.
- 스카이라인을 극적으로 형성하기에 어려운 도시 구조이므로 통경축을 우선적으로 고려해야한다.
- A지구 수변측 중앙에 위치한 교육, 문화시설용지는 지구 내 최저층 구간으로 시각적 트임이 예상되며, 이를 감안한 전면부 스카이라인 계획 및 지표(Landmark) 경관계획이 요구된다.

	구분	계획내용	
공동주택 A11 ~ A16	건폐율	40% 이하	
		기준 160% 이하	A12, A15
	용적률	용적률 200% 이하	A11, A13, A14, A16
		허용 165% 이하	A12, A15
		용적률 205% 이하	A11, A13, A14, A16
	최고높이	80m 이하	A12, A15
		110m 이하	A11, A16
130m 이하		A13	
150m 이하		A14	
교육시설 ES4, MS3	건폐율	30% 이하	
	용적률	200% 이하	
문화시설 C1	최고높이	50m 이하	
	건폐율	60% 이하	
	용적률	250% 이하	
	최고높이	70m 이하	

표 | A지구 용량제한

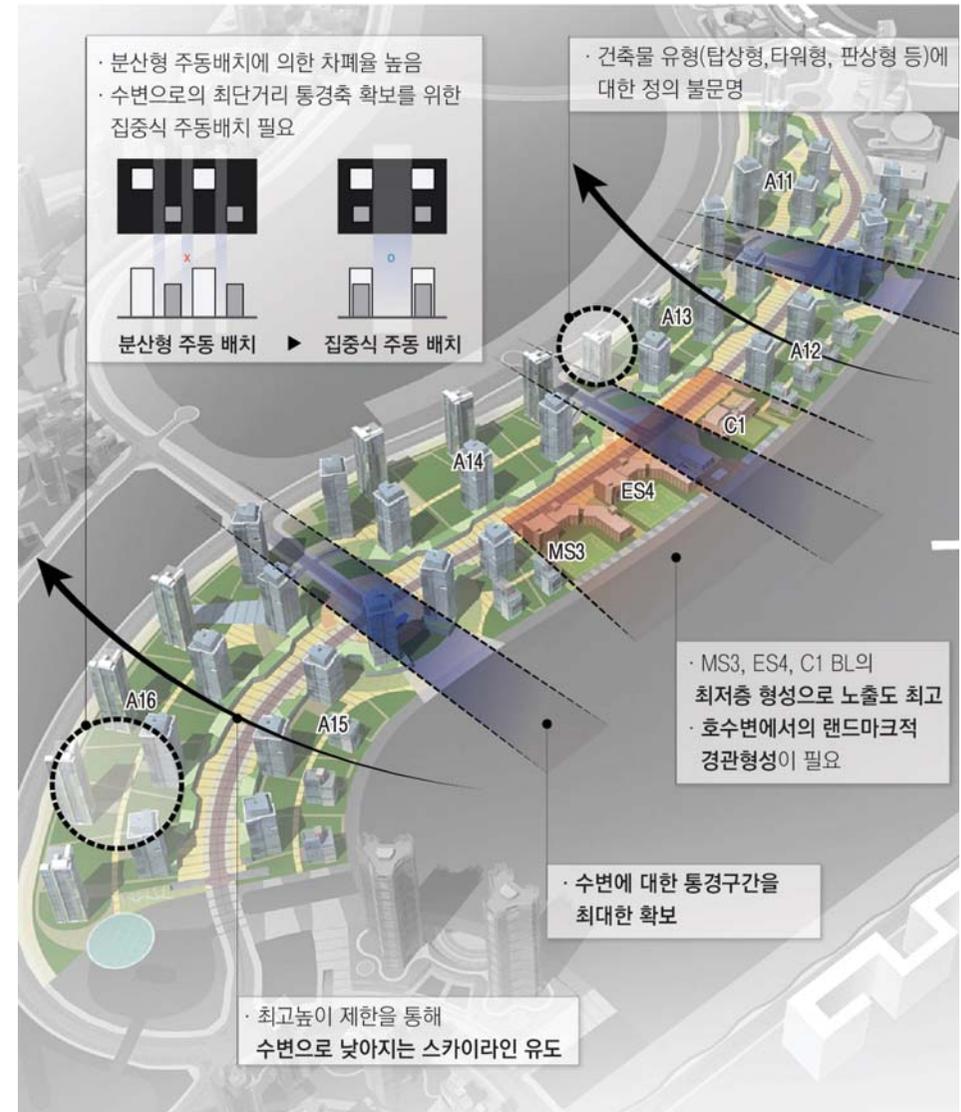


그림 | 지구단위계획 기준에 따른 용량 및 구조검토

# 2.3

## 경관현황 종합분석

### 2.3.1 종합분석 및 과제도출

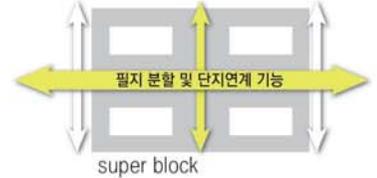
**1** 물과 녹지, 바람, 안개 등의 풍부한 자연경관요소의 보유

자연경관요소를 적극적으로 유입하는 건강한 경관환경 구축



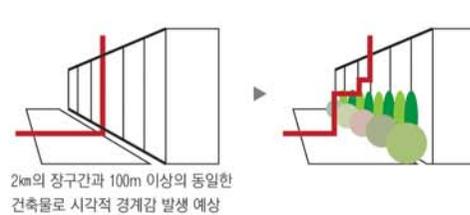
**3** 대형 필지로 인해 동서 간의 경관적 단절이 우려됨

단지를 관통하고 연계하는 통경축 설정 및 계획 필요



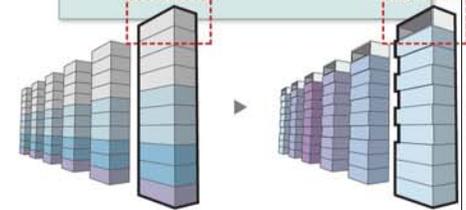
**4** 남북으로 형성된 장변의 커로 인해 경계감과 단절감 발생 예상

남북축의 경계감을 완화하는 경계부 처리 필요



**5** 공동주택용지의 집적된 배치로 단조로운 경관발생 우려

공동주택의 변화로운 연출을 위한 입면, 색채계획 마련

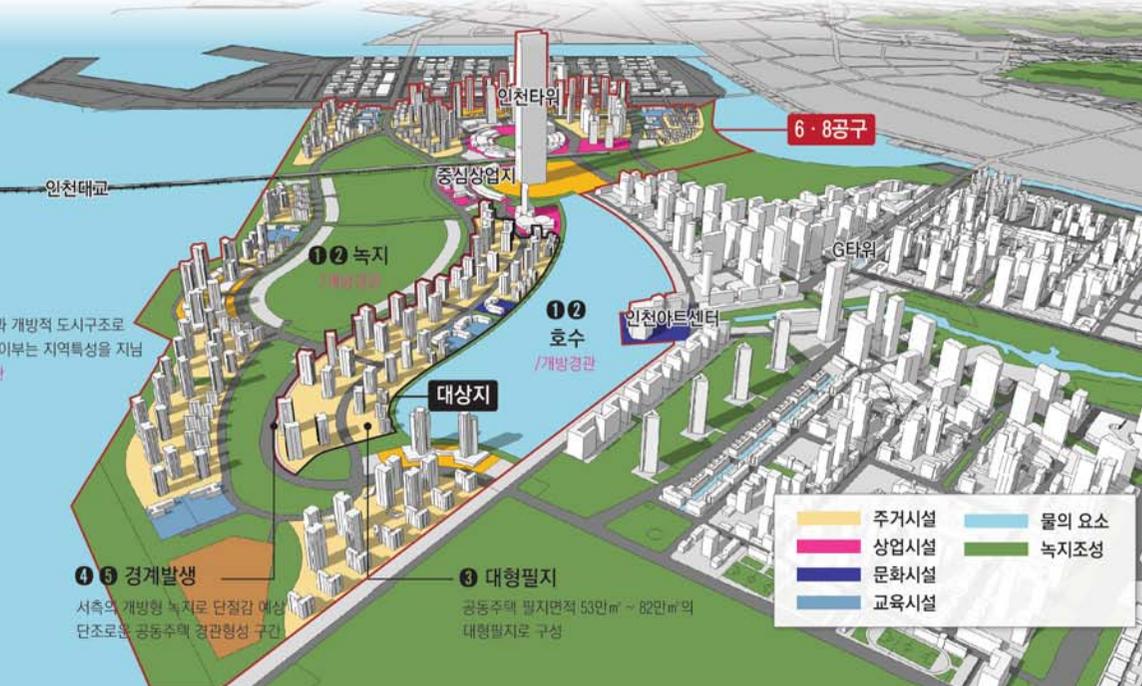


**2** 개방적인 도시구조에 따라 대상지 전경이 노출되는 입지특성

기준조망점에서 조망되는 조망경관의 형성 · 관리방안 필요



**1 2** 서해 바다특성과 개방적 도시구조로 바람이 많이부는 지역특성을 지님 / 개방경관



**6** 대상지 내 공공적 성격의 커뮤니티 공간 부족



공공 커뮤니티 공간형성 및 매력적인 정주환경 구축



**4 5** 경계발생 서측의 개방형 녹지로 단절감 예상 단조로운 공동주택 경관형성 구간

**3** 대형필지 공동주택 필지면적 53만㎡ ~ 82만㎡의 대형필지로 구성

# 3

## 경관기본구상

---

3.1 기본방향 및 목표설정

3.2 경관형성전략

3.3 경관구조설정 및 구상

## 3.1

기본방향 및  
목표설정

## 3.1.1 기본방향 및 목표

자연의      사람의  
생기와 활력이 넘치는 건강한 도시

## “ THE WHITE CANVAS CITY ”

정적인 ▶ 동적인

단순한 ▶ 다채로운

내부지향 ▶ 외부지향

건조한 ▶ 촉촉한



— 물과 바람, 녹지를 투영하는 **OPEN GATE**  
open / vista / pedestrians / eco

바람을 타고 온 바다의 향기와 풀내음으로 가득한 열린 공간  
도시의 숲이 아닌 숲 속의 도시가 되는 충분한 녹지 공간  
숲과 물 길을 따라 거닐다 보면 펼쳐지는 넓은 호수 경관

경관과제 1 3 4



— 사람의 삶이 즐거운 **NO STRESS SPACE**  
health / healing / community / edu

입과 꽃과 물을 품고 달리는 트레킹 코스  
많은 물 빛을 바라보며 명상하고 치유하는 조용한 힐링 공간  
마을사람들과 담소를 나누며 함께 즐기는 커뮤니티 공간

경관과제 6



— 도시의 울동이 느껴지는 **SILHOUETTE SCENE**  
rhythm / variation / colorful / active

지는 석양에 투사되는 도시의 생동감있는 스카이라인  
유선형의 곡선을 따라 펼쳐지는 Color Paragraph  
머무름과 낭만을 더한 Walk Stop

경관과제 2 5

대상지는 최고의 청주환경을 자랑하는 입지조건을 바탕으로 6개 공공의 건강체과 자연성이 강조된 LAND CITY의 경관상 실현한다. 기존 정적이고 내부지향적인 청주환경을 넘어 사람들과 교류와 행위가 넘치는 활동적인 청주환경을 구축하여 보다 건강한 삶을 영위할 수 있도록 공간을 조성한다. 생동감과 활력이 넘치는 경관을 조성하기 위해 경관요소에 변화감과 울동감 부여하고, 활의 건강한 리듬을 위해 물과 녹지를 바탕으로한 명실과 화평, 초강 등의 건강권행복을 도입하여 보다 건강한 삶을 영위할 수 있는 기반을 조성한다.

# 3.2

## 경관형성전략

### 3.2.1 경관형성전략



물과 바람, 녹지를 투영하는 OPEN GATE

물과 녹지가 침투하는 공간으로 만든다!

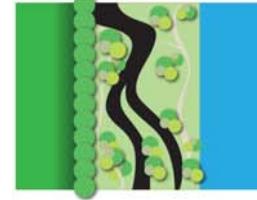
대상지 구조



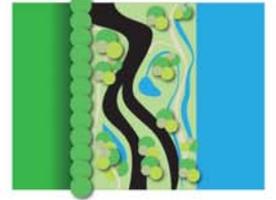
1 대로변 도시숲조성



2 고밀도 식재를 통한 녹시율 확보



3 단지 내 물의 요소 도입



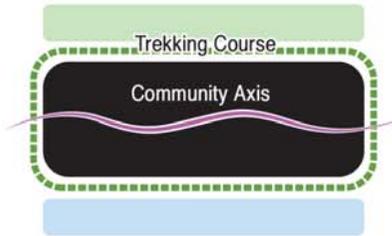
사람의 삶이 즐거운 NO STRESS SPACE

사람의 활동을 유발하는 외부공간을 조성한다!

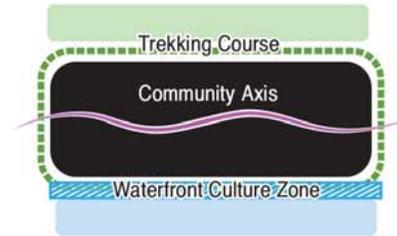
1 조깅, 자전거 등의 건강코스 조성



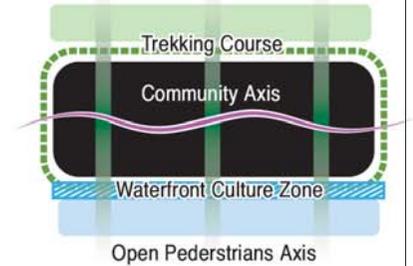
2 커뮤니티 생활가로 조성



3 수변의 문화, 예술, 공공적 성격 강화



4 통경축을 통한 네트워크 완성



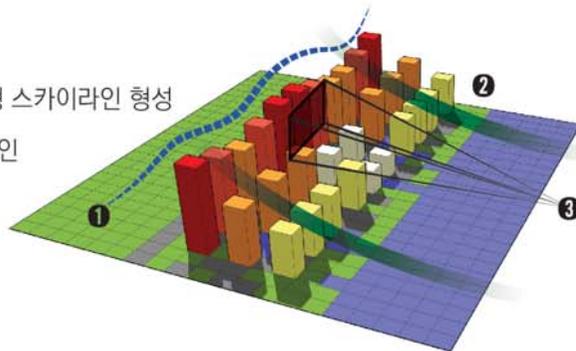
도시의 울동이 느껴지는 SILHOUETTE SCENE

풍경을 만드는 장면을 연출한다!

SCENE 1 최고층과 최저층 설정을 통한 물결형 스카이라인 형성

SCENE 2 수변으로 낮아지는 입체적 스카이라인

SCENE 3 주통경을 통한 지표경관 형성



SCENE 4 재질감을 고려한 색채패턴 적용



SCENE 5 초점/결절부의 액센트 경관형성



# 3.3

## 경관구조설정 및 구상



### 3.3.1 경관권역 설정 및 구상

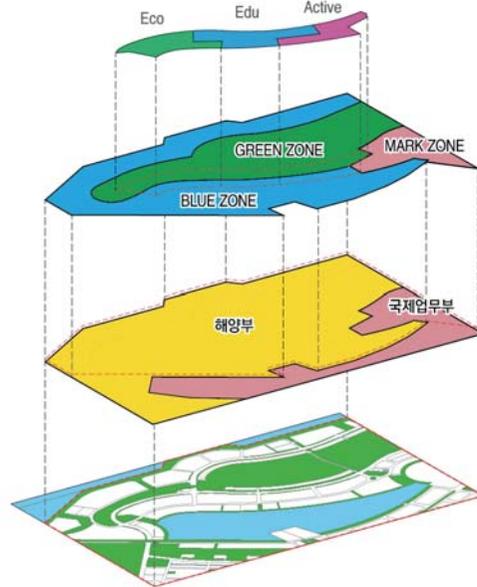
#### 경관권역 설정 기준

A지구 경관권역

송도랜드마크시티(SLC) 경관권역

송도국제도시 경관권역

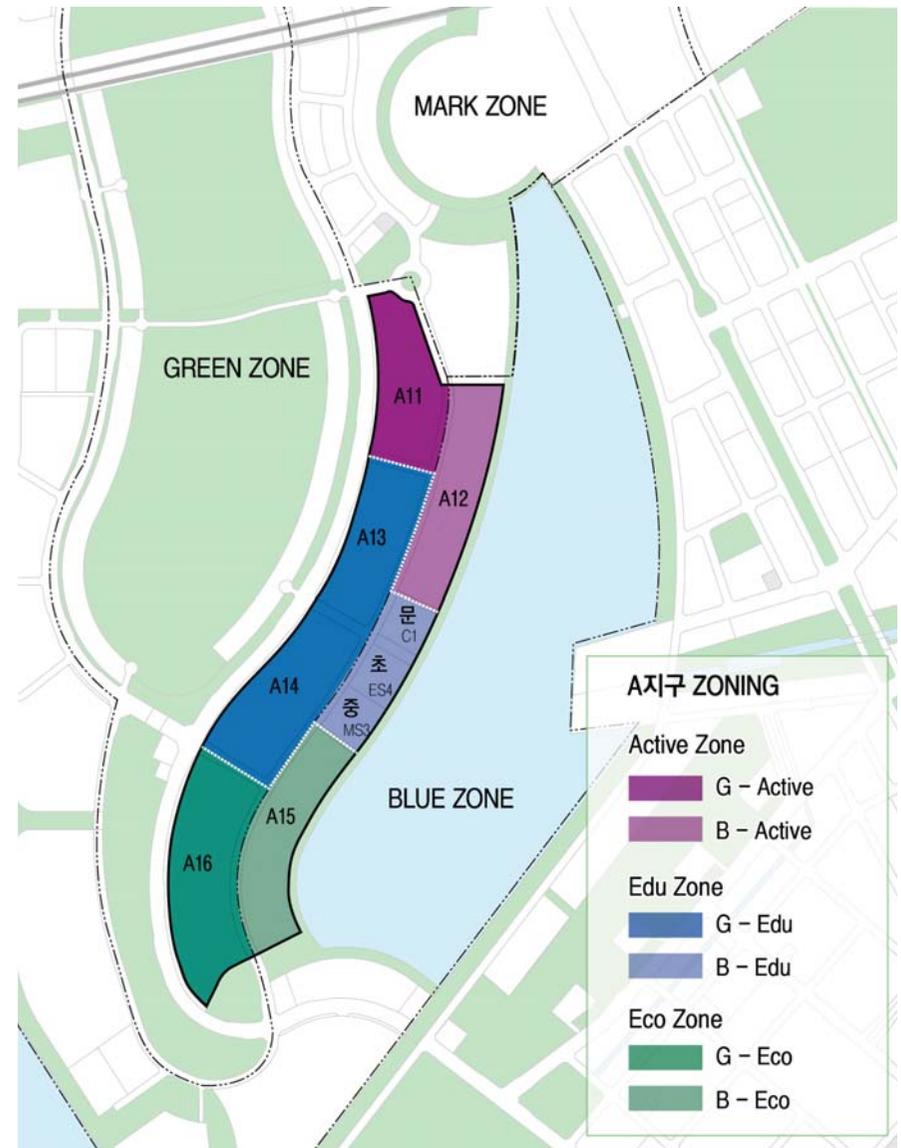
송도국제도시



#### 경관권역

IFEZ	송도랜드마크시티	A지구
국제업무권역 - 해양부	GREEN ZONE	G-Active Zone
		G-Edu Zone
	BLUE ZONE	G-Eco Zone
		B-Active Zone
		B-Edu Zone
		B-Eco Zone

표 | A지구 경관권역 (G : Green / B : Blue)



# 3.3

## 경관구조설정 및 구상

### 3.3.1 경관권역 설정 및 구상

#### 경관권역 구상



**1 G - Active Zone**  
**운동, 커뮤니티, 상업의 액티브**

가로변 체육, 운동공간 조성 / 커뮤니티시설의 가로배치  
호텔부지에 대응하는 상업기능의 시설배치



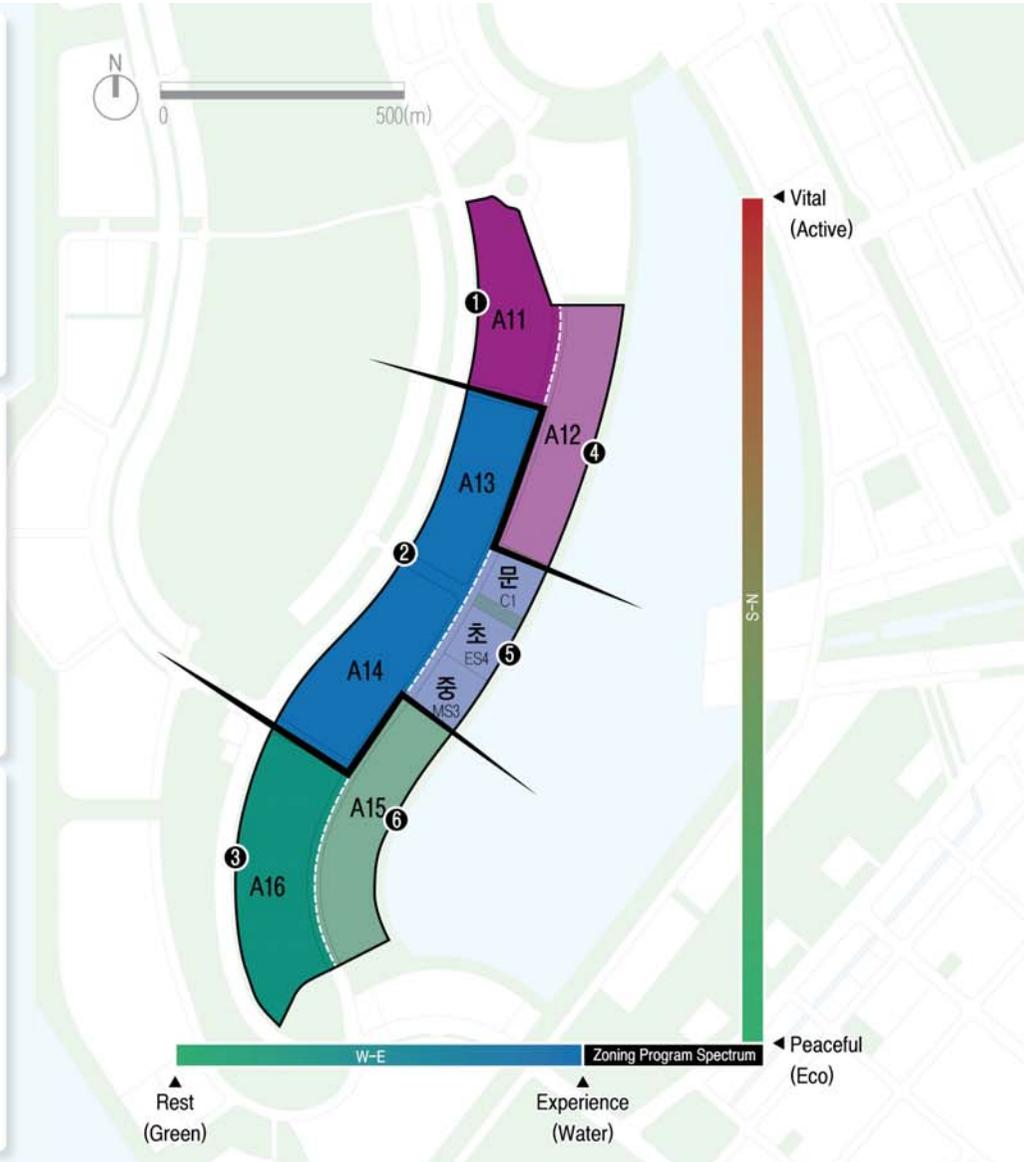
**2 G - Edu Zone**  
**창의적 환경의 학교가는 길, 에듀**

부모와 자녀가 함께 놀 수 있는 창의적 놀이공간 조성  
아이디어 공공시설을 통한 창의적 가로공간 형성



**3 G - Eco Zone**  
**치유과 명상, 여가의 그린에코**

인접공원과 연계한 대형 녹지오픈스페이스 조성  
사운드 스케이프를 통한 치유프로그램 도입



**4 B - Active Zone**  
**물의 다양한 연출, 블루 액티브**

바닥분수, 미러광장 등의 다양한 연출요소 도입  
상업기능을 강화하여 활력있는 가로경관 연출



**5 B - Edu Zone**  
**물 위에서 만나는 문화공간**

수변공간을 활용한 야외 전시, 문화, 공연공간 조성  
문화시설(도서관)+학교의 외부공간 연계



**6 B - Eco Zone**  
**인천의 바다를 담은 블루에코**

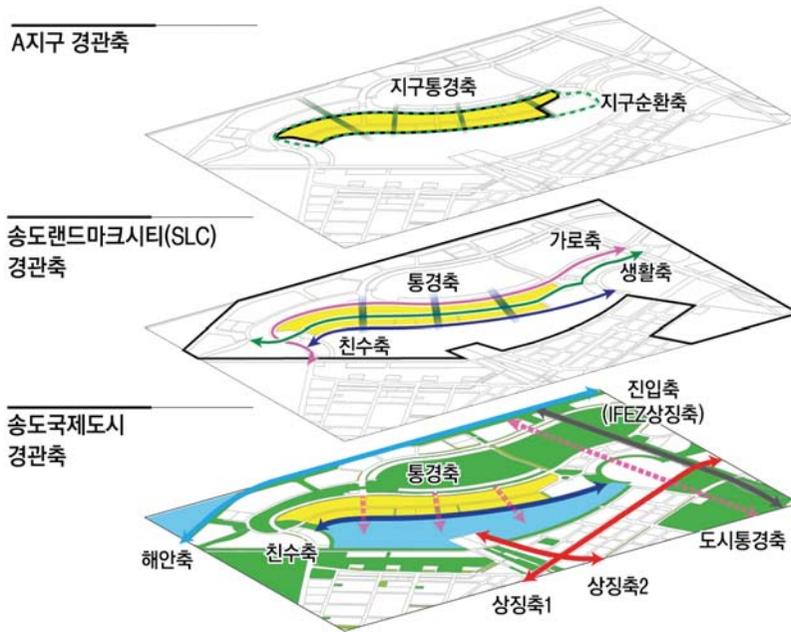
인공해변 등을 조성하여 여가와 휴식의 공간 마련  
작은 서해를 연상하는 경관연출요소 도입

# 3.3

## 경관구조설정 및 구상

### 3.3.2 경관축 설정 및 구상

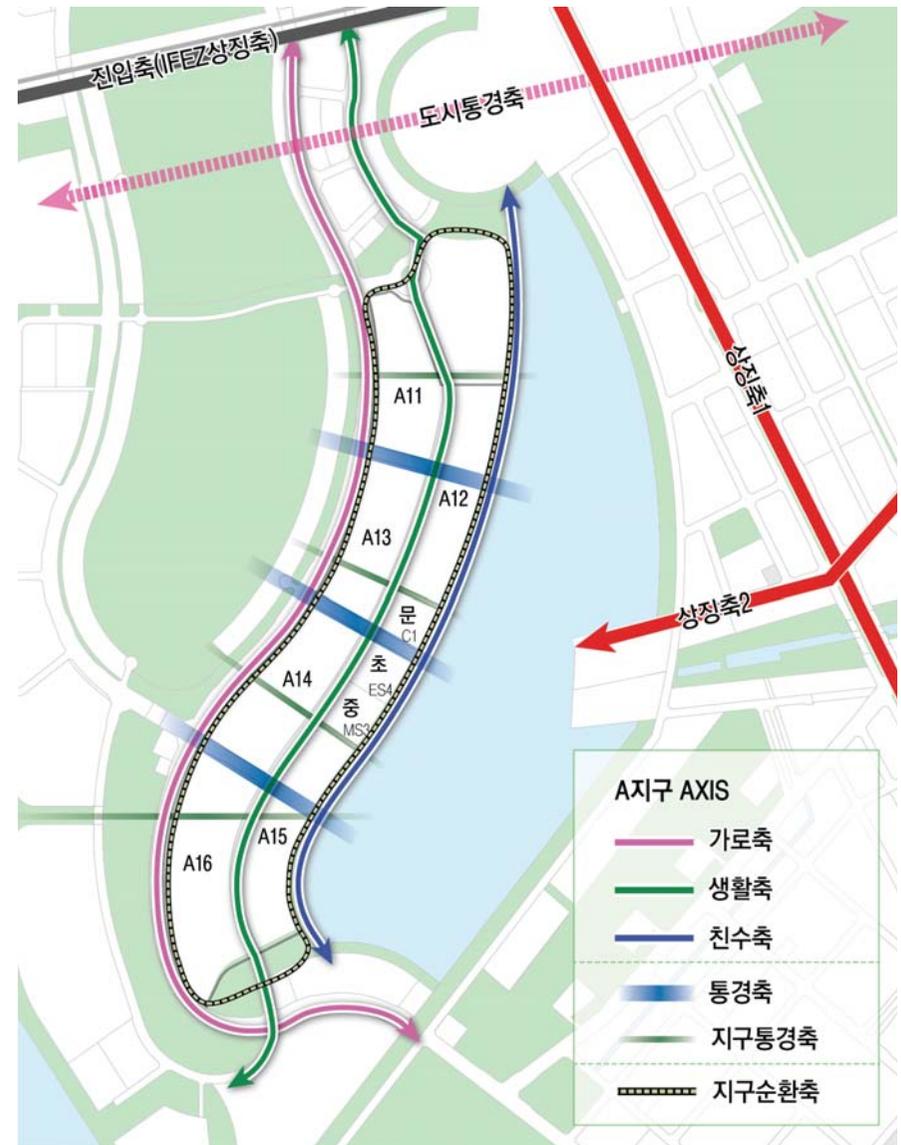
#### 경관축 설정 기준



#### 경관축

IFEZ	송도랜드마크시티	A지구
친수축	-	-
-	가로축	-
-	생활축	-
-	조망축	통경축
-	-	지구통경축
-	-	지구순환축

표 | A지구 경관축



# 3.3

## 경관구조설정 및 구상

### 3.3.2 경관축 설정 및 구상

#### 경관축 구상



#### 1 가로축

33m의 대로변에 위치한 차량통행 위주의 축  
빠른 속도에서 인식가능한 변화감 있는 풍경 연출



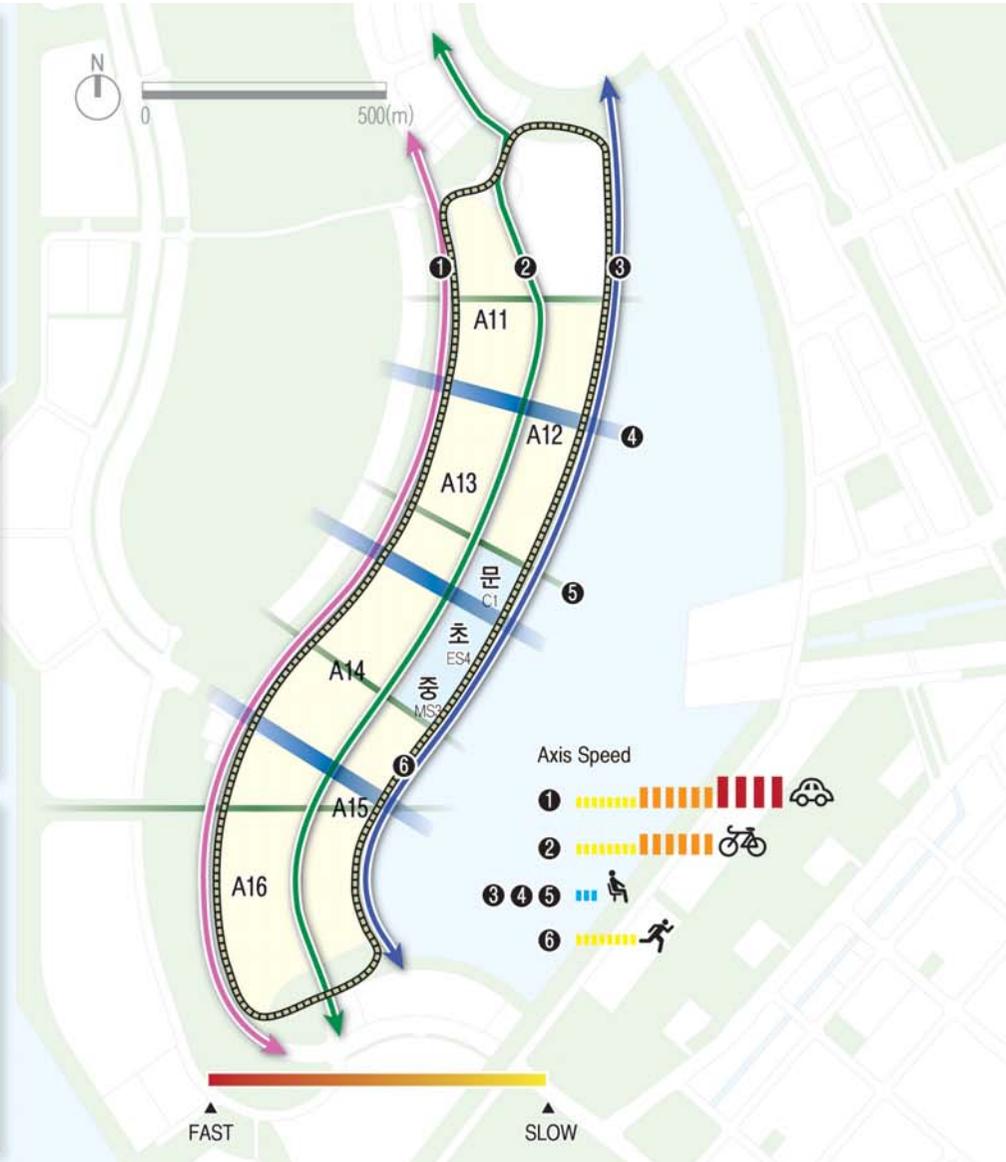
#### 2 생활축

A블록을 가로지르는 보행자 위주의 축  
커뮤니티 활동을 유도하는 휴먼스케일의 가로 형성



#### 3 친수축

인공호수변에 조성된 워터프론트 축  
다양한 친수 프로그램과 연계한 활동적 경관 연출



#### 4 통경축

수변과 녹지를 연결하는 주요 축  
차폐시설을 최소화하여 수변으로 개방된 통경 연출



#### 5 지구통경축

A지구 내 보행자전용 통경축  
A지구 내부 커뮤니티 공간과 연계한 통경 연출



#### 6 지구순환축

인접 자연환경 및 보행로, 오픈스페이스를 연계한  
A지구 순환형 레저경관 형성

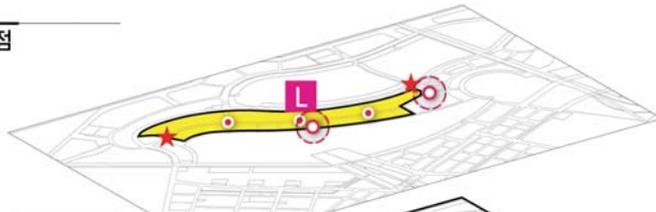
# 3.3

## 경관구조설정 및 구상

### 3.3.3 경관거점 설정 및 구상

#### 경관거점 설정 기준

A지구 경관거점



송도랜드마크시티(SLC)  
경관거점



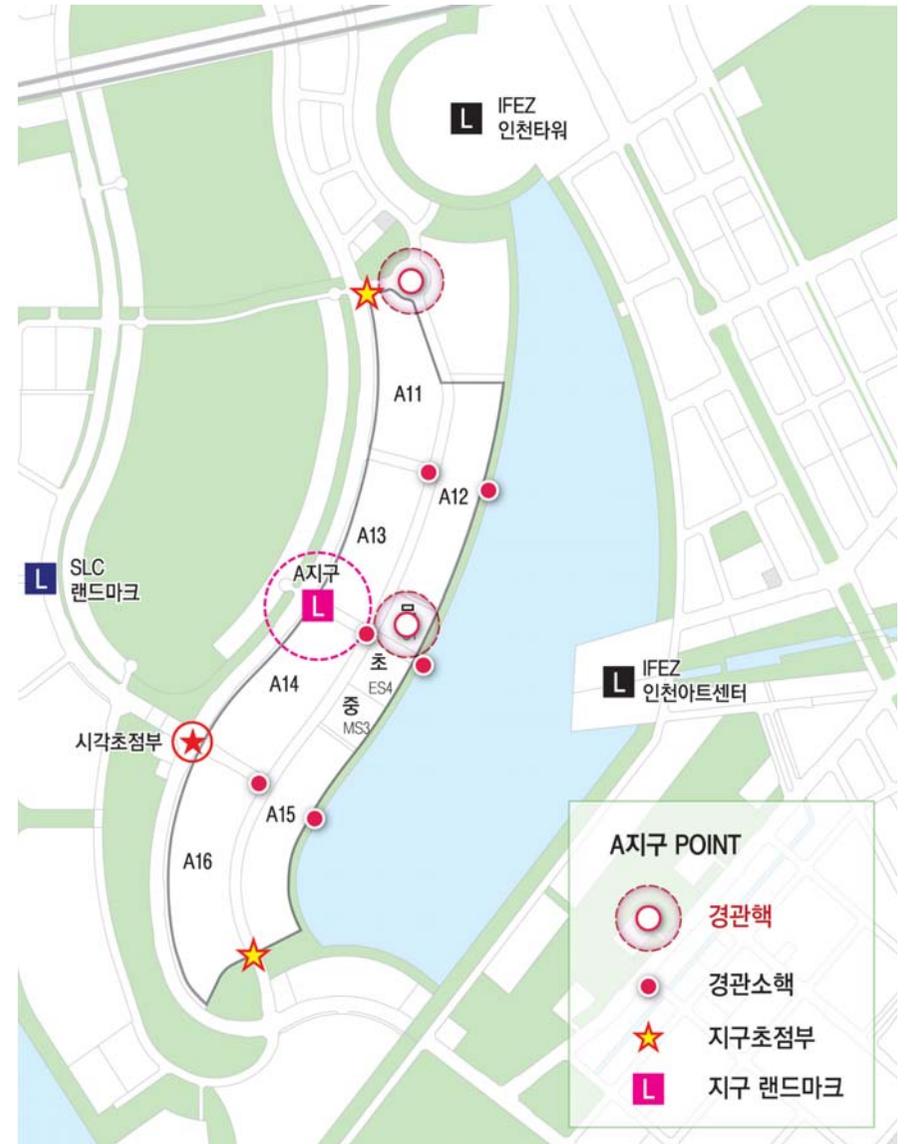
송도국제도시  
경관거점



#### 경관거점

IFEZ	송도랜드마크시티	A지구
인천타워, 인천아트센터	6·8공구 랜드마크	-
-	시각초점부	-
-	-	경관핵
-	-	경관소핵
-	-	지구초점부
-	-	지구 랜드마크

표 | A지구 경관거점



# 3.3

## 경관구조설정 및 구상

### 3.3.3 경관거점 설정 및 구상

#### 경관거점 구상



#### 1 시각초점부

통경축과 연계하여 수변으로 개방적 경관 형성  
지구차원의 시각적 관문 경관 형성



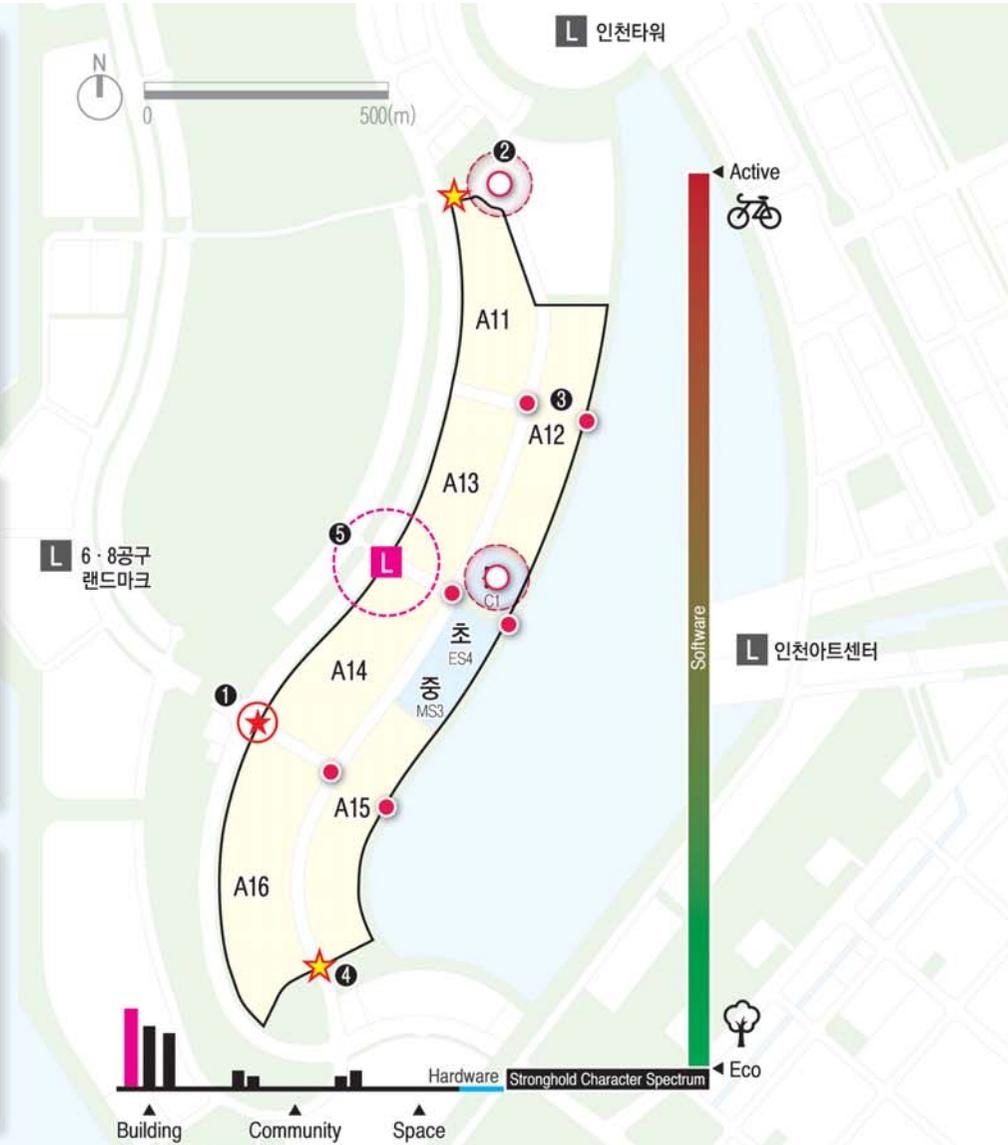
#### 2 경관핵

특색있는 공공시설물 및 공공공간 계획을 통한 장소적  
랜드마크 형성



#### 3 경관소핵

경관 프로그램과 연계한 보행자 중심의 커뮤니티 경관 형성



#### 4 지구초점부

지구 진입 시 지표가 되는 상징적 경관 형성



#### 5 지구 랜드마크

주요 인구 밀집지역에서 조망되는 지역  
지표동 설정 및 특화를 통한 시인성 및 지구의 중심성 확보

# 4

## 경관상세계획

---

- 4.1 조망관리계획
- 4.2 권역경관계획
- 4.3 축경관계획
- 4.4 거점경관계획
- 4.5 종합계획도

# 4.1

## 조망관리계획

### 4.1.1 조망점(축)의 기본방향

#### ① 조망점(축)의 선정 기준 설정

- 대상지 내에서 조망가능한 우수조망대상 선정
- 우수조망대상에 대한 조망을 우선하여 조망점(축) 선정

#### 조망대상 선정 과정

A지구 시뮬레이션  
및 공간 분석

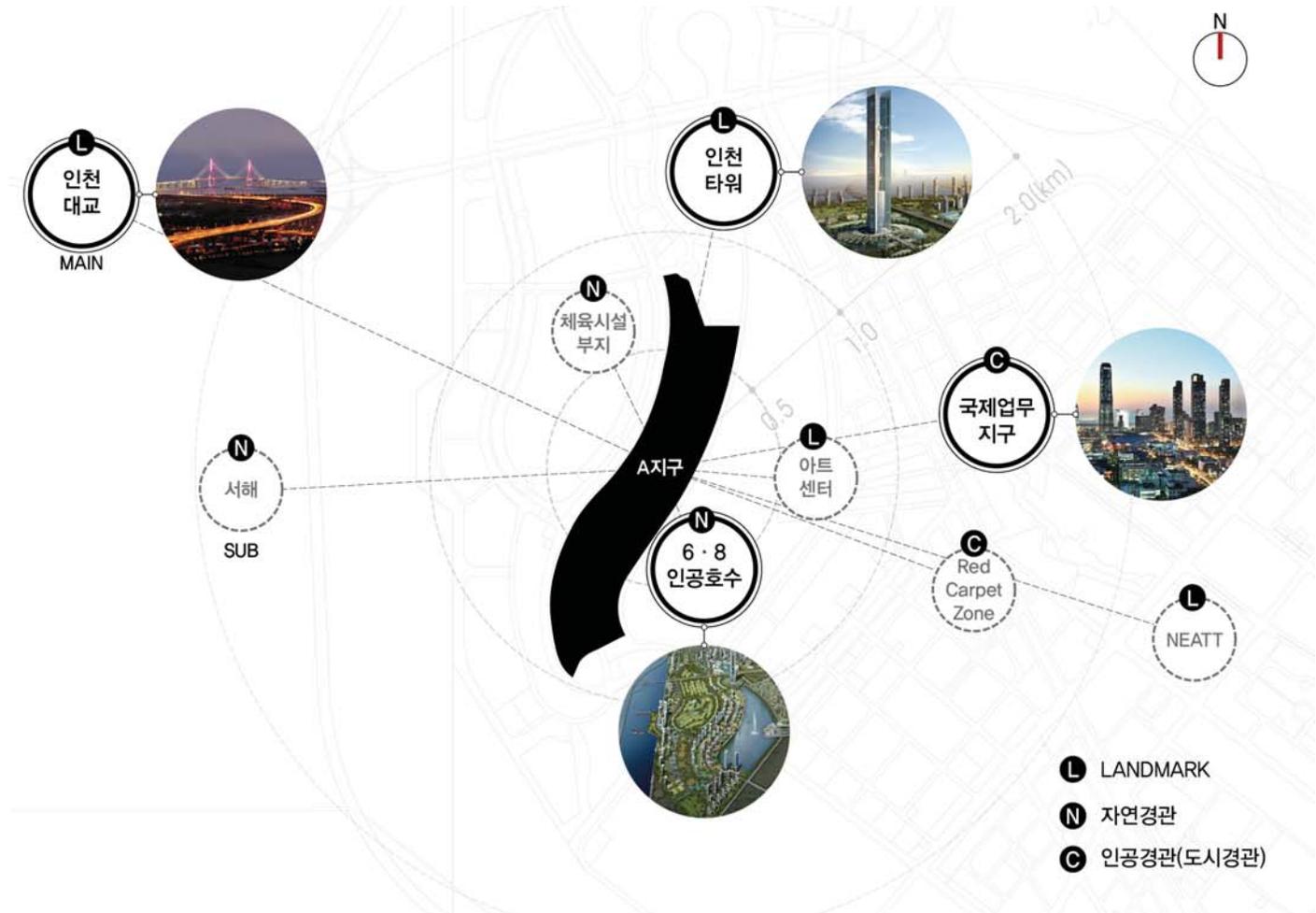
우수조망대상 선정

조망 빈도 및 중요도 선정

조망대상 우선순위 선정

\* MAIN  
: 우선적으로 고려해야 할 조망대상  
\* SUB  
: 선택적으로 고려해야 할 조망대상

조망점(축) 선정 기준 및  
조망경관관리 기준 반영

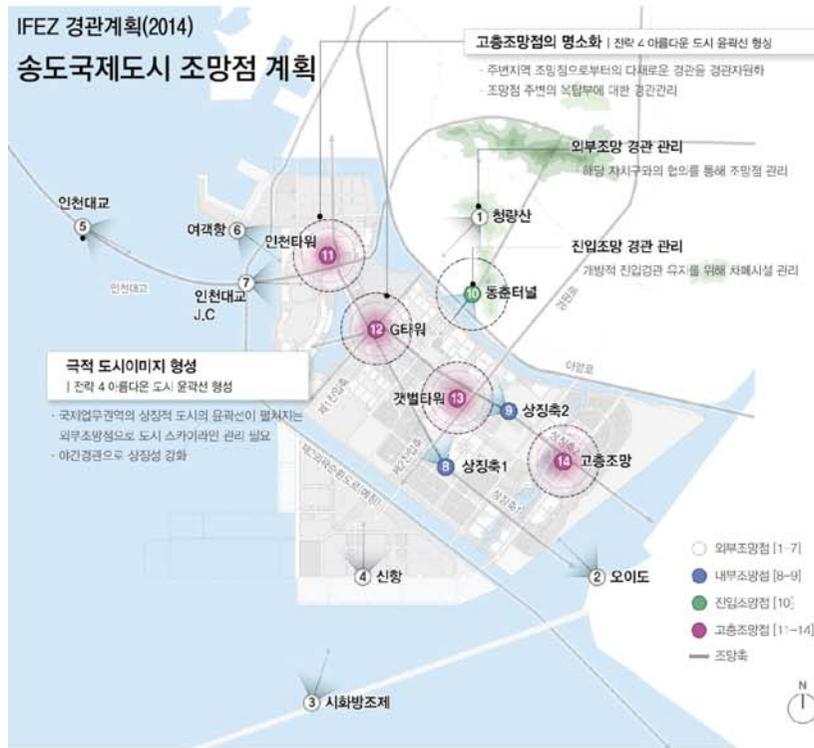


# 4.1

## 조망관리계획

### 4.1.2 조망점(축)의 선정

#### ① 상위계획 검토를 통한 조망점(축) 선정



분류	항목
외부조망점	① 청량산   ② 오이도   ③ 시화방조제   ④ 신항   ⑤ 인천대교   ⑥ 여객항   ⑦ 인천대교J.C
내부조망점	⑧ 상징축 1(인천타워대로)   ⑨ 상징축 2(센트럴로+송도과학로)
진입조망점	⑩ 동춘터널
고층조망점	⑪ 인천타워   ⑫ G타워   ⑬ 갯벌타워   ⑭ 주상복합

#### 단계별 IFEZ 조망점 선별

- ① 조망점 1차 분석**  
 IFEZ 조망점 14개소 분석결과 A지구가 조망되지 않는 조망점을 선별하여 제외  
 (② 오이도, ③ 시화방조제, ④ 신항, ⑧ 상징축1, ⑭ 주상복합 제외)
- ② 조망점 2차 분석**  
 A지구를 조망할 수 있으나, 경관적 영향력이 미미한 조망점을 선별하여 제외  
 (① 청량산, ③ 시화방조제, ④ 신항, ⑦ 인천대교J.C, ⑨ 상징축2, ⑩ 동춘터널, ⑬ 갯벌타워 제외)
- ③ 조망점 3차 분석**  
 A지구가 조망되며, 관리가 필요한 조망점 선정  
 (⑤ 인천대교, ⑪ 인천타워 선정, ⑫ G타워)

# 4.1

조망관리계획

## 4.1.2 조망점(축)의 선정

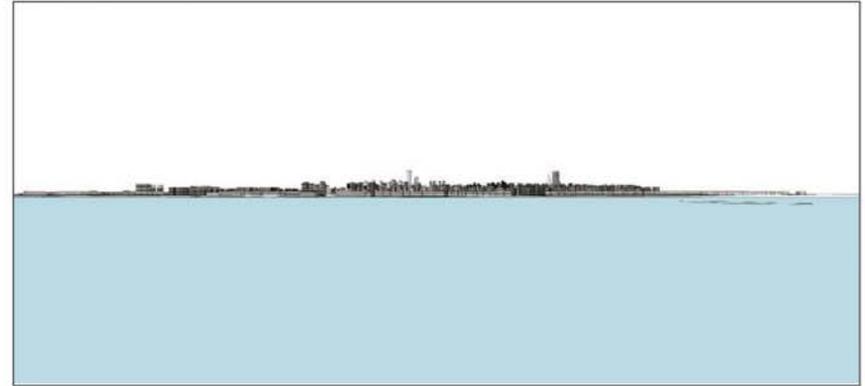
### ② 상위계획 시뮬레이션 검토

외부조망점 - ① 청량산



· 2차 분석 결과 ▶ 제외 (극히 일부분만 조망됨)

외부조망점 - ② 오이도



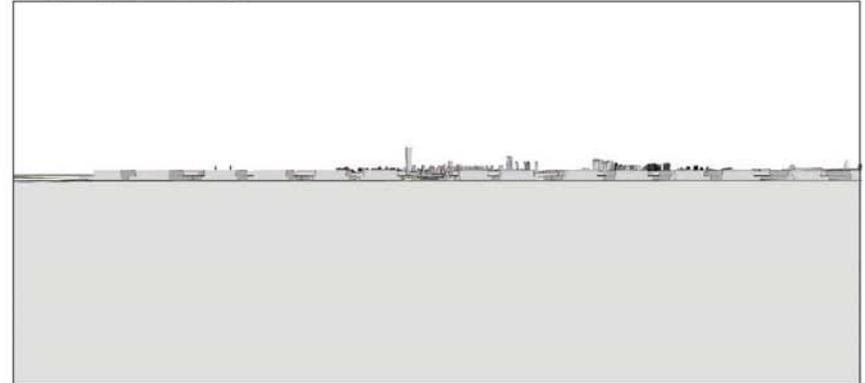
· 1차 분석 결과 ▶ 제외 (조망되지 않음)

외부조망점 - ③ 시화방조제



· 1차 분석 결과 ▶ 제외 (조망되지 않음)

외부조망점 - ④ 신항



· 1차 분석 결과 ▶ 제외 (조망되지 않음)

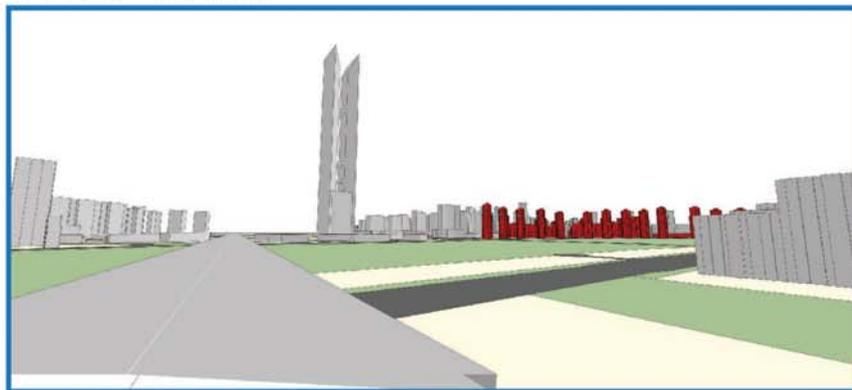
## 4.1

## 조망관리계획

## 4.1.2 조망점(축)의 선정

## ② 상위계획 시뮬레이션 검토

외부조망점 - ⑤ 인천대교



· 3차 분석 결과 ▶ 조망점 선정

외부조망점 - ⑥ 여객항



· 2차 분석 결과 ▶ 제외 (블록 전체가 노출되나 조망 거리가 멀어서 경관적 영향력이 미미함)

외부조망점 - ⑦ 인천대교 J.C



· 2차 분석 결과 ▶ 제외 (극히 일부분만 조망됨)

외부조망점 - ⑧ 상징축 1



· 1차 분석 결과 ▶ 제외 (조망되지 않음)

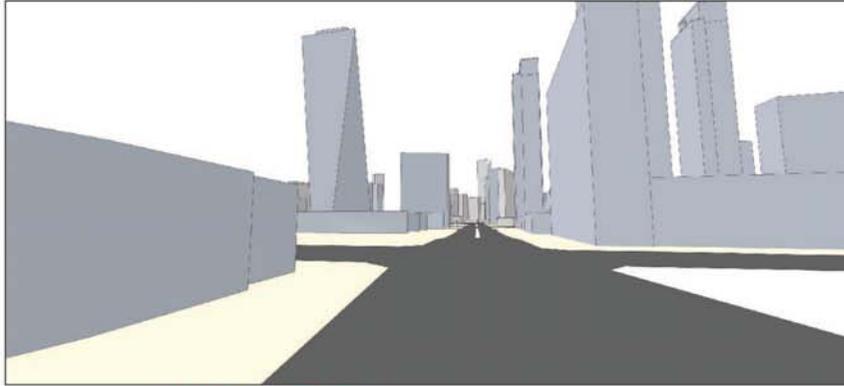
## 4.1

## 조망관리계획

## 4.1.2 조망점(축)의 선정

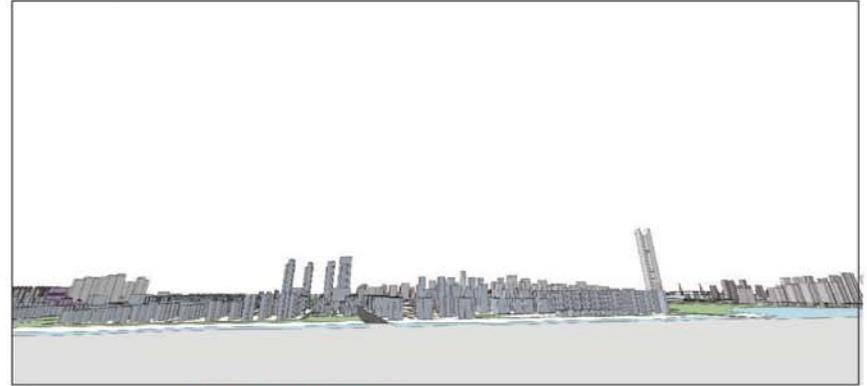
## ② 상위계획 시뮬레이션 검토

내부조망점 - ⑨ 상징축 2



· 2차 분석 결과 ▶ 제외 (극히 일부분만 조망됨)

진입조망점 - ⑩ 동춘터널



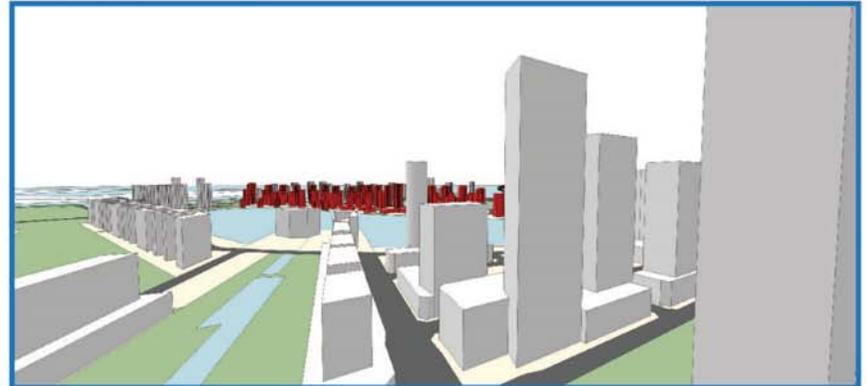
· 2차 분석 결과 ▶ 제외 (극히 일부분만 조망됨)

고층조망점 - ⑪ 인천타워



· 3차 분석 결과 ▶ 조망점 선정

고층조망점 - ⑫ G타워



· 3차 분석 결과 ▶ 조망점 선정

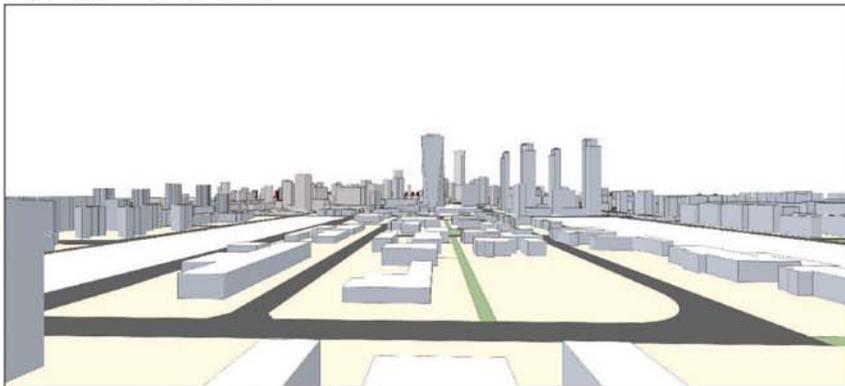
## 4.1

## 조망관리계획

## 4.1.2 조망점(축)의 선정

## ② 상위계획 시뮬레이션 검토

고층조망점 - ⑬ 갯벌타워



· 2차 분석 결과 ▶ 제외 (극히 일부분만 조망됨)

고층조망점 - ⑭ 주상복합



· 1차 분석 결과 ▶ 제외 (조망되지 않음)

# 4.1

조망관리계획

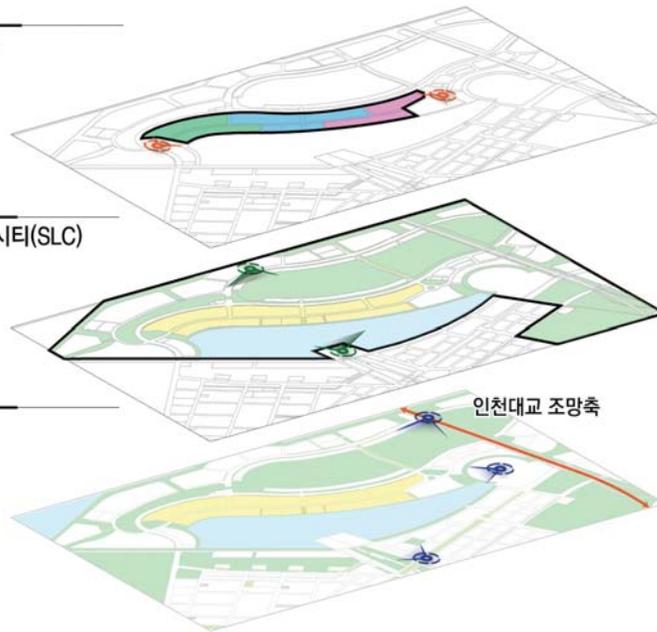
## 4.1.2 조망점(축)의 선정

### ③ A지구 조망점 설정

A지구 조망점

송도랜드마크시티(SLC) 조망점

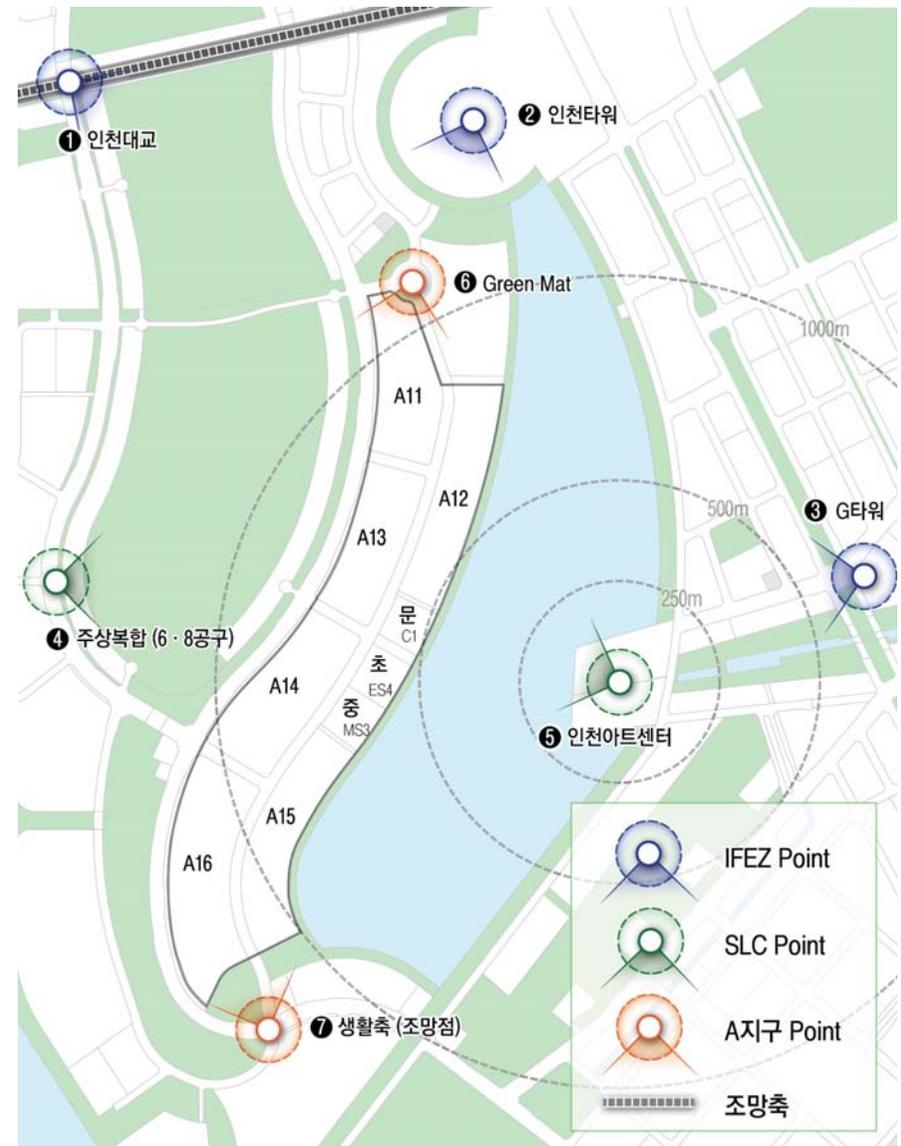
송도국제도시 조망점



### 조망점

구분	항목
송도국제도시	외부조망점 ① 인천대교(조망축)
송도국제도시	고층조망점 ② 인천타워   ③ G타워
송도랜드마크시티	세부조망점 ④ 주상복합(6·8공구)   ⑤ 아트센터
A지구	세부조망점 ⑥ Green Mat   ⑦ 생활축(조망점)

표 | A지구 조망점



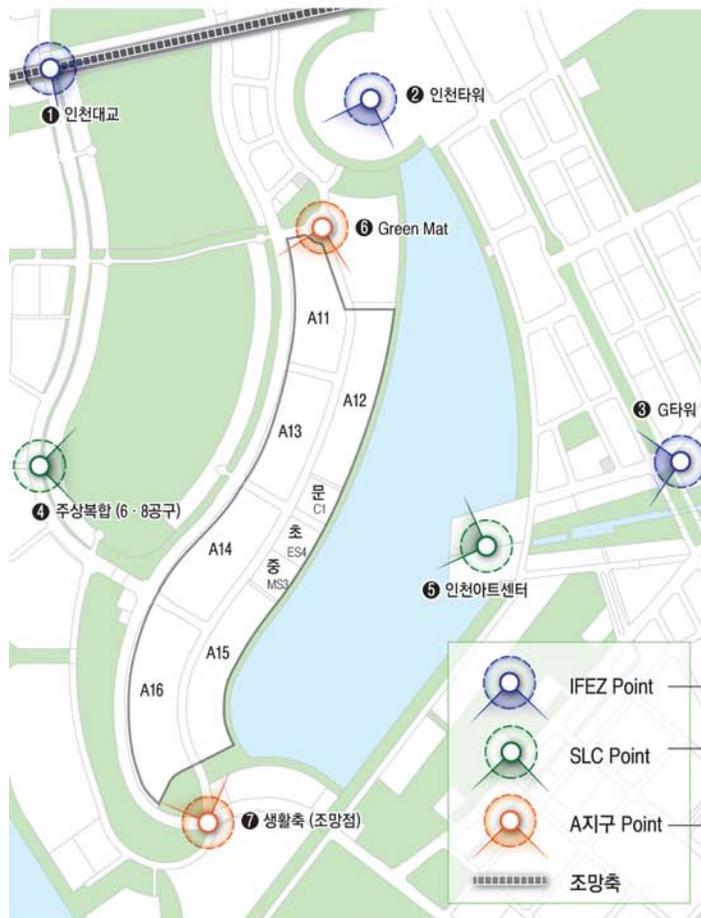
# 4.1

## 조망관리계획

### 4.1.2 조망점(축)의 선정

#### ④ 조망점 위계 설정

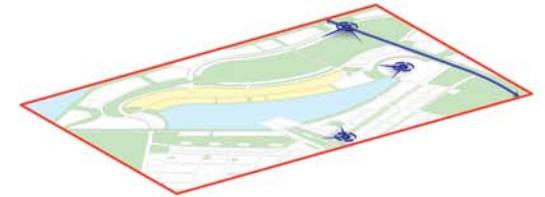
- 조망점 위계는 계획위계 및 조망대상, 관리의 수준에 따라 정립한다.
- 조망점 위계에 따라 각 조망점별 중점적으로 관리할 조망대상과 형성·관리방안을 준수한다.



#### IFEZ 조망점 조망 1순위

인천광역시, IFEZ 차원의 상징적인 도시경관을 형성·관리해야하는 조망점으로 IFEZ 경관계획에서 설정한 조망점

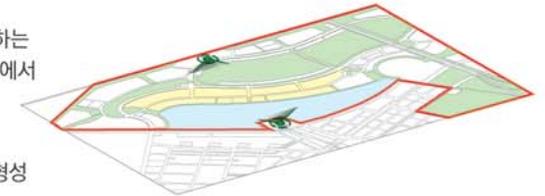
- 국제업무단지와 서해를 배경으로한 경관형성
- 송도의 도시전경과 조화로운 A지구 경관형성
- 원경의 IFEZ 스카이라인 및 통경축 형성 중점



#### SLC 조망점 조망 2순위

SLC 차원의 차별화된 지구경관을 형성·관리해야하는 조망점으로 SLC 중점경관관리구역 계획(기본구상)에서 설정한 조망점

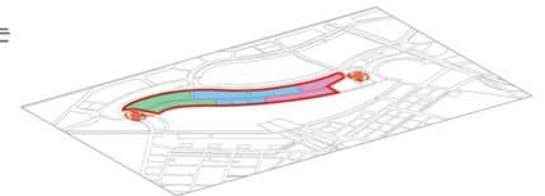
- 6·8공구의 녹지와 호수경관을 배경으로한 경관형성
- 6·8공구의 도시구조에 대응하는 A지구 경관형성
- 중경의 입체적 스카이라인 및 수변, 가로축 특화경관 중점



#### A지구 조망점 조망 3순위

지구 차원의 진입부 관문경관을 형성·관리해야하는 조망점으로 경관상세계획에서 추가 설정한 조망점

- 지구 진입부의 상징적 관문경관형성
- 초점부의 초점경관 형성 및 특화 경관형성
- 진입부의 휴먼스케일 스카이라인 및 디자인 특화 중점

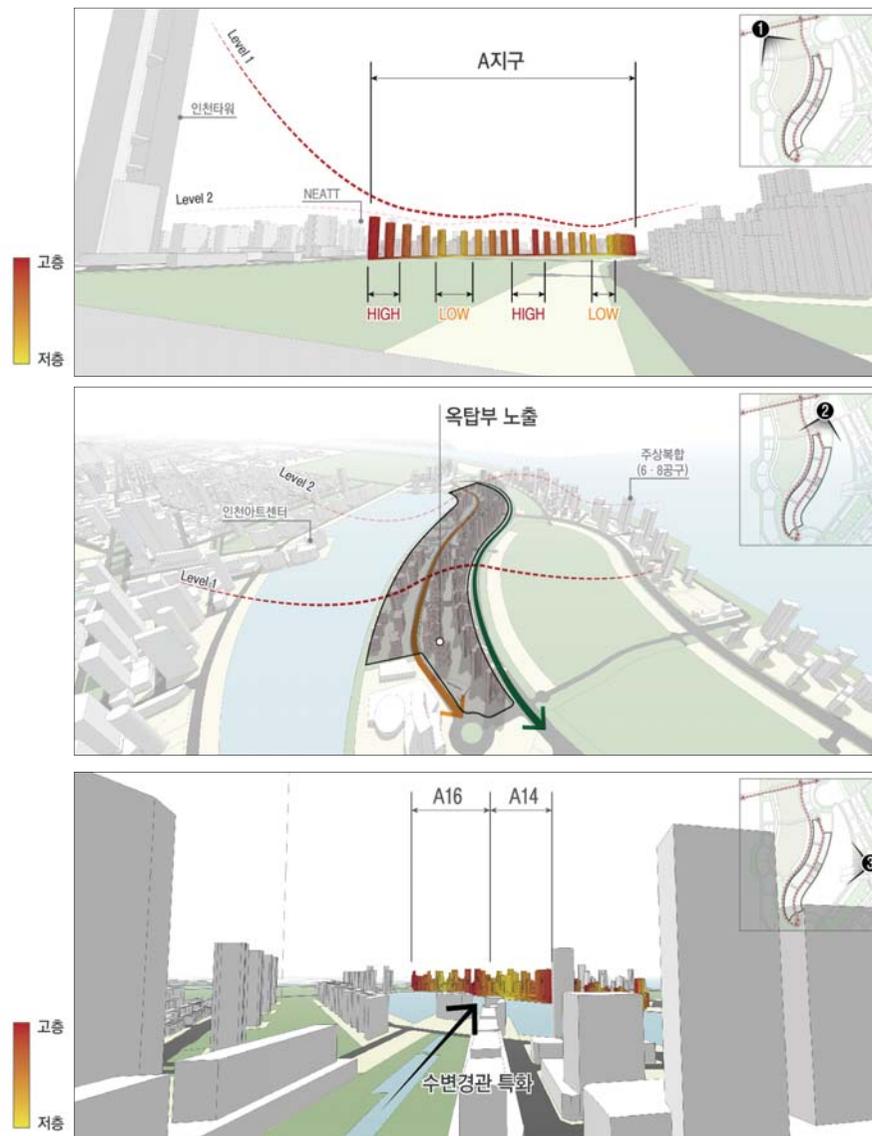


## 4.1

## 조망관리계획

## 4.1.3 조망점(축)의 관리방안

## ① 조망점별 경관형성 · 관리방안



## 1. 인천대교 (조망축)

- 인천대교 조망축으로 따라 A지구의 전구간이 노출됨
- 인천타워 및 배후 도시와 자연스럽게 연결되는 스카이라인 형성 (Level 2)
- A지구 각 필지별 최고층 건축물 및 최저층 건축물의 연계배치를 통한 물결형 스카이라인 형성
- 건축물의 규모 및 색채 변화를 통한 변화감 있는 중경 연출

## 2. 인천타워

- 수변으로 낮아지는 스카이라인 형성
- 도로구조에 따른 유선형의 선형적 가로경관 유지
- 고층조망에 따른 옥탑부 및 건축 입면 디자인 특화

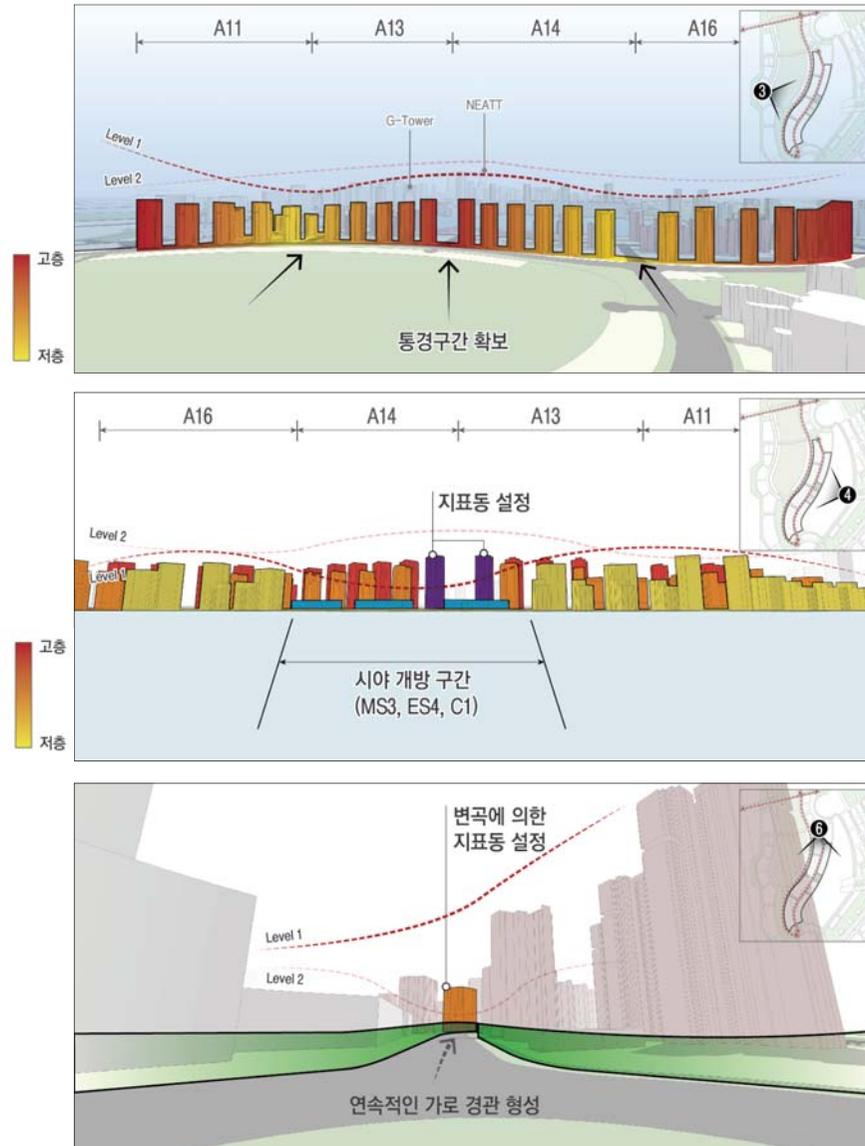
## 3. G타워

- 아트센터에서 보이는 수변경관 특화
- G타워에서 노출되는 A14, A15, A16의 입면 및 옥탑부 디자인 특화

## 4.1

## 조망관리계획

## 4.1.3 조망점(축)의 관리방안



## 4. 주상복합(6·8공구)

- 수변공간 및 배후도시(국제업무지구)에 대한 통경구간을 최대한 확보
- 통경축을 중심으로 최고층/최저층 건축물을 배치하여 물결형 스카이라인 형성

## 5. 인천아트센터

- 수변부에서 높아지는 단계적 스카이라인 형성
- 수변공간에서의 통경구간 확보 (인천대교(조망대상)를 고려)
- MS3, ES4, C1 필지 배후 건축물들은 지표동으로서 상징적 건축 디자인 적용

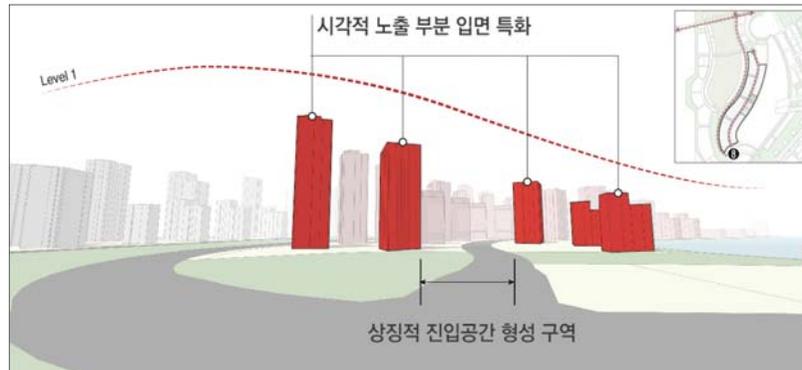
## 6. Green Mat

- 로타리를 중심으로 통일성 있는 경관 연출
- 수변으로 낮아지는 스카이라인 형성
- 생활축에 대한 연속적이고 휴먼스케일의 가로경관 형성
- 유선형 도로에 의한 변곡점에 지표동 설정

# 4.1

## 조망관리계획

### 4.1.3 조망점(축)의 관리방안



### 7. 생활축 (조망점)

- 생활축 진출입부에 대한 관문적 상징성 강화
- 수변으로 낮아지는 스카이라인 형성
- 시각적 노출도가 높은 건축입면 특화

## 4.1

## 조망관리계획

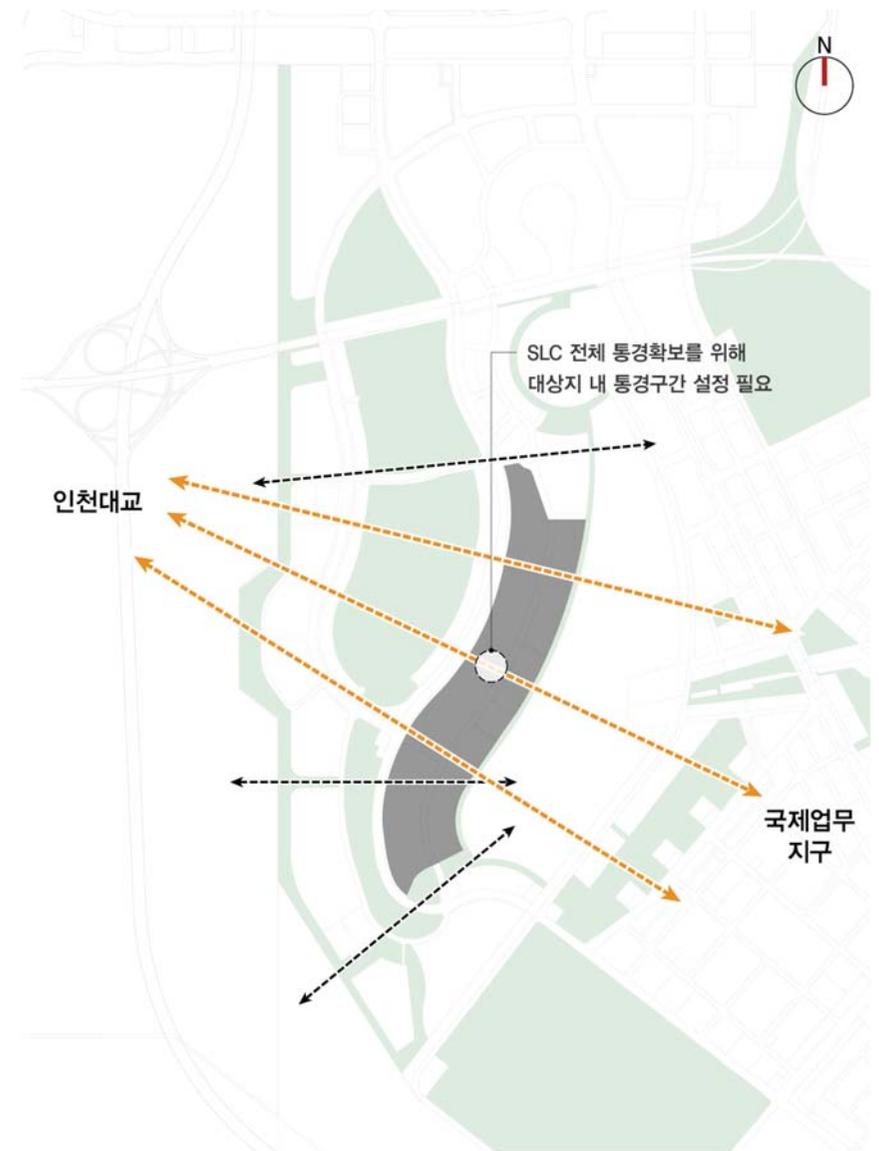
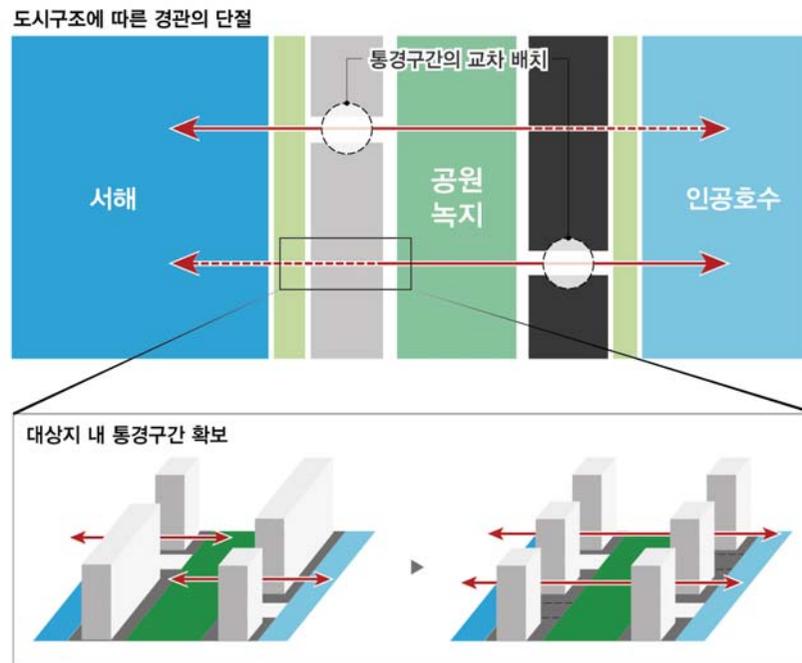
## 4.1.4 통경축 계획

## ① 통경축의 기본방향

- 우수한 경관자원에 대한 통경을 확보
- 통경구간 내 시각적 저해요소를 최소화하여 시각적 개방감 형성

## ② 통경축의 선정 기준

- 국제업무지구와 인천대교를 관통하는 SLC 전체의 통경확보
- 도로 및 필지의 구획을 고려하여 보행동선 및 차도를 포함한 통경축 설정



## 4.1

조망관리계획

## 4.1.5 통경축의 선정

## 통경축 선정

## ❶ INCHEON GREAT BRIDGE VIEW AXIS

: SLC 전체를 관통하는 통경축

인공호수 - A구역 - 녹지 - 서해 - 인천대교 관통

## ❷ MAIN VIEW CORRIDOR

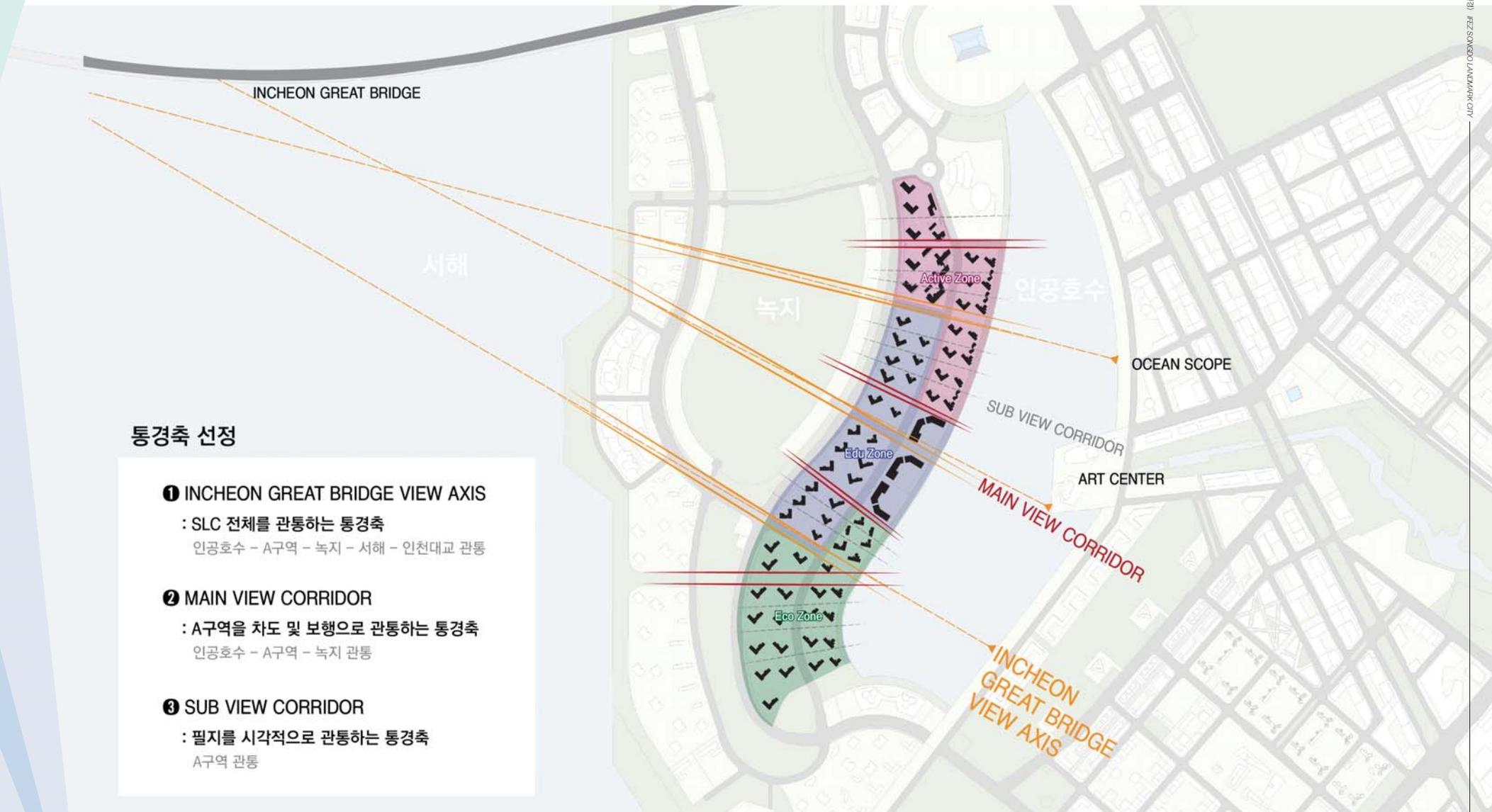
: A구역을 차도 및 보행으로 관통하는 통경축

인공호수 - A구역 - 녹지 관통

## ❸ SUB VIEW CORRIDOR

: 필지를 시각적으로 관통하는 통경축

A구역 관통



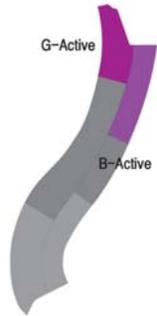
## 4.1

## 조망관리계획

## 4.1.6 통경축의 구축방안

## ① Active 통경축 구축방안

## ① Active Zone



- Active Zone의 동서 도시통경은 2개소로, 도시통경 형성에 있어 민간과 공공영역의 연계가 필요하다.
- 민간영역은 공공영역의 통경연장선을 기준으로 건축물을 이격배치하여 시각통로를 확보하고 보행로의 기능을 부여하여 녹지와 수변의 동선을 연계하는 주요 축으로 작동할 수 있도록 한다.
- 공공영역 중 진입도로는 가로수식재를 최소화 하고 차폐시설물을 최소화하며, 연결녹지는 수경시설 및 보행로 조성을 통해 연속적인 통경경관을 형성하도록 한다.

## 통경최대확보를 위한 외부공간 개방경관 형성

- ▲ 시각 통로를 막는 차폐시설을 최소화 하며 높은 식재 및 시설의 설치의 지양

## 통경축을 연계하는 건축배치 실현

- ▲ 공공영역(연결녹지, 가로)의 통경연장 구간의 건축물 이격배치로 통경보호



# 4.1

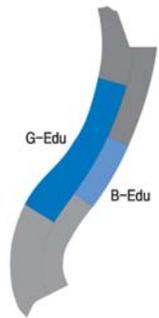
조망관리계획

## 4.1.6 통경축의 구축방안

### ② Edu 통경축 구축방안

- a. Edu Zone의 동서 도시통경은 3개소로, 가장 많은 통경축을 설정한 권역이다.
- b. 3개 통경축 중 중앙에 위치한 통경축의 규모가 가장 크고, 인천대교의 조망이 가능한 통경축이므로 개방경관의 보존 및 관리가 요구된다.
- c. 민간부분의 건축물은 통경구간 이격배치를 통해 통경축을 형성토록 하며, 스마일 학교가는 길과 상상 놀이터 등의 계획 등과 연계한다.

② Edu Zone

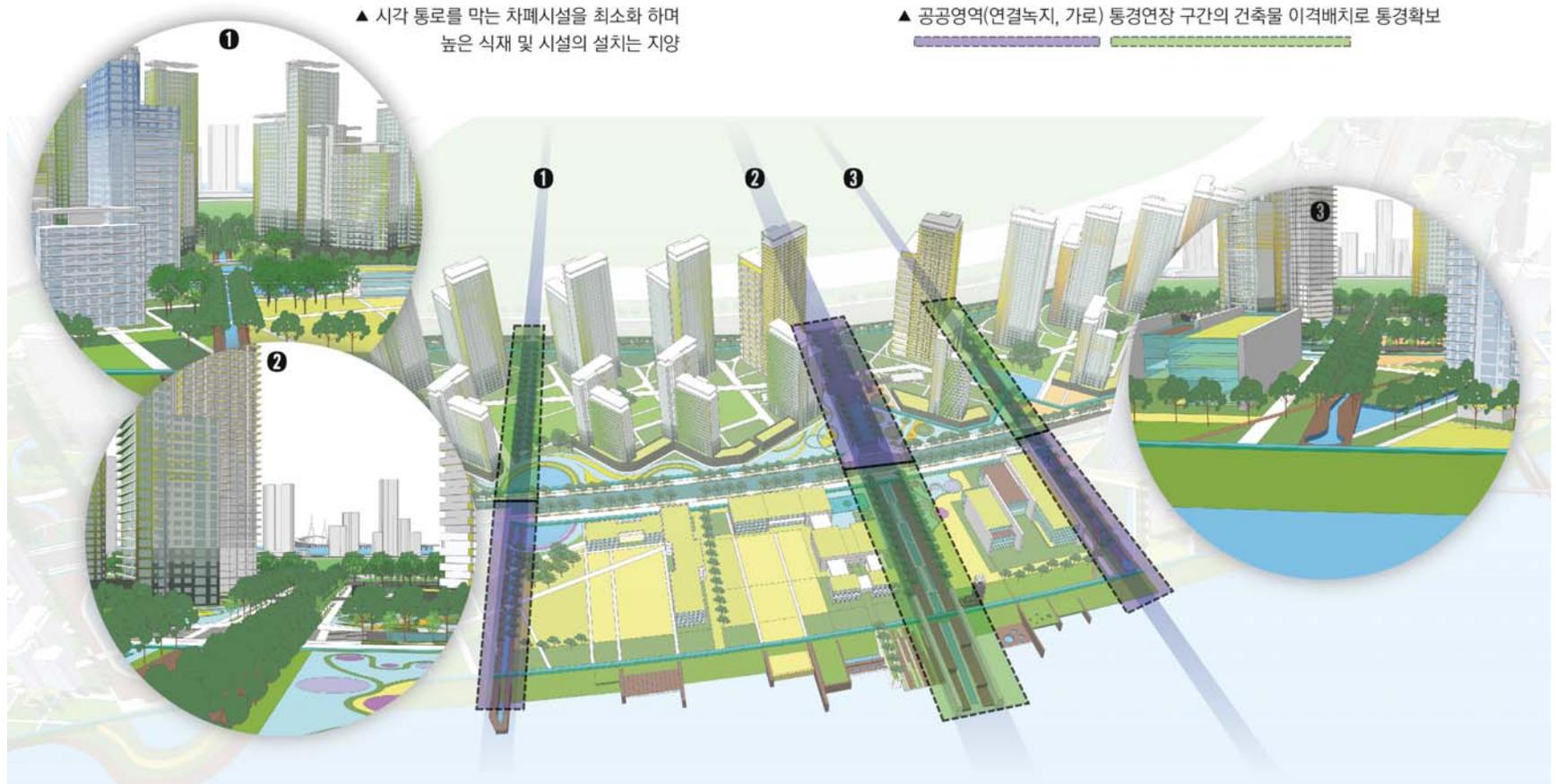


#### 통경최대확보를 위한 외부공간 개방경관 형성

▲ 시각 통로를 막는 차폐시설을 최소화 하며 높은 식재 및 시설의 설치는 지양

#### 통경축을 연계하는 건축배치 실현

▲ 공공영역(연결녹지, 가로) 통경연장 구간의 건축물 이격배치로 통경확보



## 4.1

## 조망관리계획

② Edu Zone

G-Eco

B-Eco

## 4.1.6 통경축의 구축방안

## ③ Eco 통경축 구축방안

## 통경최대확보를 위한 외부공간 개방경관 형성

- ▲ 시각 통로를 막는 차폐시설을 최소화 하며 높은 식재 및 시설의 설치는 지양

## 통경축을 연계하는 건축배치 실현

- ▲ 공공영역(연결녹지, 가로) 통경연장 구간의 건축물 이격배치로 통경확보

## 사운드 스케이프 기반의 공간설계 실현

- ▲ 외부소음을 최소화하고 자연의 소리를 들을 수 있는 공간설계로 숲과 물이 노래하는 장소만들기

- Eco Zone의 동서 도시통경은 2개소로, 통경축 2개가 교차되는 접점이 존재한다.
- 사운드 스케이프는 물론, 색채테라피 등의 환경기법을 적용하여 치유와 회복의 공간으로 최적화 한다.
- 민간부분의 건축물은 통경구간 이격배치를 통해 통경축을 형성토록 하며, 시각적 차폐시설을 최소화 한다. 또한, 통경축 접점부 워터프론트에는 인공해변을 조성토록 하여 휴게, 조망의 공간으로 활용한다.



# 4.2

## 권역경관계획

### 4.2.1 계획방향

#### ① 계획 구조

##### 3개 권역, 6개 세부 존

- A지구는 Active / Edu / Eco의 3개 권역으로 구성되며, 앞선 기본구상을 실현하는 세부계획을 수립한다.
- 각 권역은 서측 녹지의 Green과 동측 호수의 Blue를 반영하여 세부 존을 설정한다.
- Green에 대응하는 존은 녹지기반의 오픈스페이스 조성, Blue에 대응하는 존은 호수기반의 워터프론트 조성을 기본방향으로 한다.

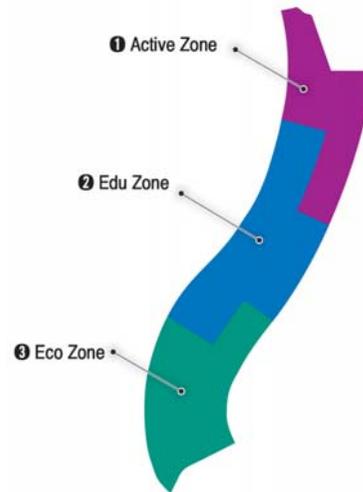


그림 | 3개 권역 구분도

#### ② 계획 프로세스

- 각 권역 별 차별화된 경관형성을 위한 경관목표와 테마, 전략 등의 기본방향을 수립하고, 각 전략을 실현하는 상세계획을 수립한다.
- 경관목표는 타 지구와 차별화되는 경관형성을 구축하기 위한 해당 권역의 경관 지향점을 제시한다.
- 경관테마는 건축, 공공시설물, 외부공간, 식재 등의 디자인 모티브로써, 추상적인 경관이미지를 시각화 하는 단서를 제공한다.
- 형성전략은 경관목표의 실현을 위한 실천방안으로, 상세계획에서 보다 구체적인 예시와 아이템, 경관기법을 통해 경관목표를 달성한다.



그림 | Green과 Blue의 경관성격 부여

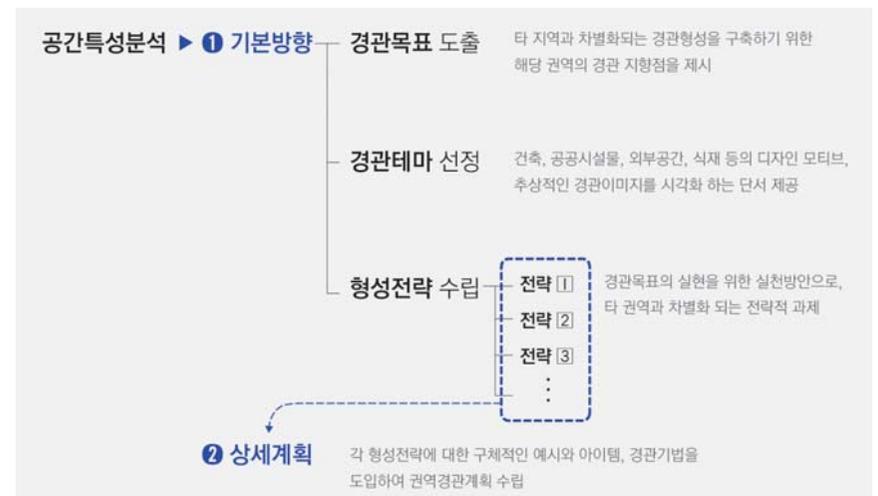


그림 | 계획 프로세스

# 4.2

## 권역경관계획

### 4.2.2 Active 권역

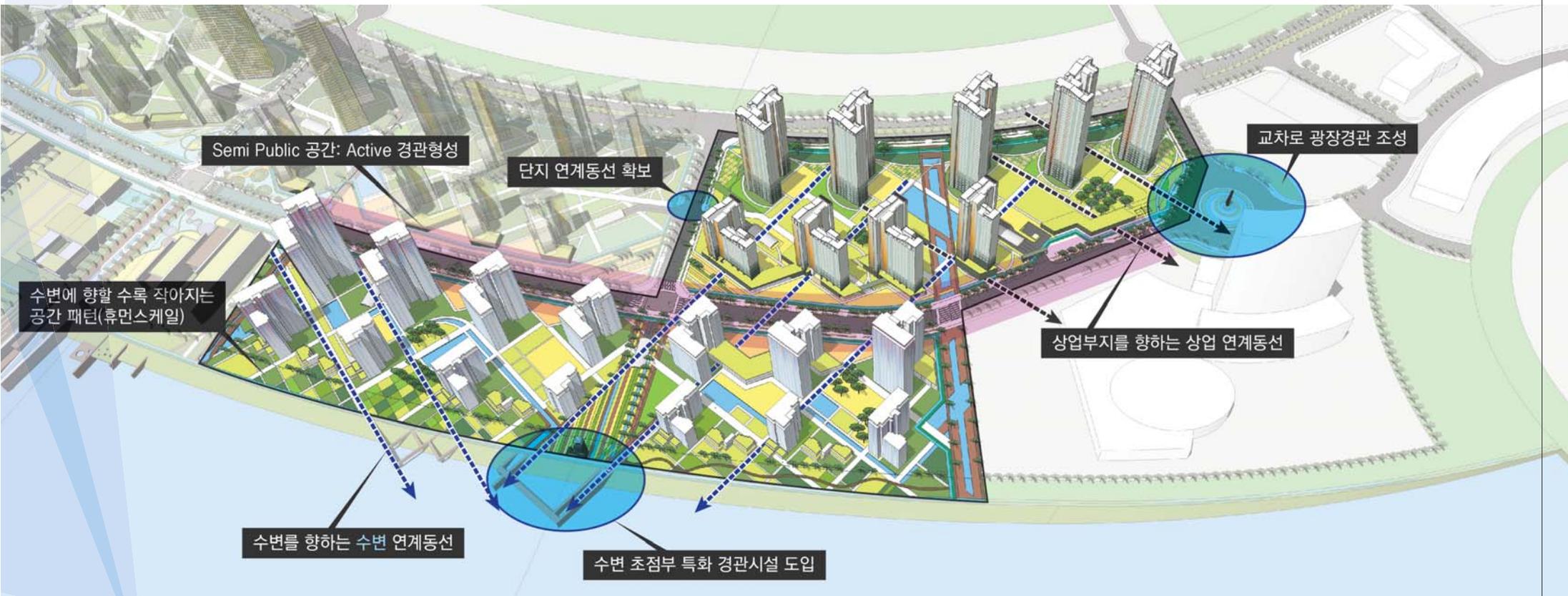
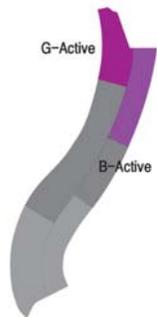
#### 1 기본방향

- a. 상업부지, 국제상업지역과 면하고 있는 입지조건으로 상업지 경관과의 조화로움과 상업기능의 강화가 요구
- b. 회전식 교차로에 면하고 있으며, 북측 진입부를 형성하고 있어, 공원과 교차로, 상업부지의 통합적이고 상징적 초점경관 형성방안 마련
- c. 연결녹지와 동서축을 연결한 통경축 형성이 중요하며, 주 조망대상인 인천대교의 조망확보를 위한 개방경관 형성계획 필요

분류	내용
경관목표	다양한 활동과 만남으로 이야기가 있는 장소만들기
경관테마	수직 스트라이프 / 변화로운 / 모던한 / 직선적인
형성전략	1 활력있는 경관형성
	2 초점경관형성
	3 상업기능의 강화

표 | Active 권역 경관 기본방향

#### 1 Active Zone



## 4.2

## 권역경관계획

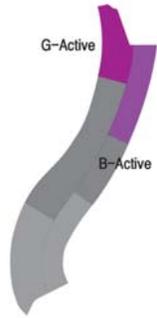
## 4.2.2 Active 권역

## ② 상세계획 - ① 활력있는 경관형성

## 도시활력을 연출하는 건축 입면디자인

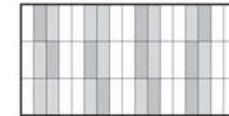
- 수직적 패턴을 기반으로 한 건축입면 디자인으로, 보다 동적인 도시경관을 연출한다.
- 수직적 패턴에 휴먼스케일의 변화감을 부여하고 활동성을 강조하는 색채를 사용하여 경쾌하고 활발한 경관환경을 연출한다.

## ① Active Zone



## 변화감 있는 건축입면

- ▶ 저층부 주동의 수직적 리듬의
- 입면색채 패턴으로 활력경관 연출



- ▶ 수직적 패턴기반의 변화감 부여로 보다 동적인 경관연출



- ▶ 주황색은 색채 심리 및 치료에 있어 활동성을 증대하고 사회화를 촉진하는 작용을 함



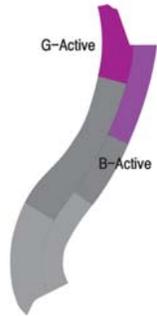
그림 | 도시활력을 주는 건축입면 예시(안)

# 4.2

## 권역경관계획

### 4.2.2 Active 권역

#### 1 Active Zone



#### 2 상세계획 - 1 활력있는 경관형성

##### 바닥분수, 캐스케이드, 미러광장 등 물을 활용하여 다양한 경관연출

- a. 상업 활성화 및 활력경관을 연출하기 위해 물의 요소를 적극적으로 도입한다.
- b. 통경축 오픈스페이스, 생활가로변 외부공간 등 사람이 많이 모이는 공간을 중심으로 다양한 유형의 수경시설을 도입한다.
- c. 건축물의 외벽, 광장 바닥, 가로시설물, 계단 등 다양한 외부공간에 적용하여 어디서나 물을 보고 즐길 수 있는 환경을 제공한다.

##### 수변부, 다양한 유형의 전망시설을 도입

- a. 수변축 프롤리나드에 다양한 유형의 전망시설을 도입하여 다양한 활동을 유발하고 활성화된 경관을 연출한다.
- b. 전망시설은 상업과 연계하여 사람의 발길을 유도하는 집객시설로서의 기능을 수행할 수 있도록 하며, 유니크한 디자인을 적용한다.
- c. 전망시설은 수변을 향하는 진입경로와 수변축이 맞닿는 접점부에 설치하고 사람의 발길을 유도할 수 있도록 안내체계를 구축한다.



그림 | 물을 활용한 활력경관 연출

#### 1 미러광장

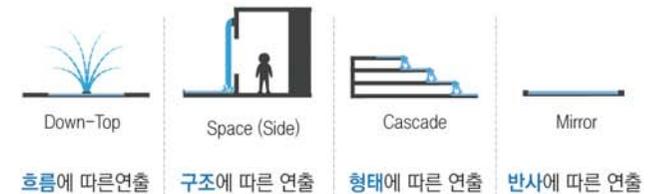


▲ 보르도 구시가지 부르스 광장에 설치된 미러광장 예시

#### 2 다양한 전망시설



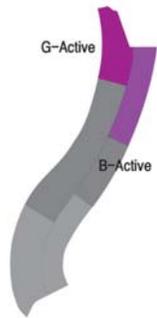
#### 3 다채로운 수경시설 연출



## 4.2

## 권역경관계획

## ① Active Zone



## 4.2.2 Active 권역

## ② 상세계획 - ① 활력있는 경관형성

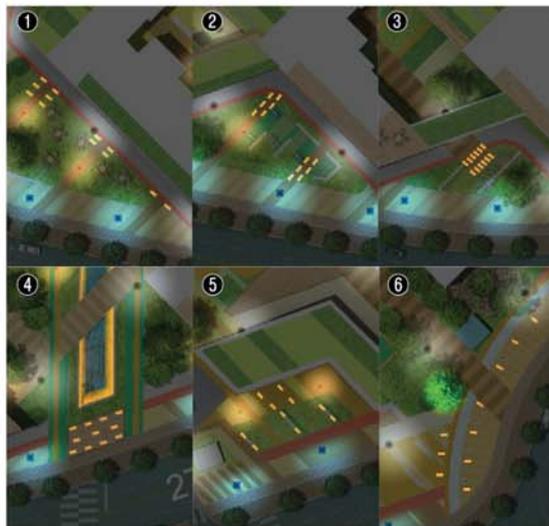
## 야간활동을 지원하는 액티브 조명 도입

- 야간활동은 물론, 야간경관의 특화적 요소를 고려한, 경관조명 시설을 도입하여 보다 활력있는 액티브 경관을 연출한다.
- 가로축의 야간 액티브 경관은 열주등과 바닥조명 시설을 활용하여 연출한다.
- 열주등은 A11 BL 생활축에 연속적으로 설치하여 야간의 연속적인 조명포인트로 연출하며, 푸른색이 감도는 색연출을 적용한다.
- 바닥조명은 주요 외부공간의 진출입부에 패턴화된 디자인으로 적용한다.
- 수변축의 야간 액티브 경관은 수목투사등과 난간등을 활용하여 연출한다.
- 난간등은 간접조명의 형태로써, 연속적인 간격으로 연출하고 난간의 형태미를 강조하는 연출을 한다.
- 수목투사등은 수목 자체의 색채를 강조할 수 있도록 연색성이 높은 조명기구를 사용하며 공중으로 분산되는 누출광을 최소화 한다. 또한, 수목투사등의 노출이 최소화 될 수 있도록 매입형식을 적용한다.



그림 | 야간활동을 지원하는 액티브 조명 도입

## ① 가로축 액티브조명 도입



▲ 푸른색 열주등과 바닥조명을 생활가로 및 외부공간에 도입하여 야간활동을 지원하는 Active 경관 연출

## ② 수변축 액티브조명 도입



▲ 수변부 수목투사등과 난간등을 일정간격으로 설치하여 야간의 수변활동을 지원하고 외부에서 조망되는 야간 Sequence 경관을 연출



# 4.2

## 권역경관계획

### 4.2.2 Active 권역

#### ② 상세계획 - ① 활력있는 경관형성

##### 야외활동을 지원하는 외부공간 조성

#### ① Active Zone

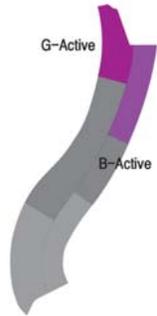
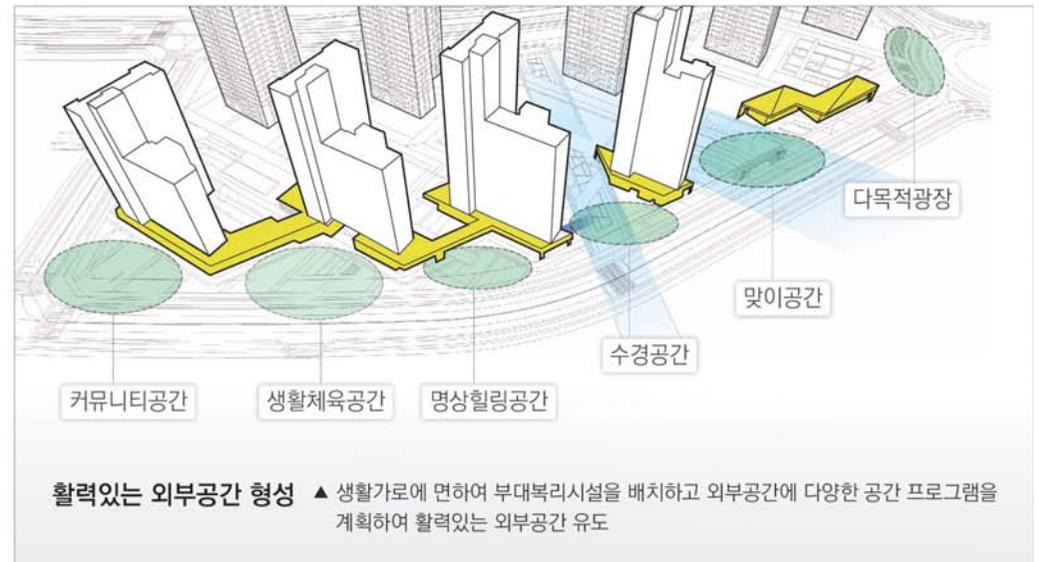


그림 | 야간활동을 지원하는 외부공간 조성

- a. 단지 외부활동을 유도하기 위해 부대복리시설을 생활축으로 배치한다.
- b. 부대복리시설 배치시 외부공간을 최대 확보하기 위한 배치를 계획하며, 조성된 외부공간은 각종 프로그램 및 시설을 도입하여 외부활동을 장려한다.
- c. 또한, 단지 외곽으로 트레킹 코스를 조성하여 건강한 도시경관을 형성하고, 생활체육 및 운동시설 등을 트레킹코스와 연계배치 한다.

#### ① 외부활동공간 및 프로그램 도입



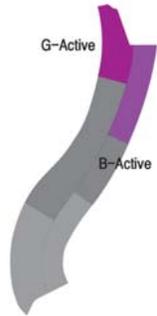
#### ② 트레킹 코스 및 생활체육시설 도입



## 4.2

## 권역경관계획

## ① Active Zone



## 4.2.2 Active 권역

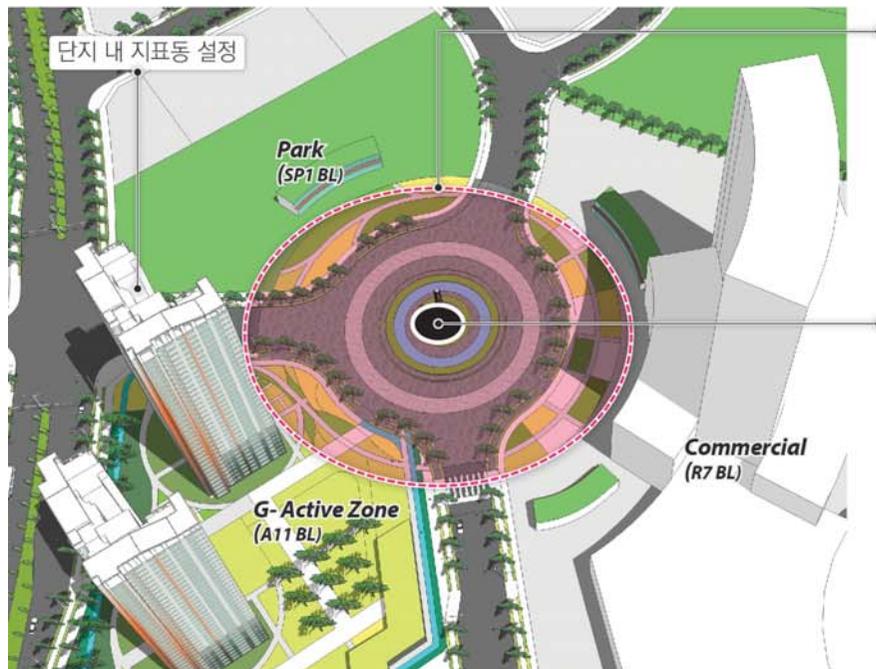
## ② 상세계획 - ② 초점경관 형성

## 회전식 교차로의 통합공간 디자인 및 동선연계

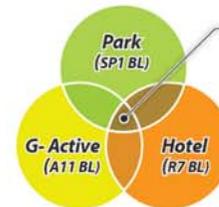
- 회전식 교차로로 인해 형성되는 오픈스페이스 공간의 통합적인 경관형성을 위해 교차로를 중심으로 3개 블록별 공공공간을 배치한다.
- 교차로 공간은 대지경계로 부터 최소 15m이상 이격하여 보행자 및 차량시점의 레벨에서 형성되는 개방경관을 조성한다.
- 도로포장을 일반 아스팔트 재료가 아닌 사그석 등의 재료를 사용하여 가변적인 광장활용이 가능하도록 한다(주말 차없는 거리 운영 등).

## 회전식 교차로 중심부 시각초점 시설도입

- 시각적 초점을 이루는 교차로 중심에는 시각 초점을 형성하는 시설을 도입하여 상징적인 경관을 연출한다.
- 보행 및 차량 레벨에서의 인지성을 고려한 높이와 규모를 적용하여 초점경관을 이룰 수 있도록 하며, 독특한 디자인을 적용하여 차별화된 경관을 제공한다.
- 또한, 로타리 부근의 아파트 주동을 단지 내 지표동으로 설정하여 건축물 색채 및 형태, 외관 디자인을 차별화 한다.



## ① 통합공간 디자인 및 동선연계



## 3개 블록의 통합설계

- ▶ 회전식 교차로에 면하는 대지경계로 부터 15m 이상 이격하여 개방된 오픈스페이스 공간 조성
- ▶ 도로는 아스팔트가 아닌 사그석 등으로 처리하고, 보도와의 단차를 5cm이하로 하여 필요 시 광장으로 활용가능토록 계획

## ② 시각초점시설 도입



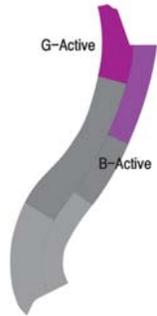
▲ 교차로 중심부에 시각 초점을 형성하는 시설을 도입하여 상징적인 경관을 연출

그림 | 시각초점부 형성방안

## 4.2

## 권역경관계획

## ① Active Zone



## 4.2.2 Active 권역

## ② 상세계획 - ③ 상업기능의 강화

## 상업부지에 면하는 부대시설 배치

- 인접한 상업지의 상업기능 일부 수용하고 활성화 하기 위해 근린생활시설을 상업부지에 면하여 배치한다.
- 저층부는 휴먼스케일의 경관을 위해 작은 단위의 패턴을 적용하고, 반투과적인 유리소재의 적극적 활용 및 필로티 등의 투과공간 조성) 외관디자인을 적용한다.
- 로터리 광장부를 향하는 면을 반투과적으로 처리하여 로터리 광장부에서의 정면성을 확보한다.



그림 | 시각초점부 형성방안

## 워터프론트에 대응하는 상업특화

- 수변축에 면하는 부대시설 배치로 호수경관과 국제업무지구의 도시경관을 경관자원으로 적극 활용하여 상업을 활성화한다.
- 조망환경이 우수한 장소적 특성을 고려하여 B-Active 수변부 상업건축물은 테라스 형태를 적용한다.
- 또한, 외부 야외공간을 상업공간으로 확장하여 활기찬 수변가로의 분위기를 연출한다.



그림 | 시각초점부 형성방안

## 4.2

## 권역경관계획

## 4.2.3 Edu 권역

## ① 기본방향

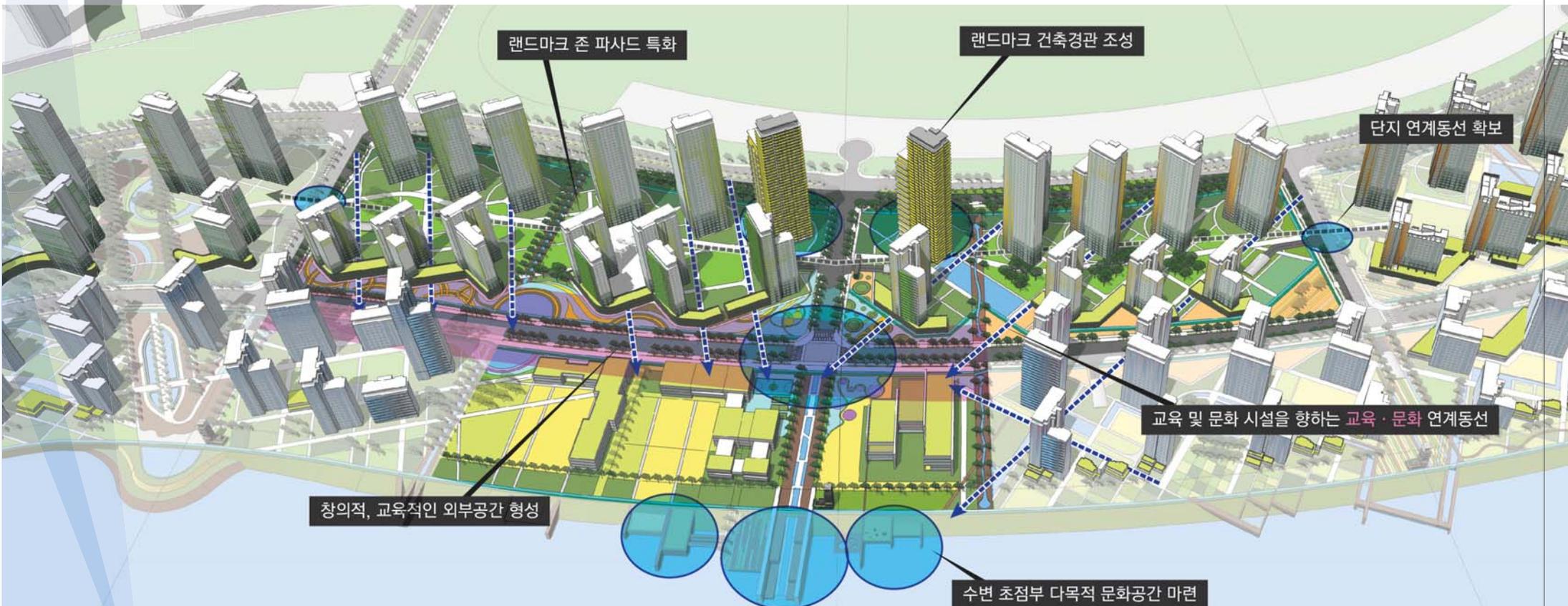
- 문화시설 및 교육시설이 수변에 면하여 위치하고 있는 특성을 반영하여, 교육과 문화중심의 경관형성전략 마련
- 초등학교와 중학교의 교육환경개선 및 발달교육 증진을 위한 창의적 환경의 경관을 형성하는 것이 중요하며 A지구의 문화중심지(Culture Core) 조성을 위한 문화시설 도입방안이 필요하다.
- Edu Zone은 앞선 권역 기본방향에 따라, G-Edu와 B-Edu로 세부권역을 구분하며 인접 환경의 특성에 고려한 경관계획을 수립한다.

분류	내용
경관목표	자유롭고 창의적인 도시환경 만들기
경관테마	자유형 / 창의적인 / 독특한 / 즐거운 / 다양한
형성전략	① 창의적 놀이공간 조성
	② 스마일 학교가는 길 조성
	③ 호수변 중심문화공간 조성
	④ 랜드마크 존 설정 및 특화

표 | Edu 권역 경관 기본방향

## ② Edu Zone

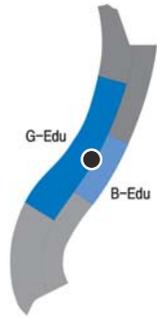
G-Edu  
B-Edu



## 4.2

## 권역경관계획

## ② Edu Zone



## 4.2.3 Edu 권역

## ② 상세계획 - ① 창의적 놀이공간 조성

## 외부공간을 활용한 통합 커뮤니티 놀이터 조성

- 어린이와 가족, 노인 모두가 함께하는 다목적 · 참여형 공간인 '상상놀이터'를 조성하여 발달교육공간 형성은 물론, 지역 커뮤니티의 장(長)으로 활용한다.
- 중양에 위치한 도시통경축 교차부의 단지 각각부를 통합하여 각 공간별 테마에 따라 창의적이고 상상력을 자극하는 놀이공간을 조성한다.
- 기존, 시설물 위주의 놀이터가 아닌 공간 중심의 놀이터를 계획하며 아이들이 스스로 놀이를 만들어 가는 창의적 환경으로 조성한다.

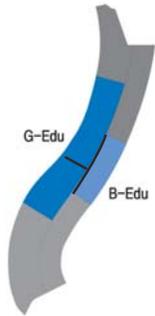


그림 | 상상놀이터 조성위치 및 테마지정

## 4.2

## 권역경관계획

## ② Edu Zone



## 4.2.3 Edu 권역

## ② 상세계획 - ② 스마일 학교가는 길 조성

## 발달교육 및 창의성을 증진하는 가로환경조성

- 기존 도시의 스쿨존 통학로는 차량과 보도의 분리와 안전, 규제방식의 접근법으로 창의적인 교육환경을 만들어 내지 못하고 있다.
- 창의성 증진과 교육, 감성의 발달을 학교 안에서 밖으로 꺼내, 학교가는 길이 즐거운 교육환경을 조성한다.
- 풍부한 식재를 바탕으로, 학교가는 발걸음을 유도하는 그린카펫, 상상력을 자극하는 공공미술, 재미와 위트를 주는 아이디어 공공시설 등을 적용한다.



그린카펫



공공미술



아이디어 시설

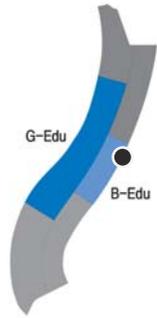


그림 | 스마일 학교가는 길 조성범위 및 연계방안

## 4.2

## 권역경관계획

## ② Edu Zone



## 4.2.3 Edu 권역

## ② 상세계획 - ③ 호수변 중심문화공간 조성

## 문화시설과 연계한 수중 광장 마련

- 지구내 공공공간(공원 등)이 부족한 단점을 보완하고 고품격 주거환경을 위해 수변을 활용한 야외 문화공간을 조성한다.
- 인접한 문화시설(도서관)의 기능을 수용하고 동선을 연계하여, 확장된 개념의 문화공간을 마련한다.
- 공연, 전시, 홍보, 조망 등 다양한 목적을 감안한 광장 및 시설을 도입하여 수변공원 및 오픈스페이스로 활용하고, 각종 프로그램을 기획·도입한다.

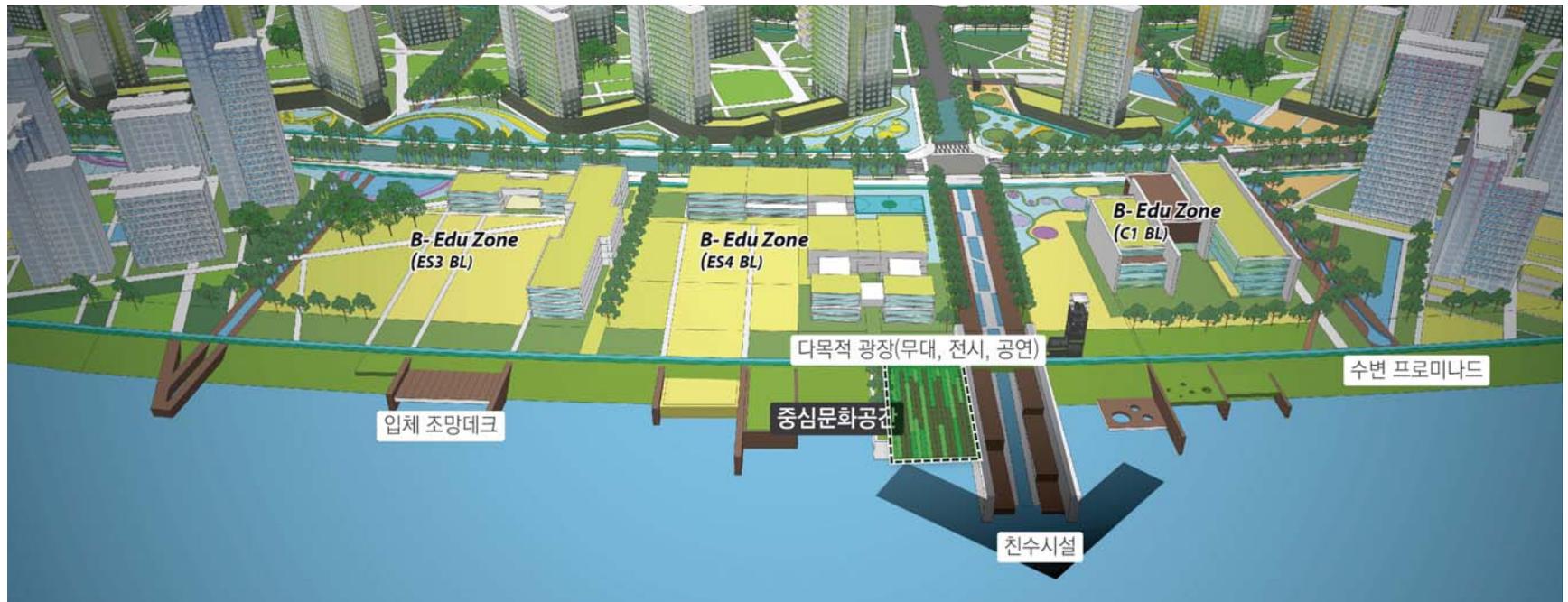
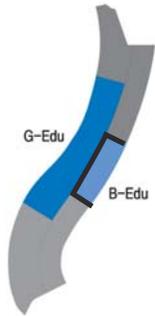


그림 | 스마일 학교가는 길 조성범위 및 연계방안

# 4.2

## 권역경관계획

### ② Edu Zone



### 4.2.3 Edu 권역

#### ② 상세계획 - ④ 랜드마크 존 설정 및 특화

##### 건축입면의 캔버스화

- a. 저층의 문화/교육시설로 인해 대상지를 둘러싼 건물들이 속살을 드러내는 부분으로 호수 동측에서의 조망을 고려한 중/원경에서의 경관형성방안이 필요하다.
- b. 호수변을 따른 입체적 조망을 고려하여 'ㄷ' 형태의 랜드마크 존을 설정하며, 설정기준은 교육, 문화시설에 첫 번째로 면한 건축물로 한다.
- c. 위요감을 형성하기 위해 건축 형태를 복합형으로 하여 다중 레이어 경관의 깊이감을 연출하고, 색상활용을 최소화 하여 화이트 캔버스를 형성토록 한다.

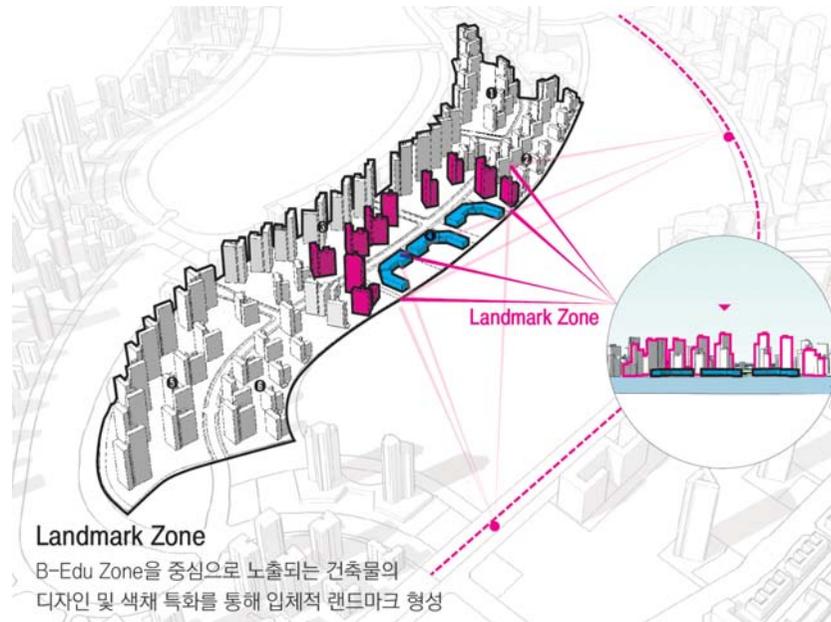


그림 | 랜드마크 존 설정

#### ① White Canvas 입면특화

건축입면 돌출 패턴을 적용하여 거리와 각도에 따라 인지되는 입면 디자인이 변화하도록 한다. 단일색상과 재료를 적용하여 건축입면을 캔버스화 하고, 돌출패턴과 그림자를 통해 특화된 건축입면을 계획한다.

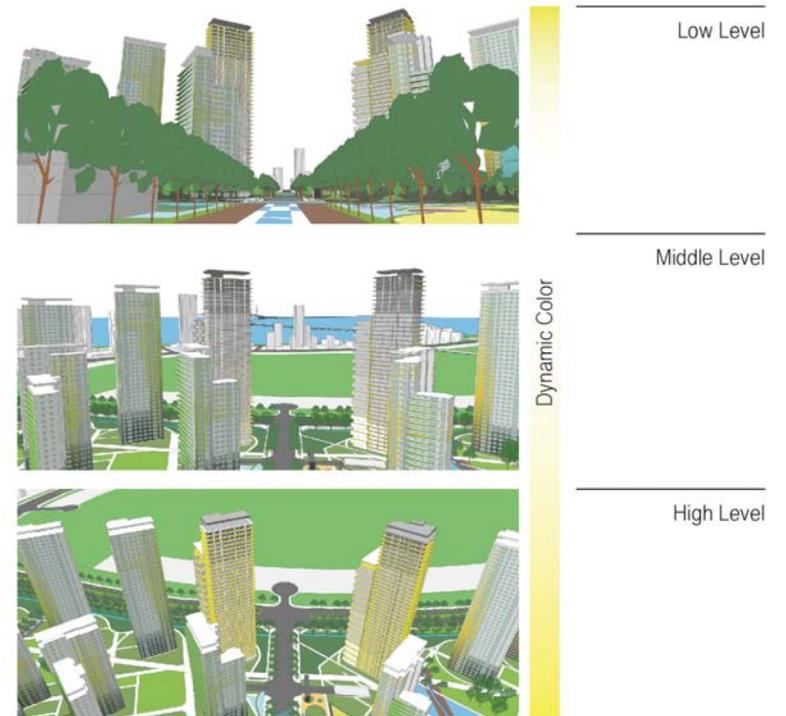


그림 | 랜드마크 존 건축 입면 특화방안

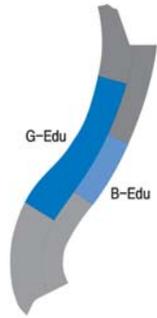
## 4.2

## 권역경관계획

## 4.2.3 Edu 권역

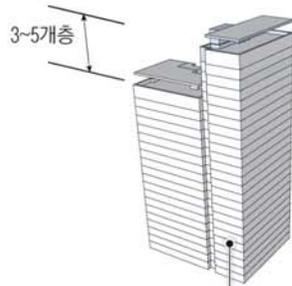
## ② 상세계획 - ④ 랜드마크 존 설정 및 특화

## ② Edu Zone



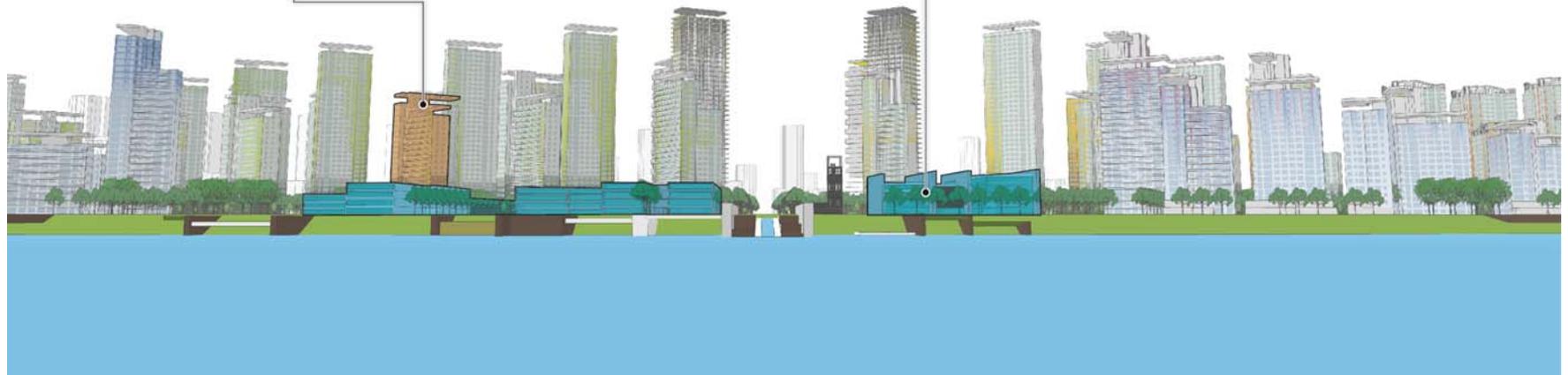
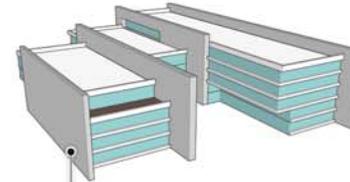
## ② 복합형 적용

동일 주거동 내 층수 변화를 통해  
다양한 입면 변화를 유도하고 보다 깊이감 있는  
도시경관을 연출한다



## ③ 수변으로 열린배치 적용

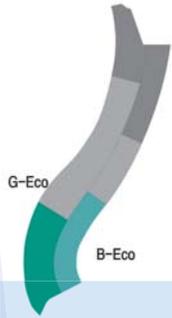
수변에 인접한 공공시설의 전면부를  
수변으로 향하도록 배치하고,  
수변에 개방감있는 재료 및 형태를 사용하여  
열린경관을 연출한다.



# 4.2

## 권역경관계획

### 2 Edu Zone



### 4.2.4 Eco 권역

#### 1 기본방향

- a. Eco 권역은 서측으로 대규모 공원이 입지해 있어 이에 대한 활용 및 연계방안이 필요하다.
- b. 남측의 주상복합을 제외하면 공원과 호수로 둘러 싸여 있어 자연친화적인 경관형성이 유리한 조건에 있어 이를 활용한 경관형성방안이 요구된다.
- c. A지구의 대표적 치유와 명상공간으로 조성하며, 자연적 요소와 아이템을 적극 도입하여 친환경 지구이미지를 완결한다.
- d. Eco Zone은 앞선 권역 기본방향에 따라, G-Eco와 B-Eco로 세부권역을 구분하며 인접 환경의 특성에 고려한 경관계획을 수립한다.

분류	내용
경관목표	기분이 좋아지는 힐링도시 만들기
경관테마	수평적인 / 조용한 / 안락한 / 곡선의
형성전략	1] 대규모 오픈스페이스 조성 2] 사운드시케이프를 통한 에메니티 공간연출 3] 인천의 바다를 담은 호수경관 조성 4] 마음의 치유와 안정감을 주는 경관환경조성 5] 동서방향의 도시통경 확보

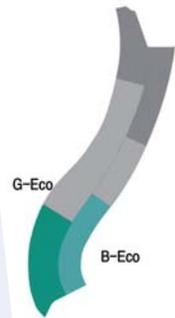
표 | Eco 권역 경관 기본방향



## 4.2

## 권역경관계획

## Eco Zone



## 4.2.4 Eco 권역

## ② 상세계획 - ① 대규모 오픈스페이스 조성

## 인접 공원부지와와 녹지시각축 연계

- 송도랜드마크시티의 대형 공공 녹지공간인 NP13 BL 근린공원과 시각적 녹지체계를 연결하여 대규모 오픈스페이스 경관을 연출한다.
- G-Eco Zone은 대규모 녹지경관의 배경으로써, 위압감을 최소화한 입면 패턴과 분절을 적용하고, 가로축변으로 녹지공간을 배치하여 연속된 경관을 실현한다.
- 또한, 통경축과 NP13 BL의 보행연결체계 확립을 위한 입체교차로를 설치하고, 진입부에 단지 공개공지를 배치하여 NP14 BL과 녹지경관을 연계한다.

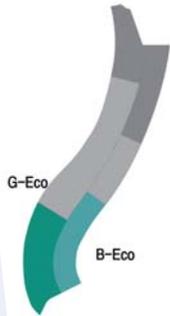


그림 | 대규모 오픈스페이스 연계방안

# 4.2

## 권역경관계획

### ③ Eco Zone



### 4.2.4 Eco 권역

#### ② 상세계획 - ② 사운드 스케이프를 통한 어메니티 공간연출

##### 녹지를 바탕으로 한 숲 속 멜로디

- 사운드스케이프(Soundscape)는 1970년대 캐나다 작곡가인 머레이 쉐퍼가 제안한 개념으로 1960년대 북아메리카를 중심으로 활발하게 진행된 생태학 운동을 배경으로 등장하여, 귀를 통해 들리는 풍경, 즉 시각적인 경관과 대비되는 음풍경 즉 청각적 경관을 의미한다.
- 사운드스케이프 적용을 위한 첫 걸음은 소음의 차단 및 최소화이다. 이에, 가로축변으로 소음차단 구간을 설정하여 소음을 관리한다. 소음을 차단하는 방음림을 조성하여 시각적 녹지연결체계 구축은 물론, 외부 차량의 소음을 최소화한다.
- 또한, 보행활동 및 외부활동이 예상되는 구간을 숲 속의 소리 연출 구간으로 지정하고, 새소리, 바람소리, 곤충소리 등 다양한 자연의 소리를 계절과 시간에 따라 변화감있게 계획·적용한다.



그림 | 방음림으로 도로 소음차단

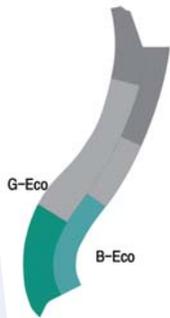


그림 | 소음차단 구간 및 숲 속의 소리 연출 공간 설정

## 4.2

## 권역경관계획

## Eco Zone



## 4.2.4 Eco 권역

## ② 상세계획 - ② 사운드 스케이프를 통한 어메니티 공간연출

## 호수를 바탕으로 한 물의 화음

- a. 사운드시케이프(Soundscape)는 단순히 소리의 요소를 공간계획에 도입하는 것이 아니라 소리환경을 고려하여 공간계획을 수립하는 것을 말한다.
- b. 이에, 사운드시케이프 공간설계 시 소음발생을 최소화 하며, 아름다운 자연소리 및 사람 간의 대화의 소리가 더욱 잘 들릴 수 있도록 계획한다.
- c. 통경축을 물의 화음 연출 구간으로 설정하고 낙차를 이용한 물의 소리 및 물의 유속에 의한 소리 등 다양한 물의 소리를 내는 수경시설을 도입하여 호수와 물을 청각적으로 인지 가능하도록 계획한다.
- d. 워터프론트 변으로 저소음 구간을 설정하여 자연소리를 제외한 인공소음을 최소화한다.



그림 | 물의 소리를 연출하는 시설예시(계단과 융합된 디자인)

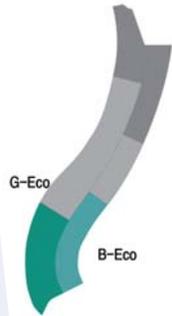


그림 | 물의 화음 연출 구간 및 저소음 구간 설정

## 4.2

## 권역경관계획

## Eco Zone



## 4.2.4 Eco 권역

## ② 상세계획 - ③ 인천의 바다를 담은 호수경관 조성

## 인공해변 조성으로 독특한 워터프론트 경관형성

- 인천 바다를 모티브로 한 인공해변을 조성하여 물과 모래사장, 도시경관이 자아내는 독특한 풍경을 연출한다.
- 조용한 물의 소리를 감상하고 휴식과 여유를 즐길 수 있는 공간으로 활용하여 생활 속 스트레스 저감을 위한 공간으로 조성한다.
- 시각적으로 자극이 되는 색채나 시설은 최소화 하고 휴식을 즐길 수 있는 휴게시설을 도입하며, 충분한 차양시설을 두어 머무를 수 있는 공간으로 조성한다.

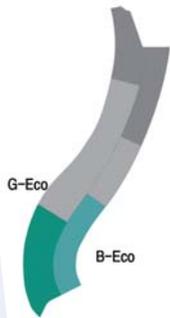


그림 | 인공해변 도입으로 도시와 자연공간이 혼합된 독특한 경관분위기를 연출

## 4.2

## 권역경관계획

## Eco Zone



## 4.2.4 Eco 권역

## ② 상세계획 - ④ 마음의 치유와 안정감을 제공하는 경관형성

## 수평을 강조한 건축입면 디자인

- 수평적인 선은 수직적선에 비해 심리적으로 안정감을 제공한다. 이에 건축물 저층부 및 휴먼레벨의 부대복리시설의 입면 파사드 디자인을 수평적으로 한다.
- 또한 직선보다는 곡선이 강조된 디자인으로 심리적 긴장감을 최소화 할 수 있도록 하며 자연소재의 재료사용 및 입면녹화를 통해 자연성을 강조하여 시각적인 편안함을 제공한다.



그림 | 심리적 안정감을 제공하는 건축물 입면디자인

## 색채테라피를 통한 치유와 안정감 제공

- 신체와 정신의 회복과 치유의 기능을 지닌 녹색계열의 색채와 심리적 안정감을 제공하고 편안함을 주는 푸른계열의 색을 권역상징색채로 한다.
- 주요 휴식공간 및 명상공간, 외부 공공공간을 중점적으로 색채테라피 기법을 적용하여 색채환경을 조성한다.
- 기자연 본질의 색을 존중하는 색채계획을 수립하며, 인공적 색채를 통한 색채테라피가 아닌 자연의 색으로 색채테라피를 실현한다.



그림 | 자연의 색채를 활용한 색채 테라피

# 4.3

## 축경관 계획

### 4.3.1 계획방향

#### ① 기본방향

- A지구의 기본 경관방향인 '생기와 활력이 넘치는 건강한 도시'를 고려하여 푸르고 건강한 축경관을 연출한다.
- 각 축별로 통일된 성격을 부여하여 연속성을 갖게 하되, 해당 축이 통과하는 권역별 특성을 반영하여 다채로운 가로를 형성한다.

#### ② 기본원칙

- 안전성 : 보행자의 안전을 최우선으로 한다.
- 공공성 : 민간 대지를 공개공지로 최대한 확보한다.
- 활동성 : 확보된 공개공지에는 각 권역의 성격에 따른 커뮤니티시설을 계획하여, 이와 연계된 활동적인 가로를 형성한다.



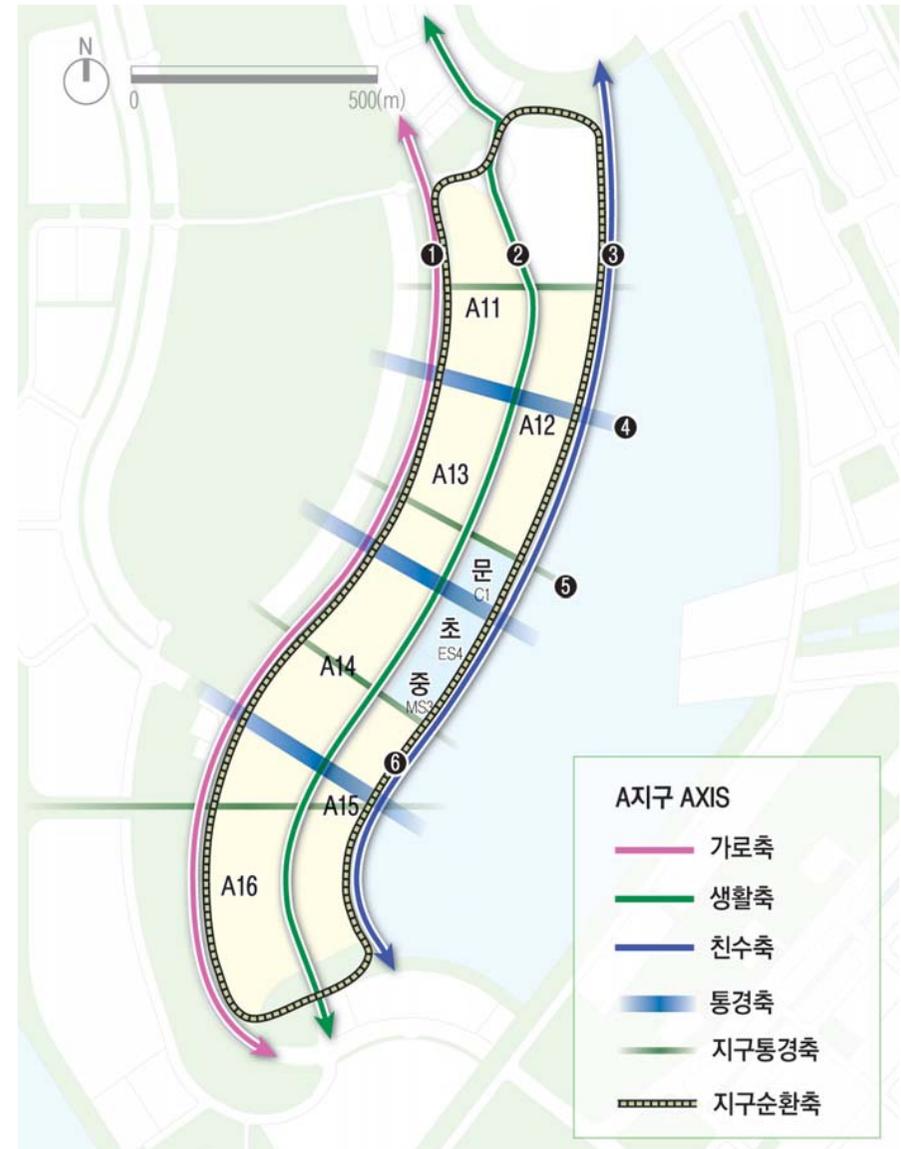
안전성



공공성



활동성



## 4.3

## 축경관 계획

## 4.3.2 가로축 계획

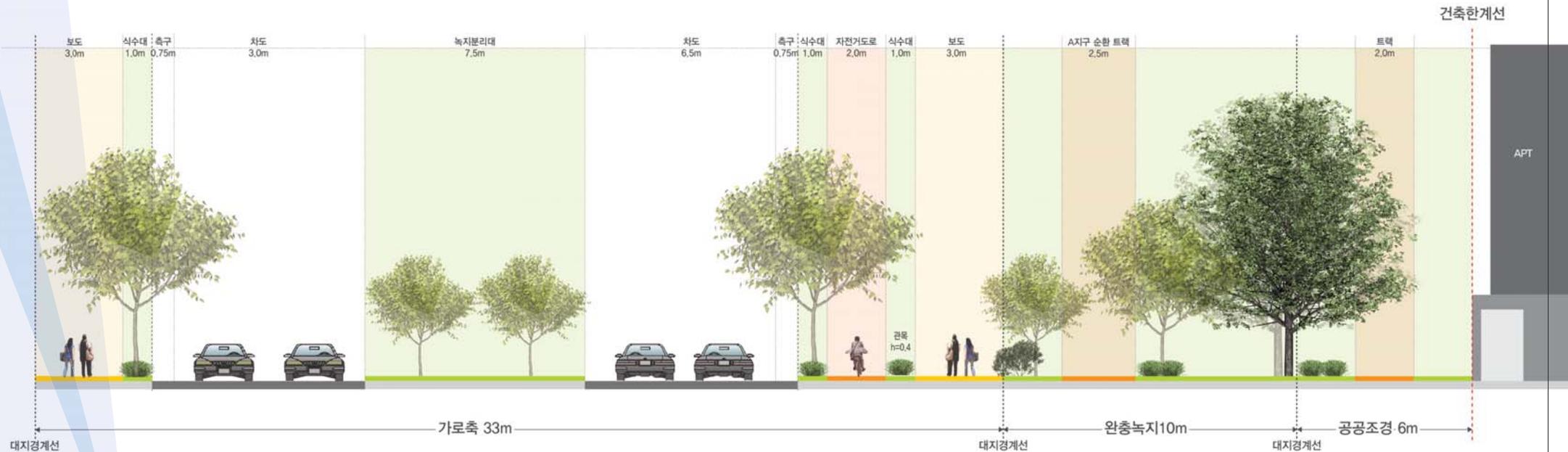
## ① 컨셉

- 33m 폭의 대로변로써 차량통행 위주의 축성격을 지니고 있다.
- 빠른 속도에서 인식가능한 변화감 있는 중경을 연출한다.
- KEYWORD : 변화감 있는, 건강한, 소음을 최소화하는



## ② 기본방향

- A지구 경계부 주요 간선도로로 차량 속도에서 조망되는 경관이 주를 이루며, 짧은 구간 내 시각적 변화가 이루어지지 않도록 식재 및 시설물을 배치한다.
- 넓은 폭의 도로를 고려하여 식재, 보행로 등의 계획을 통해 휴먼스케일로 분절한다.
- 완충녹지와 지구 내 공공공간에 밀집 식재를 하여 저층부에 형성되는 급격한 단차를 완화하고 시각적인 녹시율을 최대한 확보하여, 보다 건강하고 친환경적인 도시경관을 형성토록 한다.
- 완충녹지와 공공조경구간내 순환형 Track을 형성하여 쾌적한 운동공간을 제공한다.



# 4.3

## 축경관 계획

### 4.3.2 가로축 계획



### ③ 입체적 공간 구상

#### ① IN-OUT Track

- a. 각 블록 내부를 순환하는 조깅코스로 구간별 휴식공간과 연계하여 다양한 조망경관을 형성한다.
- b. IN-OUT 형태로 계획하여 다양한 조망경관을 제공한다.

#### ② Circulation Track

- a. 완충녹지내 A지구를 순환하는 조깅코스를 형성하며, IN-OUT Track과 연계하여 다양한 세부 조깅코스를 계획한다.
- b. 완충녹지내 밀집 식재를 통해 보행로를 중심으로 수목터널을 형성한다.

#### ③ View Corridor

- a. 통경축과 교차하는 지점에 오픈스페이스를 형성하고, 가로수 및 가로시설물 등을 최소화하여 시각적 개방감이 유지될 수 있도록 한다.

#### ④ 도시숲

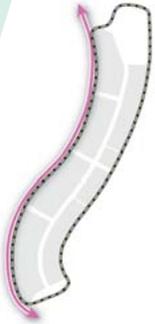
- a. 식재에 의한 차폐구간은 고밀도 식재를 통해 도시숲을 형성한다.
- b. 건축물에 인접한 고밀도 식재 통해 주거지내 소음유입을 저감한다.

#### ⑤ 자전거 전용도로

- a. 도로와 보도 사이에 자전거 전용도로를 계획하여 보행공간의 안전성을 유지한다.

# 4.3

## 축경관 계획



### 4.3.2 가로축 계획

#### ④ 식재계획

- 완충녹지 구간에는 서로 다른 높이의 교목을 혼합식재하여 고층 아파트에 대한 시각적 위압감을 완화하고, 도시숲을 형성한다.
- 자전거 전용도로와 보도 사이에는 시각적 차폐율이 낮은 관목을 식재한다.
- 녹지분리대에는 지엽이 치밀한 수종을 지양하여 개방감을 형성한다.

#### ⑤ 포장계획

- 자전거도로와 보도는 분리하여 포장한다.
- 완충녹지 내 포장재는 불필요한 패턴을 배제하고 황토색 계열의 색상을 사용하여 산책길 같은 분위기를 조성한다.
- 전면공지는 완충녹지 구간과 동일한 포장재를 사용하여 일체감 있는 가로를 형성한다.

#### ⑥ 공공시설물계획

- 통합지주형 가로시설물을 설치한다.
- 버스정류장 및 자전거 거처대는 투명소재를 사용하여 시각적 차폐를 최소화 하고, 통합디자인을 실현한다.



그림 | 교목 혼합식재



그림 | 지엽이 치밀하지 않은 수종



그림 | 자전거도로로 분리 포장



그림 | 황토색 계열의 보도 포장



그림 | 투명소재의 버스정류장



그림 | 통합지주형 가로시설물

# 4.3

## 축경관 계획



### 4.3.3 생활축 계획

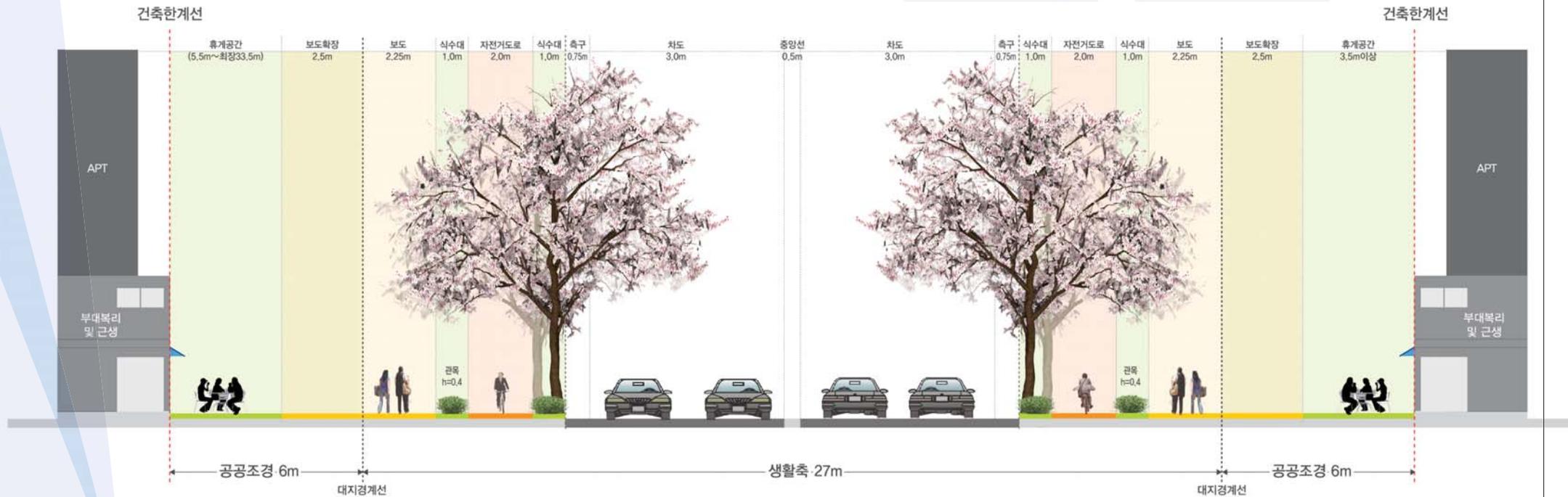
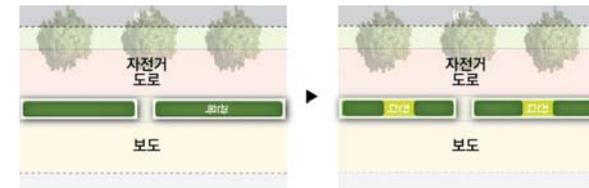
#### 1 컨셉

- a. A블록을 가로지르는 보행자 중심의 축이다.
- b. 커뮤니티 활동을 유도하는 휴먼스케일의 가로를 형성한다.
- c. KEYWORD : 활기찬, 소통하는, 안전한



#### 2 기본방향

- a. A지구 내부를 관통하는 가로축으로 거주민 및 방문객이 함께 이용하는 커뮤니티 중심의 가로경관을 형성한다.
- b. 가로축에 접한 근린생활시설과 연계하여 전면공간에 휴게 및 커뮤니티 공간을 조성하고 휴게시설, 조명시설, 수경시설 등 공간 목적에 적합한 다양한 시설을 도입한다.
- c. 관목은 잔디와 교차배치하여 개방성을 높인다.



# 4.3

## 축경관 계획

### 4.3.3 생활축 계획



#### ③ 입체적 공간 구상

##### ① IN-OUT Track

- a. 블록 외부를 순환하는 조깅코스를 가로축 근린생활시설 및 전면공간과 연계하여 자연스러운 사람들의 유입을 유도한다.

##### ② 외부활동공간

- a. 생활축 내 공개공지 일부를 각 권역의 성격에 맞는 외부활동공간(생활체육 공간, 스마일 학교가는 길 등)으로 형성한다.

##### ③ 고원식 횡단보도

- a. 교차부에 고원식 횡단보도를 사용하여 차량의 속도를 감소시키고, 보행자 및 자전거 이용자가 편리하게 가로를 이용할 수 있도록 한다.

##### ④ Private-Public Space

- a. 단지 내부와 외부공간의 경계부는 시설물 및 조경을 활용하여 영역성을 확보하고, 투명재료 및 열린공간 형성을 통해 단지 폐쇄감을 완화한다.

##### ⑤ 자전거 전용도로

- a. 도로와 보도 사이에 자전거 전용도로를 계획한다.

## 4.3

## 축경관 계획



## 4.3.3 생활축 계획

## ④ 식재계획

- 보행자의 눈높이에서의 개방감 확보를 최우선시한다.
- 차도와 자전거도로 사이의 가로수는 낙엽수를 식재하여 계절감을 연출하고, 자전거도로와 보도 사이에는 낮은 관목을 식재한다.
- 단지 내부와 외부공간의 경계 구분을 위한 조경 계획을 수립한다.

## ⑤ 포장계획

- 고원식 횡단보도를 사용한다.
- 차량의 속도를 늦추고 보행자 중심의 가로를 형성하기 위해 차도는 거친 재료를 사용한다.
- 전면공지는 보도의 포장과 통일감을 형성하되, 색채나 재료, 패턴 중 한 가지 요소에 변화를 주어 시각적으로 구분이 가능하도록 한다.

## ⑥ 공공시설물계획

- 지주 하단부는 노면 위로 노출되지 않도록 처리하여, 커뮤니티 활동과 통행에 방해되지 않도록 한다.
- 다채로운 경관을 보유하고 있는 축이므로, 공공시설물은 간결한 디자인과 저채도 색상으로 계획한다.



그림 | 벚꽃 나무



그림 | 위계에 따른 다양한 식재 계획



그림 | 고원식 횡단보도

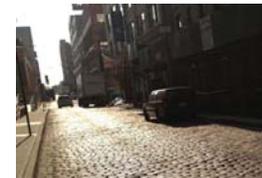


그림 | 석재로 포장된 도로



그림 | 보도와 공개공지의 포장 변화



그림 | 매립된 지주 하단부

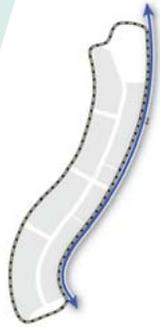
## 4.3

## 축경관 계획

## 4.3.4 친수축 계획

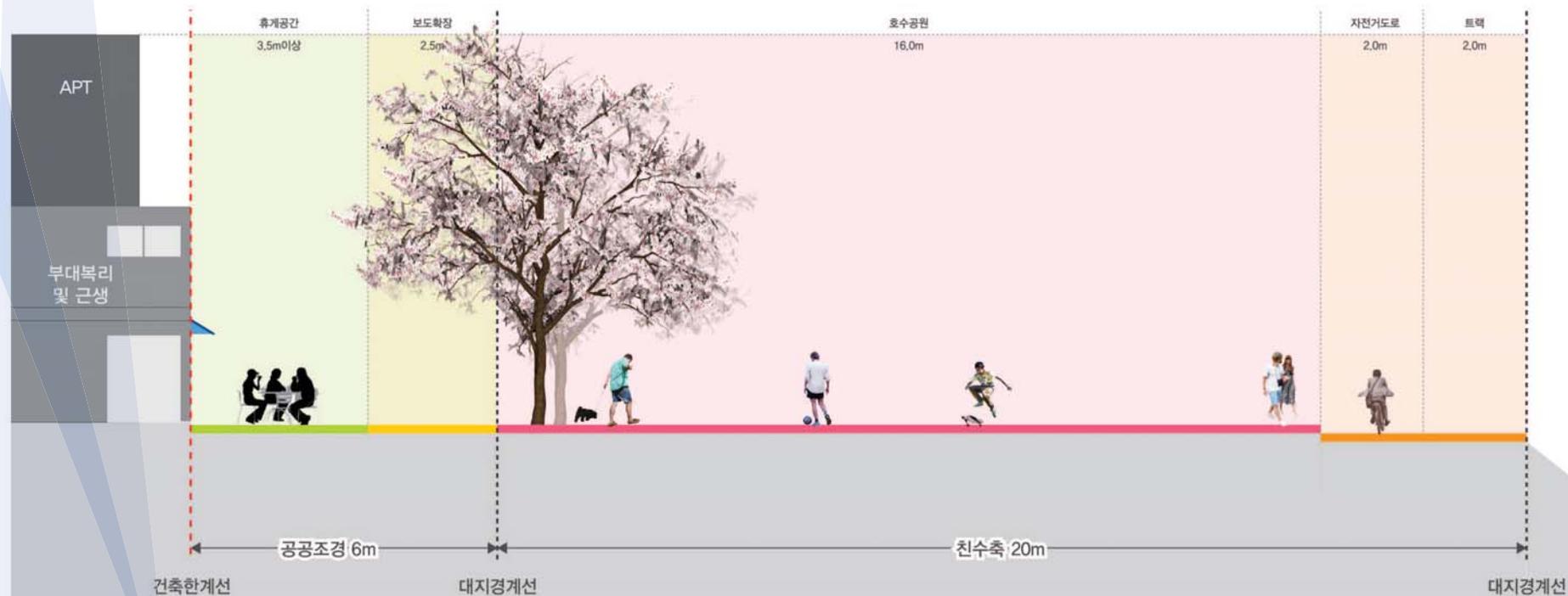
## ① 컨셉

- 인공호수변에 조성된 워터프론트 축이다.
- 다양한 친수 프로그램과 연계한 활동적 경관을 연출한다.
- KEYWORD : 다양한, 특별한, 쾌적한, 편안한



## ② 기본방향

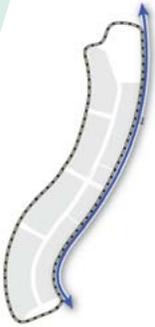
- 주거단지변은 보행로로, 인공호수변은 수변특화가로로 구분하여 계획한다.
- 호수변에는 지구 내 트랙과 연결되는 순환형 트랙 및 자전거도로를 설치한다.
- 수변특화가로는 휴게 공간, 체험 공간, 전망 공간 등 테마를 설정하여 다양한 워터프론트 공간으로 조성한다.
- 전면공지는 야외 테라스 등의 설치를 허용하여 호수경관을 제공한다.





## 4.3

## 축경관 계획



## 4.3.4 친수축 계획

## ④ 식재계획

- 가로수는 동일한 수종의 낙엽수를 식재하여 계절감 있고 연속적인 수변경관을 연출한다.
- 수변특화가로에는 그늘 형성이 가능한 크기의 교목을 부분적으로 식재하여 휴식 공간을 제공한다.

## ⑤ 포장계획

- 가급적 자연재를 사용하고, 수공간과 접하는 부분은 투수성과 내습성이 강한 소재를 사용한다.
- 수변특화가로의 포장은 공간의 성격에 맞게 특색있게 계획하되, 주거단지변 보행로 구간은 포장을 통일하여 연속성을 강조한다.

## ⑥ 공공시설물계획

- 수변특화가로의 공공시설물은 특화된 디자인을 도입하여 보다 차별화된 경관을 조성한다.
- 다채로운 경관을 보유하고 있는 축이므로, 공공시설물은 흰색 또는 저채도 색상으로 계획한다.



그림 | 계절감 있는 가로수



그림 | 그늘을 형성하는 교목



그림 | 수공간 포장



그림 | 공간 성격에 따른 다양한 포장



그림 | 휴게 공간 조성



그림 | 차별화된 디자인의 시설물

# 4.3

## 축경관 계획

### 4.3.4 친수축 특화계획 - 수변부 공간계획

#### ① 단조로운 호안경관의 극복

- 호안변 수경시설의 리듬감 있는 배치로 시각적 변화와 리듬감을 부여한다.
- 통경축 위계에 따른 특화시설의 규모 차별화로 강약이 있는 수변경관 형성을 유도한다.

#### ② 수변을 향해 열린 발길 조성

- 지구, 단지 내 모든 동선과 수변 동선이 연계되도록 계획한다.
- 수경시설 및 녹지를 따라 자연스럽게 이어지는 수변길을 형성한다.



#### 단조로운 호안의 변화를 주는 코어 시설 배치

각 권역별 상징적 수변시설을 배치하고 보조 통경축 접점에 거점 시설을 설치하여 리드미컬한 수변 경관을 형성

#### 수변을 향한 다양한 진입동선 확보

모든 보행동선이 녹지와 수변이 연결될 수 있도록 계획하여 지구내 수경시설과 녹지를 따라 걷다보면 수변에 도착하도록 계획

## 4.3

## 축경관 계획

## 4.3.4 친수축 특화계획 - 수변부 공간계획

## ③ 다양한 프로그램의 도입

- 수변부의 다양한 수변경관의 체험을 위해 수변로를 따라 권역성격에 대응하는 프로그램을 도입한다.
- 액티브존은 활동과 유희를 컨셉으로 다양한 체험형 수변놀이시설 및 레크레이션 프로그램을 도입한다.
- 에듀존은 교육과 문화를 담는 수변복합 문화공간을 수변부에 조성하고, 어린이 놀이터 등의 근린생활 어메니티 시설을 도입한다.
- 에코존은 휴양과 조망을 즐길 수 있는 인공해변 및 테라피 프롬나드와 같은 친환경적 프로그램을 도입한다.

## Eco Zone: 휴양, 조망

- 서해의 바다를 품은 인공해변 조성
- 생태환경 조성으로 녹지를 통한 치유공간 형성
- 야외 생태 교실 등의 환경교육 연계
- 다양한 레벨 및 경로의 테라피 프롬나드 조성

## Edu Zone: 교육, 문화

- 전시, 공연, 행사 등의 수변복합문화공간 조성
- 지역예술전시, 특별예술이벤트 및 공공예술 전시
- 콘서트, 노천영화상영, 라이브 뮤직 등의 이벤트 프로그램
- 어린이 놀이터 등의 근린생활 어메니티 시설 도입

## Active Zone: 활동, 유희

- 수변의 다양한 활동을 유발하는 체험형 수변놀이시설 도입
- 만남과 유희가 있는 레크레이션 공간으로 조성
- 상업시설(리테일)과 연계한 엔터테인먼트 프로그램 도입
- 캐스캐이드 분수 등 다양한 수경관 요소 도입

- 다양한 전망시설 도입
- 우수한 조망경관 향유

# 4.3

## 축경관 계획

### 4.3.4 친수축 특화계획 - 수변 조망특화시설 도입

#### ① 인천대교를 조망하는 조망시설 설치

- 시뮬레이션을 통해 시각 비스타 조망의 최적화된 장소 발굴
- 인천대교 및 도시경관을 극적으로 조망할 수 있는 최적의 높이를 산정, 국제업무지구와 인천대교를 조망하는 양방향 조망 환경 구축

#### ② 보행 정거장으로의 다목적 활용

- 수변축 거점의 대표적 코어 시설로 이동간의 휴식 및 지표의 역할로 활용
- 별도의 휴게공간 및 홍보, 전시 등의 다목적 공간을 통합 계획하여 단순한 조망시설을 넘어선 복합시설로 활용



# 4.3

축경관 계획

## 4.3.4 친수축 특화계획 - 수변 조망특화시설 도입

### ③ 조망 시뮬레이션 - Active Zone View



수도권도시개발공사(주) 경관상세계획(안) JIZ SOONDO LANDMARK CITY



# 4.3

## 축경관 계획

### 4.3.4 친수축 특화계획 -수변 조망특화시설 도입

#### ③ 조망 시뮬레이션 - Edu Zone View



# 4.3

축경관 계획

## 4.3.4 친수축 특화계획 -수변 조망특화시설 도입

### ③ 조망 시뮬레이션 - Eco Zone View

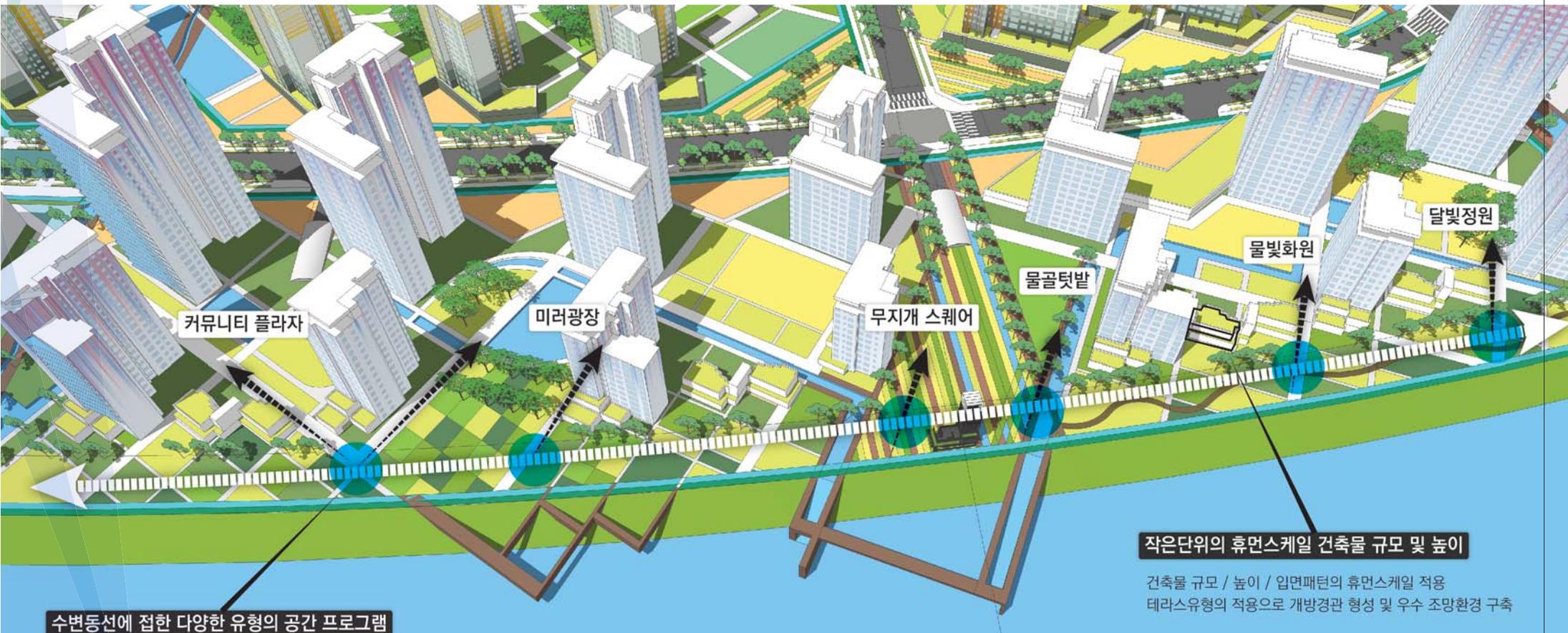


# 4.3

## 축경관 계획

### 4.3.4 친수축 특화계획 -휴먼스케일의 수변경관 형성

- 수변으로 연결되는 다양한 동선과 상호작용하는 작은 필지의 부대복리시설 건축규모 적용
- 수변부의 공간을 휴먼스케일로 디테일하게 계획하여 심리적 거부감 최소화하고, 건축물의 입면 및 가로시설의 규모 또한 휴먼스케일에 적합하게 적용
- 축을 따라 다양한 유형의 공간을 배치하여 다양한 경관체험 유도



# 4.3

## 축경관 계획

### 4.3.5 도시통경축 계획

#### 1 컨셉

- a. 수변과 녹지를 연결하는 주요 축이다.
- b. 차폐시설을 최소화하여 수변으로 개방된 통경을 연출한다.
- c. KEYWORD : 정연한, 개방적인



#### 2 기본방향

- a. 가로축에서 A지구 내부로 직접 진입이 가능한 통경축으로, 주요 교차부 및 단지 진출입부를 중심으로 사인시설을 계획한다.
- b. 관목 및 가로수를 활용하여 휴먼스케일로 공간을 분할계획한다.
- c. 통경구간에 시각차폐요소를 최소화하고, 통경축을 따라 연속적인 식재 및 시설물을 배치하여 주목성을 높인다.



## 4.3

## 축경관 계획

## 4.3.5 도시통경축 계획

## ③ 입체적 공간 구상

## ① Community Square

- 생활축의 교차부와 인접 전면공간을 하나의 영역으로 설정하여 각각의 권역에 해당하는 커뮤니티 활동 공간(다목적 광장, 상상놀이터 등)으로 계획한다.
- 시간에 따른 차량 제한 등을 통해 보행자 위주의 광장을 형성한다.

## ② Pocket Farm

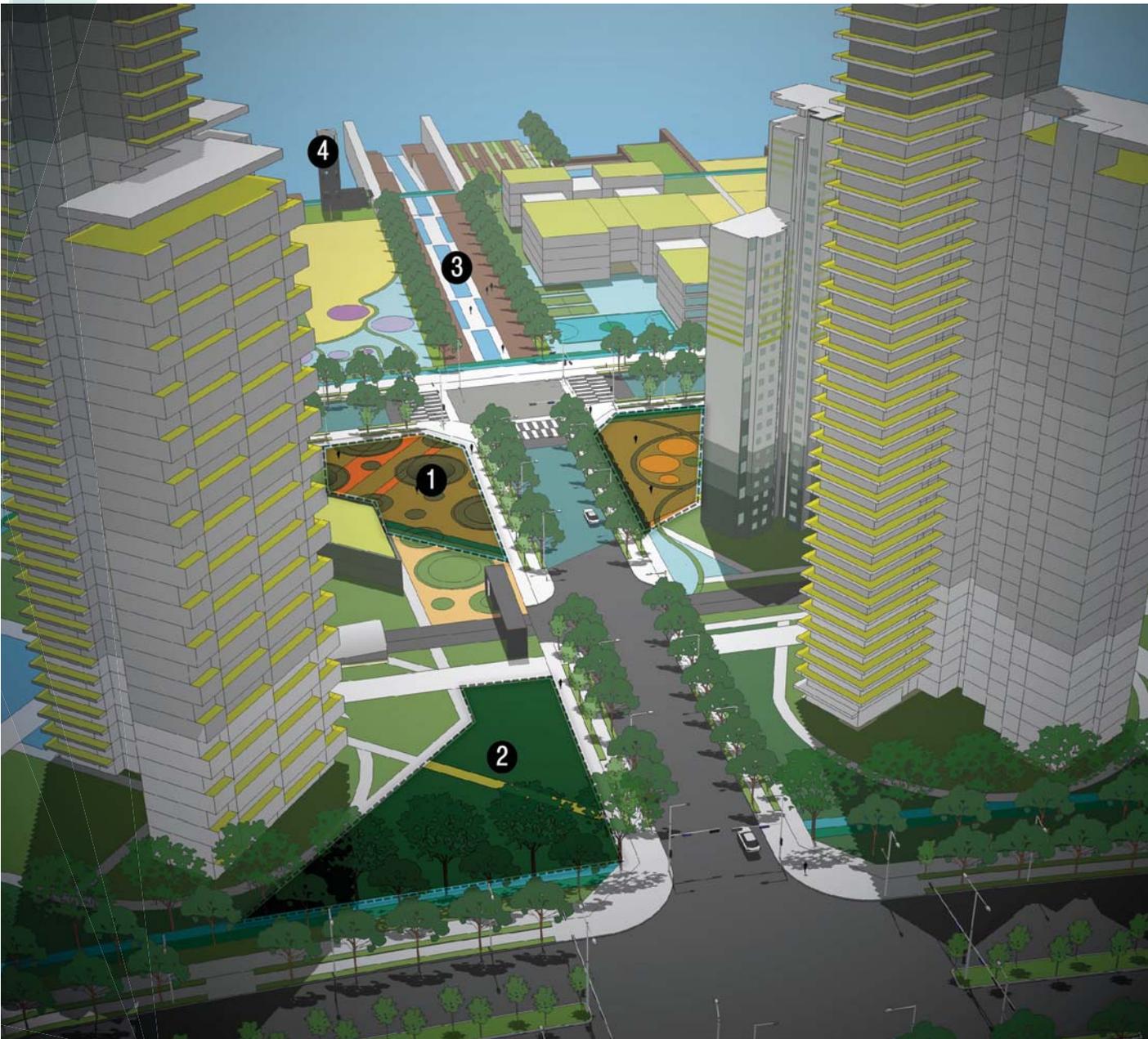
- 녹지경관의 생활화를 위해 가로 경계부 및 교차부에 텃밭을 조성한다.
- 화초류 식재를 통해 계절에 따라 변화하는 자연경관을 형성한다.

## ③ Axis Square

- 가로수 배치, 바닥포장, 수경 시설 등 다양한 요소 도입을 통해 수변으로의 방향성을 유도한다.

## ④ 보행거점

- 통경축 과 수변이 접하는 지점에 보행거점을 형성하여 보행자의 휴식공간을 제공한다.
- 수직적 조망시설과 연계하여 다양한 레벨에서의 조망경관을 제공한다.



# 4.3

## 축경관 계획

### 4.3.5 도시통경축 계획

#### ④ 식재계획

- 가로수는 녹음이 풍부한 상록수로 식재하여 축의 연속성을 강조한다.
- 가로축과의 교차부에는 텃밭을 조성하고, 화초류를 식재하여 다채로운 녹지경관을 연출한다.

#### ⑤ 포장계획

- 보도와 자전거도로의 일체적 포장을 권장한다. 기본색은 무채색으로 하고, 일부 강조색의 차이로 보도와 자전거도로를 식별할 수 있게 한다.
- 다목적 광장의 포장은 보도 포장과 차별화하여 공간을 구분한다.
- 생활축과의 교차로에는 고원식 횡단보도를 사용한다.

#### ⑥ 공공시설물계획

- 주요 교차부 및 단지 진출입부에 통합적 디자인을 적용한 사인시설을 설치한다.
- 최대한 간결한 형태로 디자인하며, 통경을 저해하는 요소들은 최소화한다.



그림 | 녹음이 풍부한 가로수



그림 | 다채로운 조경



그림 | 보도와 차별화한 다목적 광장 포장



그림 | 보도와 통일성 있는 자전거도로 포장



그림 | 통합디자인 사인시설

# 4.3

## 축경관 계획

### 4.3.6 지구통경축 계획

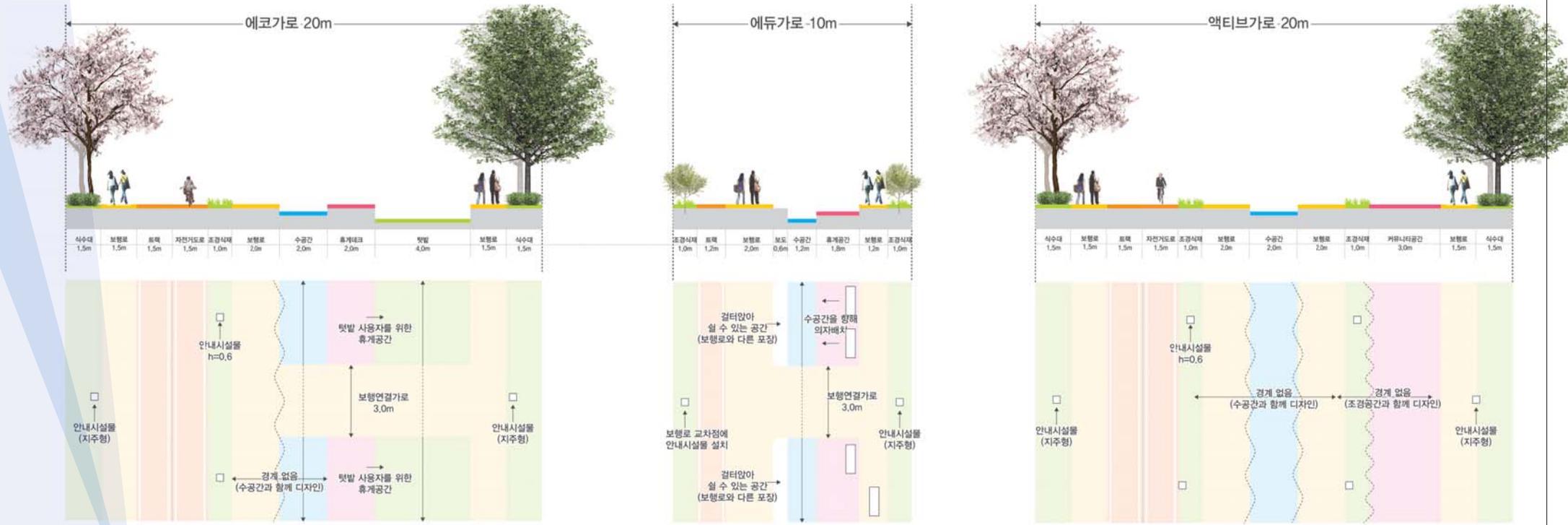
#### 1 컨셉

- a. A지구 내 보행자 전용 통경축이다.
- b. A지구 내부 커뮤니티 공간과 연계한 통경을 연출한다.
- c. KEYWORD : 쾌적한, 친환경의, 소통하는



#### 2 기본방향

- a. 통경축의 폭에 따라 휴먼스케일로 공간을 세분화 하며, 인접 지역에서 접근이 쉽도록 내부 동선과 연계하여 계획한다.
- b. 통경구간에 시각차폐요소를 최소화하고, 통경축을 따라 연속적인 식재 및 시설물을 배치하여 주목성을 높인다.
- c. 산책로, 수공간 등을 활용하여 다양한 유형의 친환경 경관을 형성한다.



# 4.3

## 축경관 계획

### 4.3.6 지구통경축 계획



### ③ 입체적 공간 구상

#### ① 수공간

- a. 각 통경축마다 권역에 해당하는 테마를 설정(액티브가로, 에듀가로, 에코가로)하고, 그에 맞는 특화공간을 계획한다.
- b. 통경축 내부 동선과 수공간을 연계하여 수변으로의 경관적·공간적 연계성을 부여한다.

#### ② 고원식 횡단보도

- a. 교차부에 고원식 횡단보도를 사용하여 차량의 속도를 감소시키고, 보행자 및 자전거 이용자가 편하게 가로를 이용할 수 있도록 한다.
- b. 통경축의 유사한 패턴 및 재료를 사용하여 연속적인 가로 경관을 형성한다.

# 4.3

## 축경관 계획

### 4.3.6 지구통경축 계획

#### ④ 식재계획

- 축 양측에만 교목을 식재하여 확 트인 통경구간을 확보한다.
- 교목은 낙엽수와 상록수를 교차 식재하여 그늘을 제공함과 동시에 계절감을 느낄 수 있게 한다.
- 조경 계획을 통해 보행 구간과 커뮤니티 구간을 구분하고, 초화류 식재를 통해 쾌적하고 아름다운 보행환경을 제공한다.

#### ⑤ 포장계획

- 가급적 자연재를 사용하고, 수공간과 접하는 부분은 투수성과 내습성이 강한 소재를 사용한다.
- 단지 내부 동선과 지구통경축을 연계하되, 포장 패턴을 구분하여 지구통경축의 연속성을 강조한다.
- 특화공간(Mirror Pond 등)에는 차별화된 포장계획을 수립한다.

#### ⑥ 공공시설물계획

- 수목과 어울리는 조명시설을 설치하여 산책하기 좋은 환경을 형성한다.
- 그늘이 형성되는 교목 아래에 벤치를 설치하여 휴게공간을 조성한다.
- 통경을 저해하는 요소들의 설치는 최소화하고, 지구통경축이 인공호수와 접하는 지점에는 조망시설을 설치하여 조망경관을 제공한다.



그림 | 통경을 고려한 가로수 식재



그림 | 초화류 식재



그림 | 조경과 포장을 통한 커뮤니티 공간 구획



그림 | 자연소재 포장



그림 | 산책로 조명



그림 | 그늘 아래 벤치

# 4.4

## 거점경관계획

### 4.4.1 기본방향

#### ① 기본방향

- A지구의 기본 경관방향인 '생기와 활력이 넘치는 건강한 도시'를 고려하여 다채로운 경관을 형성한다.
- 각 권역별 특성(Active, Edu, Eco)을 반영하여 A지구 각 블록별 정체성을 강화하고, 다양한 경관을 연출한다.

#### ② 기본원칙

- 인식의 직관성 : 차별화된 경관 연출을 통해 시각적인 주목성을 높인다.
- 공간의 상징성 : 장소에 경관 프로그램 및 의미를 부여하여 인지성을 높인다.
- 장소의 다양성 : 주변환경 및 특성을 고려하여 각 거점별 다양한 경관을 연출한다.



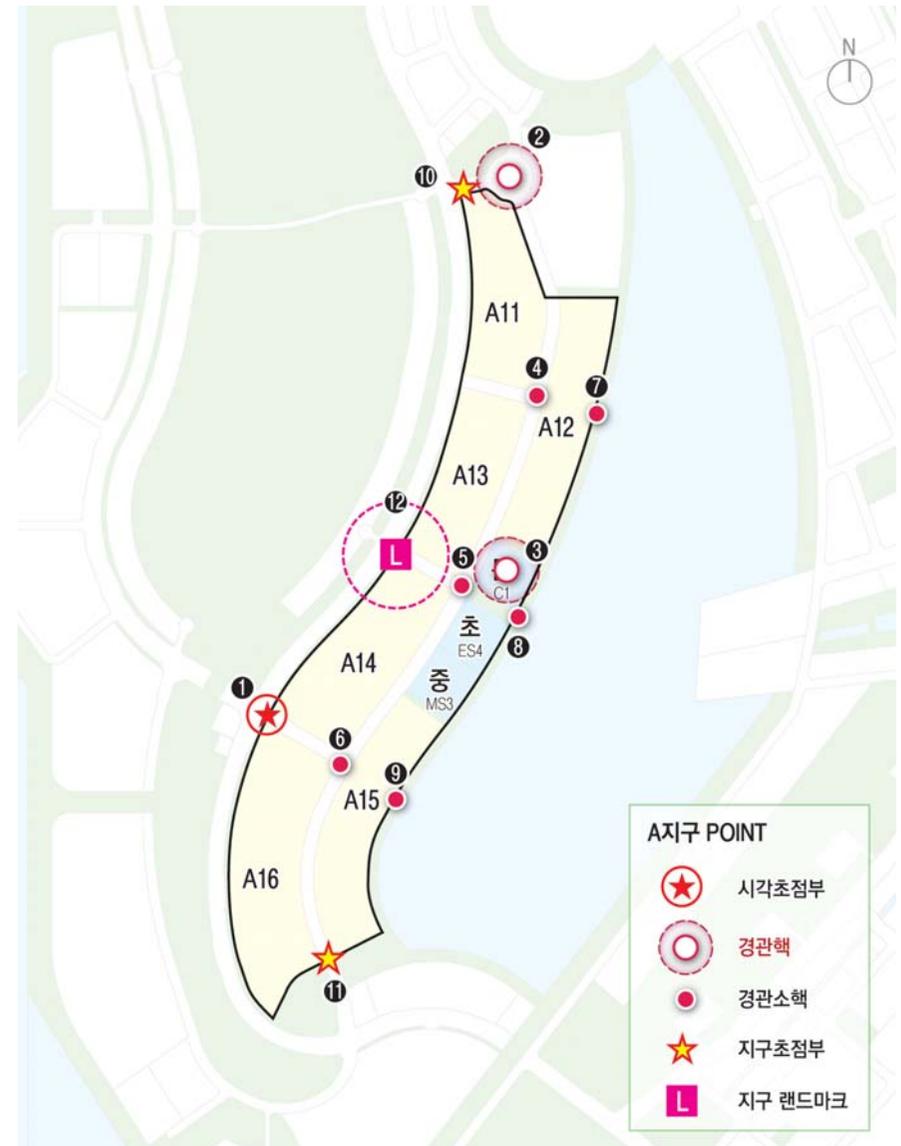
인식의 직관성  
[Intuitively]



공간의 상징성  
[Symbolic]

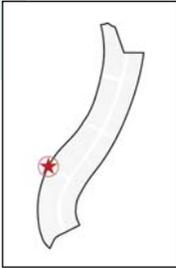


장소의 다양성  
[Diversity]



## 4.4

## 거점경관계획



[KEY MAP]

## 4.4.2 시각초점부 계획

## ① 시각초점부 (6·8공구 경관거점)

## ① 지구차원의 시각적 관문경관 형성

- 통경축에 인접한 주거동은 각 블록(A14, A15)의 최저 높이층이 위치하도록 하며, 두개동의 높이는 유사한 높이로(옥탑부 포함) 계획한다.
- 두 주거동의 건축물의 입면 디자인 시 재료, 형태, 패턴 중 최소 1가지 이상은 통합계획하여 형태적 연속성을 부여한다.
- 각 주거동의 색채는 Top-Down Gradation 형식으로 동일하게 적용하여 원경에서의 개별 블록에 따른 시각적 이질감을 방지한다.
- 야간에 운전자 및 보행자 관점에서 관문경관을 강조하기 위해 각 주거동 기반부에 동일한 조명체계를 적용한다.

## ② 수변 통경축과 연계한 개방적 경관 형성

- 관문경관 사이로 6·8공구 인공호수 및 국제업무지구의 우수한 경관이 조망될 수 있도록 통경축 선상에 시야차폐요소(가로시설물, 가로수, 건축물 등) 배치를 지양한다.
- 조망대상으로의 시각적 방향성 확보를 위해, 통경축 중심을 기준으로 최소 7.5m를 이격하여 식재 및 가로시설물을 연속적으로 배치한다.
- 운전자가 통경축과 도로를 혼동하지 않도록 교차부에 사인시설물을 체계적으로 배치한다.



그림 | City gate, Romania

그림 | Chisinau entry, Moldova



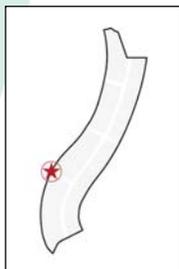
그림 | 수변으로의 통경축 확보 예시

# 4.4

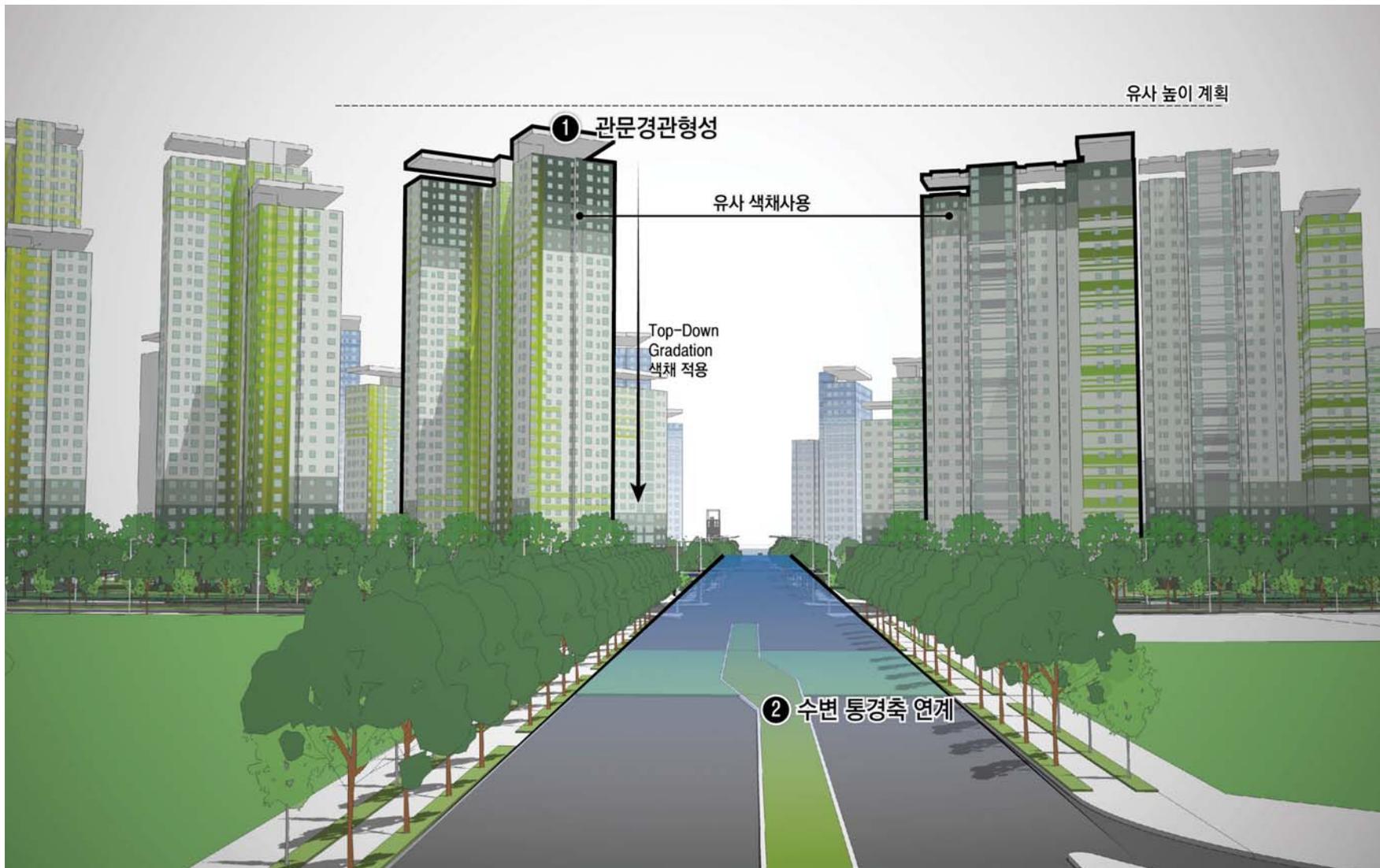
## 거점경관계획

### 4.4.2 시각초점부 계획

#### ① 시각초점부 (6·8공구 경관거점)

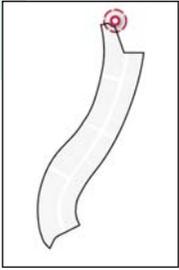


[KEY MAP]



## 4.4

## 거점경관계획



[KEY MAP]

## 4.4.3 경관핵 계획

## ② 경관핵 (Green Mat)

## ① 통합적 공공공간 형성을 통한 장소적 랜드마크 형성

- 민간, 공공부분을 통합계획하여, 공공이 이용가능한 환형의 녹지·공원을 형성한다.
- 개방된 공간 형성을 위해 회전식 교차로 중심에서 약 65m (각 대지경계선에서 15m)를 이격하여 건축물을 배치한다.
- Green Mat 경계부에 보행등을 일정간격으로 배치하여 야간에 영역성을 확보한다.
- 도로에 일반 도로포장이 아닌 차별화된 포장을 계획하여 공간의 상징성을 강화하되, 차량의 속도를 감소시키기 위해 요철이 있는 재료 사용을 유도한다.
- 보도 등의 바닥 포장은 동일한 포장재료 및 패턴을 사용하여 공간의 통일성을 확보한다.



그림 | 회전식 교차로 사례 (Columbus Circle, New York)

## ② 상징적 조형물을 통해 시각적 지표성 확보

- 회전식 교차로의 중심부에 상징적 조형물을 배치하여, 중경·근경에서의 시각적 지표성을 확보한다.
- 조형물은 시각적 정보전달이 가능한 최소 12m 높이의 미디어 폴을 계획하도록 한다.
- 미디어 폴 계획 시 차량 및 보행 진입방향에서 정보의 인식이 가능하도록 입체적 형태로 계획한다.
- 야간에 미디어폴 자체 조명을 활용하여 야간경관을 연출하도록 하며, 정보의 가독성을 위해 가로등의 인접 배치를 지양한다.



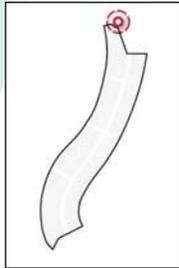
그림 | 미디어 폴 사례 (서울)

# 4.4

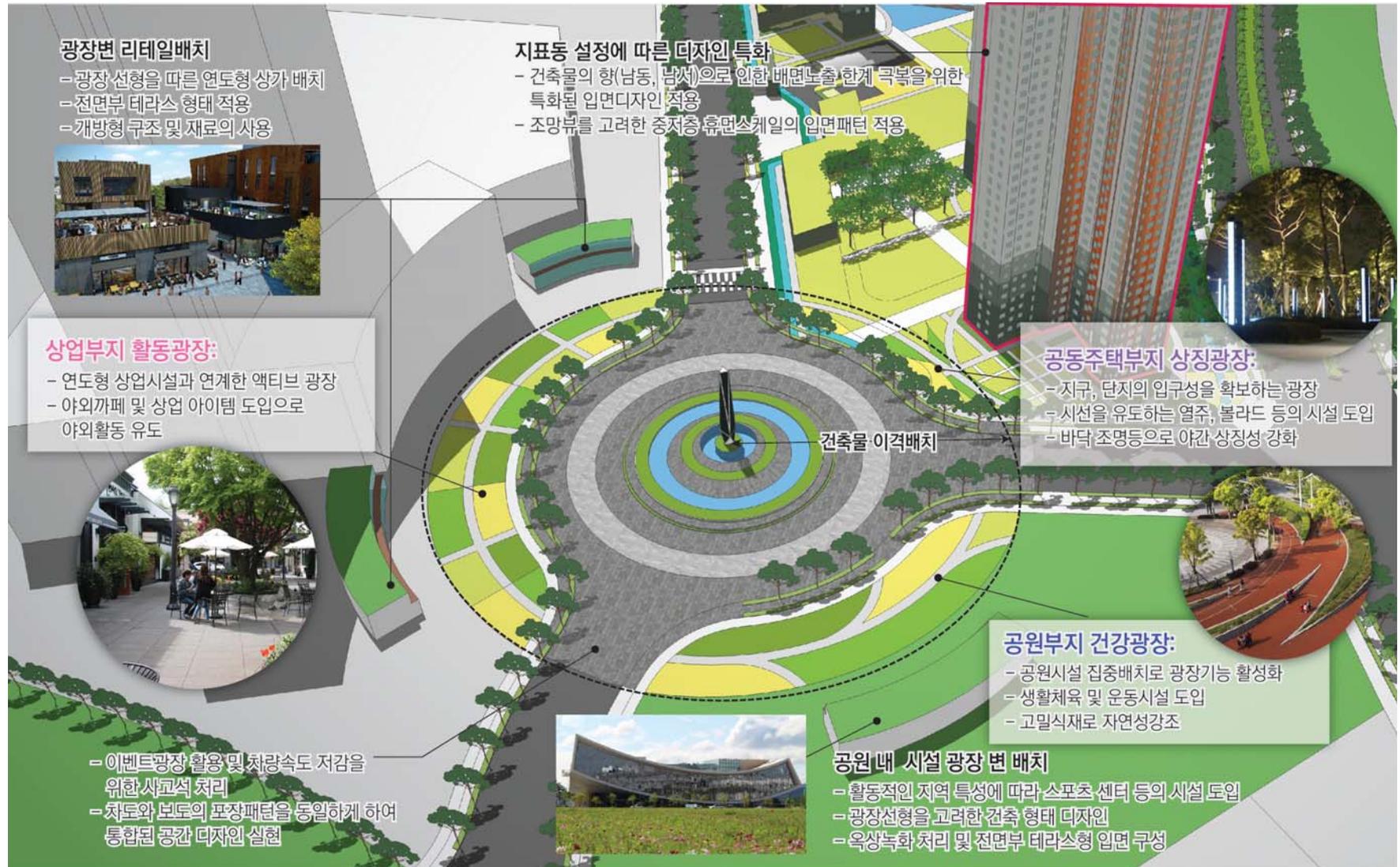
## 거점경관계획

### 4.4.3 경관핵 계획

#### ② 경관핵 (Green Mat)

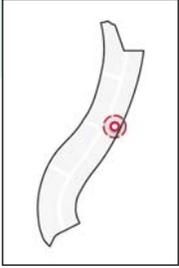


[KEY MAP]



# 4.4

## 거점경관계획



[KEY MAP]

### 4.4.3 경관핵 계획

#### 3 경관핵

##### 1 공공건축물 디자인 특화를 통한 장소적 랜드마크 형성

- 독특하고 우수한 디자인의 공공건축물을 도입하여 장소적 랜드마크를 형성한다.
- 주변에서의 접근성을 고려하여 저층부를 계획하도록 하며, 특히 수변부에 커튼월 등을 사용하여 수변으로의 개방감을 형성한다.
- 도서관의 기능성을 고려하여 수변부 및 가로변에 완충공간을 형성하도록 한다.
- 건축물 디자인을 강조하는 조명계획을 통해 야간 지표성을 확보하고, 전면공간에 충분한 조명 확보를 통해 이용자들의 야간활동을 지원한다.



그림 | 수변 공공시설물 디자인 사례(The Royal Library Copenhagen, Denmark)

##### 2 인공호수와 연계한 특색있는 수변경관 형성

- 공공건축물에 인접한 수변부에 수변공간 활성화 및 사람들의 수공간 체험을 위한 다목적 문화 제방을 조성한다.
- 수상 공연장 등의 이벤트적 공간 및 프로그램 도입을 통해 시간에 따른 다양한 수변경관을 연출한다.
- 수변공간에 설치되는 시설물(안전시설 포함)은 간결한 디자인 및 개방감있는 디자인을 적용하며, 자연적 재료를 사용하도록 한다.



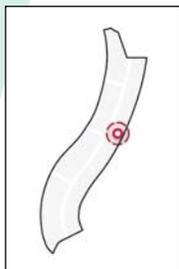
그림 | 문화제방(Roam the Rhone riverbanks, Lyon)



그림 | 수상공연장 (Floating stage, Singapore)

# 4.4

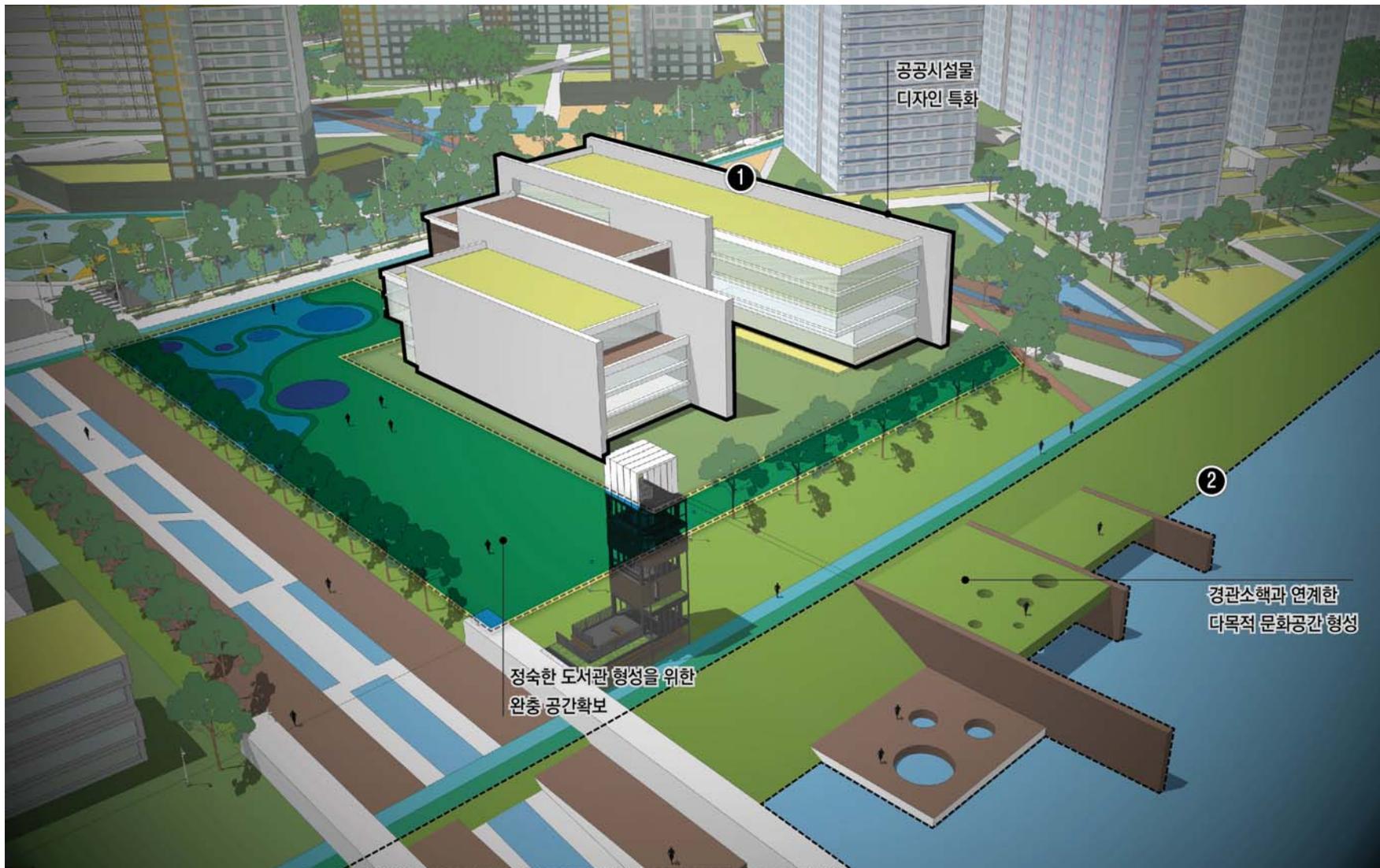
## 거점경관계획



[KEY MAP]

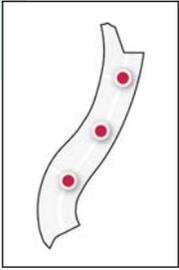
### 4.4.3 경관핵 계획

#### 3 경관핵



## 4.4

## 거점경관계획



[KEY MAP]

## 4.4.4 경관소해 계획

## 456 경관소해 (생활축변)

## 1 보행자 중심의 커뮤니티 공간 형성

- 공공공간 및 민간공간을 통합 계획하여 특성화된 광장을 조성한다.
- 바닥포장, 가로시설물의 통합설계를 통해, 각 블록의 외부공간을 하나의 통일성 있는 공간으로 조성한다.
- 보행자들이 이용할 수 있는 다양한 편의시설 및 운동시설물을 배치한다.
- 교차로 부분에 고원식 횡단보도를 설치하여 차량 속도를 감소시키고, 보행자 중심의 공간을 형성한다.



그림 | 공공, 민간 통합 광장 조성 사례 (Superkilenis, Copenhagen)

## 2 권역별 특성을 반영한 차별화된 경관 형성

- 각 권역별 특성(Active, Edu, Eco)을 반영하여 거점별 특화경관을 형성한다.
- 경관소해 4 - 운동특화 / 경관소해 5 - 체험특화 / 경관소해 6 - 휴식특화



그림 | 경관소해 4 - 운동특화 광장 예시 (Israel square, Israel)



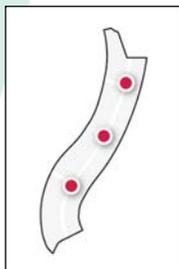
그림 | 경관소해 5 - 체험특화 광장 예시 (Ricard Vines Square, Spain)



그림 | 경관소해 6 - 휴식특화 광장 예시 (Square des Freres-Charo, Canada)

## 4.4

## 거점경관계획



[KEY MAP]

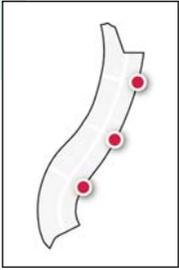
## 4.4.4 경관소해 계획

## 456 경관소해 (생활축변)



## 4.4

## 거점경관계획



[KEY MAP]

## 4.4.4 경관소해 계획

## 789 경관소해 (친수축변)

## 1 보행자를 고려한 보행거점 형성

- 수변축과 통경축이 교차하는 지점에 보행자가 휴식 및 수변조망을 할 수 있는 보행거점(보행정거장)을 형성한다.
- 보행거점 계획 시 폐쇄형이 아닌 24시간 개방 가능한 오픈형으로 계획한다.
- 자연친화적 이미지 형성을 위해 자연적 재료를 사용하며, 과도한 규모의 시설물은 지양한다.
- 보행자의 야간 안전 확보 및 야간 지표성 확보를 위해 보행거점 자체 조명을 활용하여 야간경관을 특화한다.



그림 | 보행거점 예시 (Promenade Samuel-De Champlain)

## 2 다목적 수변공간 형성

- 각 권역별 특성(Active, Edu, Eco)을 반영하여 거점별 특화경관을 형성한다.
- 경관소해 ⑦ - 활동형 / 경관소해 ⑧ - 교육·체험형 / 경관소해 ⑨ - 조망형



그림 | 경관소해 ⑦ - 활동형 워터프론트 예시 (The Harbour Park, Denmark)



그림 | 경관소해 ⑧ - 교육·체험형 (Qiao Yuan Park, China)



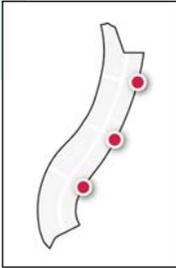
그림 | 경관소해 ⑨ - 조망형 (Sea Organs, Croatia)

# 4.4

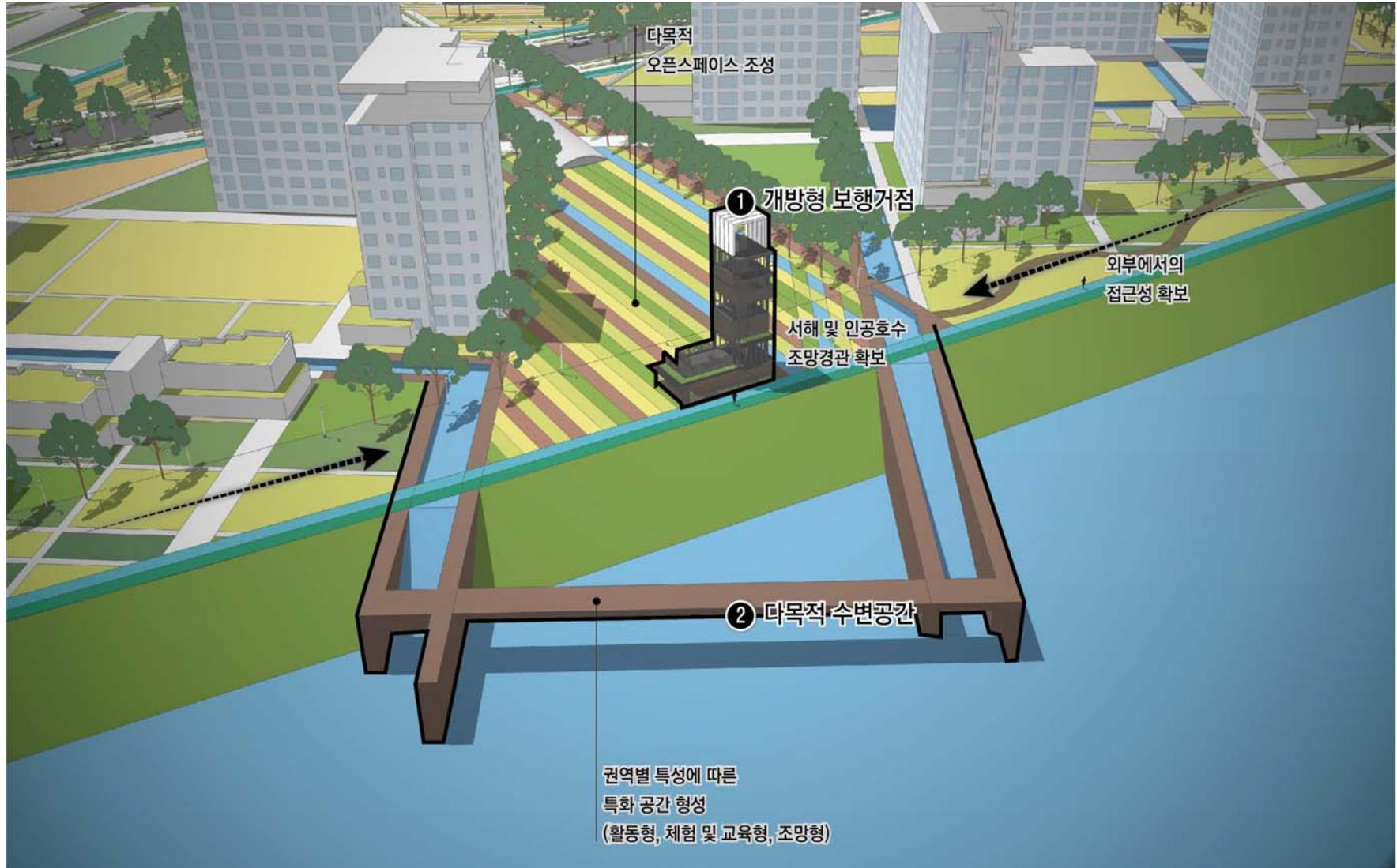
## 거점경관계획

### 4.4.4 경관소핵 계획

#### 789 경관소핵 (친수축변)



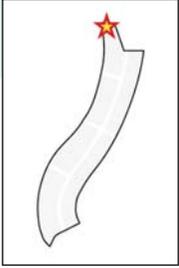
[KEY MAP]



권역별 특성에 따른  
특화 공간 형성  
(활동형, 체험 및 교육형, 조망형)

## 4.4

## 거점경관계획



[KEY MAP]

## 4.4.5 지구초점부 계획

## ⑩ 지구초점부

## ① 지구 진입시 지표가 되는 수직적 랜드마크 경관 형성

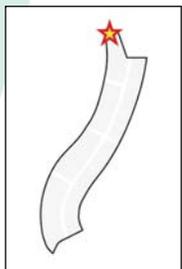
- a. 북측 가로축에서 진입 시 우선적으로 노출되는 주거동을 지표동으로 설정한다.
- b. 지표동을 A11 BL 내 최고층으로 배치하여 인천타워로 높아지는 물결형 스카이라인을 형성한다.
- c. 인접 상업지역 및 인천타워와의 경관적 연계를 위해 수직적 형태를 강조하는 입면을 계획한다.
- d. 북측 및 인천타워에서의 조망을 고려하여 배면부(벽면 위주의 배면) 전면 노출을 지양하고, 일정 면적의 창호 또는 입면 분절을 통해 시각적 차폐감을 최소화 한다.
- e. 타 주거동과의 차별화를 위해 지표동의 색채는 Top-Down Gradation을 적용한다.
- f. 야간의 초점부 식별성 확보를 위해 야간 조명시 인접 주거동의 옥탑부 조명과의 휘도차를 통해 야간경관을 특화한다.



그림 | 지표동 연출 예시

# 4.4

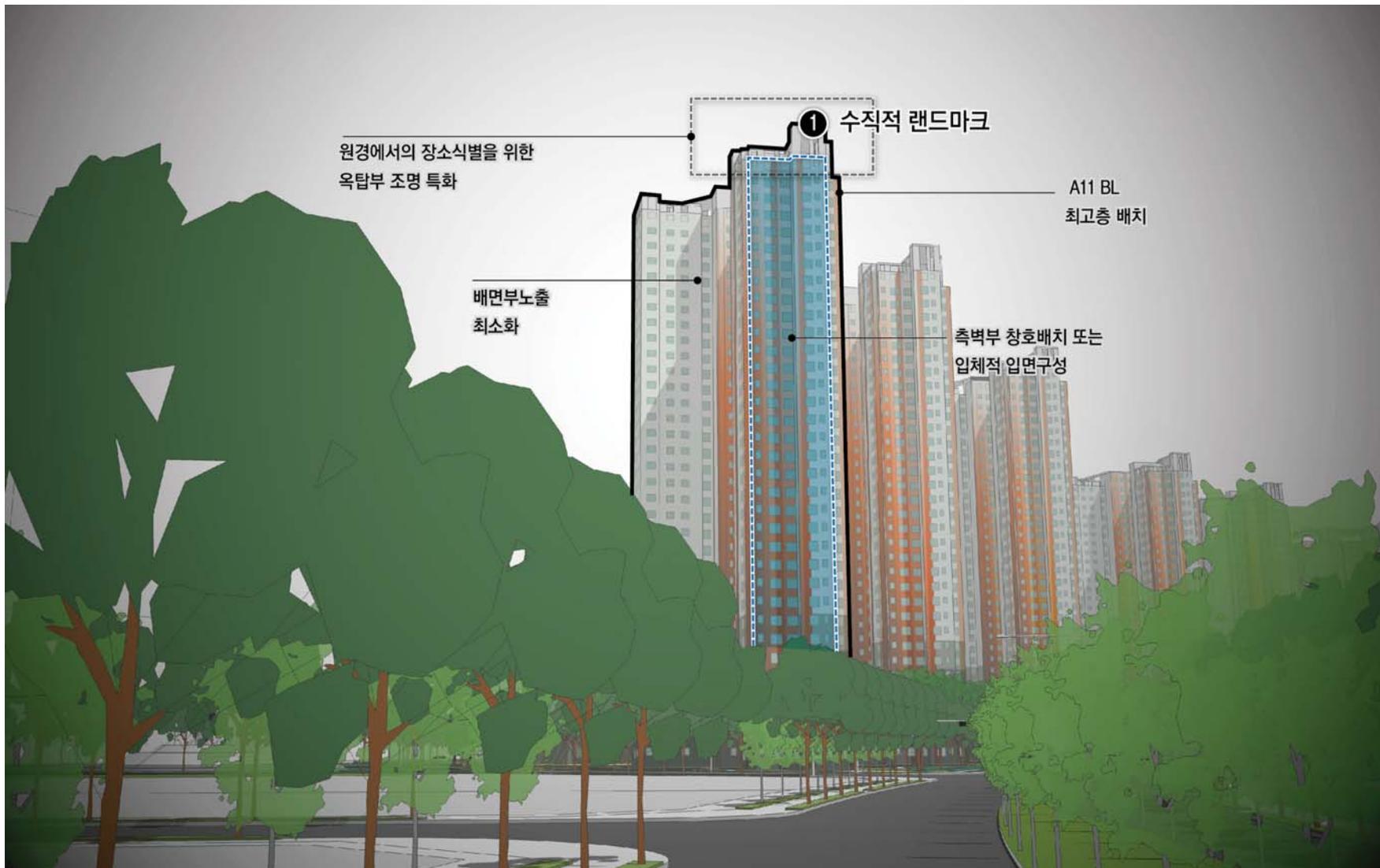
## 거점경관계획



[KEY MAP]

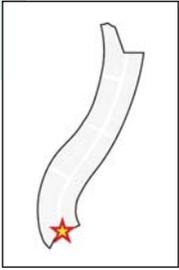
### 4.4.5 지구초점부 계획

#### ⑩ 지구초점부



# 4.4

## 거점경관계획



[KEY MAP]

### 4.4.5 지구초점부 계획

#### ① 지구초점부

##### ① 지구 진입시 지표가 되는 녹색 관문경관 형성

- Eco Zone의 특성을 고려하여 진입 시 수목터널 형성을 통해 시각적 집중도를 높인다.
- 타 식재와 차별화된 수목을 사용하여 지구초점부로서의 상징성을 강화한다.
- 계절 수목을 사용하여 계절의 변화에 따라 변화감 있는 지구초점부를 형성한다.

#### ② 개방형광장 형성

- 가로시설물 및 식재를 최소화하여 개방된 녹지 및 광장을 형성한다.
- 남측 공원·녹지 공간과 연계하여 충분한 녹지 공간을 확보하여 환경친화적 경관 이미지를 형성한다.
- 근린생활시설 계획 시 생활축변과 진입부면 입면을 개방형으로 계획하여 거주자 및 방문객의 이용도를 높인다.



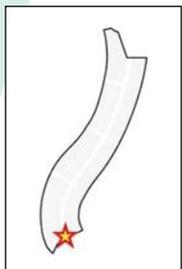
그림 | 수목터널



그림 | 개방형 광장

# 4.4

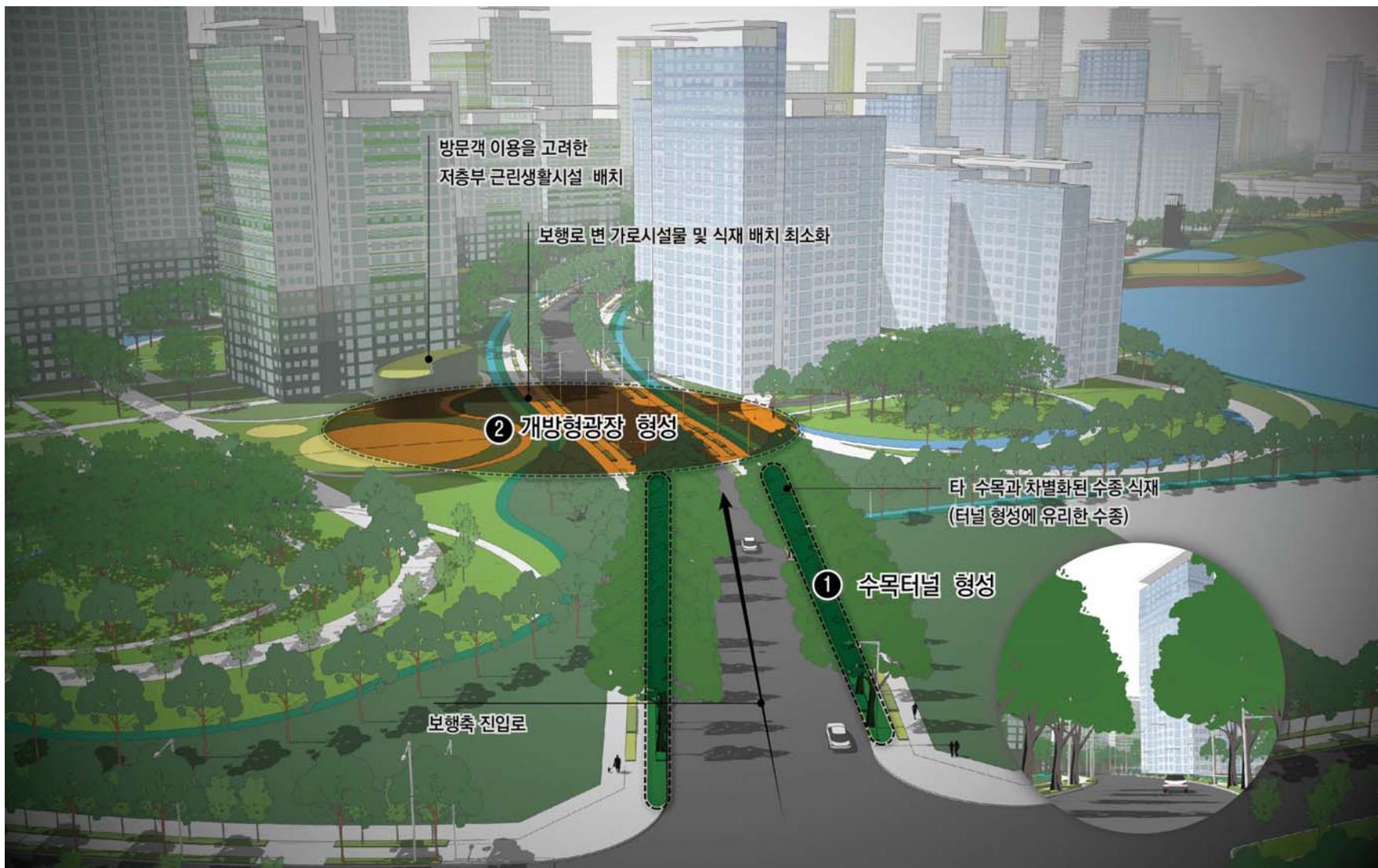
## 거점경관계획



[KEY MAP]

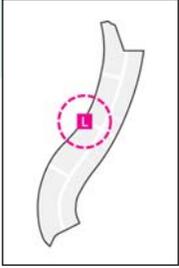
### 4.4.5 지구초점부 계획

#### ① 지구초점부



# 4.4

## 거점경관계획



[KEY MAP]

### 4.4.6 지구 랜드마크 계획

#### 12 지구 랜드마크

##### 1 지표동 설정 및 특화를 통한 시인성 확보

- A지구 내에서 가장 높은 층을 배치하여 물결형 스카이라인의 극적 경관을 형성한다.
- 통경축에 인접한 주거동은 각 블럭(A13, A14)의 최고 높이층이 위치하도록 하며, 두개동의 높이는 유사한 높이로(옥탑부 포함) 계획한다.
- 높은 건축물의 위압감을 해소하기 위해 주거동 내 주동 층수변화(최소 5개층)를 적용하여 더블스킨의 이중 스카이라인을 형성한다.
- 색채자유지점으로 설정하여 인접 주거동과의 조화성을 유지하는 범위 내에서 상징적 색채경관을 형성한다.

##### 2 인천아트센터에서의 조망을 고려한 디자인 특화

- 인천아트센터에서 조망 시 중층부 이상이 노출되며, 옥탑부 디자인 특화 등을 통해 시각적 지표성을 강화한다.
- 야간 조명시 물결형 스카이라인의 최고점에 위치하여 인접 주거동의 옥탑부 조명과의 휘도차를 통해 Canvas Landmark를 형성한다.



그림 | 지구 랜드마크 예시



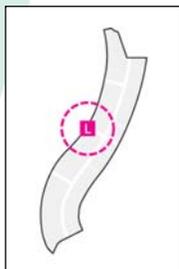
그림 | 지구 랜드마크 야간경관 연출 예시

# 4.4

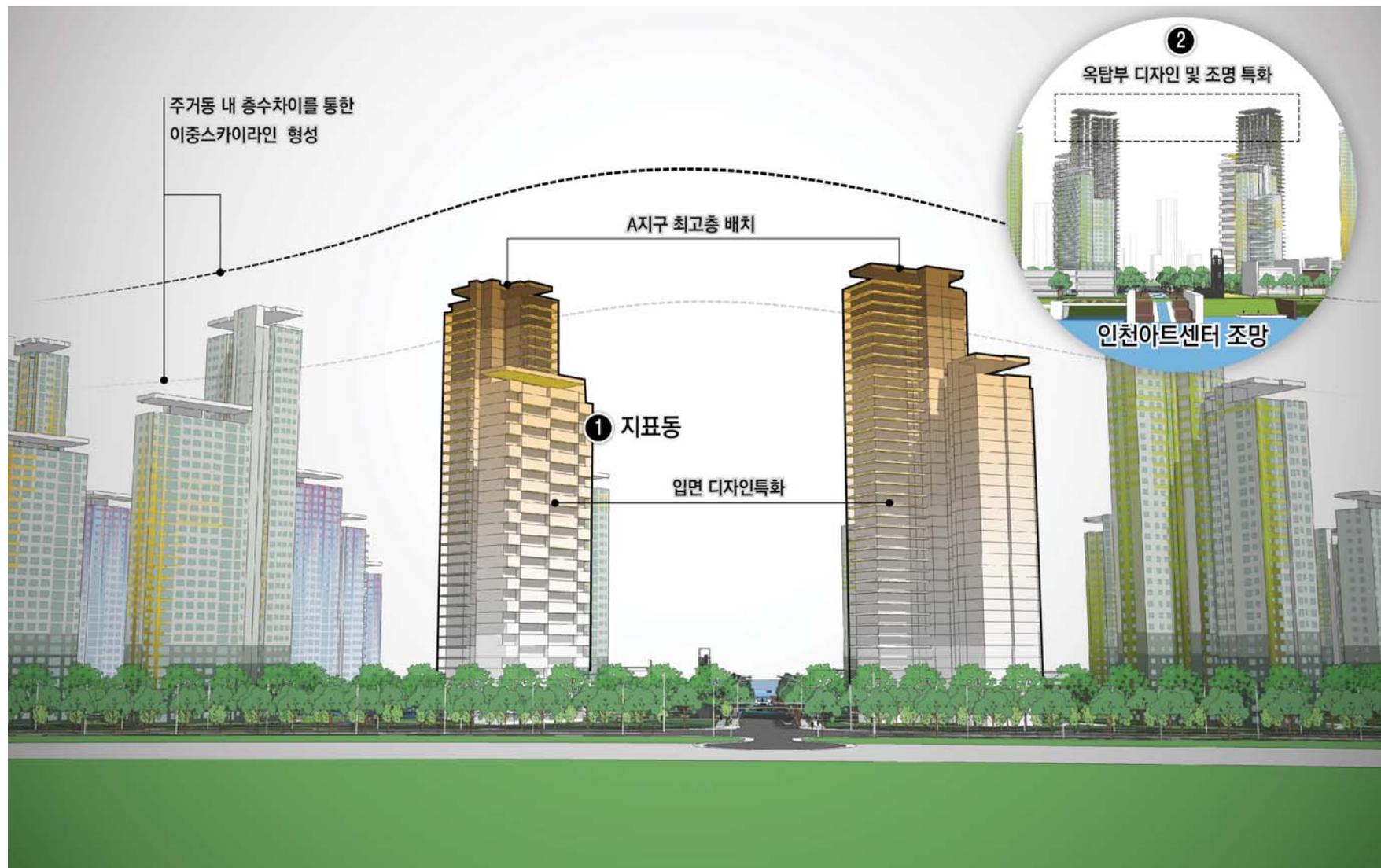
## 거점경관계획

### 4.4.6 지구 랜드마크 계획

#### 12 지구 랜드마크



[KEY MAP]



# 4.5

## 종합계획도

### 4.5.1 종합계획도 (평면)



# 4.5

## 종합계획도

### 4.5.1 종합계획도 (조감)

수도권도시개발공사(주) 경관상세계획팀



# 5

## 부문별 계획

---

5.1 건축물 계획

5.2 오픈스페이스 계획

5.3 색채 계획

5.4 야간경관 계획

5.5 옥외광고물 계획

## 5.1

건축물  
경관계획

## 5.1.1 건축물 경관계획 기본구상

## ① 기본방향

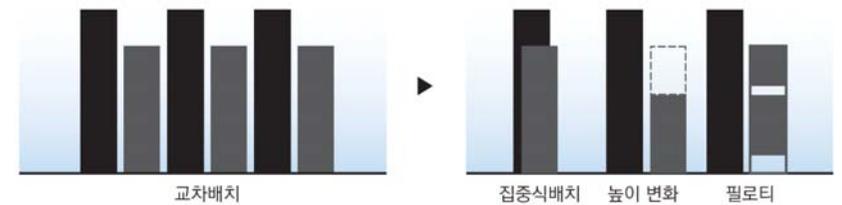
- Open View:** 경관 목표인 Open Gate 형성을 위해 자연경관요소에 대한 시각적 개방감을 형성한다.
- Rhythmical Skyline:** 경관 목표인 Silhouette Scen 형성을 위한 리듬감있는 스카이라인을 형성한다.
- Unity Vista:** 간결한 형태의 건축물을 통해 개별 건축물보다는 지구 전체의 조화를 유도한다.

## ② 기본원칙

- Open View / Rhythmical Skyline / Unity Vista를 기본원칙으로 A지구 건축물 경관계획 시 최우선 사항으로 고려한다.
- Open View 형성을 위해 배후도시 및 자연환경에 대한 통경구간을 고려하여 건축물을 배치하고 형태를 계획한다.
- Rhythmical Skyline 형성을 위해 동일 블록 내에 인접건축물 간의 높이 변화를 부여하여 획일적 스카이라인이 아닌 변화감있는 스카이라인을 형성한다.
- Unity Vista 형성을 위해 A지구 전체의 경관 이미지 형성을 위해 각 권역별 경관적 특성이 우선적으로 인식되도록 위계를 설정하여 건축물을 계획한다.
- 지표동을 제외한 각 권역간의 건축물의 형태적 변화를 최소화하여 공간의 통일감을 형성한다.

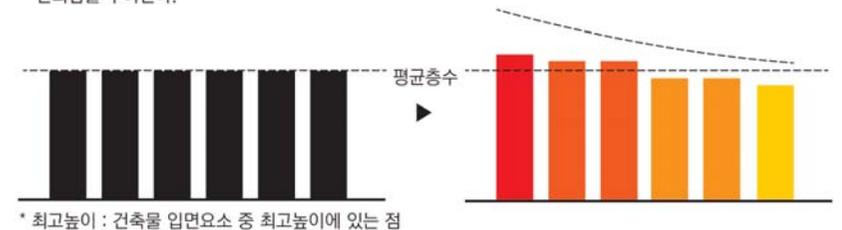
## Open View

- 건축물의 교차배치를 최소화하여 시각적 통경구간을 최대한 확보한다.
- 통경구간의 조망대상은 녹지에서 수변방향을 원칙으로하며, 주요 조망대상\*은 다음과 같다.  
\*조망대상 : 인천대교, 인천타워, 국제업무지구(Red Carpet Zone+ Blue Carpet Zone)
- 건축물이 부딪히게 교차 배치될 경우 건축물 간의 높이변화, 필로티 등을 통해 시각적 개방감을 형성한다.



## Rhythmical Skyline

- 동일한 높이의 건축물이 2개동 이상 연속적으로 배치되지 않도록 한다.
- 인접 건축물간의 높이는 평균층수를 기준으로 ±3개층으로 계획한다.
- 동일 건축물내 주동의 장변이 길게 노출되는 건축물은 입면분절 및 높이 변화를 통해 스카이라인의 변화감을 부여한다.



## Unity Vista

- 건축물 입면에 단계적 입면을 적용하여 권역별 통일성을 유지한다.
- 동일 건축물 내 2가지 이상의 강조 패턴사용을 지양하여 시각적 복잡성을 최소화한다.



# 5.1

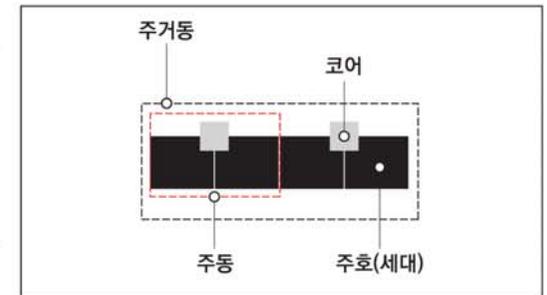
## 건축물 경관계획

### 5.1.1 건축물 경관계획 기본구상

#### ③ 건축물 유형별 정의 및 기준

- a. 해당 지구단위계획에서 공동주택 유형에 대한 명확한 기준이 없어 체계적인 경관관리를 위해 경관상세계획에서 기준을 제시한다.
- b. 공동주택 건축물은 4가지 유형(타워형, 탑상형, 판상형, 복합형)으로 구분하며, 아래의 표에서 제시하는 기준에 따른다.
- c. 탑상형(혹은 타워형)의 비율은 전체 세대수의 50%이상으로 한다.

구분	정의	형태	높이
타워형	각 주호가 하나의 코어를 공유하는 형태	 $b \leq 1.2a$	 1) $H \geq 2A$ (15층 이상) 2) $A \leq 50m$
탑상형	각 주호가 하나의 코어를 공유하는 형태	 $1.2a < b \leq 1.5a$	 1) $1.5A \leq H < 2A$ (15층 이상) 2) $A \leq 50m$
판상형	주거동 내 주호가 한곳으로 바라보며 일자형으로 배치된 형태	 $a \leq b/2$	 1) $H > 15$ ▶ $A = 50m$ 이하 2) $H \leq 15$ ▶ $A = 4$ 호 이하
복합형 (절곡형)	2개 이상의 주동이 일정한 각을 이루며 연립하는 형태	 $b \leq 1.5a$	 1) $H \geq 1.5A$ 2) $A \leq 50m$ (단, 주거동 내 각 주동의 높이차이(H')가 5개층 이상 차이가 날 경우 경관위원회의 심의를 거쳐 완화 (최대 55m로 제한))



주거동  
: 공동주택용지에서 공동주택이 주용도인 동일 건축물

주동  
: 공동주택용지에서 동일 코어를 사용하는 세대들로 이루어진 독립된 공동주택

주호(세대)  
: 독립된 주거생활을 영위할 수 있는 주거공간 단위

주전면  
: 채광을 위한 창문 등 주개구부가 있는 벽면

코어  
: 공용공간으로서 계단실과 엘리베이터 등을 포함하는 공간

\*동일 주동내 층수 차이가 발생할 경우 최고층수를 기준으로 높이를 설정한다

\*기준에 포함되지 않는 건축물의 경우 경관위원회의 심의에서 정한다.

(a : 단변 / b : 장변 / A : 최대장변 / H : 높이)

# 5.1

## 건축물 경관계획

### 5.1.1 건축물 경관계획 기본구상

#### ④ 건축물 층수 차등적용 기준

- a. SLC는 공동주택으로 인한 경관적 단조로움 예방 및 자연스러운 스카이라인 형성을 위해 주동의 층수변화를 권장하며 인천광역시 건축위원회 공동주택 건축심의기준 내 층수차 기준은 3개층 내로 규정하고 있으나 형태적 균형을 갖춘 경우에는 예외가 가능한 부분이 있다.
- b. 건축물 층수 차등적용 가능한 3개 유형의 시뮬레이션 분석결과, 판상형과 타워형 주동의 층수차는 3개 층 이내로 설정하는 것이 바람직하나, 절곡형의 경우 3개층 주동의 층수차이가 날 경우 별개 주동 인식에 의한 분절효과 및 차폐 저감효과가 뚜렷하여 3개층 이상의 층수차이를 유도하는 것이 바람직 하다.
- c. 이에 절곡형의 경우 3개층 이상 층수차이를 유도할 시 형태적 균형감 유지를 위한 건축물 층수의 차등적용 기준이 필요하다.

건축물 층수 차등적용 기준근거 <small>*인천경제자유구역 건축위원회 운영기준에 명시되지 않은 사항이므로, 제3조 2항에 따라 "인천광역시 건축위원회 공동주택 건축심의기준" 준용</small>			
근거 기준	분류 1	분류 2	근거 내용
인천광역시건축위원회 공동주택 건축심의 기준 (2015.07.14 개정)	3. 유도적 심의기준	다. 건축물의 형태 및 층수	2) 건축물 1개동 입면의 지나친 고저차를 지양하기 위하여 3개층의 범위내에서 조화 있게 계획 <b>다만, 축을 달리하는 등 형태적 균형을 갖춘 경우에는 그러하지 아니함.</b>

건축물 층수 차등적용 가능 유형			
구분	판상형	타워형	절곡형
형태			
가능여부	3개층 이상 차이 지양	3개층 이상 차이 지양	<b>3개층 이상 차이 권장</b>
사유	층수 차이에 의한 축벽부 노출 및 판상형의 문제점인 저층부 면적 차폐감에 영향 미미	동일 코어에서 층수차이 발생 시 코어 축벽부 처리가 부자연스러움	<b>층수차이 적용 시 절곡에 의한 형태의 분절로 각 주동을 별개로 인식 시각적 완화 효과가 있음</b>

단일 주동 층수차 3개층 이상 적용 시 형태적 균형감을 위한 층수차의 기준이 필요

\* 과도한 층수 차 적용 시 형태적 균형이 불완전해지는 현상 발생

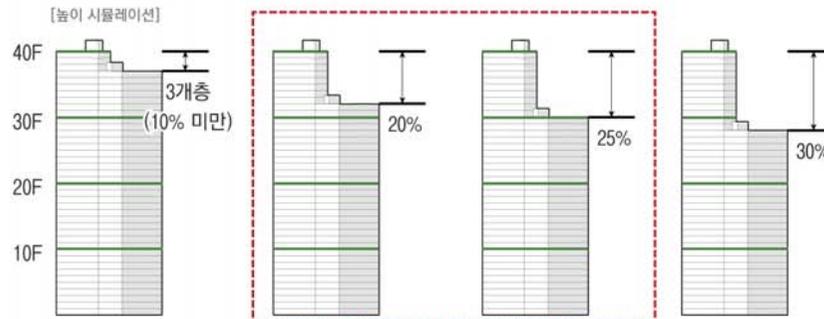
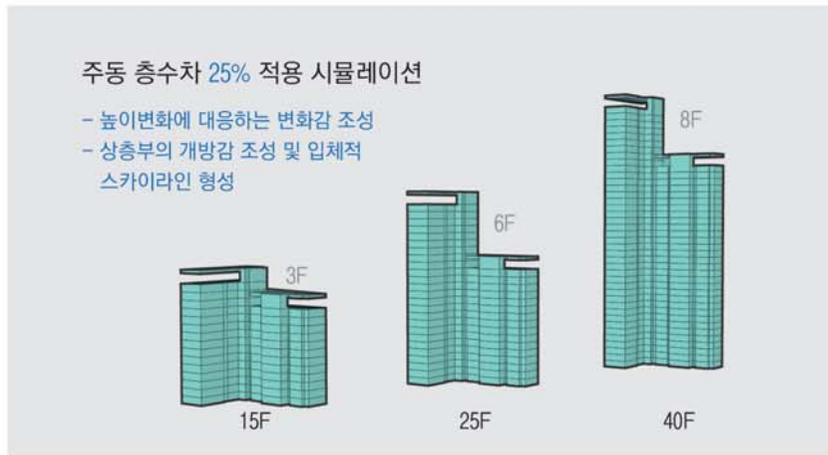
# 5.1

## 건축물 경관계획

### 5.1.1 건축물 경관계획 기본구상

#### ④ 건축물 층수 차등적용 기준

- a. 합리적 건축물 층수 차등적용 기준을 위한 시뮬레이션 분석결과 층수차이의 절대기준 적용이 아닌 비례기준 적용이 적합하다는 결론을 도출하였으며, 건축물 최고높이를 기준으로 20~25%의 층수차이가 최적화된 비례를 나타냄에 따라 **건축물 층수 차등적용기준은 최고높이 기준 20~25%로 설정한다.**



- 3개층 차이 : 고층형 건축물에 적용 시 변화감이 적고, 면적 차폐도가 높아짐
- 20~25% 차이 : 건축물의 통일감 및 변화감이 균형을 이룸
- 30%이상 차이 : 건축물간 과도한 높이차가 발생하여 시각적으로 분리됨

통상 주동의 높이차 기준은 3~5층으로, 일반적 아파트 규모인 14~20층에 대입할 경우 20~25%의 비율이 산정되며 통일감과 변화감의 균형을 이루는 최적화된 비례를 나타냄.

본 대상지는 30층 이상의 고층아파트가 계획되어 있어 3~5층의 절대값높이 적용은 최적화된 비례감의 유지에 부적합하여 20~25%의 비율을 적용하여 당초 목적인 건축물 형태 및 규모의 다양한 변화감을 유도토록 조치.

# 5.1

## 건축물 경관계획

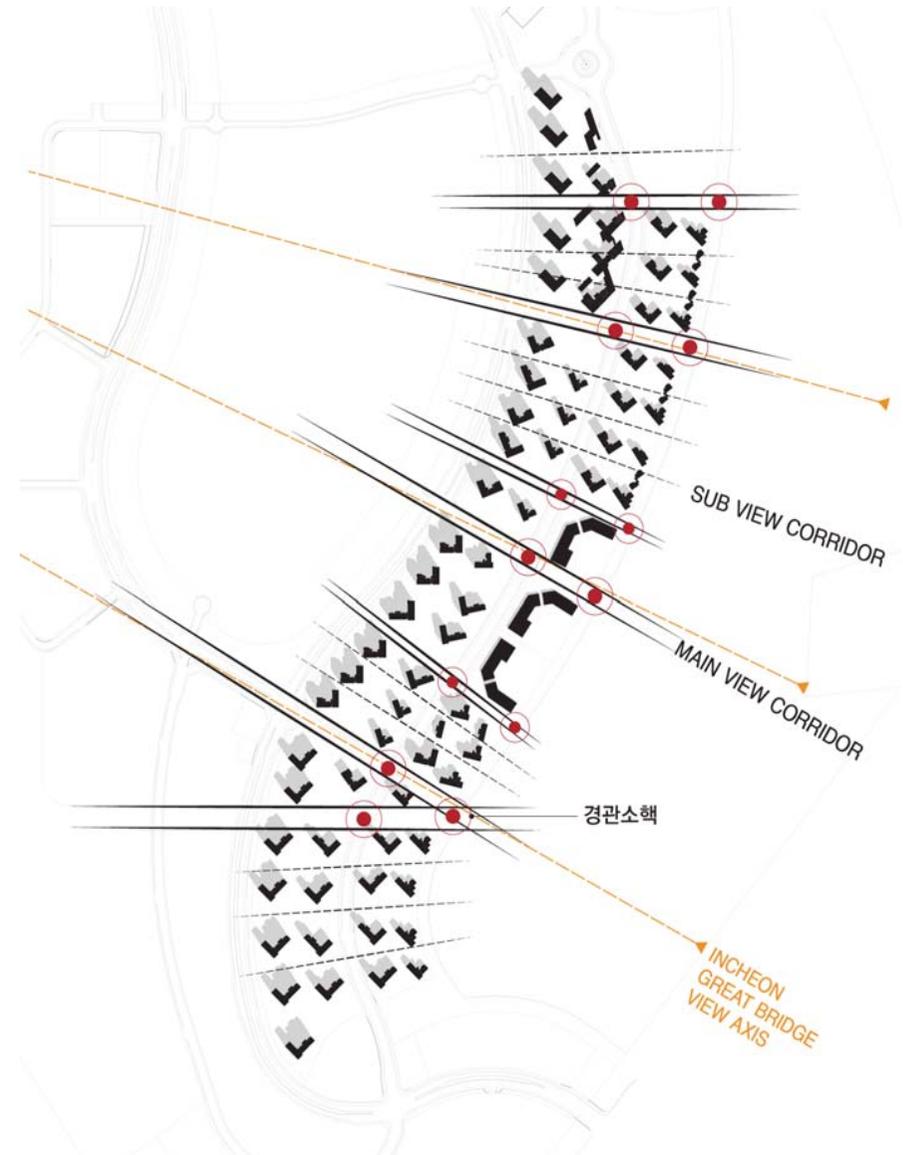
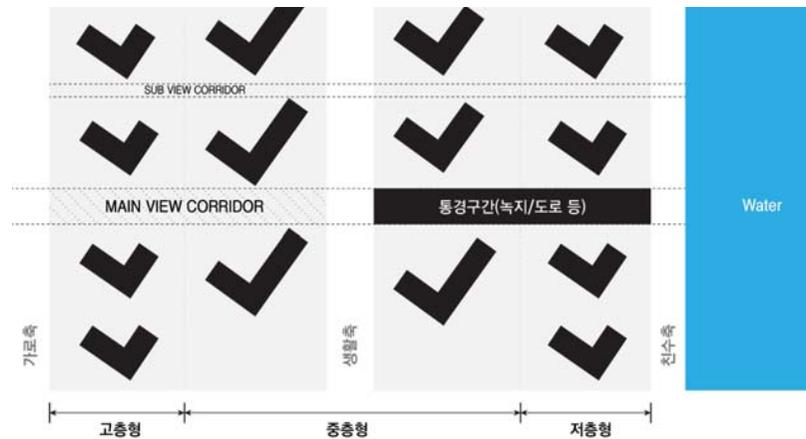
### 5.1.2 건축 배치계획

#### ① 자연경관과 랜드마크(인천대교 등)에 대한 통경축 확보

- 통경축, 지구통경축을 중심으로 건축물을 이격배치하여 통경구간(Main View Corridor)을 확보한다. (단, 통경축에 속하는 녹지 및 도로 폭을 기준으로 통경구간 설정)
- 수변과 최단 거리로 건축물을 일렬 배치하여 수변으로의 통경축(Sub View Corridor)을 최대한 확보한다.
- 주요 통경축과 경관거점(경관소핵)이 교차하는 지점에 커뮤니티 공간 및 휴식공간 확보

#### ② 경관축의 특성을 고려한 건축물 배치

- 세로 경관축(가로축, 생활축, 친수축)의 특성(속도, 용도 등)을 고려하고, 이를 대응할 수 있는 유형의 건축물을 배치한다.



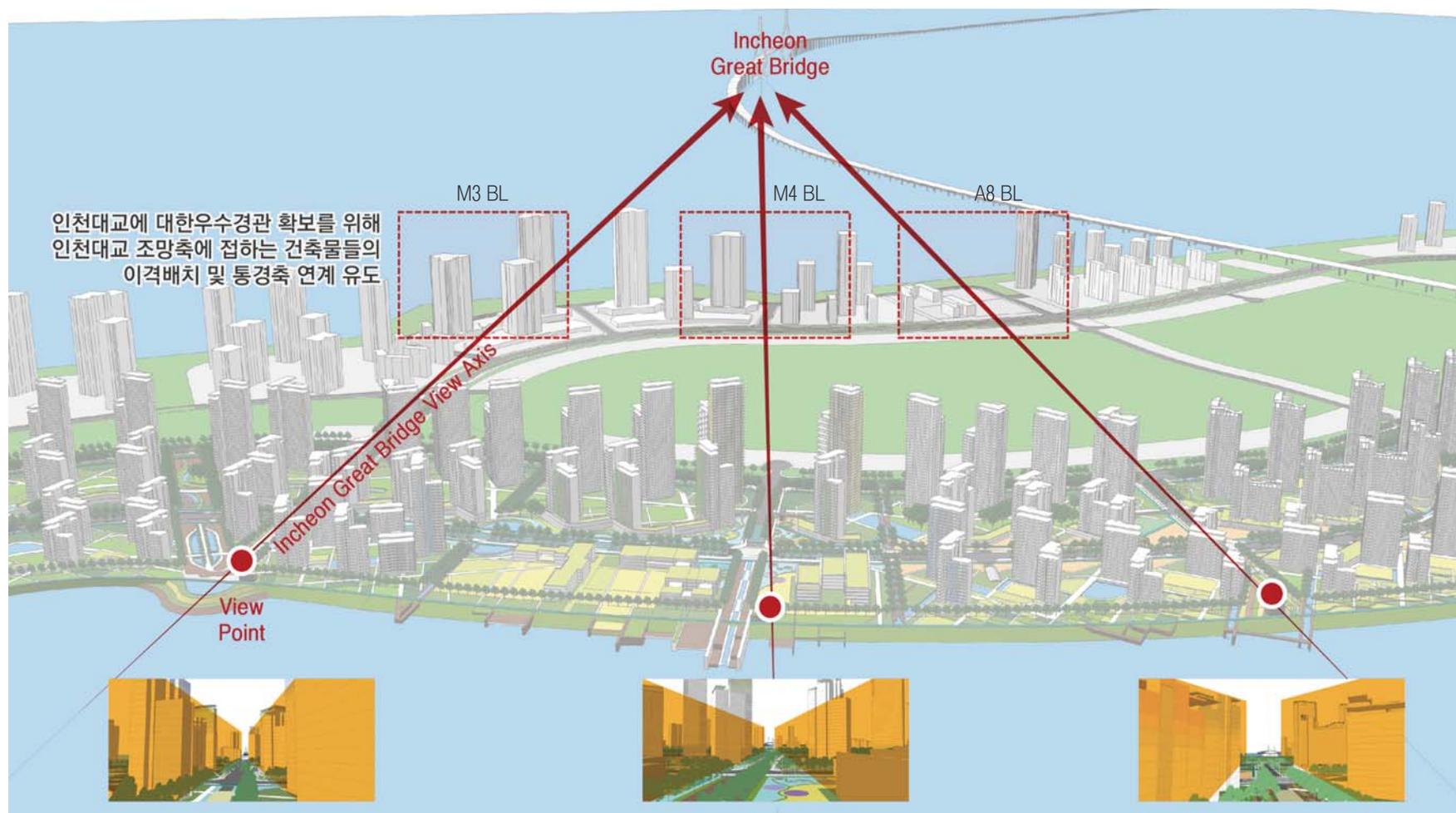
# 5.1

## 건축물 경관계획

### 5.1.2 건축 배치계획

#### ③ 경관축 확보를 위한 타 구역 건축물 배치

- 인천대교 조망축을 6·8공구 중요 통경축으로 설정하여 수변부 조망시설물에서 인천대교가 조망될 수 있도록 한다.
- 타 구역(M3, M4, A8 BL)의 건축물 계획 시 인천대교 조망축에 접하는 건축물들을 이격배치하여 A지구 통경축과 연계한다.



## 5.1

건축물  
경관계획

## 5.1.2 건축 배치계획

## ④ 보행레벨 조망시뮬레이션을 통한 매스밀도 분석

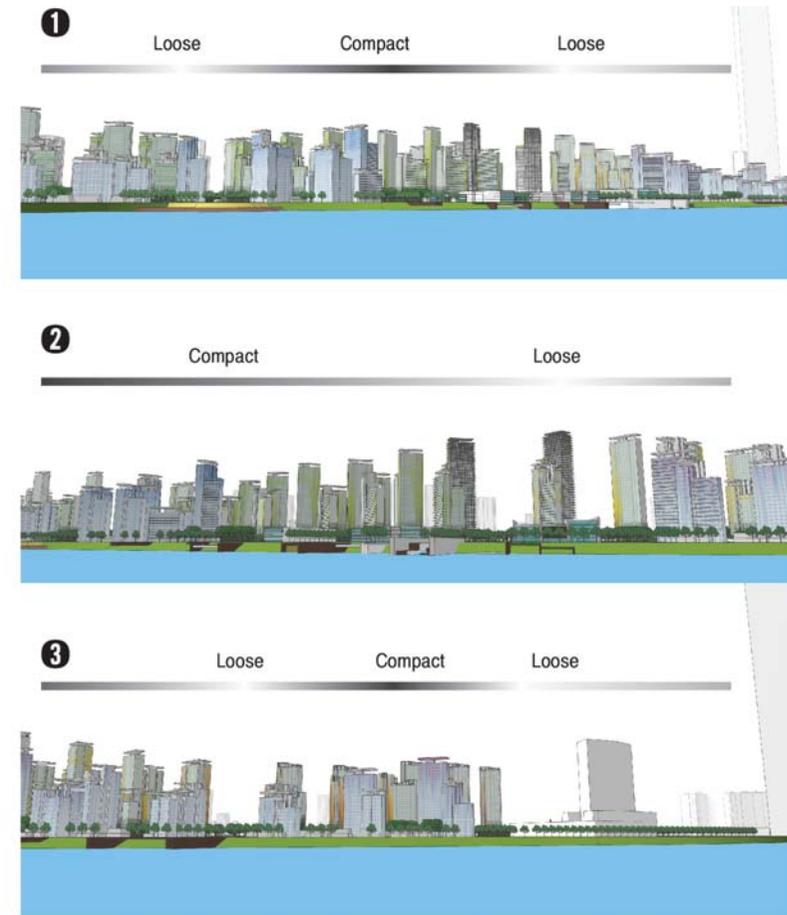
- 대상지는 중첩되어 배치된 공동주택용지에 의한 도시구조적 특성으로 인해 경관 장벽화가 예상되는 특성이 있으며, 이를 극복하기 위한 도시매스의 저밀구역이 필요하다.
- 이에, 실제 보행레벨에서의 시각적 도시밀도 변화감을 유발할 수 있도록 시뮬레이션 분석을 통해 통경축과 연계된 저밀구역을 선정한다.
- 도시차원의 통경을 중심으로 저밀구역과 중점 저밀구역으로 선정하고 최대 이격배치 하여 통경축의 열린 경관을 보다 극대화 한다.



저밀구역: 도시통경축을 중심으로 이격배치하여 밀도를 낮춤

중점 저밀구역: 저층의 교육·문화시설과 연계한 지구 내 최저 밀도지역 형성

\* 실제 조망점을 기준으로 휴먼스케일에서의 조망 시, 도시구조 및 세대수, 최고높이제한로 인해 별도의 통경, 저밀구간 제어가 없다면 필연적으로 시각적 고밀지역(경관차벽)이 발생합니다. 이에 매스의 강약 변화를 유도하는 방안보다 매스를 열어주는 지역을 설정하는 것이 중요함



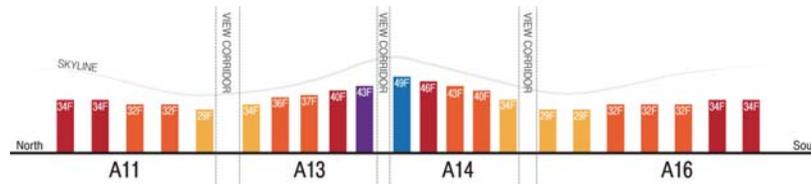
## 5.1

건축물  
경관계획

## 5.1.3 스카이라인 계획

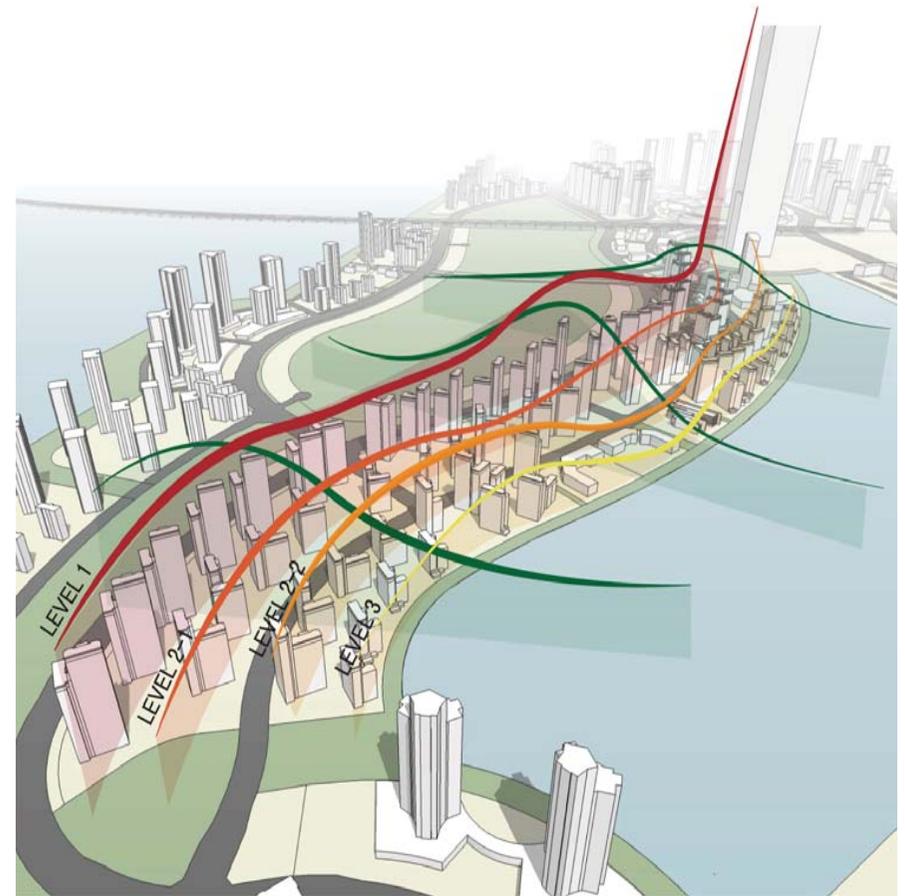
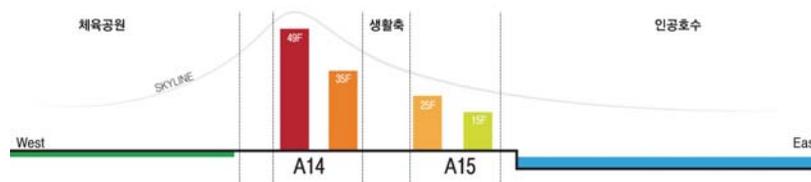
## ① 울동이 느껴지는 물결형 스카이라인 형성(Multiskin Wave Skyline)

- 통경축을 중심으로 최고층 및 최저층 건축물을 배치하여 변화감 있는 스카이라인을 형성한다.
- 최고층과 최저층의 높이 차를  $\pm 5$ 개층(지표동 제외) 이상으로 자연스러운 물결형 스카이라인을 형성한다.



## ② 수변으로 낮아지는 스카이라인 형성

- 가로축에 인접하여 고층형 건축물(25층 ~ 49층)을 배치한다.
- 생활축을 중심으로 중층형 건축물(15층 ~ 35층)을 배치한다.  
(A12, A15 ▶ 15층 ~ 25층 / A11, A13, A14, A16 ▶ 20층 ~ 35층)
- 친수축에 인접하여 저층형 건축물(5층 ~ 15층)을 배치한다.



\* 랜드마크적 스카이라인 형성을 위해서 높이 등 조건을 완화하고자 할 경우, 지구 차원에서 사전경관계획을 수립하여 인허가 조치를 받은 다음, 지구단위계획 변경을 통한 완화 또는 특별건축구역지정 건축심의를 통해 완화 받을 수 있음

# 5.1

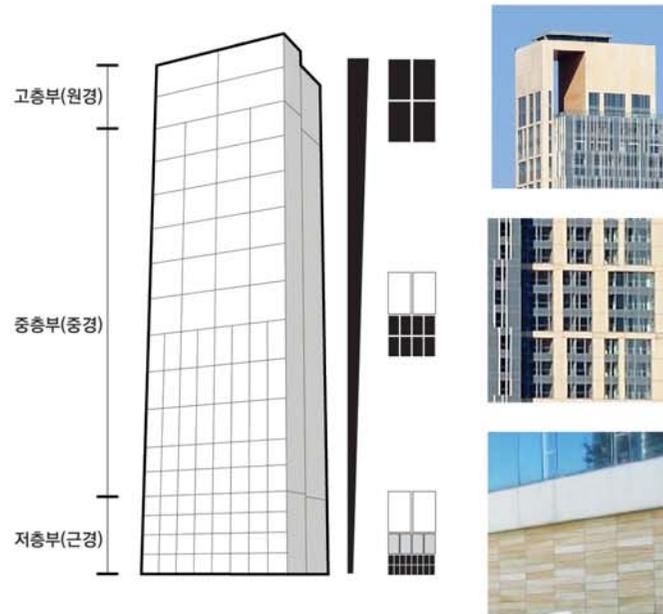
## 건축물 경관계획

### 5.1.4 건축 입면계획

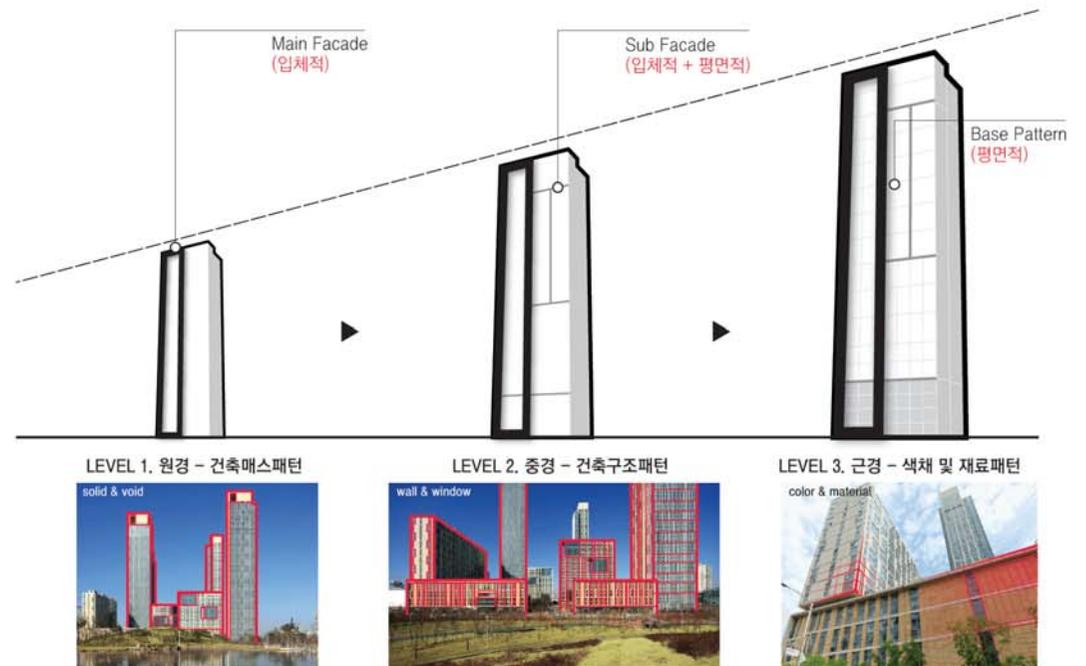
#### ① 건축입면 공통사항

- 색채, 재료로만 이루어진 평면적 건축입면 디자인은 지양하고 건축구조의 변화, 단위세대 유형의 다양화, 매스의 분절 등 입체적 건축입면 디자인을 권장한다.
- 건축물 높이에 따른 입면패턴 스케일의 변화를 권장한다. 특히, 근경에서 노출되는 건축물 저층부는 작은 스케일의 입면패턴 적용을 권장한다.
- 근경조망을 고려한 작은 스케일 입면패턴 디자인 시 색채, 재료의 과도한 대비는 지양하고 동일 혹은 유사 색채, 재료 내에서의 패턴 분절을 유도한다.
- 원·중·근경에서의 건축물 경관 인지변화를 고려하여, 조망거리 별 단계적 입면(Main Facade, Sub Facade, Base Pattern)패턴을 구성한다.

a) 높이에 따른 입면패턴 스케일 변화 예시



b) 거리에 따른 입면 패턴 예시



# 5.1

## 건축물 경관계획 (지·단반영사항)

### 5.1.4 건축 입면계획

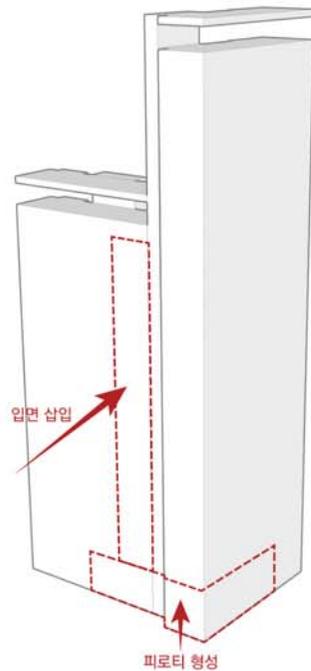
#### ② 단계별 건축입면계획 원칙

- 건축입면계획은 경관상세계획을 기준으로 창의적 디자인으로 계획한다.
- 입면계획은 구조 및 형태에 의한 입면연출을 향후 수정하기 어려우므로 계획단계에서 사전 자문 및 협의를 통해 우선적으로 조정한다.
- 재료, 색채, 패턴에 의한 입면연출은 1단계를 강조할 수 있는 방법으로 계획한다. (경관심의 시 조정가능)

##### 계획단계

#### 1단계 : 구조 및 형태 계획

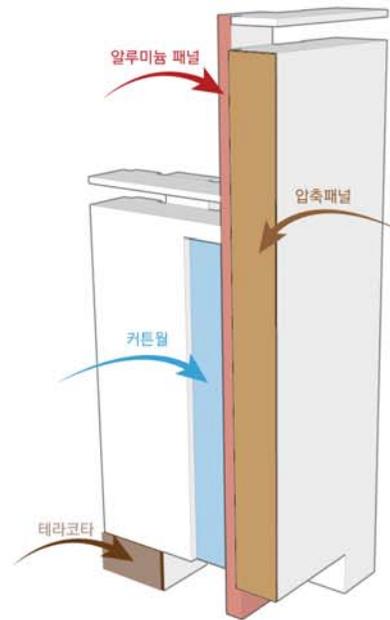
- 건축물의 구조, 평면, 용적률, 건폐율 등에 따른 입구성
- 건축물 형태 및 규모 변화 등 적극적 계획
- 사전 자문 및 협의 단계에서 조정가능



##### 기본단계

#### 2단계 : 재료 및 입면 구성 계획

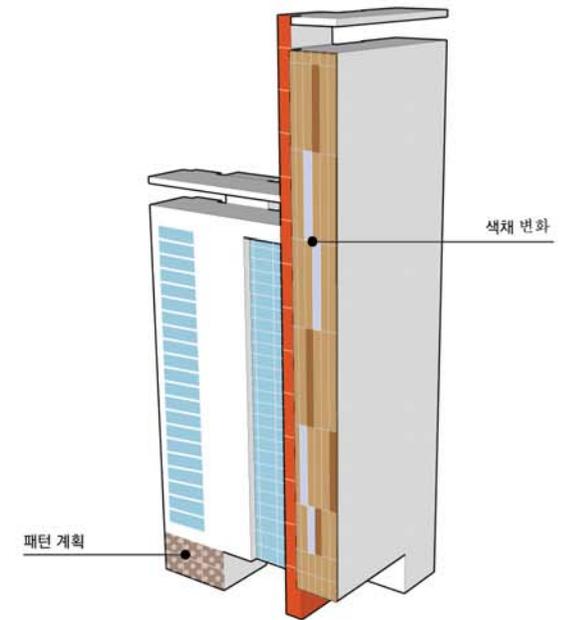
- 입면에 적용되는 재료 및 시공방법에 따른 구성
- 재료에 의한 분절, 시공에 따른 두께변화 등 수준의 계획
- 경관심의 사전의견 단계에서 조정가능



##### 실시단계

#### 3단계 : 색채 및 패턴 계획

- 재료의 분절 및 색채배색에 따른 입면 구성
- 색채의 변화, 패턴의 모양 및 크기 등의 수준의 계획
- 경관심의 단계에서 조정가능

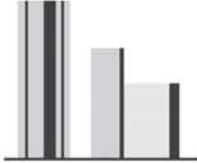
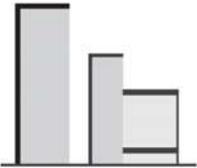
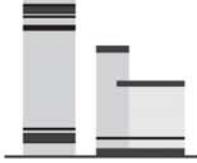


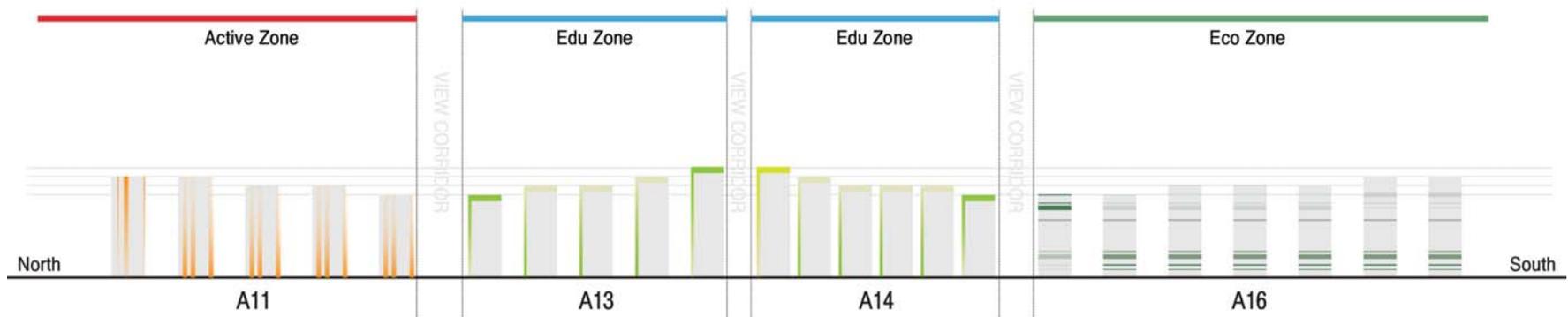
# 5.1

## 건축물 경관계획

### 5.1.4 건축 입면계획

#### ③ 경관구역 특성에 따른 건축물 입면 변화

구분	Keyword	Image	입면 성격	입면 예시
Active Zone	상징적 활동적		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 수직적 패턴 강조를 통한 시각적 긴장감 연출</li> <li>· 사람들의 활동을 유도하는 리듬감 있는 수직패턴 적용</li> </ul>	
Edu Zone	편안한 소통적 창의적		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 엣지 패턴 강조를 통한 면적입면 연출</li> <li>· 면적 요소를 통해 심리적 개방감을 유도</li> </ul>	
Eco Zone	자연적 편안한 감성적		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 수평적 패턴 강조를 통한 시각적 편안함 연출</li> <li>· 시각적 즐거움을 유도하는 리듬감 있는 수평패턴 적용</li> </ul>	



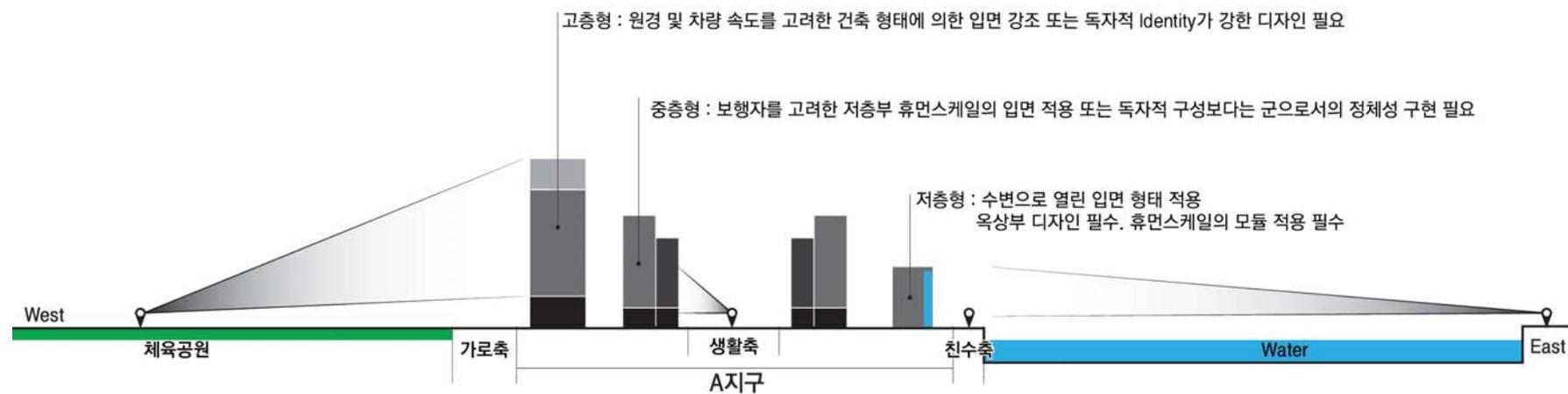
## 5.1

건축물  
경관계획

## 5.1.4 건축 입면계획

## ④ 건축물 규모 및 입지에 따른 입면 적용

- 건축물의 규모(고층형, 중층형, 저층형)에 따라 입면 적용 방식을 차별화한다.
- 인접하는 축(가로축, 생활축, 친수축)의 성격에 대응하는 입면을 적용한다.



# 5.2

## 오픈스페이스 계획

### 5.2.1 기본구상

#### ① 기본방향

- 거주민을 위한 건강한 정주환경 형성을 위한 오픈스페이스를 조성한다.
- 언제, 어디서나 사람소리가 들리는 활력있는 오픈스페이스를 조성한다.

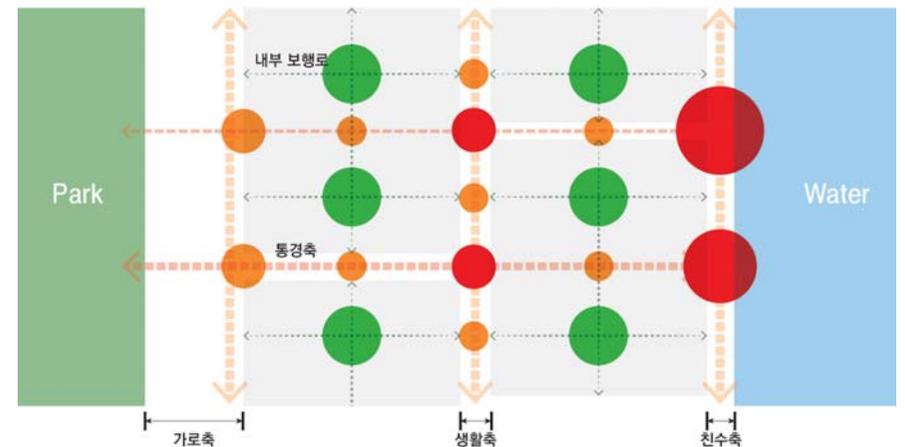
#### ② 기본원칙

- 오픈스페이스는 No Stress Space를 형성하기 위해 Healing / Health / Community의 3개의 테마로 구성한다.
- Healing Zone은 A지구 내부 곳곳에 외부 위해요소로부터 사람들을 격리하고, 심적인 안정을 취할 수 있는 공간을 배치함으로써 심리적 스트레스를 완화할 수 있도록 한다.
- Healthy Zone은 거주민 및 방문객이 자유롭게 이용가능한 운동시설을 보행로에 인접하게 배치함으로써 운동의 생활화를 도모한다.
- Community Zone은 사람들이 다양한 체험 및 커뮤니티 활동을 보조하는 공간으로, 거주민과 방문객들의 적극적 활동을 통해 지역의 활력을 부여한다.
- 각 오픈스페이스는 보행로 및 통경축 등을 통해 Network를 형성하여 이용자가 쉽게 이용가능하도록 한다.

오픈스페이스 유형별 배치



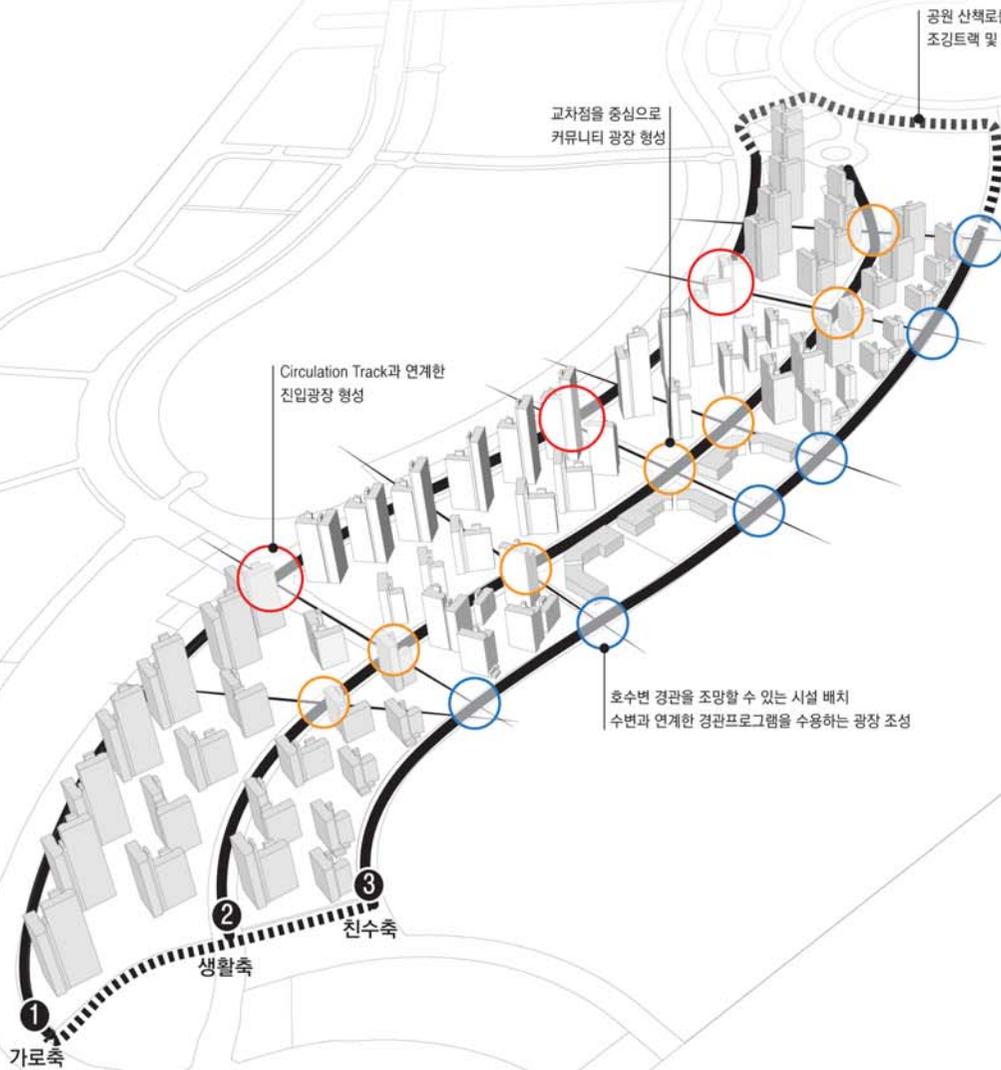
오픈스페이스 Network



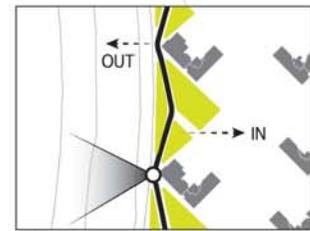
# 5.2

## 오픈스페이스 계획

### 5.2.2 공간구상

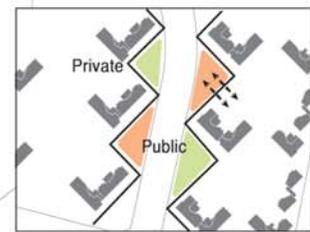


#### 경관구조에 따른 외부공간 배치계획



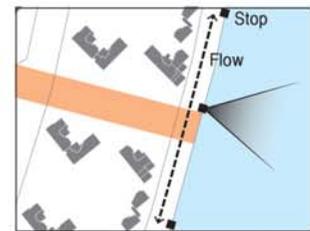
##### 1 가로축 (IN-OUT Space)

- 가로축에 밀집식재를 통해 도시숲 형성
- IN-OUT 형태의 조깅트랙을 따라 시각적 개방구역 설정
- 개방구역에서 녹지공간을 조망할 수 있는 휴게시설 등을 계획



##### 2 생활축 (Private-Public Space)

- 생활축을 따라 민간과 공공공간의 공유
- 투과형 경계부 형성을 통한 Private과 Public 공간의 명확한 구분
- 운동시설 및 커뮤니티 시설 등 연속적인 배치를 통한 다양한 외부공간 형성



##### 3 친수축 (Flow-Stop Space)

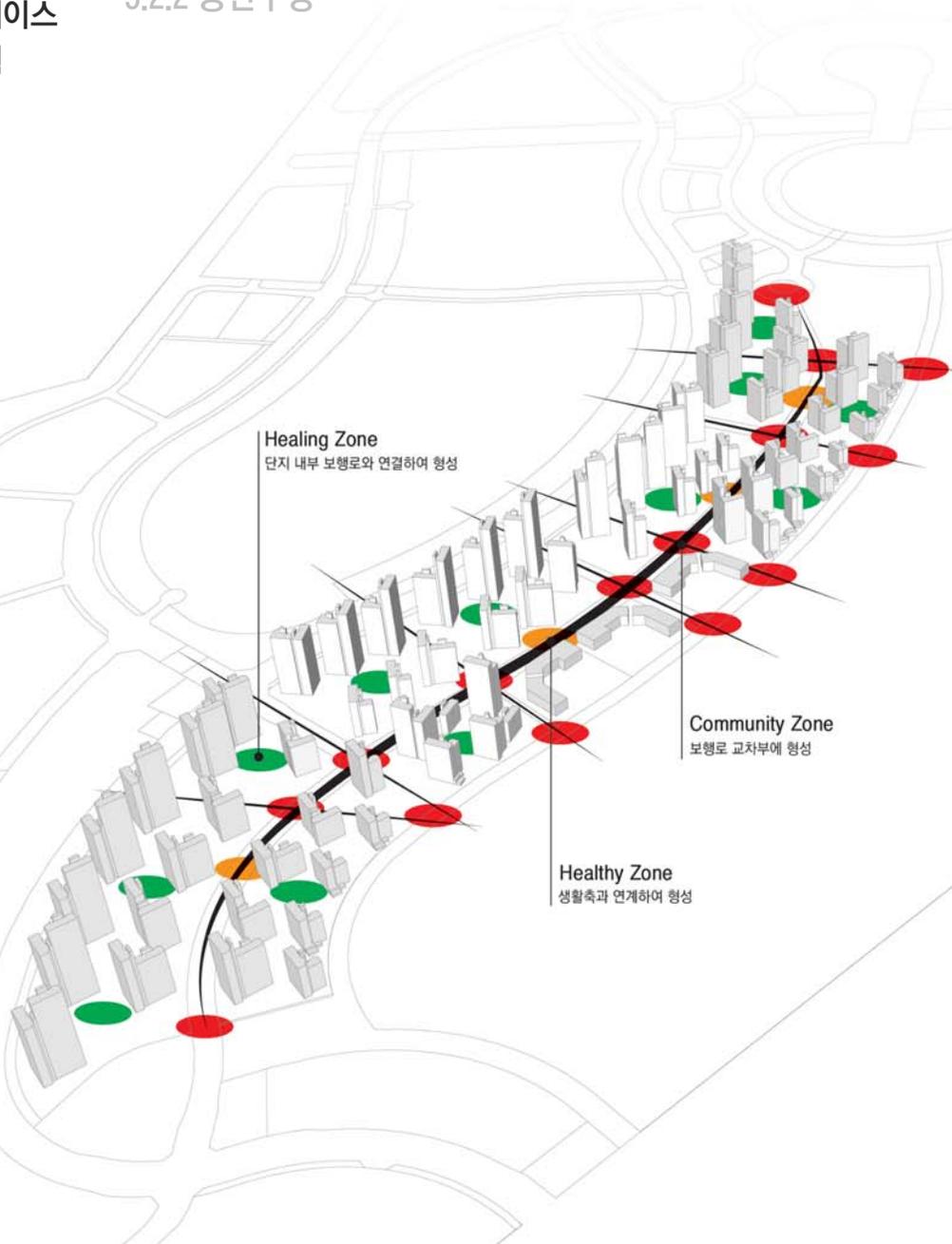
- 상업시설 전면공간과 연계한 연속성 있는 프로미나드 형성
- 200m마다 조망 및 휴식을 위한 보행거점 배치
- Community Core와 연계한 다양한 체형 및 조망거점 형성

# 5.2

## 오픈스페이스 계획

### 5.2.2 공간구상

#### 유형에 따른 오픈스페이스 계획



#### 1 Healing Zone

- 단지 내에 거주민을 위한 휴게공간 형성
- 자연친화적인 공간을 구성함으로써, 심리적 스트레스를 완화할 수 있는 공간 제공



#### 2 Healthy Zone

- 단지 내부지향적인 장소가 아닌, 거주민과 방문객이 자유롭게 이용 가능한 운동시설을 보행로에 인접하게 설치



#### 3 Community Zone

- 보행로와 연계하여 커뮤니티존 설정
- 사람들이 다양한 체험을 할 수 있는 커뮤니티 시설을 배치함으로써, 지역주민의 활발한 커뮤니티 활동 유도

## 5.2

오픈스페이스  
계획

## 5.2.3 조닝별 오픈스페이스 특화계획: Active Zone

서울도시개발공사(주) 경관·환경·도시계획팀 | www.socd.com | 02-550-1000

## Community 경관핵

- 가각부 이격배치로 광장공간 확보
- 커뮤니티형 특화공간 조성
- 보행로 및 광장의 바닥포장 통합설계
- 고원식 횡단보도 조성

## Community Axis

- 민간과 공공의 반공적 공간 조성
- 투과형 경계부 처리로 사적공간과 공적공간 구분
- 운동 및 커뮤니티 시설 등의 배치로 활력과 생동감 있는 가로경관 연출
- 상업경관테마 적용 및 휴먼스케일 경관형성

## Green Mat

- A지구 관문의 역할로 상징적 경관조성
- 광장중심부에 초점시설 도입으로 시각지표 형성
- 광장 중심부 수공간 및 휴식공간 형성
- 조형물 중심으로 원형의 녹지광장 경관형성
- 민간과 공공부분의 통합된 공간 디자인 실현

## 수변특화공간

- 활력넘치는 활동형 특화광장의 조성
- 통경축, 수변축과 연계한 통합경관 형성
- 다채로운 수경시설의 도입

## Flow-Stop Space

- 휴먼스케일의 공간조성
- 부대복리시설 전면공간과 연계한 산책로 조성
- 조망, 휴식의 보행거점 배치
- 다양한 유형의 유니크 디자인 전망시설의 도입



# 5.2

## 오픈스페이스 계획

### 5.2.3 조닝별 오픈스페이스 특화계획: Edu Zone

수도권도시개발사업(신도시) 경관계획(안) / 제1차 도시개발구역(안) / 서울특별시 도시개발공사

**스마일 학교가는 길 조성**

- 창의력을 자극하는 특화시설 도입
- 풍부한 식재 조성
- 바닥패턴, 가로시설, 녹지 등의 통합적 공간계획 수립
- 동선유도시설 및 공공 미술 등의 도입

**상상놀이터 조성(모험, 탐험)**

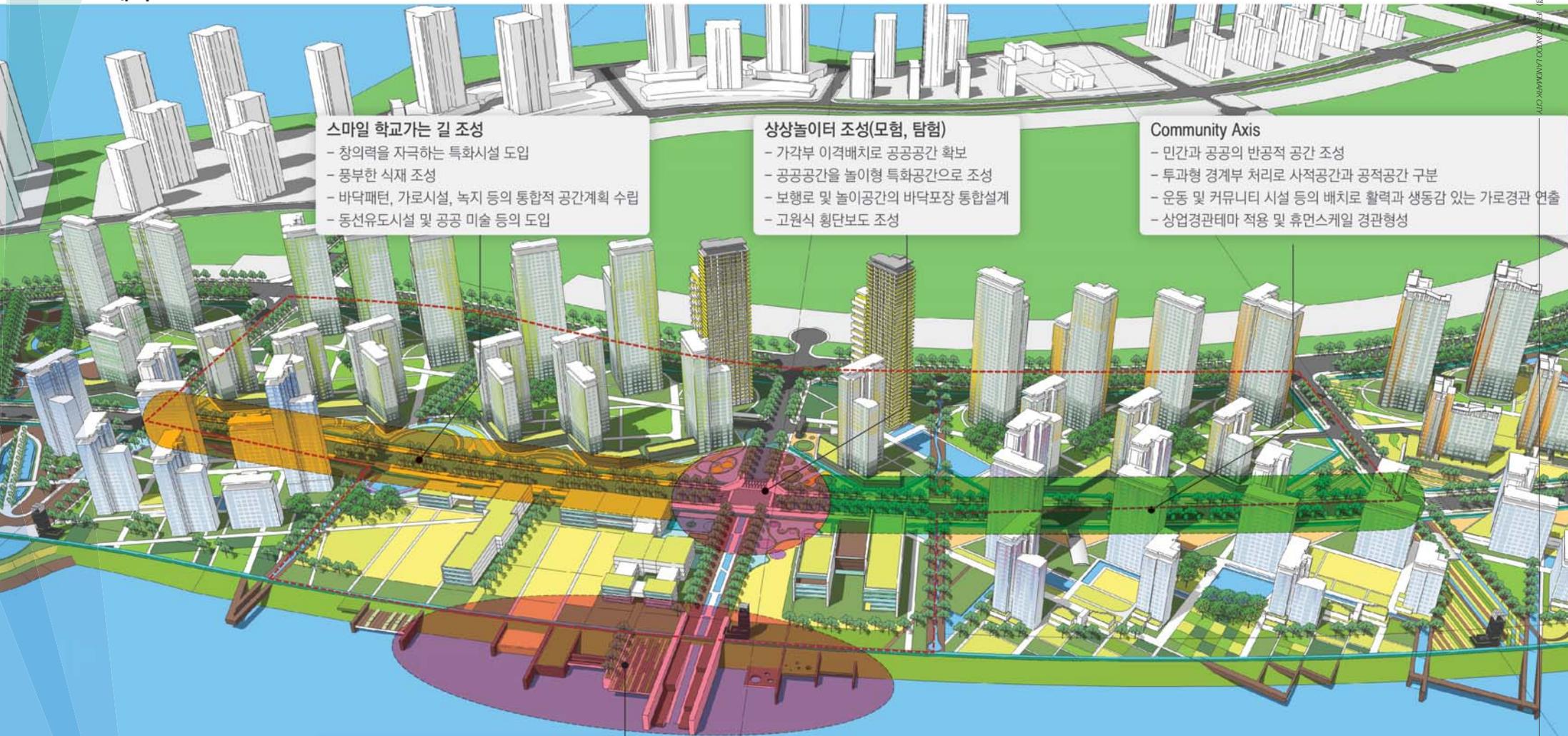
- 각각부 이격배치로 공공공간 확보
- 공공공간을 놀이형 특화공간으로 조성
- 보행로 및 놀이공간의 바닥포장 통합설계
- 고원식 횡단보도 조성

**Community Axis**

- 민간과 공공의 반공적 공간 조성
- 투과형 경계부 처리로 사적공간과 공적공간 구분
- 운동 및 커뮤니티 시설 등의 배치로 활력과 생동감 있는 가로경관 연출
- 상업경관테마 적용 및 휴먼스케일 경관형성

**수변특화공간**

- 다양한 외부활동을 지원하는 특화광장의 조성
- 통경축, 수변축과 연계한 통합경관 형성
- 조망, 전시, 공연, 문화활동 등의 다양한 이벤트 도입



## 5.2

오픈스페이스  
계획

## 5.2.3 조닝별 오픈스페이스 특화계획: Eco Zone

수도권도시개발사업 경관환경계획(안) / 제2차 도시개발구역 / 서울특별시 강남구 삼성동



## Soundscape 특화

- 소음을 최소화한 자연형 녹지공간 조성
- 숲 속의 소리 테마 사운드스케이프 공간연출

## 테마가든 조성

- 텃밭을 일구는 펌가든
- 외부활동을 유발하는 캠핑 가든 등 다양한 친환경 테마가든으로 커뮤니티 극대화

## 수변 특화공간

- 통경축, 수변축과 연계한 특화경관 형성
- 물을 중심으로 한 사운드스케이프 공간설계 적용
- 초점부 인공해변 조성으로 자연형 경관특화

## 생태체험 테마공원 연계

- 다양한 수준의 생태숲 조성
- 생태학습 프로그램 도입으로 가족형 생태공원 조성

## 당산나무 커뮤니티

- 상징수종의 군락식재로 지표경관 형성
- 휴게시설과 커뮤니티시설의 배치
- 프로그램 다양화로 변화감 있는 경관연출

# 5.3

## 색채계획

### 5.3.1 기본구상

#### 1 기본방향

- a. 대상지 컨셉인 'THE WHITE CANVAS CITY' 의 건강하고 활력있는 친환경 도시이미지를 강조한 색채환경 구현
- b. 색채심리학을 바탕으로 건강한 도시생활을 유도하는 색채계획 수립
- c. 경관구조 구상의 조닝 스펙트럼을 실현하는 경관색채계획 수립
- d. 대상지 색채는 "명쾌하고 심플하게" 적용한다.

#### 2 기본원칙

- a. IFEZ 경관계획에 따라 먼셀 색체계를 사용하며 IFEZ 경관디자인 가이드라인의 색채가이드라인을 따른다.
- b. 대상지 전체의 기초색은 'White'로 하여 맑고 투명한 색채환경의 바탕을 형성
- c. 대상지 전체의 강조/보조색은 'Dark gray'으로 하여 명시성을 높이고 조닝 강조색을 보조한다.
- d. 조닝강조색은 원색을 활용하되 2개 이상의 원색은 사용을 금지하며 주조:보조:강조색의 비율은 7:2:1의 비율범위를 따른다(주조:강조 = 7:3).
- e. 색채적용의 대상(건축물, 시설물 등)은 높이에 따라 명도의 상대성을 부여하며, 높이가 낮은쪽은 높은쪽보다 상대적으로 명도를 낮추어 적용한다. 단, 시설물의 규모가 작은 경우는 단일 명도로 통일한다.
- f. 색채의 자연스러운 변화감 및 다양함을 위해 주조/보조/강조색은 단일색채가 아닌 다수색채로 구성이 가능하나 유사색채(색상/명도/채도의 각 범위 30이내)에서 가능하며, 규모가 클수록 다수색채로, 작을 수록 단일색채로 적용한다.

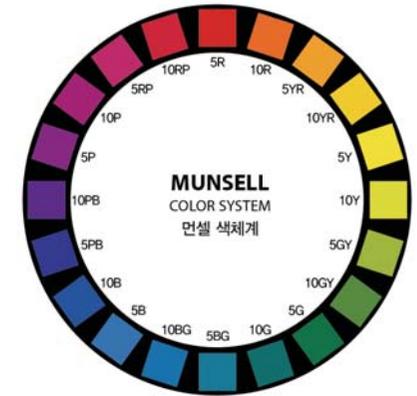
\* 원색은 채도 120이상의 색을 의미한다.

#### 색체계 및 상위계획 준수

- 1) 색채계획은 먼셀 색체계를 따르며 IFEZ 경관계획 및 경관디자인 가이드라인의 내용을 준수한다.

#### 무채색의 사용 및 범위

- 1) 무채색의 사용범위는 N1 ~ N10으로 지정한다.



#### 색채적용비

- 1) 배색비는 주조색 / 보조색 / 강조색 각 7:2:1의 비율로 구성한다
- 2) 주조색과 강조색(보조색)의 2색구성일 경우는 7:3의 비율을 권장한다.



#### 대상지 색채사용 범위

- 1) 대상지 색채사용에 있어 색상의 범위는 제한을 두지 않으나 장소별 지정된 상징색 사용을 권장한다.
- 2) 대상지 주조색은 'White' 계열의 색을 사용한다.
- 3) 주조색 / 보조색 / 강조색의 명도 및 채도 사용 범위는 아래 표와 같다.

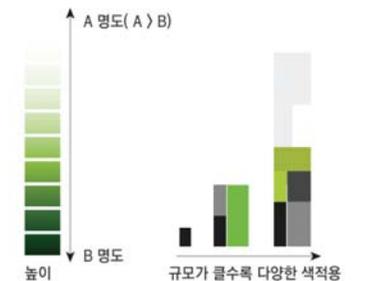


#### 높이에 따른 색채적용의 원칙

- 1) 색채적용대상의 높이에 따라 높을수록 고명도, 낮을수록 저명도로 적용하여 시각적 안정감과 균형감을 유도한다.

#### 규모에 따른 색채적용의 원칙

- 1) 색채적용대상의 규모가 작을수록 적용색채의 수가 낮고 규모가 클수록 적용색채의 수가 다양하도록 한다.



# 5.3

## 색채계획

### 5.3.2 색채조닝 공간계획

색채조닝은 경관구조설정에 따른 공간성격을 반영하며, 스트레스를 완화하고 삶의 활력을 증진하는 컬러 테라피(Color therapy, 색채 치료) 이론을 도입한다.

#### 색채조닝 ① 단계

- 대상지 기초색인 화이트캔버스 설정하며, 건축물, 보도, 기타 시설물 등의 주조색으로 활용한다.
- 기조색의 보조로 블랙새도우 색적용이 가능하나 부분적으로 활용
- 별도의 강조/보조색 사용을 안할 시에는 블랙&화이트로 색채적용이 가능하며 색채적용비는 1:9 비율로 함을 원칙으로 한다.

#### 색채조닝 ② 단계

- 서측의 녹지와 동측의 물/하늘 등의 자연색채 모티브를 기반으로 치유효과의 초록과 명상효과의 파랑을 권역상징색으로 설정함.
- 상징색은 대상지 기조색(화이트캔버스)를 바탕으로 강조색으로 활용하며 색채적용대상의 20%범위 내로 한정한다.

#### 색채조닝 ③ 단계

- 조닝 스펙트럼의 경관이미지를 적용하여 북측으로 문화와 사람의 활동적인 동적 포인트를, 남측으로 자연요소를 바탕으로한 정적 조화를 강조하는 세부 상징색채를 설정한다.
- 조닝상징색채는 권역상징색채를 기반으로 보조/강조색 범위내에서 적용비율을 조정하며, 권장비율은 기조색 70%(Black & White), 권역색 20%, 조닝색 5% 이다.

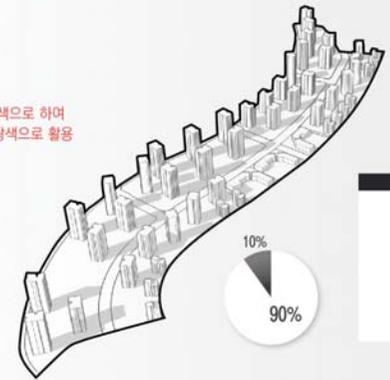
\* 컬러테라피 참고자료 - 컬러테라피의 활용방안과 과제 / 컬러테라피(색채치료)의 이해와 다양한 기법으로서의 활용에 관한 연구

#### 색채조닝 1단계 - White Canvas



#### Color Terypy

순수와 순결의 하양을 대상지 주조색으로 하여 컬러테라피 효과를 극대화하는 바탕색으로 활용



#### 색채조닝 2단계 - White + Green & Blue

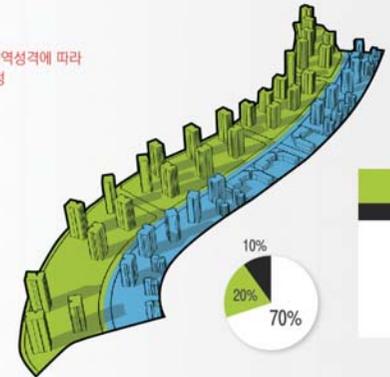


치유와 회복의 건강한 삶을 위해 권역성격에 따라 초록과 파랑을 권역상징색채로 설정



명상과 편안한 심리효과

스트레스 저감 및 긴장완화



#### 색채조닝 3단계 - Separate Color



G - Active  
활동성 증대  
사회화 촉진



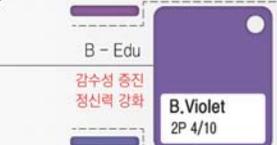
G - Edu  
침의성 증진  
긍정적 에너지



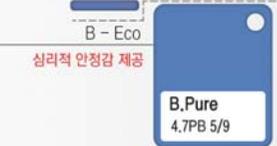
G - Eco  
회복과  
치유



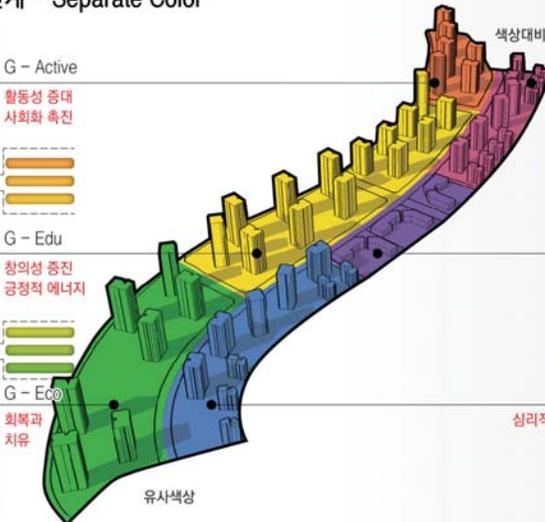
B - Active  
자신감  
증진 및  
활기부여



B - Edu  
감수성 증진  
정신력 강화



B - Eco  
심리적 안정감 제공



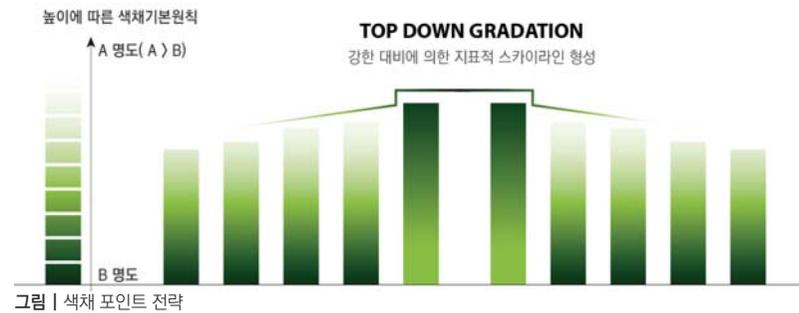
## 5.3

## 색채계획

## 5.3.3 색채 포인트 특화계획

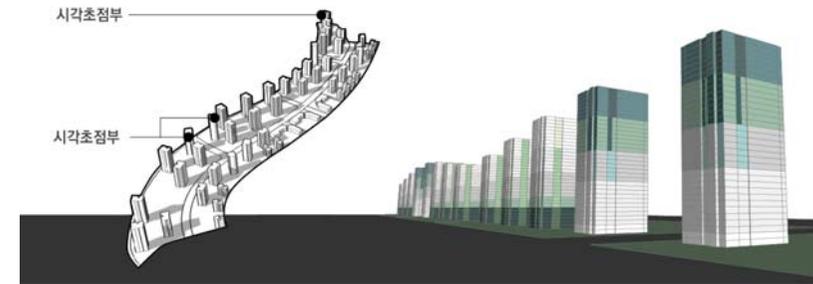
## ① 색채 포인트 특화전략

- 대상지는 저층에서 상층으로 밝아지는 색채적용의 원칙을 수립하였음
- 색채포인트 지역의 건축물은 역으로 상층에서 저층으로 밝아지는(Top down Gradation) 색채대비효과를 유도하여 극적인 시각효과를 유도한다.



## ② 색채 포인트 특화전략 적용지점

- 시각초점부, 진입부 등에 극적 명도대비를 연출하는 Top down Gradation 적용한다.
- 모던함을 강조한 선적 느낌의 패턴을 강조하여 보다 강한 시각적 액센트를 연출하고, 관문적(Urban Gate) 경관을 형성하도록 한다.



## 5.3

## 색채계획

## 5.4.4 마크패턴(Mark Pattern) 특화계획

## ① 버티컬 패턴(Vertical Color Pattern)

- 높이에 따른 명도변화 원칙 기반 하에, 대로변에 접한 건축물은 황적인 색상을 변화하여 빠른속도에서의 경관변화를 유도한다.
- 색상은 조닝 상징색을 기준으로 하여 단지내 변화감을 연출하고 권역 상징색을 보조색으로 활용하여 전체적인 통일감을 유지한다.

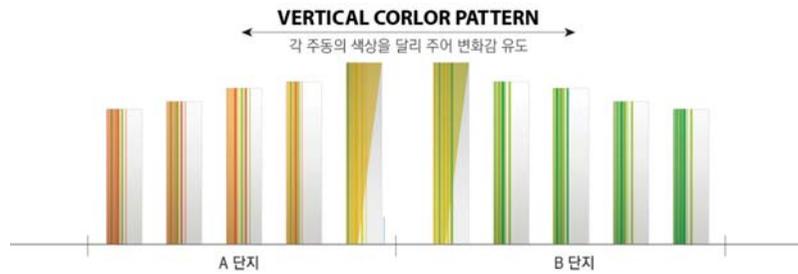


그림 | 버티컬 패턴

## ② 웨이브 패턴(Wave Color Pattern)

- 수변에 접한 건축물은 배경이 되는 건축물을 화이트캔버스로 활용하여, 수변건축물의 입체적인 스카이라인이 돋보이도록 상층부에 강조색채를 활용하여 건축물 높이에 따른 색채 물결을 연출한다.
- 강조색채는 조닝 상징색을 적용하되 보조색으로 권역 상징색을 함께 사용하여 전체적인 통일감을 유지한다.

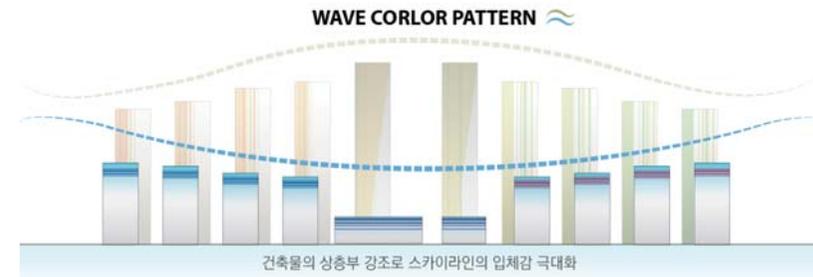


그림 | 색채 포인트 전략



# 5.3

## 색채계획

### 5.3.5 어반텍스처(Urban Texture) 특화계획

#### 1 기본방향

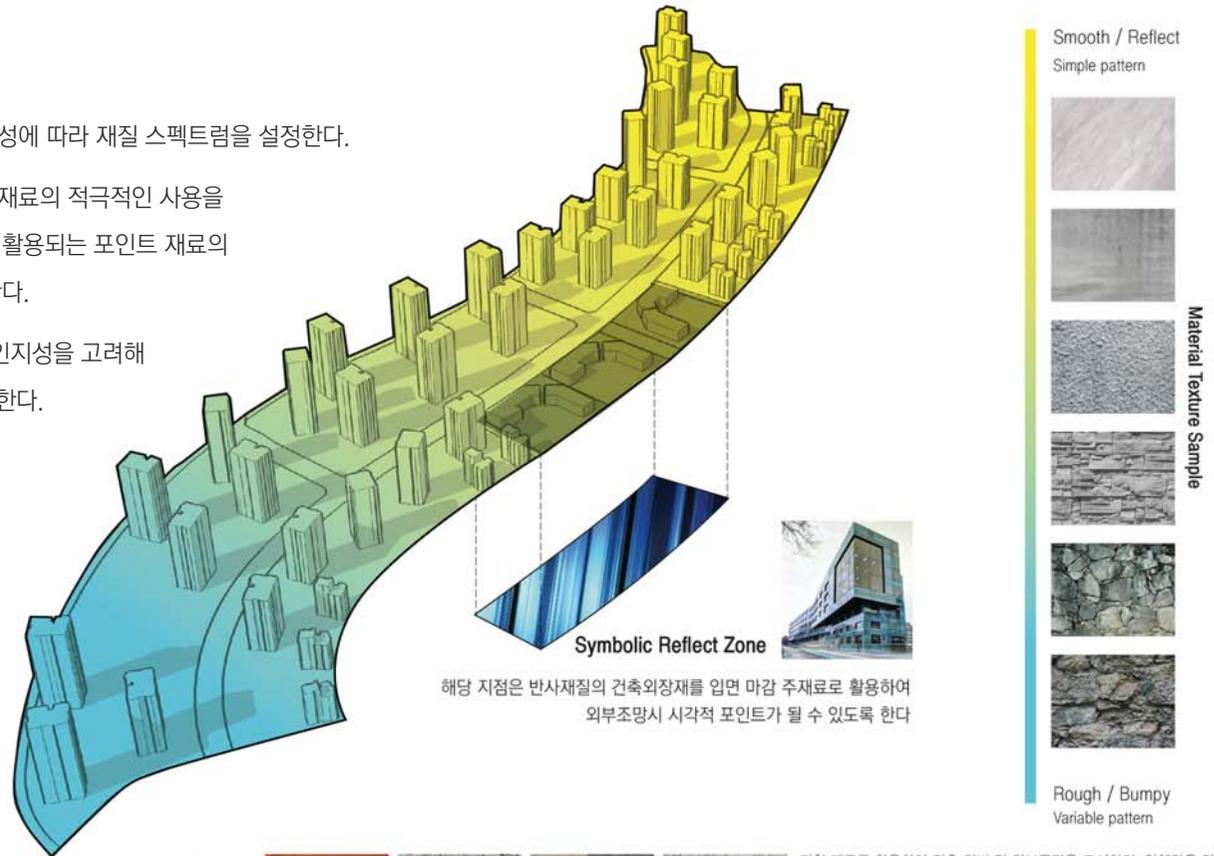
- a. 동일한 색채라도 재료의 질감을 통해 다양한 경관연출을 할 수 있다.
- b. 이에, 화이트캔버스의 단순 명료한 색체계를 보완하는 재질계획을 통해 장소별 성격과 경관이미지에 부합하는 공간연출을 유도한다.

#### 2 재질감 표현의 스펙트럼 설정

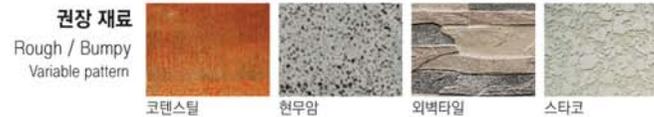
- a. 조닝별 경관이미지에 부합하는 재료 특성에 따라 재질 스펙트럼을 설정한다.
- b. 자연성의 경관이미지 구현을 위해 자연재료의 적극적인 사용을 기본방향으로 하며, 경관포인트 재료로 활용되는 포인트 재료의 사용 시 재질 스펙트럼의 범주를 적용한다.
- c. 경관포인트 재료는 휴먼스케일에서의 인지성을 고려해 건축물의 저층 파사드에 적용함을 권장한다.



매끄럽고 심플한 디자인으로 건축물 및 외부공간, 시설의 강조재 혹은 주재료로 활용하며 흰색을 주조색으로 한다. 자연재를 사용할 경우 재료 본연의 색채를 권장하나 가공이 가능한 범위내에서 흰색 혹은 조닝상징색채를 적용한다.



해당 지점은 반사재질의 건축외장재를 입면 마감 주재료로 활용하여 외부조망시 시각적 포인트가 될 수 있도록 한다



거친 재료를 활용하여 건축 외벽 및 외부공간을 조성하며, 입체감을 강조한 자유형의 패턴적용을 권장한다. 시각적 복잡성을 내포한 자연패턴 및 입체감이 강조되는 재료를 통해 재질감을 극적으로 표현한다.

## 5.4

## 야간경관계획

## 5.4.1 기본구상

## ① 기본방향

- No stress Night:** 빛공해 최소화를 최우선으로 하여 빛에 의한 수면장애 및 생태계 피해를 저감하고 건강한 생체리듬을 유지할 수 있도록 한다.
- 쾌적하고 안전한 Open Night:** 야간활동을 지원하고 범죄를 예방하는 조명계획으로 쾌적하고 안전한 야간환경을 조성한다.
- Silhouette Light Scene:** 도시의 입체감과 실루엣을 형성하는 빛의 연출로 야간의 상징적인 장면(Scene)을 연출한다.

## ② 기본원칙

- No stress Night / 쾌적하고 안전한 Open Night / Silhouette Light Scene의 기본방향에 대한 기본원칙을 수립함.
- No stress Night를 위한 조명원칙은 빛에 의한 주거민 및 생태환경의 건강피해를 최소화하고 빛에 의한 시각적인 스트레스를 최소화 하는 원칙을 말함.
- 쾌적하고 안전한 Open Night은 야간활동의 쾌적함과 심리적 안정감을 형성하는 기본원칙을 마련하는 것이며,
- Silhouette Light Scene은 대상지 외부에서의 조망을 고려하여, 장소성과 상징성을 나타내는 도시차원의 야경형성을 위한 기본원칙을 마련하는 것이다.
- 각 주제에 대한 원칙은 우측 내용과 같다.

## No stress Night 기본원칙

- 빛확산 및 눈부심의 최소화를 위해 경관조명의 직접조명방식은 금지하며 간접조명방식을 적용한다.
- 전반확산형 조명기구의 사용은 지양한다.
- 상향 조명은 지양하고 하향 조명을 사용하여 빛의 확산을 최소화 한다.
- 상향광 완전차단형(Cut off)의 조명기구 설치로 누출광에 의한 장애광을 최소화한다.



## 쾌적하고 안전한 Open Night 기본원칙

- 유충성이 낮은 조명기구 설치로 불쾌감을 해소하고, 야간활동이 이루어지는 주요공간에 조명을 설치한다.
- 에너지 효율이 높은 고효율 조명기구의 도입하여 에너지를 절약한다.
- 시간대별 제어가 가능토록 하여 야간활동에 대응하도록 한다.
- 빛 소외지역 발생을 최소화하고, 방법 및 안전을 위한 조명시설을 도입하여 안전한 야간환경을 구축한다.



## Silhouette Light Scene 기본원칙

- 공동주택 경관조명을 통해 도시 원경의 야경 실루엣 연출
- 라인조명은 지양하고 대상의 입체감을 돋보이고 실루엣이 부각되도록 조명연출
- 연색성이 높은 조명기구로 자연의 색과 패턴을 강조



**빛과 건강** 야간의 지속적인 빛의 노출로 인한 멜라토닌 생성억제로 생체리듬이 변화하여 불면증, 피로, 스트레스와 불안 등이 나타날 뿐만 아니라 암의 발생률도 또한 증가할 수 있음.

**빛과 생태** 빛의 노출은 식물의 번식을 저하는 물론, 양서류와 포유류 등의 생식률을 저하시키며, 조류의 서식지 이탈 등 생태계를 교란한다.

# 5.4

## 야간경관계획

### 5.4.2 공간구상

# THE SOUND WHITE NIGHT

빛으로 인한 공해와 자극을 최소화한 건강하고 아름다운 도시야경

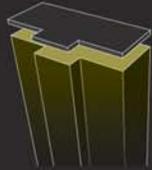
#### 높이에 따른 빛의 연출방안

도시원경 차원의 상징적 경관을 위한 Mark Light와 보행레벨의 안전하고 쾌적한 야간활동을 위한 Land Light로 성격을 구분



#### Urban Scale Mark Light

대상지의 울동감 넘치는 스카이라인을 부각하는 상층부 경관조명으로 외부조명에서의 Mark 경관을 연출한다.



#### Human Scale Land Light

풍부한 수목을 아름답게 연출하고 밤의 생명력을 불어 넣는 다양한 경관연출로 밤의 생활활력을 불어넣는 Land 경관을 연출한다.



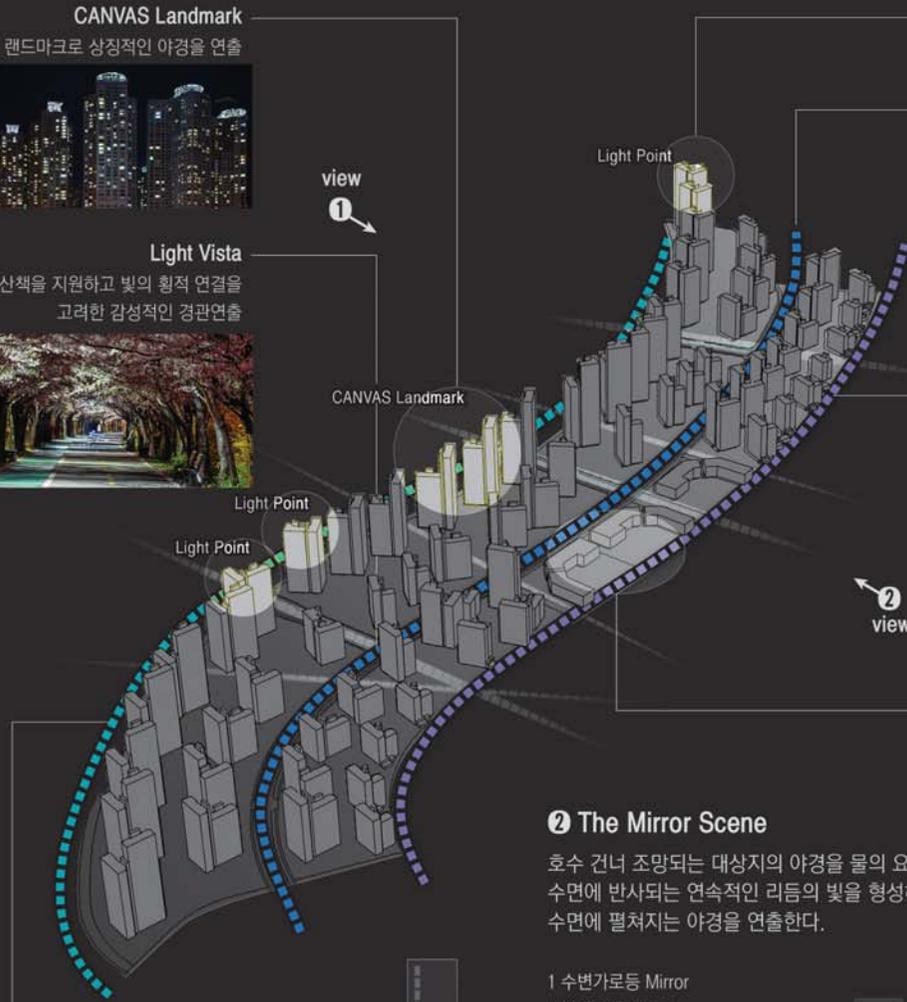
#### 1 The Equalizer Scene

리드미컬한 건축물 스카이라인을 활용하여 서측 원경에서 인지되는 도시 야경을 연출한다. 건축물의 옥탑부에 상징적 경관조명 연출하여 빛의 연속적인 흐름을 만들고, 중층 이하는 건축물 내부조명을 조명요소로 활용한다. 단, 과도한 휘도차로 인한 빛공해를 방지하도록 휘도비가 10:1을 넘지 않도록 한다.

**CANVAS Landmark**  
대상지 야간 랜드마크로 상징적인 야경을 연출



**Light Vista**  
녹지와 수로, 야간 산책을 지원하고 빛의 황적 연결을 고려한 감성적인 경관연출



**Light Point**

야간시각초점부로 장소식별을 위한 조명연출

**Community Light Axis**

야간 커뮤니티활동을 지원하는 빛으로 옥외광고물 및 건축물 내부, 공공조명 간의 균형을 유지한다.



**Waterfront Light Axis**

물에 맞닿는 빛의 효과를 극적으로 연출하여 심미적으로 아름답고 마음의 평안을 주는 환상적인 야경을 연출



#### 야간공동화 우려지점

교육시설 특성상 야간공동화가 예상되어 범죄예방과 빛의 흐름유지를 위한 조명계획을 실시한다.

#### 2 The Mirror Scene

호수 건너 조망되는 대상지의 야경을 물의 요소를 활용해 환상적으로 연출한다. 가로등과 볼라드등으로 수면에 반사되는 연속적인 리듬의 빛을 형성하고, 건축물의 배치로 인한 빛의 밀도와 깊이의 변화로 수면에 펼쳐지는 야경을 연출한다.

- 1 수변가로등 Mirror
- 2 볼라드등 Mirror
- 3 건축물 Mirror



**Light Safety Axis**

차량에 의한 빛이 주거로 침투하는 것을 막도록 수목림을 활용하고 산책로 위주로 조명설치



차량조명의 차단 야간트레킹 조명

# 5.4

## 야간경관계획

### 5.4.3 원경장면 연출계획

#### ① 인천대교 뷰(The Equalizer Scene)

- a. 공동주택의 옥탑부를 강조하는 경관조명으로 마디를 표현하고, 건축물 높이변화에 따른 이퀄라이징 패널의 효과를 연출한다.
- b. 피난층 조명을 활용하여 2중의 켜가 느껴지는 이퀄라이저 라이팅을 연출하며 코어부 계단실의 조명을 활용하여 수직적 느낌과 간격을 통한 빛의 규칙성을 표현한다.



The Equalizer Scene

도시 스카이라인의 맛을 빛으로 재현하는 이퀄라이저 라이팅 연출

#### ② 워터프론트 뷰(The Mirror Scene)

- a. 물에 비친 빛의 형상으로 도시의 볼륨감과 빛의 환상적인 느낌을 연출한다.
- b. 빛의 규칙성과 물과의 접점부 빛 경계감을 완화하기 위해 워터프론트 프로미나드에 일정간격으로 보안등과 산책로 볼라드등을 설치한다.
- c. 건축물의 배치에 따른 밀도변화와 깊이 변화를 통해 불규칙 리듬을 완성한다.



The Mirror Scene

수면에 비친 또 하나의 야경, 규칙과 불규칙 빛의 균형감 유지



# 5.4

## 야간경관계획

### 5.4.4 특화계획

#### ① 푸른 빛의 마법: 도입배경

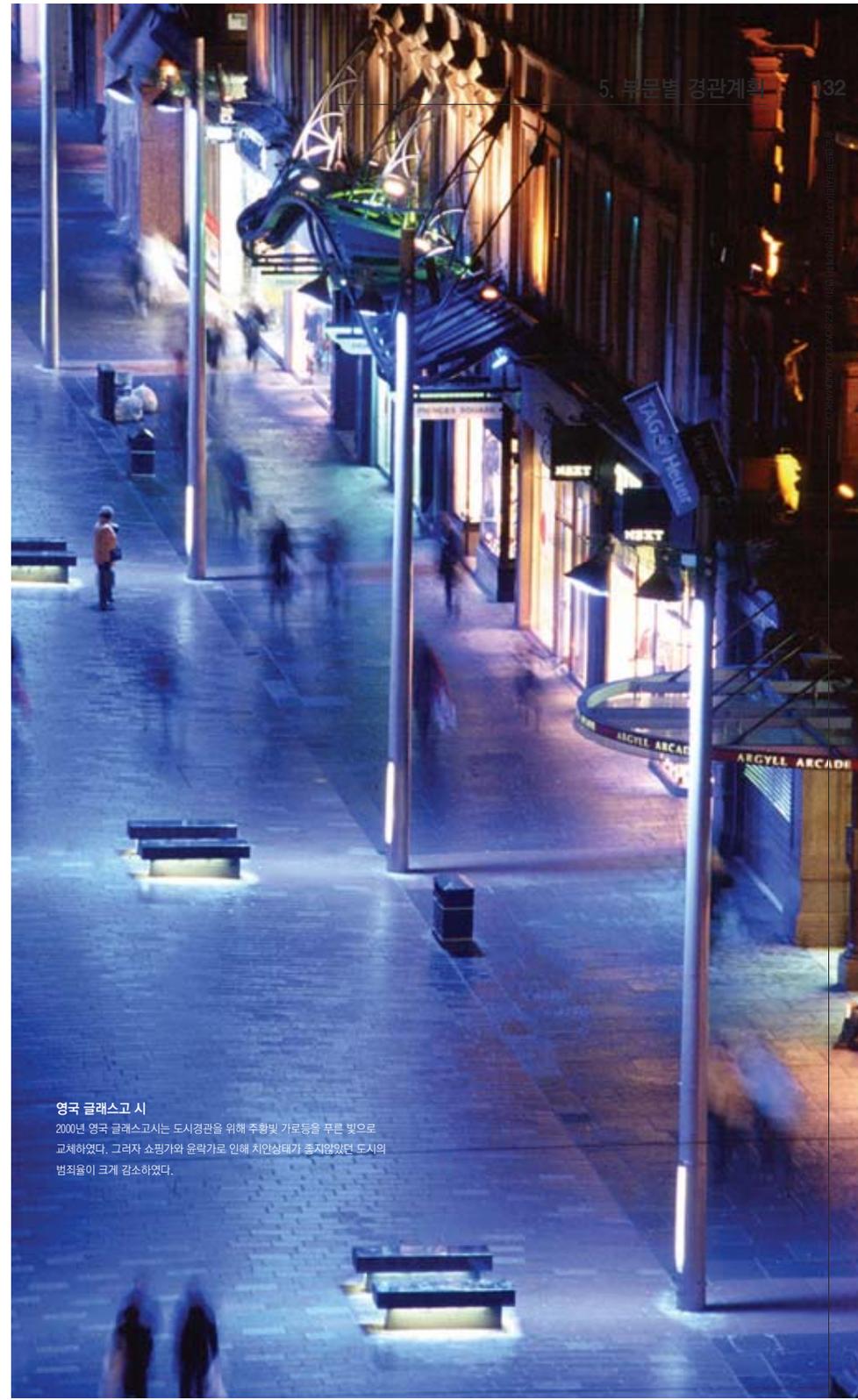
- 색채로 인한 심리적·신체적 작용을 활용하여 빛과 색의 조합으로 심리적 안정감을 도모하고 안전하고 건강한 야간환경을 만들고자 한다.
- 푸른색은 색채심리학적으로 안정감을 제공하고 뇌의 시상하부가 자극을 받아 심리적 안정작용을 하는 세로토닌 호르몬 분비를 촉진한다. 이러한 심리적 안정감을 위한 환경은 우발적 범죄를 예방하는 효과를 기대할 수 있다.
- 범죄예방환경설계(CPTED) 중 하나인 푸른색 가로등을 생활가로에 도입하여 정서적 안정감과 안전한 공간을 제공한다.
- 단, 과도한 푸른색 및 단조로운 야간경관은 역효과의 우려가 있으므로 색온도 조절 및 조명 코디네이션으로 편안함이 넘치는 공간으로 연출한다.



#### 일본 나라 현

나라현은 2차 대전 이후 2002년에 최고에 달했던 범죄율을 줄이기 위해 범죄예방종합대책을 마련해 실시하였으며 2005년 도심의 가로등을 푸른색으로 변경하고 순찰을 강화하자 범죄건수가 30%가 줄었다.

푸른색 가로등 교체가 범죄율 저하의 모든 원인은 아니지만 색채에 따른 심리적 변화가 범죄예방에 영향을 미침을 시사하고 있다.



#### 영국 글래스고 시

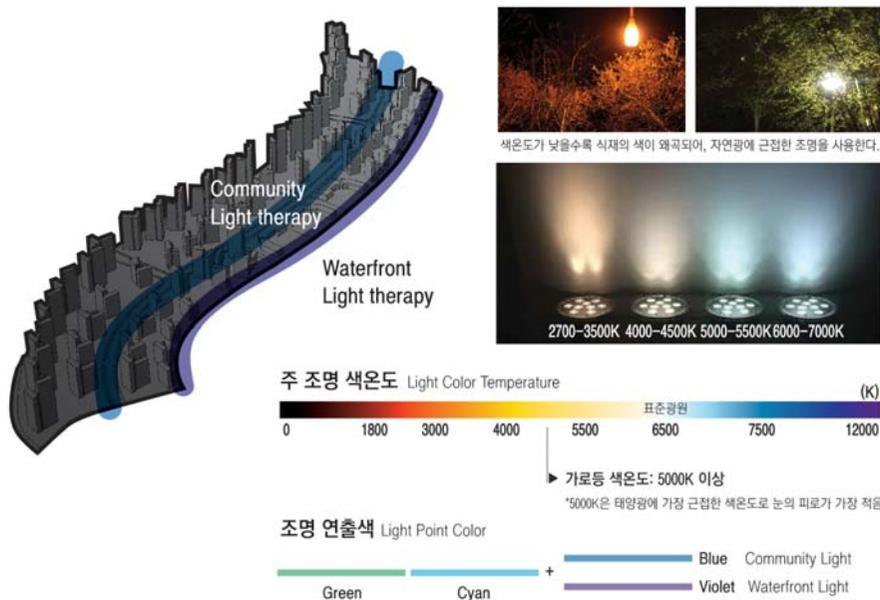
2000년 영국 글래스고시는 도시경관을 위해 주황빛 가로등을 푸른 빛으로 교체하였다. 그러자 소평가와 윤락가로 인해 치안상태가 좋지 않았던 도시의 범죄율이 크게 감소하였다.

# 5.4 야간경관계획

## 5.4.4 특화계획

### ① 푸른 빛의 마법: 연출방안

- a. 연색성이 높은 조명기구(Ra≥85 권장)를 사용한다.
- b. 메인: 가로등, 보행등과 같은 주 조명은 5000K 이상으로 하여 푸른빛이 감돌 수 있는 기본 환경을 제공하고, 태양광에 가장 근접한 색온도로 눈의 피로를 최소화 한다.
- c. 서브: 볼라드 등 및 바닥매입등 등의 보조적 조명기구의 색은 7가지 조명색채 선호도 조사결과\*에 따라 Cyan, Green / Blue, Violet을 연출색으로 사용한다.
- d. 과도한 원색사용과 높은 휘도대비는 지양하고, 피사체를 투사하는 연출방식으로 조명자체보다 공간 및 시설을 대상으로 야경을 연출한다.



\* LED(R,G,B) 조명기구의 색상 및 패턴 변화에 대한 선호도 연구



# 5.4

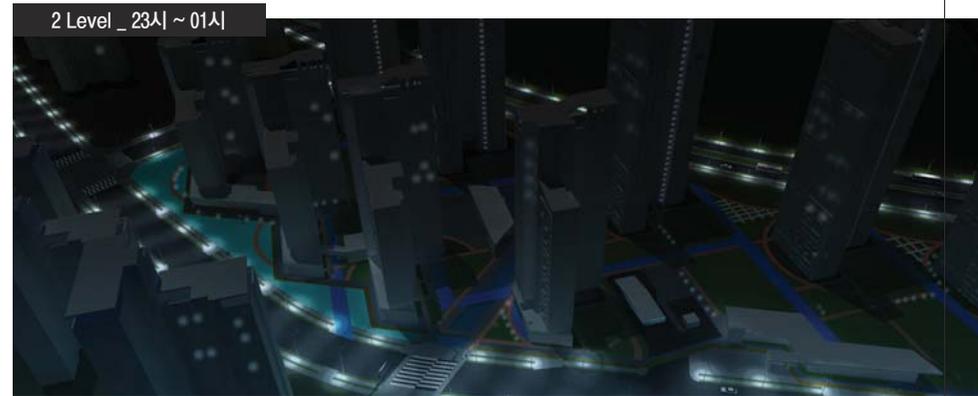
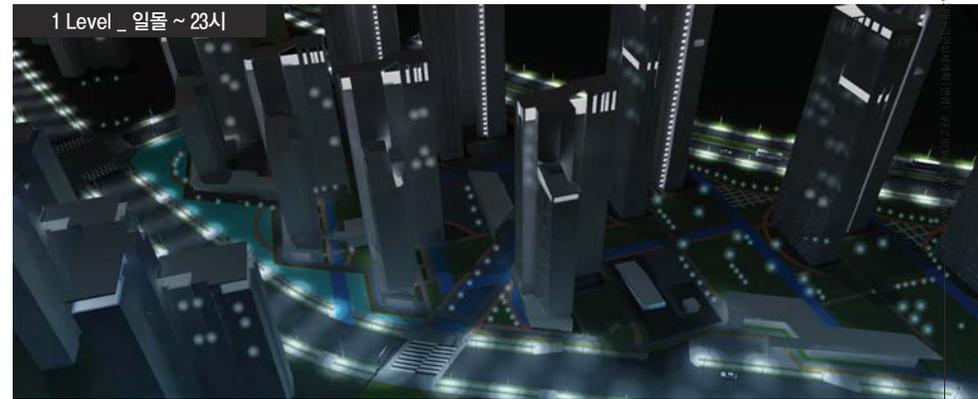
## 야간경관계획

### 5.4.5 운영계획

#### ❶ 활동시간대를 고려한 빛의 운영

야간활동과 안전을 위해 풍성한 조명을 도입하여 도시야경의 다양한 Scene을 연출하고, 생태계와 도심 내 사람들의 시간대별 활동량 변화에 대응하는 조명제어로 불필요한 에너지 소모 및 빛공해를 최소화한다.

- a. 1레벨: 일몰 ~ 22:00 | 옥외 활동량이 가장 많은 시간대
- b. 2레벨: 22:00 ~ 01:00 | 내부 활동량이 감소하는 시간대
- c. 3레벨: 01:00 ~ 일출 | 활동량이 거의 없는 시간대



# 5.5

## 옥외광고물 계획

### 5.5.1 기본구상

#### ① 기본방향

- Minimize:** 규모의 최소화, 수량의 최소화로 정주환경의 시각적인 피로도를 낮추고 정연한 경관환경을 조성한다.
- Harmony:** 경쟁적인 옥외광고물은 지양하고, 가로환경 분위기 및 건축물 외관과 조화를 이루는 옥외광고물 디자인으로 거리경관의 통합성을 실현한다.
- Characteristic:** 공간의 개성과 상가 특성을 담아내는 광고물로 거리의 표정을 만드는 경관요소로 활용한다.

#### ② 기본원칙

- 설치위치를 각 층별로 통일하여 시각적인 균형감과 안정감을 제공한다.
- 1업소 1개 원칙을 준용하되, 곡각부의 건물인 경우는 총 2개 까지 설치 가능하다.
- 건축 입면파사드와 일체화된 옥외광고물 디자인으로 조화로우음을 유도한다.
- 야간의 빛공해를 발생하는 형광 및 네온의 설치를 금지하며 조명은 간접조명방식을 적용한다.
- 1층부는 어닝 등을 설치할 수 있다.
- 보도를 점유하는 이동식 간판의 설치 및 돌출간판 및 세로형 간판, 전면유리(커튼월) 등의 광고물은 원칙적으로 금지한다.
- 아파트 및 주상복합건물에서의 브랜드 표시는 단지 내 4개소 이내(건설사명 금지), 세로 3m 이내로 표시할 수 있다. 브랜드 표기는 시인성과 상징성을 위해 단지 주출입부 또는 단지 곡각부 표기를 권장한다.

**설치위치 통일**  
시각적 정연함 유지

**야간 빛공해 방지**

형광 및 네온의 설치, 직접조명 방식 등은 금지하여 심야의 시각적 피로도를 최소화 한다. 야간의 조명은 간접조명 방식으로 한다.

**재료의 통일**

건축단계에서의 옥외광고물 계획을 통해 건축입면과 옥외광고물 재료간의 통일성과 조화로우음을 유도

**1업소 1개 설치**

경쟁적인 옥외광고물 설치를 방지하고 옥외광고로 인한 외부공간의 시각적 무질서를 방지하고자, 1개 업소 1개 간판설치를 원칙으로 한다.

**어닝을 통한 1층부 특화**

1층부는 어닝설치를 통해 경관을 특화할 것을 권장하며, 어닝의 색은 단지별로 통일한다. 어닝 끝단에 상호명과 전화번호 기입이 가능하며 좌측배치를 기준으로 한다.



## 5.5

옥외광고물  
계획

## 5.5.2 공간구상

## ① 생활축

- 생활축의 옥외광고물은 자연성을 강조한 느낌의 소재를 적극활용할 것을 권장한다.
- 또한, 생활환경과 조화로운 미니멀한 디자인으로 보다 개방적이고 건축환경과 조화를 이루는 광고물 디자인을 적용한다.
- 색채계획에서 제시한 재질 스펙트럼에 따라 강조재료를 해당 장소특성에 따라 적용, 활용하여 조닝별 경관을 차별화 한다.

## ① 친수축

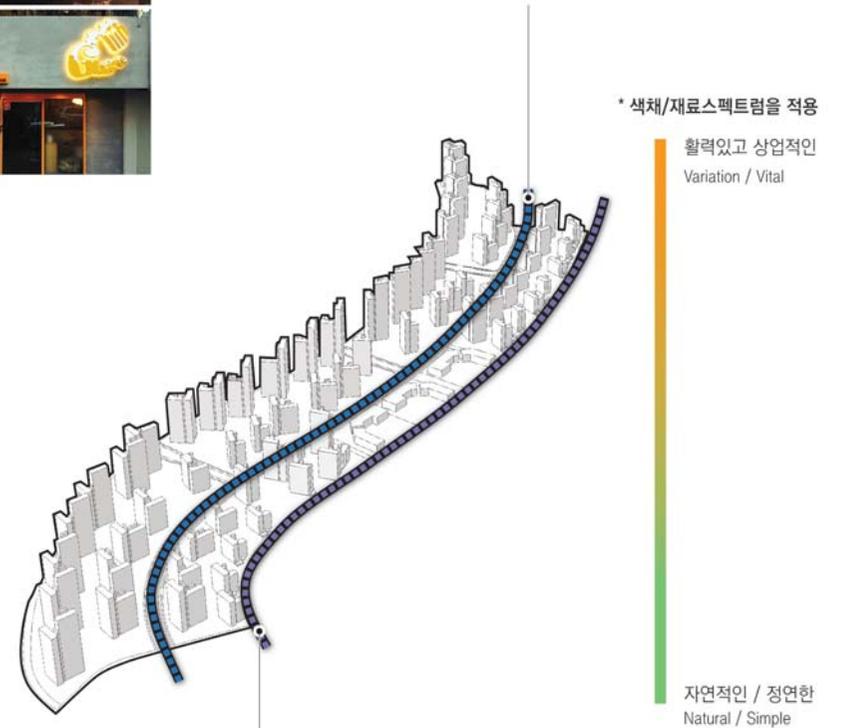
- 친수축의 옥외광고물은 픽토그램 + 문자의 기본형식으로 구성된다.
- 수변활동과 상업경관의 활력있는 분위기 연출을 위한 다양한 색채를 적용하되, 배경이 되는 베이스 패널부의 색채를 화이트로 통일한다.
- 베이스 패널 사용보다는 건축입면을 옥외광고물의 바탕 그대로 활용할 것을 권장한다.



## 생활축

생활가로를 중심으로 펼쳐지는 연도형상가에 옥외광고물 형성예상 북측의 호텔부지 및 상업경관을 고려하여 북측으로 갈수록 활력있는 분위기의 옥외광고물 디자인을 적용한다.

옥외광고물의 재료는 건축물 재료와 조화를 이룰 수 있도록 유사, 혹은 동일한 재료를 사용한다.



## 친수축

친수축은 친수공간을 따라 휴게, 위락 시설이 입지할 것으로 예상되며, 이에 따라 옥외광고물을 휴먼스케일에서의 경관특화 요소로 활용한다.



# 5.5

## 옥외광고물 계획

### 5.5.3 유형별 설치기준

#### ① 가로형 간판

구분	설치기준
위치	건축설계 시 입면디자인에 반영하여 광고물 설치 범위를 지정한다.
수량	1업소 1개 원칙으로 하며, 곡각부의 건물이 경우 총 2개까지 설치가능하다.
규격	가로의 폭은 해당 업소의 80% 이내로 한다.
색채	바탕색은 층별 유사색으로 통일하고 저채도의 색을 사용한다. 동일 간판 내에서 3색 이상의 색변화를 금지한다. 가독성을 위해 입체문자의 입면 색채와 Depth 색채를 다르게 적용한다. 무채색 계열의 색상은 명도, 채도와 관계없이 사용이 가능하다.
재질	동일 건물 내에서는 동일 재료를 사용하며, 건축입면의 재질을 반영한다.
서체	서체색은 건물색 및 바탕색과 조화롭게 적용한다. 상호 CI 색은 지역별 지정색채와 유사색으로 사용한다.
조명	네온, 전광, 점멸 등의 방법을 금지한다. 채널 백라이트 조명 및 간접조명 사용을 권장한다.

표 | 가로형 간판 설치기준



#### ② 지주이용 간판

구분	설치기준
위치	보도경계선에서 50cm 이상, 보도가 부재한 장소는 차도경계선에서 100cm 이상 거리를 두어 설치한다. 주변이나 통행에 방해가 되지 않는 곳에 지주를 이용하여 설치한다. 출입구 벽면에 부착형으로 설치할 수 있다.
수량	건축연면적 3,000㎡ 이상의 단일건물에 한하여 1개를 설치할 수 있다.
규격	높이는 5m이내, 폭 2m 이내, 두께 0.3m 이내로 설치한다.( 기존 고시 보다 완화)
형태	권역의 이미지를 모티브로 활용하고, 동일 건물 내에서 통일하게 적용한다.
색채	건축물 입면 재질 색과 조화되는 색채를 사용한다. 바탕색은 검정계열의 무채색, 업소별 바탕색은 흰색으로 한다.
재질	건축 입면의 재질 을 반영하고, 동일 건물내에서는 동일 재료를 사용한다. 업소별 광고물 세로폭의 1/2 이내 크기로 서체를 적용한다.
서체	업소 별 고유 서체 색을 사용한다. 고유 서체가 없는 경우, 동일 서체를 통일하여 사용하고 업종 유형에 따른 픽토그램과 층수, 및 상호주소 등을 기입할 수 있도록 한다.
조명	내부조명 또는 간접조명 방식을 사용한다. 네온, 전광, 점멸 등의 방법은 금지한다.

표 | 지주이용 간판 설치기준



# 5.5

## 옥외광고물 계획

### 5.5.4 특화계획

#### ① Typography ?

- 타이포그래피는 글자와 글자, 글자와 그림, 글자가 위치한 공간, 글자의 움직임 등 '글자로 구성하는 모든 디자인의 과정과 그 결과물'을 말한다.
- 수변에 접한 건축물에 입지한 각 상호의 성격과 특성을 반영하는 아이디어 타이포그래피를 옥외광고물로 활용하여 문자를 통한 고품격 옥외광고물 경관환경을 구축한다.

#### ① Typography 적용원칙

- 타이포그래피 효과를 극대화 하는 픽토그램의 사용을 권장하며 색채는 문자에만 적용할 수 있다.
- 픽토그램은 문자의 보조적 역할로 활용하며 화려하고 장식적인 느낌이 강한 픽토그램은 지양한다.
- 대상지는 문자서체에 대한 제한이 없으며 명조, 고딕, 필기, 옛 서체 등 다양한 서체활용을 권장하나, 단일 간판에 과도하게 다양한 서체 적용은 지양한다.
- 부조식, 음각, 채널형, 입체형 등의 다양한 형태를 권장한다.
- 과도한 크기는 지양하고 여백을 충분히 두어 시각적인 인지성 향상은 물론, 문자가 돋보이도록 연출한다.
- 타이포그래피의 다양성을 부각하기 위해 베이스 판넬은 흰색 혹은 건축입면재료 그대로 활용할 것을 원칙으로 한다.



달려라 자전거

070.881

# 6

## 블록별 가이드라인

---

\* 본 지침서 외의 사항은 IFEZ 경관디자인 가이드라인의 내용을 따름을 원칙으로 함.

6.1 공동주택 가이드라인

6.2 교육시설 가이드라인

6.3 문화시설 가이드라인

# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

## A11 block

송도랜드마크시티 A11 BL

**도시건축 가이드라인**  
 Urban Architecture Guideline

### 1 기본지침

#### ① SLC A지구 건축물 기본방향

- Open View: 경관 목표인 Open Gate 형성을 위해 자연경관요소에 대한 시각적 개방감을 형성한다.
- Rhythmical Skyline: 경관 목표인 Silhouette Scene 형성을 위한 리듬감있는 스카이라인을 형성한다.
- Unity Vista: 간결한 형태의 건축물을 통해 개별 건축물보다는 지구 전체의 조화를 유도한다.

#### ② 경관권역: G - Active Zone 기본방향

- A11 BL은 Green 권역의 Active zone에 해당된다.
- 인접 상업지와 연계되는 활력있는 경관을 연출한다.
- 기존 아파트 주거경관과 차별화 된 상업적인 경관을 유도한다.

#### ③ 기본방향에 따른 공동 지침

- Open View / Rhythmical Skyline / Unity Vista를 기본원칙으로 A11 BL 건축물 경관계획 시 최우선 사항으로 고려한다.
- Open View 형성을 위해 배후도시 및 자연환경에 대한 통경구간을 고려하여 건축물을 배치하고 형태를 계획한다.
- Rhythmical Skyline 형성을 위해 동일 블록 내에 인접건축물 간의 높이 변화를 부여하여 변화감 있는 스카이라인을 형성한다.
- Unity Vista 및 A지구 전체의 경관 이미지 형성을 위해 해당 권역별 경관적 특성의 위계를 설정하여 건축물을 계획한다.
- 지표동을 제외한 해당권역간의 건축물의 형태적 변화를 최소화하여 공간의 통일감을 형성한다.

#### ④ 친환경 건축물 지침

- 페인트, 카펫, 벽지 등 새집증후군을 유발하는 휘발성유기화합물(VOC)의 함유량이 낮은 자재 사용을 권장한다.
- 효율적인 물 사용을 위해 절약형 수도꼭지 사용 및 생활 하수(grey water)재활용, 빗물활용 시스템 구축을 권장한다.
- 태양광 패널 등의 친환경 에너지 시설 도입을 권장한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

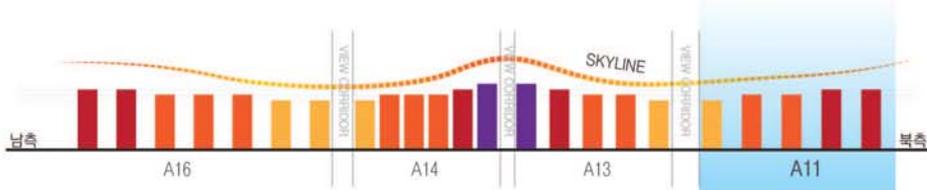
## A11 block

송도랜드마크시티 A11 BL **도시건축 가이드라인**  
Urban Architecture Guideline

### 2 규모 및 스카이라인

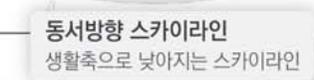
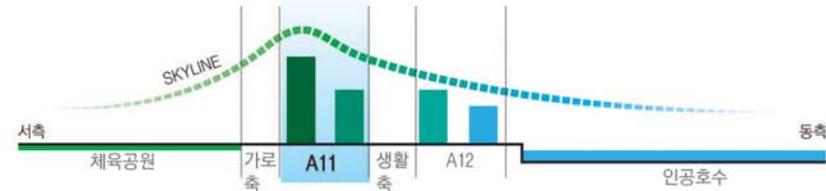
#### 1 Rhythmical Skyline 남북방향

- 동일한 높이의 건축물이 2개동 이상 연속적으로 배치되지 않도록 한다.
- 인접 건축물간의 높이는 평균층수를 기준으로  $\pm 3$ 개층으로 계획한다.
- 동일 건축물내 주동의 장변이 길게 노출되는 건축물은 입면분절 및 높이 변화를 통해 스카이라인의 변화감을 부여한다.



#### 2 Rhythmical Skyline 동서방향

- 가로축에 인접하여 고층형 건축물을 배치한다.
- 생활축을 중심으로 중층형 건축물을 배치한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

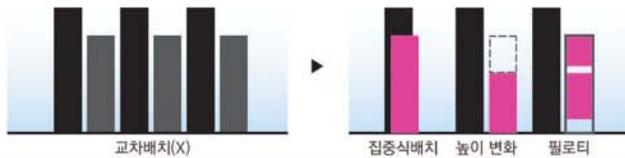
## A11 block

송도랜드마크시티 A11 BL **도시건축 가이드라인**  
Urban Architecture Guideline

### 3 배치

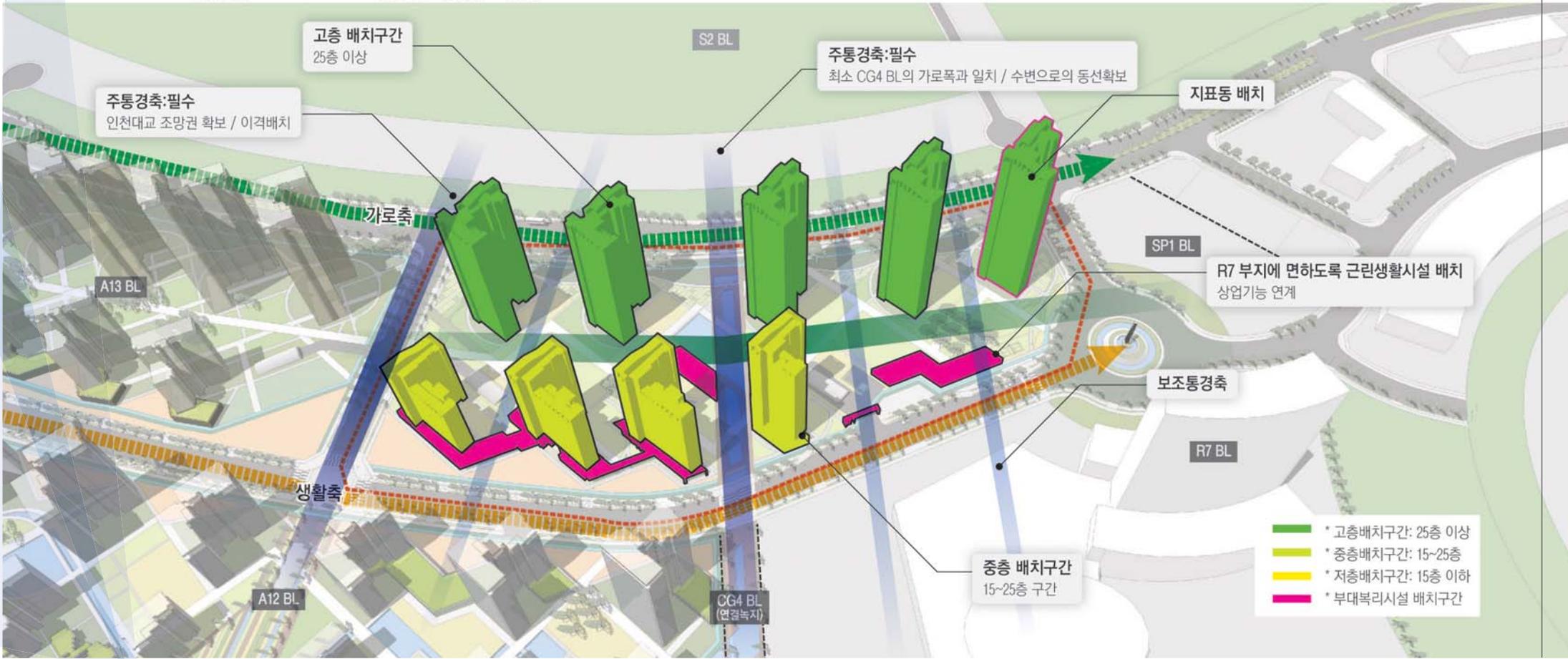
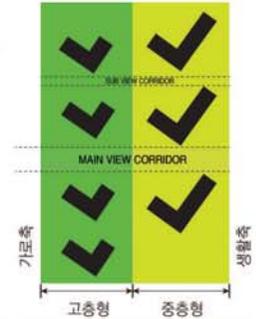
#### ① 자연경관과 랜드마크에 대한 통경 확보

- 건축물의 교차배치를 최소화하여 시각적 통경구간을 최대한 확보한다.
- 통경구간의 조망대상은 녹지에서 수변방향을 원칙으로하며, 주요 조망대상\*은 다음과 같다.  
\*조망대상 : 인천대교, 인천타워, 국제업무지구(Red Carpet Zone+ Blue Carpet Zone)
- 건축물이 부득이하게 교차 배치될 경우 건축물 간의 높이변화, 필로티 등을 통해 시각적 개방감을 형성한다.



#### ② 인접 경관축을 고려한 배치실현

- 가로축에 면한 공동주택은 원경 및 빠른속도를 고려하여 25층 이상의 고층 배치구간으로 설정한다.
- 생활축에 면한 공동주택은 위요감 및 커뮤니티 경관형성을 위해 15층 이상, 25층 이하의 중층 배치구간으로 설정한다.
- 또한, 부대복리시설은 생활축에 면하도록 배치하되 최대한 이격(지그재그식 배치)하여 반공적공간(Semi-Public)을 확보한다. 특히, R7 부지에 면하는 지역은 근린생활시설을 배치하여 상업경관을 연계한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

## A11 block

송도랜드마크시티 A11 BL

도시건축 가이드라인  
Urban Architecture Guideline

### 4 공동주택 유형 (a : 단변 / b : 장변 / A : 최대장변 / H : 높이)

#### ① 건축물 유형별 정의 및 기준

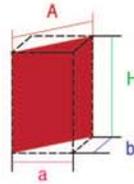
- 공동주택 건축물은 4가지 유형(타워형, 탑상형, 판상형, 복합형)으로 구분하며, 탑상형(혹은 타워형)의 비율은 전체 세대수의 50% 이상으로 한다.

#### ② 복합형 건축 층수 차등적용 기준

- 건축물의 규모에 따른 변화감을 위해 층수 절대값 적용이 아닌 건축물 최고높이에 따른 비율로 적용 ▶ **최고높이에 따른 20~25% 적용 권장**

\*인천경제자유구역 건축위원회 운영기준에 명시되지 않은 사항이므로, 제3조 2항에 따라 "인천광역시 건축위원회 공동주택 건축심의기준" 준용

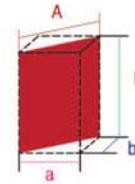
\*동일 주동내 3개층 이상의 차이가 발생할 경우 최고층수를 기준으로 높이를 설정한다  
\*기준에 포함되지 않는 건축물의 경우 경관위원회의 심의에서 정한다.



#### 타워형

각 주호가 하나의 코어를 공유하는 형태

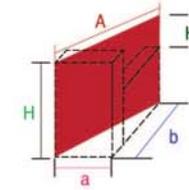
- 1)  $A \leq 50m$
- 2)  $H \geq 2A$  이상(15층 이상)
- 3)  $b \leq 1.2a$  이하



#### 탑상형

각 주호가 하나의 코어를 공유하는 형태 (타워형과 비율이 상이함)

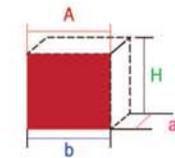
- 1)  $A \leq 50m$
- 2)  $1.5A \leq H < 2A$  이상(15층 이상)
- 3)  $1.2a < b \leq 1.5a$  이하



#### 복합형

2개 이상의 주동이 일정한 각을 이루며 연결하는 형태

- 1)  $A = 50m$  이하  
(단, 주동들 내 각 주동의 높이차이(H')가 5개층 이상 차이가 날 경우 경관위원회의 심의를 거쳐 완화 (최대 55m로 제한))
- 2)  $b = 1.5a$  이하



#### 판상형

주거동 내 주호가 한곳으로 바라보며 일자형으로 배치된 형태

- 1)  $H = 16$ 층 이상 ▶  $A = 50m$  이하
- 2)  $H = 15$ 층 이하 ▶  $A = 4$ 호 이하
- 3)  $a = b/2$  이하



# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

## A11 block

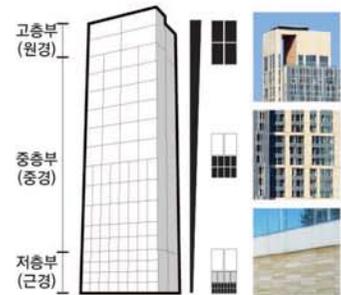
송도랜드마크시티 A11 BL **도시건축 가이드라인**  
Urban Architecture Guideline

### 5 형태 및 외관

#### 1 기본지침

- 건축구조의 변화, 단위세대 유형의 다양화, 매스의 분절 등 입체적 건축입면 디자인을 권장한다.
- 건축물 높이에 따른 입면패턴 스케일의 변화를 권장한다. 특히, 저층부는 작은 스케일의 입면패턴 적용을 권장한다.
- 작은 스케일 입면패턴 디자인 시 색채·재료의 과도한 대비는 지양하고, 동일 혹은 유사 색채·재료 사용을 권장한다.
- 원·중·근경을 고려하여, 조망거리별 단계적 입면(Main Facade, Sub Facade, Base Pattern)패턴을 구성한다.

#### a) 높이에 따른 입면패턴 스케일 변화 예시

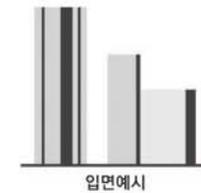


#### b) 위계에 따른 입면 적용 원칙



#### 2 Active Zone 경관이미지 반영

- 수직적 패턴 강조를 통한 시각적 긴장감을 연출한다.
- 사람들의 활동을 유도하는 리듬감 있는 수직패턴을 적용한다.
- 형태적 구조의 변화를 통한 입체적 패턴을 권장한다.

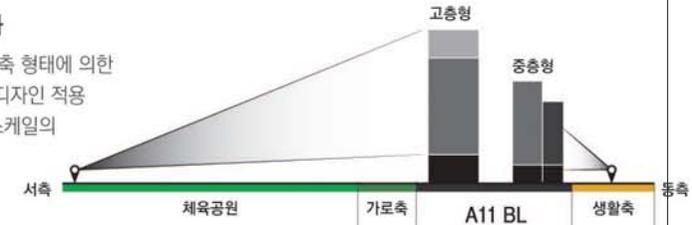


입면예시

권장사례 이미지

#### 3 규모 및 입지환경에 따른 외관 차별화

- 고층형: 원경 및 차량 속도를 고려한 건축 형태에 의한 입면 강조 또는 독자적 Identity가 강한 디자인 적용
- 중층형: 보행자를 고려한 저층부 휴먼스케일의 입면 적용 또는 독자적 구성보다는 군으로서의 디자인 적용



#### 4 건축물 상층부 특화

- 아파트 주동: 옥상녹화 혹은 옥탑부 디자인특화
- 부대복리시설: 옥상부 녹화 및 휴게, 커뮤니티공간 활용

#### 5 태양광 패널 설치시

- 친환경 단지실현을 위한 태양광 패널 등의 친환경 재료사용을 권장한다.
- 경관의 위해를 방지하기 위해 휴먼스케일에서 조망이 되지 않는 옥상부 설치를 권장한다.
- 단, 부득이 건축물 입면에 설치할 경우 입면패턴과 조화로운 디자인으로 패턴화 할 것을 권장한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(오픈스페이스)

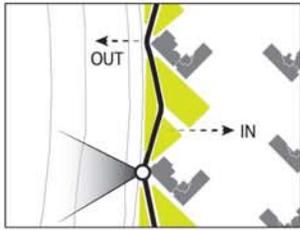
## A11 block

송도랜드마크시티 A11 BL

**오픈스페이스** 가이드라인  
Urban Architecture Guideline

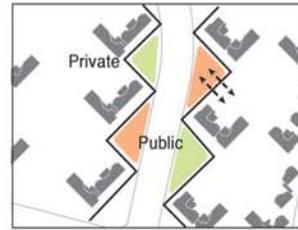
### 1 기본지침

#### ① 가로축(In-Out Space)



- 가로축에 밀집식재를 통해 도시숲을 형성한다.
- IN-OUT 형태의 순환형 조깅트랙을 조성하고 통경축과 연계한 시각적 개방구역을 설정한다.
- 개방구역에서 녹지공간을 조망할 수 있는 조망 및 휴게시설 등을 계획한다.

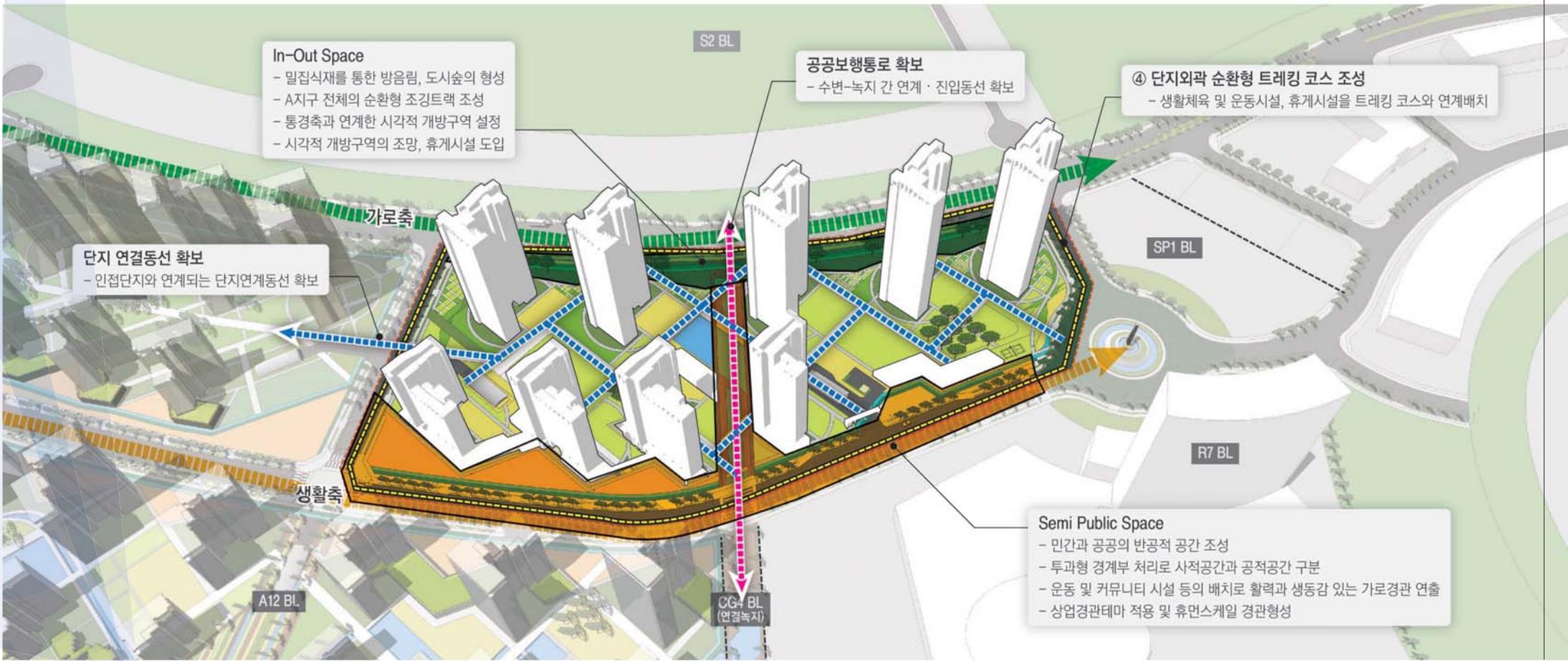
#### ② 생활축(Semi Public Space)



- 생활축을 따라 민간과 공공공간의 공유공간인 반공적공간을 형성한다.
- Active Zone의 성격을 담아 활력있는 커뮤니티 경관을 형성한다.
- 투과형 경계부 형성을 통해 Private과 Public 공간경계의 단절감을 완화한다.
- 운동시설 및 커뮤니티 시설 등의 연속적인 배치를 통한 다양한 유형의 외부공간을 형성한다.

#### ③ 탄소배출 및 미세먼지 발생 최소화

- 보행환경 구축 및 자전거 도로 조성으로 차량에 의한 탄소배출 및 미세먼지 발생을 최소화한다.
- 보행 및 자전거이용에 불편이 없도록 충분한 휴게 공간 조성 및 각 건물별 자전거 보관대를 설치한다.
- 충분한 녹지공간 확보를 통해 CO2 배출을 줄이고 열섬현상을 완화하여 쾌적한 생활환경을 조성한다.
- 도시 내 수경시설의 도입으로 미세먼지를 조절하여 대기의 질을 향상시킨다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(오픈스페이스)

## A11 block

송도랜드마크시티 A11 BL

**오픈스페이스** 가이드라인  
Urban Architecture Guideline



### ② 특화공간

#### ① Green mat

- 민간과 공공의 통합 디자인을 적용하고 동선을 연계한다
- 대지경계로부터 15m 이상 건축물을 이격배치하여 개방경관을 조성한다.
- 도로포장은 사그석 등의 재료로 가변적 광장활용이 가능하도록 한다.
- 광장 중심부는 시각초점을 이루는 시설을 도입한다.
- 초점시설은 보행 및 차량레벨의 인지성을 고려한 높이와 규모를 적용한다.



#### ② Community 경관핵

- 각각부 이격배치를 통해 인접단지와 통합된 광장을 확보한다.
- 커뮤니티형 특화공간의 성격을 부여하고 커뮤니티 시설을 적극 도입한다.
- 바닥포장, 가로시설물의 통합설계로 각 블록의 외부공간을 통일성 있게 조성한다.
- 고원식 횡단보도를 설치하여 차량속도를 저감하고 보행중심의 공간을 형성한다.



#### Green mat

- A지구 관문의 역할로 상징적 경관조성
- 광장중심부에 초점시설 도입으로 시각지표 형성
- 광장 중심부 수공간 및 휴식공간 형성
- 조형물 중심으로 원형의 녹지광장 경관형성
- 민간과 공공부분의 통합된 공간 디자인 실현

#### Community 경관핵

- 각각부 이격배치로 광장공간 확보
- 커뮤니티형 특화공간 조성
- 보행로 및 광장의 바닥포장 통합설계
- 고원식 횡단보도 조성

#### 통경축(공공보행통로)

- 보행동선 확보
- 수경시설의 도입
- 녹지조성 및 인접 연결녹지와 연계



# 6.1 공동주택 가이드라인(색채)

## A11 block

송도랜드마크시티 A11 BL

색채 가이드라인  
Urban Color Guideline

### 1 기본지침

#### 1 기본방향

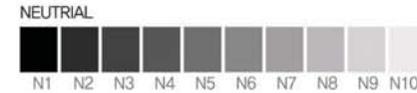
- A지구 컨셉인 'THE WHITE CANVAS CITY' 의 건강하고 활력있는 친환경 도시이미지를 강조한 색채환경을 구현한다.
- 색채심리학과 색채치료 기법을 활용하여 건강하고 활력있는 색채계획 수립한다.
- 색채는 명쾌하고 심플하게 적용한다.
- A지구 전체에 걸쳐 공통 주조색은 white, 보조색은 Dark gray를 적용한다.
- IFEZ 경관계획에 따라 만셀 색체계를 사용한다.

#### 2 색채범위

- 대상지 주조색은 'White' 계열의 색을 사용한다.
- 보조/강조색은 권역상징색 및 블록(조닝)상징색의 유사계열 색상 사용을 권장한다.
- 주조색 / 보조색 / 강조색의 명도 및 채도 적용 범위는 아래 표와 같다.



- 무채색의 사용범위는 N1 ~ N10으로 지정한다.

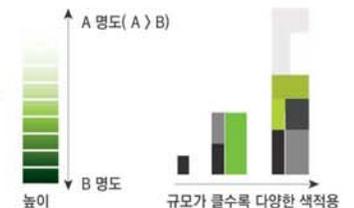


- 배색비는 주조색 / 보조색 / 강조색 각 7:2:1의 비율로 구성한다
- 주조색과 강조색(보조색)의 2색구성일 경우는 7:3의 비율을 권장한다.



#### 3 높이와 규모에 따른 색채적용원칙

- 색채적용대상의 높이에 따라 높을수록 고명도, 낮을수록 저명도로 적용하여 시각적 안정감과 균형감을 유도한다.
- 색채적용대상의 규모가 작을수록 적용색채의 수가 낮고 규모가 클수록 적용색채의 수가 다양하도록 한다. 단, 색상은 유사계열의 색상사용을 권장한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(색채)

## A11 block

송도랜드마크시티 A11 BL

색채 가이드라인  
Urban Color Guideline

### ② 상징색채

#### ① 권역보조색

- 권역상징색은 인공색채 보다 자연녹지 등의 천연색채 활용을 권장한다.
- 권역상징색은 명도, 채도, 색상 범위조절을 통해 보조색으로 다양하게 적용할 것을 권장한다.



스트레스 저감 및 긴장완화

#### ② A11 BL 상징색(Active Zone 상징색)

- 블록상징색은 건축물, 시설물의 강조색으로 활용할 것을 권장한다.
- 적용범위: 아파트 입면, 가로시설

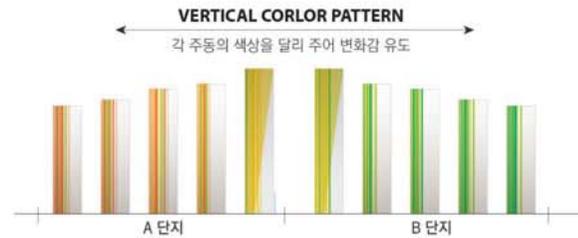


활동성 증대 / 사회화 촉진

### ③ 색채특화

#### ① 버티컬 컬러 패턴

- 고층배치구간 주동은 횡적인 색상변화를 유도하여 빠른속도에서의 경관변화를 유도한다.
- 색상은 조닝 상징색을 기준으로 하여 단지내 변화감을 연출한다.



1YR

10YR



고층 배치구간  
- 횡적 색상변화 적용  
- 1YR(북) ▶ 10YR(남) 색상 변화

#### ② 재료특화

- 건축물 및 외부공간 시설의 강조재 혹은 상징재료는 표면이 매끄러운 질감과 반사도가 높은 재료를 활용한다.
- 자연재 적용의 경우 재료 본연의 색채를 권장하나 가공이 가능한 범위내에서 흰색 혹은 조닝상징색채를 적용한다.
- 재료의 패턴은 현란함 보다는 단순함을 권장한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(야간경관)

## A11 block

송도랜드마크시티 A11 BL

야간경관 가이드라인  
Nightscape Guideline

### 1 기본지침

#### 1 No stress Night 지침

- 빛확산 및 눈부심의 최소화를 위해 경관조명의 직접조명방식은 금지하며 간접조명방식을 적용한다.
- 전반확산형 조명기구의 사용은 지양한다.
- 상향 조명은 지양하고 하향 조명을 사용하여 빛의 확산을 최소화 한다.
- 상향광 완전차단형(Cut off)의 조명기구 설치로 누출광에 의한 장애광을 최소화한다.



#### 2 Open Night 지침

- 유흥성이 낮은 조명기구 설치로 불쾌감을 해소하고, 야간활동이 이루어지는 주요공간에 조명을 설치한다.
- 에너지 효율이 높은 고효율 조명기구의 도입하여 에너지를 절약한다.
- 시간대별 제어가 가능토록 하여 야간활동에 대응하도록 한다.
- 빛 소외지역 발생을 최소화하고, 방법 및 안전을 위한 조명시설을 도입하여 안전한 야간환경을 구축한다.



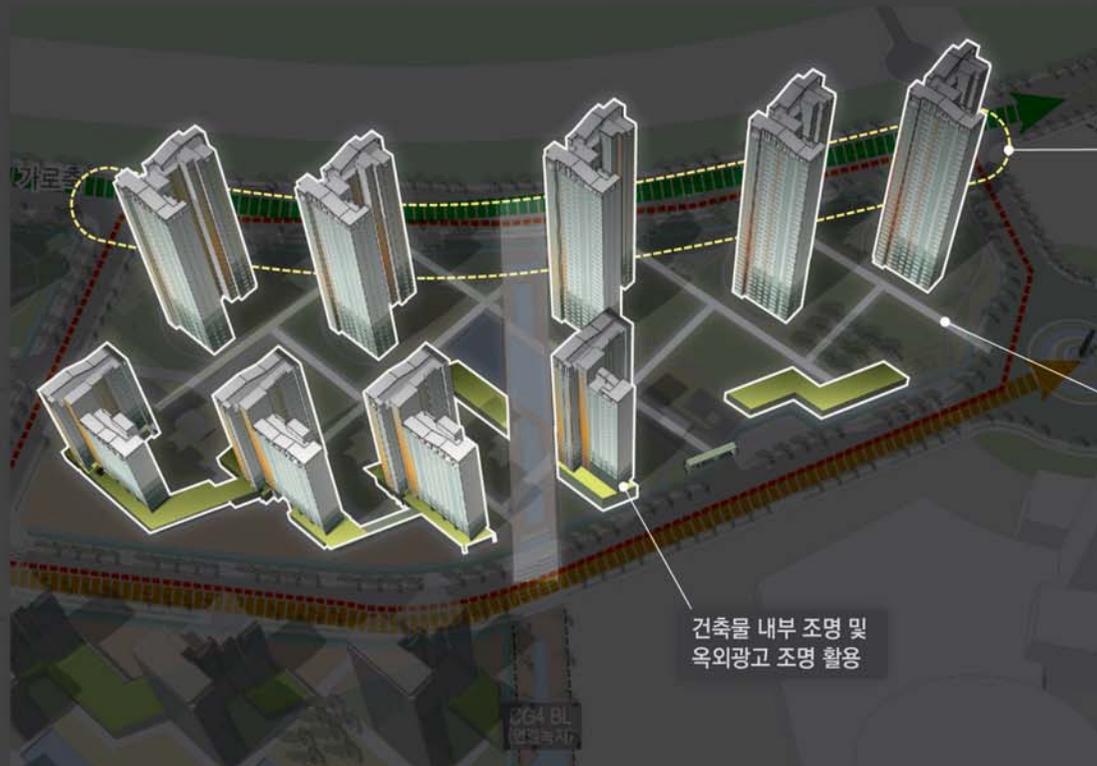
빛 소외지 (X)    방법, 안전조명 (O)    야간활동조명 (O)    건물 내부조명 활용 (O)

#### 3 No stress Night 지침

- 생태계와 도심 내 사람들의 시간대별 활동량 변화에 대응하는 조명제어로 불필요한 에너지 소모 및 빛공해를 최소화한다.

- 1 레벨: 일몰 ~ 22:00 | 활동량이 가장 많은 시간대
- 2 레벨: 22:00 ~ 01:00 | 활동량이 감소하는 시간대
- 3 레벨: 01:00 ~ 일출 | 활동량이 거의 없는 시간대

구분	대상	시간운영대
건축물	코어, 계단실 조명	1 2 3
	필로티 조명	1 2 3
	동 입구조명	1 2 3
	옥외광고물	1 2
	벽부등	1
외부공간	보안등	1 2 3
	문주등	1 2 3
	볼라드	1 2
	바닥등	1
	수중등	1
	수목등	1
	정원등	1
	열주등	1
공공공간	가로등	1 2 3
	보행등	1 2 3
	조형물 투사등	1 2
	수목등	1
	바닥등	0



#### 4 Light Safety Zone

- 차량에 의한 빛이 주거로 침투하는 것을 막도록 수목림을 활용하고 산책로 위주로 조명을 설치한다



#### 5 주요 보행동선에 야간활동조명 계획

- 풍부한 수목과 보행로를 중심으로한 다양한 조명연출과 야간의 안전한 보행환경을 위한 안전조명으로 야간활동을 지원한다.



건축물 내부 조명 및 옥외광고 조명 활용

# 6.1 공동주택 가이드라인(야간경관)

## A11 block

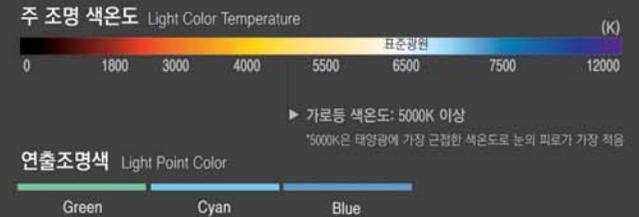
송도랜드마크시티 A11 BL

**야간경관 가이드라인**  
Nightscape Guideline

### ① 야간경관 특화 지침

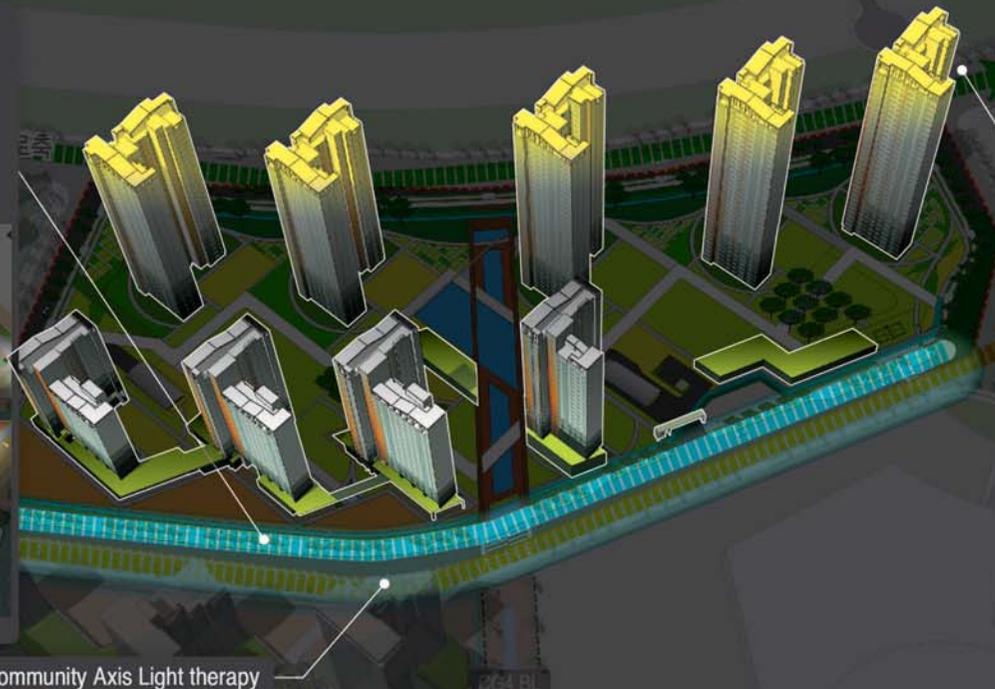
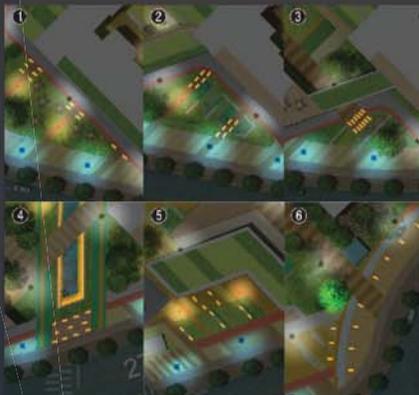
#### ① Community Axis Light therapy

- 생활축은 색채심리적으로 안정감을 제공하고 세로토닌 호르몬 분비를 촉진하는 푸른빛의 야경을 연출한다.
- 연색성이 높은 조명기구(Ra≥85 권장)를 사용한다.
- 주조명: 가로등, 보행등과 같은 주 조명은 5000K 이상으로 하여 푸른빛이 감돌 수 있는 기본 환경을 제공하고, 태양광에 가장 근접한 색온도로 눈의 피로를 최소화 한다.
- 연출조명: 볼라드등, 열주등 및 바닥매입등 등의 야경연출 조명기구의 색은 조명색채 선호도 조사결과에 따라 Cyan, Green, Blue를 연출색으로 사용한다.
- 과도한 원색사용과 높은 휘도대비는 지양하고 은은한 조명빛을 연출한다.
- 피사체를 투사하는 연출방식으로 조명자체보다 공간 및 시설 중심의 야경을 연출한다.



#### ② Active 조명특화

- 열주등과 바닥조명을 활용하여 야간 Active 경관을 연출한다.
- 열주등은 A11 BL 생활축에 연속적으로 설치하며 푸른색이 감도는 색을 적용한다.
- 바닥조명은 주요 외부공간 진출입부에 패턴화된 디자인으로 적용한다.



#### ③ Equilizer Scene

- 건축물 스카이라인을 활용한 옥탑부 경관조명연출
- 직접조명, 라인조명은 지양, 옥탑부 구조 및 매스를 부각하는 조명연출 권장
- 휘도비 10:1을 넘지않도록 조정



# 6.1 공동주택 가이드라인(옥외광고물)

## A11 block

송도랜드마크시티 A11 BL

### 옥외광고물 가이드라인 Outdoor Advertisement Guideline

#### ① 기본지침

##### ① 일반사항

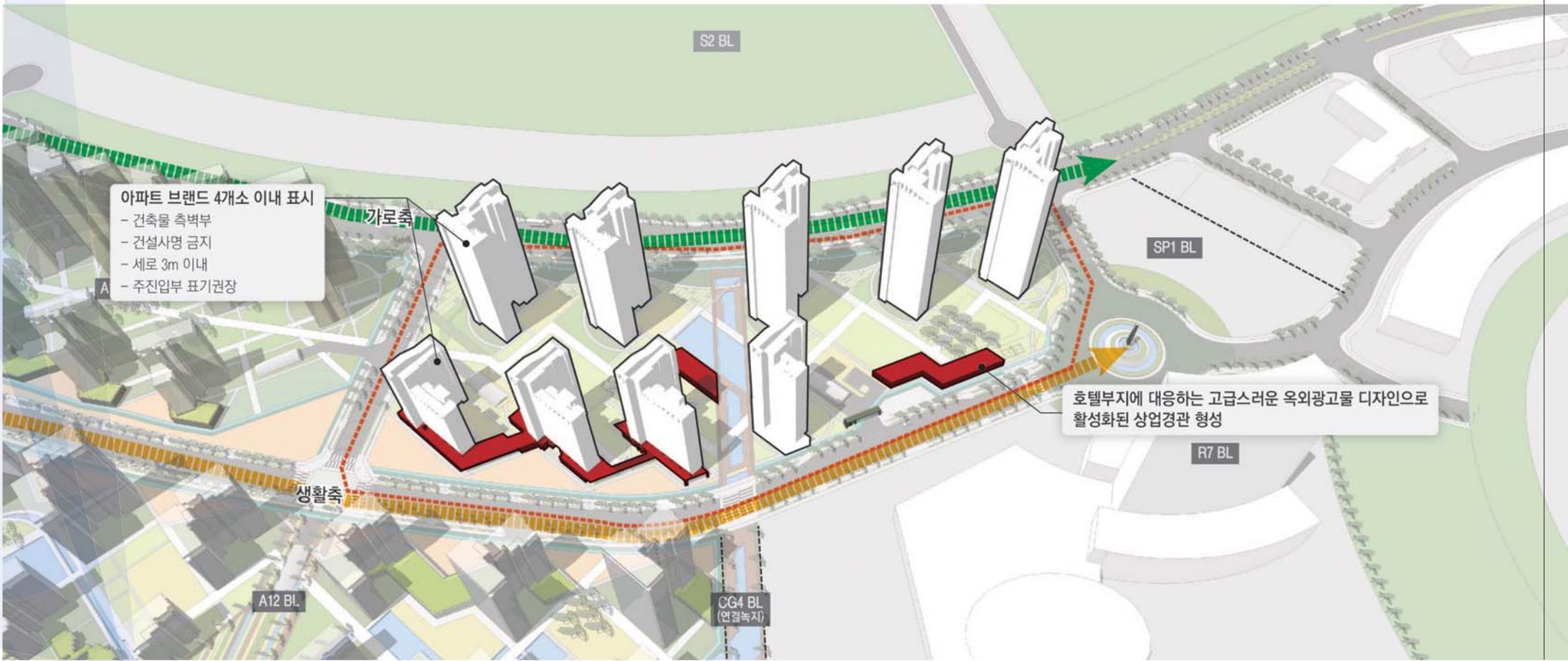
- 설치위치를 각 층별로 통일하여 시각적인 균형감과 안정감을 제공한다.
- 1업소 1개 원칙을 준용하되, 곡각부의 건물인 경우는 총 2개 까지 설치가 가능하다.
- 건축 입면파사드와 일체화된 옥외광고물 디자인으로 조화로우며 유도한다.
- 아파트 브랜드 표시는 단지 내 4개소 이내(건설사명 금지), 세로 3m 이내로 표시할 수 있으며, 시인성과 상징성을 위해 주출입부 또는 단지 곡각부 표기를 권장한다.
- 형광 및 네온의 설치를 금지하며 조명은 간접조명방식을 적용한다.
- 1층부는 어닝 등을 설치할 수 있다.
- 보도를 점유하는 이동식 간판 설치 및 돌출간판 및 세로형 간판, 전면유리(커튼월) 등의 광고물은 원칙적으로 금지한다.



옥외광고물 지침적용 시물레이션

##### ② 생활층 옥외광고물 지침

- 생활층의 옥외광고물은 자연성을 강조한 느낌의 소재를 적극 활용할 것을 권장한다.
- 생활환경과 조화로운 미니멀한 디자인을 권장하며 건축물 외관과 조화로운 광고물 디자인을 적용한다.
- 옥외광고물 강조재료는 색채가이드라인 재료특화 가이드라인을 적용하여 건축물과 조화로운 경관형성을 유도한다.



**아파트 브랜드 4개소 이내 표시**

- 건축물 측벽부
- 건설사명 금지
- 세로 3m 이내
- 주진입부 표기권장

호텔부지에 대응하는 고급스러운 옥외광고물 디자인으로 활성화된 상업경관 형성

# 6.1 공동주택 가이드라인(옥외광고물)

## A11 block

송도랜드마크시티 A11 BL 옥외광고물 가이드라인  
Outdoor Advertisement Guideline

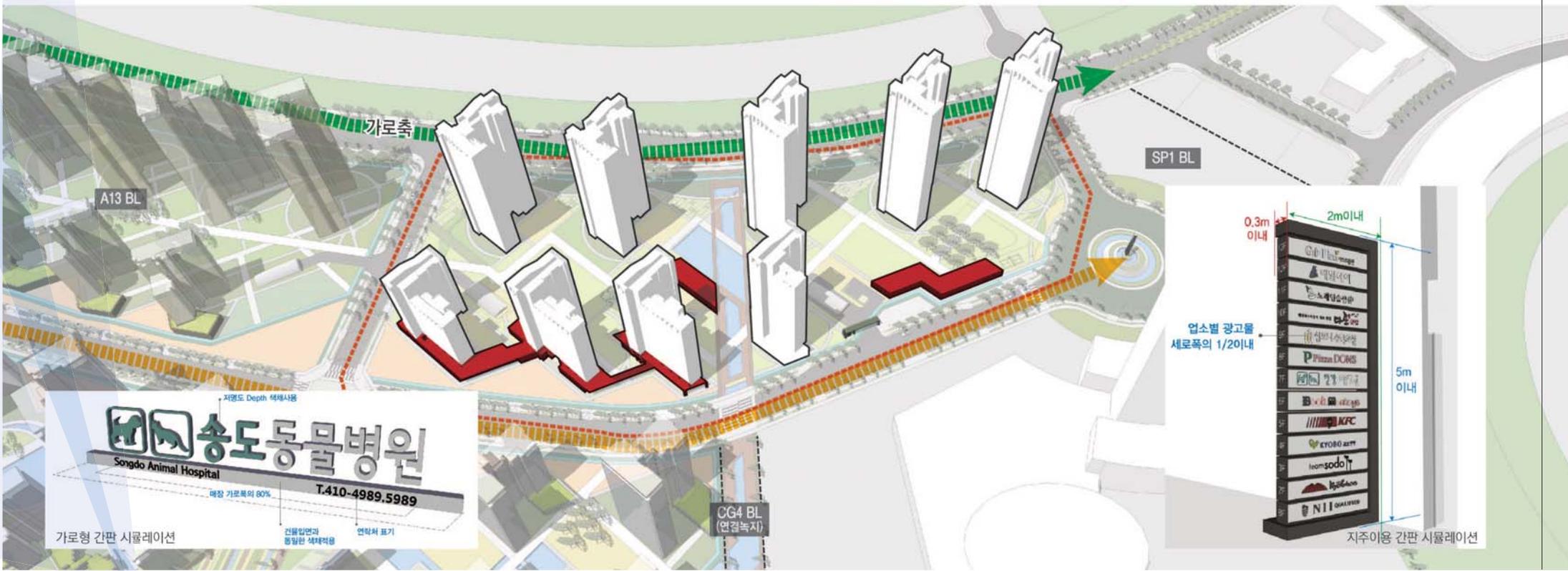
### ② 유형별 지침

#### ① 가로형 간판

구분	설치기준
위치	건축설계 시 입면디자인에 반영하여 광고물 설치 범위를 지정한다.
수량	1업소 1개 원칙으로 하며, 꼭각부의 건물에 경우 총 2개까지 설치가능하다.
규격	가로의 폭은 해당 업소의 80% 이내로 한다.
색채	바탕색은 층별 유사색으로 통일하고 저채도의 색을 사용한다.
	동일 간판 내에서 3색 이상의 색변화를 금지한다.
	가독성을 위해 입체문자의 입면 색채와 Depth 색채를 다르게 적용한다.
재질	무채색 계열의 색상은 명도, 채도와 관계없이 사용이 가능하다.
재질	동일 건물 내에서는 동일 재료를 사용하며, 건축입면의 재질을 반영한다.
서체	서체색은 건물색 및 바탕색과 조화롭게 적용한다.
	상호 CI 색은 지역별 지정색채와 유사색 사용을 권장한다.
조명	네온, 전광, 점멸 등의 방법을 금지한다.
	채널 백라이트 조명 및 간접조명 사용을 권장한다.

#### ② 지주이용 간판

구분	설치기준
위치	보도경계선에서 50cm 이상, 보도가 부재한 장소는 차도경계선에서 100cm 이상 거리를 두어 설치한다. 주변이나 통행에 방해가 되지 않는 곳에 지주를 이용하여 설치한다. 출입구 벽면에 부착형으로 설치할 수 있다.
수량	건축연면적 3,000㎡ 이상의 단일건물에 한하여 1개를 설치할 수 있다.
규격	높이는 5m이내, 폭 2m 이내, 두께 0.3m 이내로 설치한다.( 기존 고시 보다 완화)
형태	권역의 이미지를 모티브로 활용하고, 동일 건물 내에서 동일하게 적용한다.
색채	건축물 입면 재질 색과 조화되는 색채를 사용한다. 바탕색은 검정계열의 무채색, 업소별 바탕색은 흰색으로 한다.
재질	건축 입면의 재질 을 반영하고, 동일 건물내에서는 동일 재료를 사용한다.
서체	업소별 광고물 세로폭의 1/2 이내 크기로 서체를 적용한다.
조명	업소 별 고유 서체 색을 사용한다.
	고유 서체가 없는 경우, 동일 서체를 통일하여 사용하고 업종 유형에 따른 픽토그램과 층수, 및 상호주소 등을 기입한다.
조명	내부조명 또는 간접조명 방식을 사용한다. 네온, 전광, 점멸 등의 방법은 금지한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

## A12 block

송도랜드마크시티 A12 BL

**도시건축 가이드라인**  
 Urban Architecture Guideline

### 1 기본지침

#### ① SLC A지구 건축물 기본방향

- Open View: 경관 목표인 Open Gate 형성을 위해 자연경관요소에 대한 시각적 개방감을 형성한다.
- Rhythmic Skyline: 경관 목표인 Silhouette Scene 형성을 위한 리듬감있는 스카이라인을 형성한다.
- Unity Vista: 간결한 형태의 건축물을 통해 개별 건축물보다는 지구 전체의 조화를 유도한다.

#### ② 경관권역: B - Active Zone 기본방향

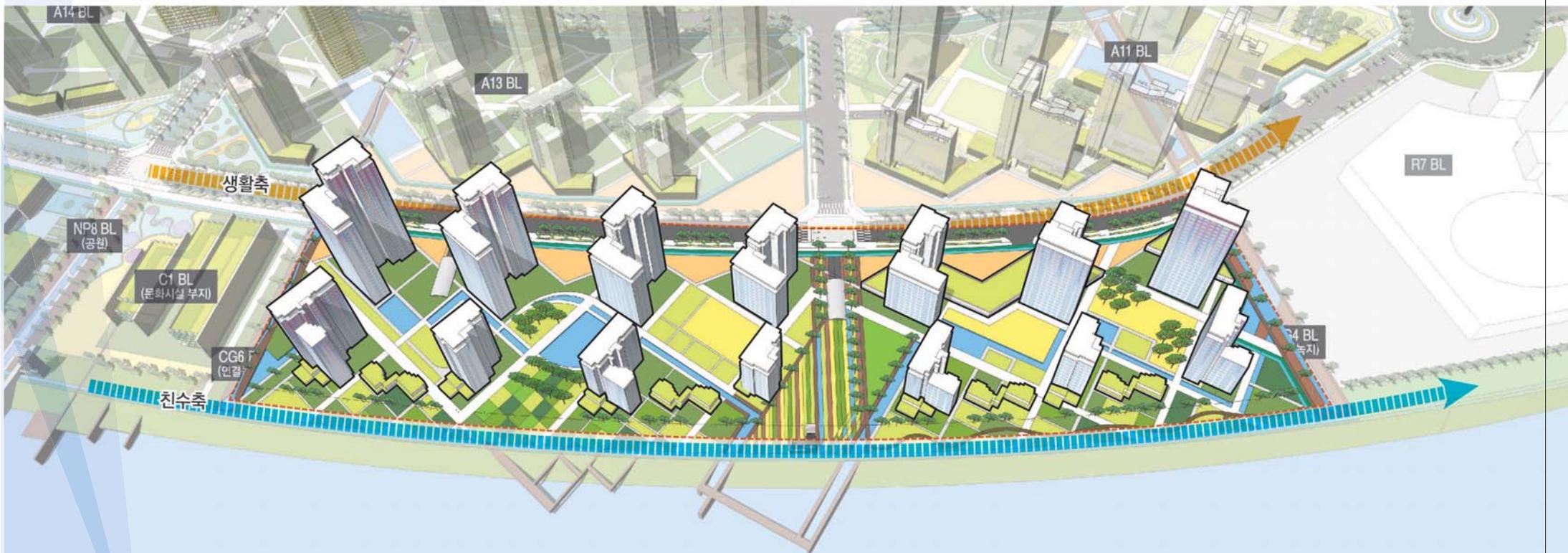
- A12 BL은 Blue 권역의 Active zone에 해당된다.
- 인접 상업지와 연계되는 활력있는 경관을 연출한다.
- 기존 아파트 주거경관과 차별화 된 상업적인 경관을 유도한다.
- 수변에 인접한 입지특성을 활용하여 특화된 수변경관을 형성한다.

#### ③ 기본방향에 따른 공통 지침

- Open View / Rhythmic Skyline / Unity Vista를 기본원칙으로 A12 BL 건축물 경관계획 시 최우선 사항으로 고려한다.
- Open View 형성을 위해 배후도시 및 자연환경에 대한 통경구간을 고려하여 건축물을 배치하고 형태를 계획한다.
- Rhythmic Skyline 형성을 위해 동일 블록 내에 인접건축물 간의 높이 변화를 부여하여 변화감 있는 스카이라인을 형성한다.
- Unity Vista 및 A지구 전체의 경관 이미지 형성을 위해 해당 권역별 경관적 특성의 위계를 설정하여 건축물을 계획한다.
- 지표동을 제외한 해당권역간의 건축물의 형태적 변화를 최소화하여 공간의 통일감을 형성한다.

#### ④ 친환경 건축물 지침

- 페인트, 카펫, 벽지 등 새집증후군을 유발하는 휘발성유기화합물(VOC)의 함유량이 낮은 자재 사용을 권장한다.
- 효율적인 물 사용을 위해 절약형 수도꼭지 사용 및 생활 하수(grey water)재활용, 빗물활용 시스템 구축을 권장한다.
- 태양광 패널 등의 친환경 에너지 시설 도입을 권장한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

## A12 block

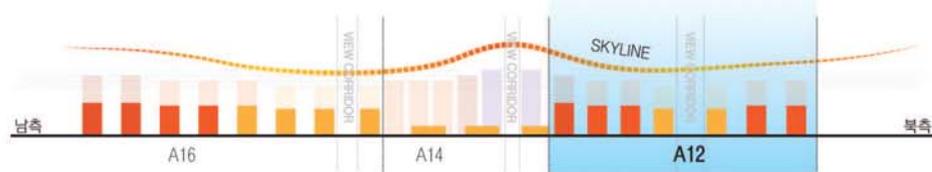
송도랜드마크시티 A12 BL

도시건축 가이드라인  
Urban Architecture Guideline

### 2 규모 및 스카이라인

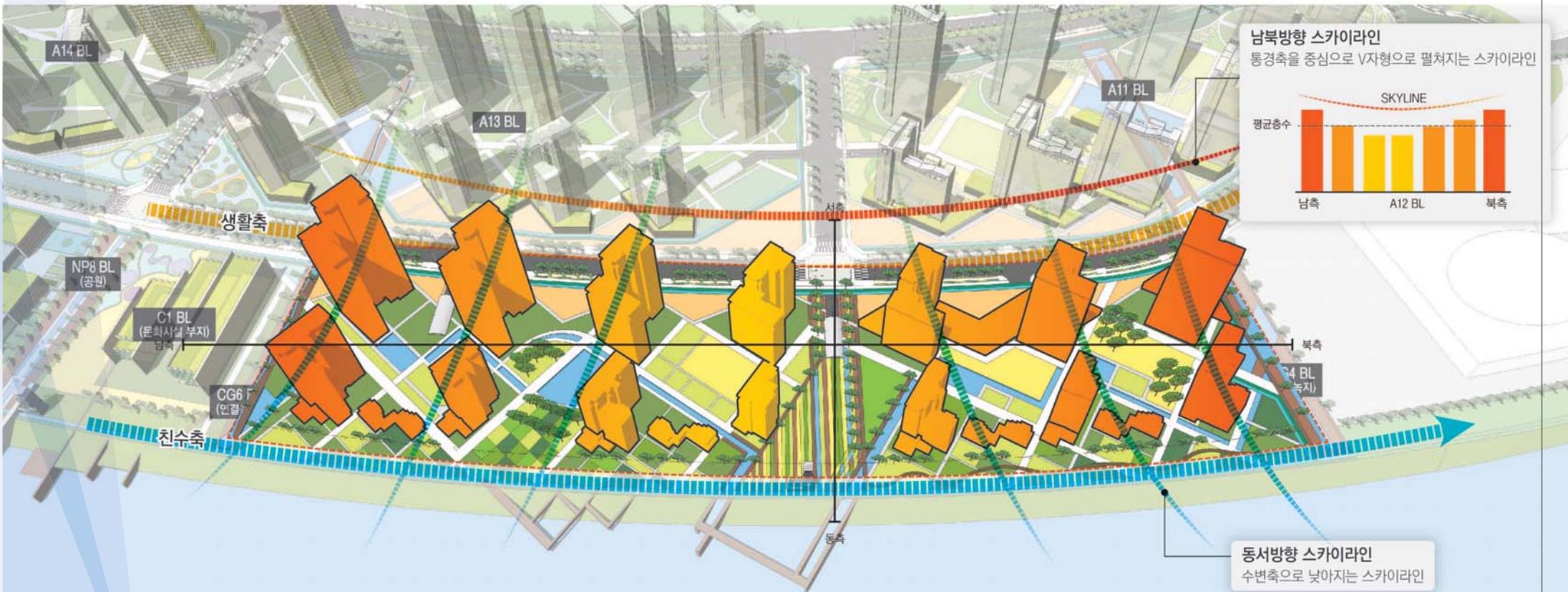
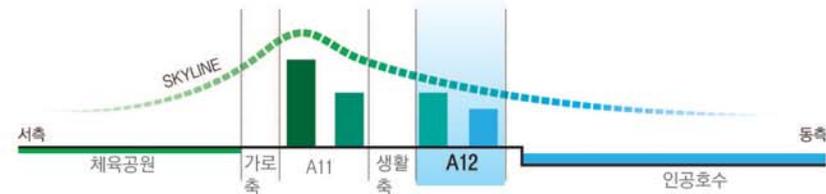
#### 1 Rhythmical Skyline 남북방향

- 동일한 높이의 건축물이 2개동 이상 연속적으로 배치되지 않도록 한다.
- 인접 건축물간의 높이는 평균층수를 기준으로  $\pm 3$ 개층으로 계획한다.
- 동일 건축물내 주동의 장변이 길게 노출되는 건축물은 입면분절 및 높이 변화를 통해 스카이라인의 변화감을 부여한다.



#### 2 Rhythmical Skyline 동서방향

- 생활축을 중심으로 중층형 건축물을 배치한다.
- 수변축에 인접하여 저층형 건축물을 배치한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

## A12 block

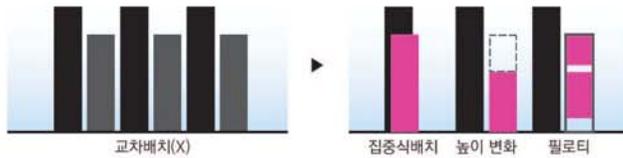
송도랜드마크시티 A12 BL

도시건축 가이드라인  
Urban Architecture Guideline

### 3 배치

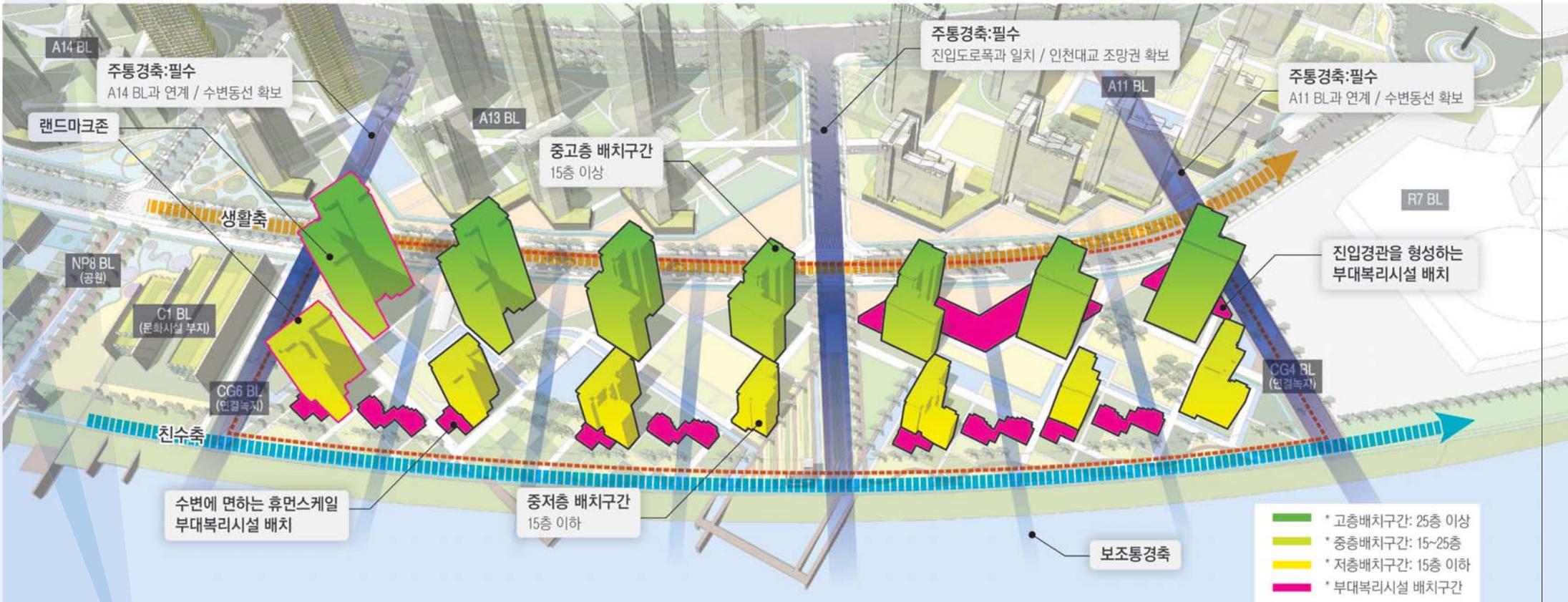
#### ① 자연경관과 랜드마크에 대한 통경 확보

- 건축물의 교차배치를 최소화하여 시각적 통경구간을 최대한 확보한다.
- 통경구간의 조망대상은 녹지에서 수변방향을 원칙으로하며, 주요 조망대상\*은 다음과 같다.  
\*조망대상 : 인천대교, 인천타워, 국제업무지구(Red Carpet Zone+ Blue Carpet Zone)
- 건축물이 부득이하게 교차 배치될 경우 건축물 간의 높이변화, 필로티 등을 통해 시각적 개방감을 형성한다.



#### ② 인접 경관축을 고려한 배치실현

- 친수축에 면한 공동주택은 다양한 수변 경관형성을 위해 15층 이하의 저층 배치구간으로 설정한다.
- 생활축에 면한 공동주택은 위요감 및 커뮤니티 경관형성을 위해 15층 이상, 25층 이하의 중층 배치구간으로 설정한다.
- 또한, 수변에 면하는 부대복리시설은 휴먼스케일로 계획하여 다양한 친수 공간과 연계한 활동적 경관을 연출한다.
- 문화시설(C1 BL)에 면하여 배치한 주동은 랜드마크 존에 해당된다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

## A12 block

송도랜드마크시티 A11 BL

도시건축 가이드라인  
Urban Architecture Guideline

### 4 공동주택 유형 (a : 단변 / b : 장변 / A : 최대장변 / H : 높이)

#### 1 건축물 유형별 정의 및 기준

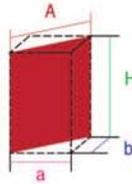
- 공동주택 건축물은 4가지 유형(타워형, 탑상형, 판상형, 복합형)으로 구분하며, 탑상형(혹은 타워형)의 비율은 전체 세대수의 50% 이상으로 한다.

#### 2 복합형 건축 층수 차등적용 기준

- 건축물의 규모에 따른 변화감을 위해 층수 절대값 적용이 아닌 건축물 최고높이에 따른 비율로 적용 ▶ **최고높이에 따른 20~25% 적용 권장**

\*인천경제자유구역 건축위원회 운영기준에 명시되지 않은 사항이므로, 제3조 2항에 따라 "인천광역시 건축위원회 공동주택 건축심의기준" 준용

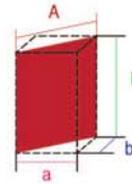
\*동일 주동내 3개층 이상의 차이가 발생할 경우 최고층수를 기준으로 높이를 설정한다  
\*기준에 포함되지 않는 건축물의 경우 경관위원회의 심의에서 정한다.



#### 타워형

각 주호가 하나의 코어를 공유하는 형태

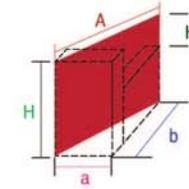
- 1)  $A \leq 50m$
- 2)  $H \geq 2A$  이상(15층 이상)
- 3)  $b \leq 1.2a$  이하



#### 탑상형

각 주호가 하나의 코어를 공유하는 형태 (타워형과 비율이 상이함)

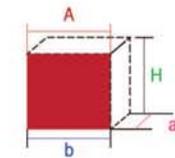
- 1)  $A \leq 50m$
- 2)  $1.5A \leq H < 2A$  이상(15층 이상)
- 3)  $1.2a < b \leq 1.5a$  이하



#### 복합형

2개 이상의 주동이 일정한 각을 이루며 연결하는 형태

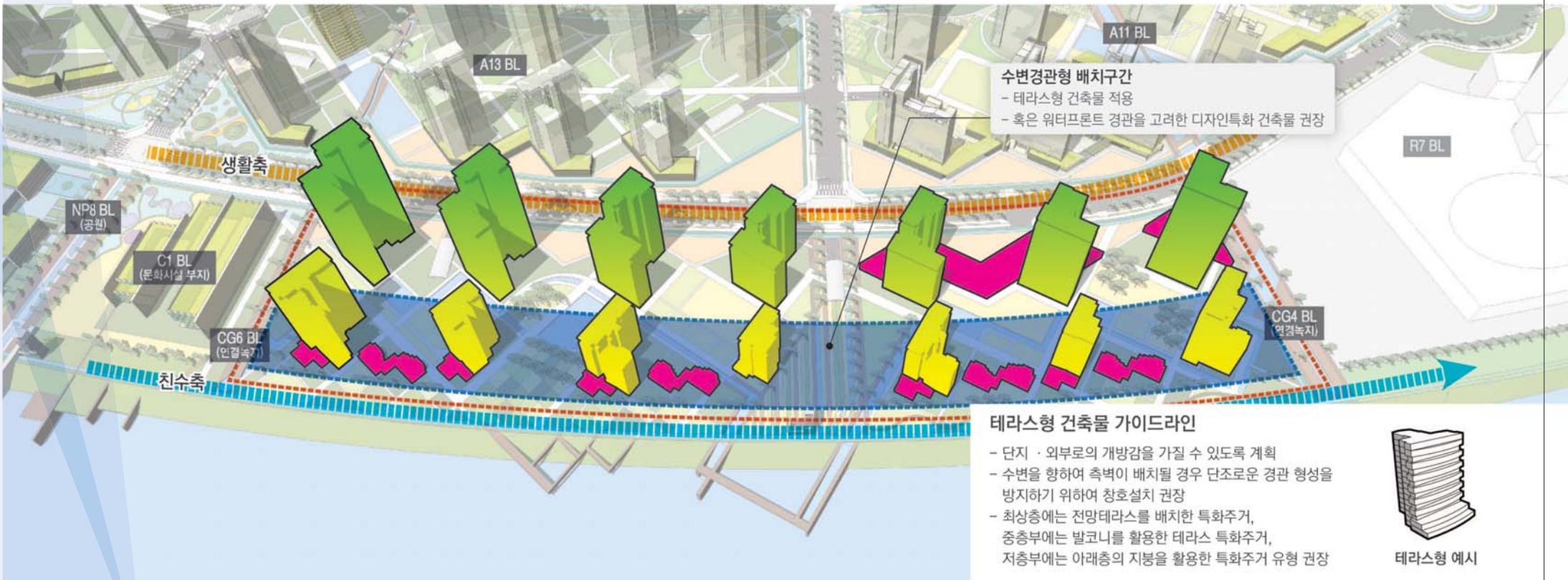
- 1)  $A = 50m$  이하  
(단, 주동들 내 각 주동의 높이차이(H')가 5개층 이상 차이가 날 경우 경관위원회의 심의를 거쳐 완화 (최대 55m로 제한))
- 2)  $b = 1.5a$  이하



#### 판상형

주거동 내 주호가 한곳으로 바라보며 일자형으로 배치된 형태

- 1)  $H = 16$ 층 이상 ▶  $A = 50m$  이하
- 2)  $H = 15$ 층 이하 ▶  $A = 4$ 호 이하
- 3)  $a = b/2$  이하

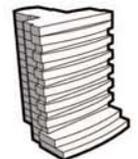


#### 수변경관형 배치구간

- 테라스형 건축물 적용
- 혹은 워터프론트 경관을 고려한 디자인특화 건축물 권장

#### 테라스형 건축물 가이드라인

- 단지 · 외부로의 개방감을 가질 수 있도록 계획
- 수변을 향하여 축벽이 배치될 경우 단조로운 경관 형성을 방지하기 위하여 창호설치 권장
- 최상층에는 전망테라스를 배치한 특화주거, 중층부에는 발코니를 활용한 테라스 특화주거, 저층부에는 아래층의 지붕을 활용한 특화주거 유형 권장



테라스형 예시

# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

## A12 block

송도랜드마크시티 A12 BL **도시건축 가이드라인**  
Urban Architecture Guideline

### 5 형태 및 외관

#### 1 기본지침

- 건축구조의 변화, 단위세대 유형의 다양화, 매스의 분절 등 입체적 건축입면 디자인을 권장한다.
- 건축물 높이에 따른 입면패턴 스케일의 변화를 권장한다. 특히, 저층부는 작은 스케일의 입면패턴 적용을 권장한다.
- 작은 스케일 입면패턴 디자인 시 색채·재료의 과도한 대비는 지양하고, 동일 혹은 유사 색채·재료 사용을 권장한다.
- 원·중·근경을 고려하여, 조망거리별 단계적 입면(Main Facade, Sub Facade, Base Pattern)패턴을 구성한다.

#### a) 높이에 따른 입면패턴 스케일 변화 예시



#### b) 위계에 따른 입면 적용 원칙



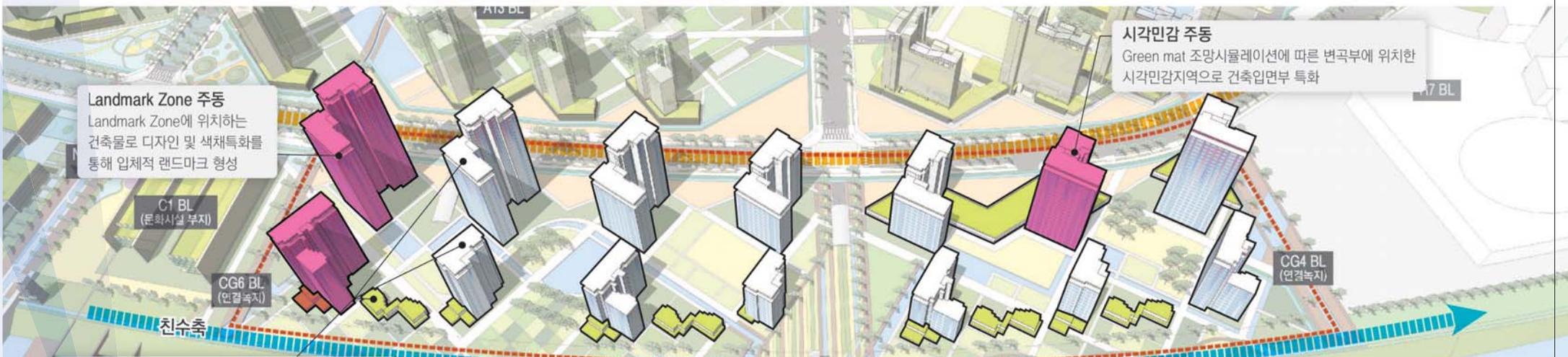
#### 2 Active Zone 경관이미지 반영

- 수직적 패턴 강조를 통한 시각적 긴장감을 연출한다.
- 사람들의 활동을 유도하는 리듬감 있는 수직패턴을 적용한다.
- 형태적 구조의 변화를 통한 입체적 패턴을 권장한다.



#### 3 규모 및 입지환경에 따른 외관 차별화

- 중고층형: 보행자를 고려한 저층부 휴먼스케일의 입면 적용 또는 독자적 구성보다는 군으로서의 정체성 구현 필요
- 중저층형: 수변으로 열린 입면형태 적용 및 옥상부 디자인 필수, 휴먼스케일의 모듈 적용 필수



**Landmark Zone 주동**  
Landmark Zone에 위치하는 건축물로 디자인 및 색채특화를 통해 입체적 랜드마크 형성

**시각민감 주동**  
Green mat 조망시물레이션에 따른 변곡부에 위치한 시각민감지역으로 건축입면부 특화

#### 4 건축물 상층부 특화

- 아파트 주동: 옥상녹화 혹은 옥탑부 디자인특화
- 부대복리시설: 옥상부 녹화 및 휴게, 커뮤니티공간 활용

#### 5 태양광 패널 설치 시

- 친환경 단지실현을 위한 태양광 패널 등의 친환경 재료사용을 권장한다.
- 경관의 위해를 방지하기 위해 휴먼스케일에서 조망이 되지 않는 옥상부 설치를 권장한다.
- 단, 부득이 건축물 입면에 설치할 경우 입면패턴과 조화로운 디자인으로 패턴화 할 것을 권장한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(오픈스페이스)

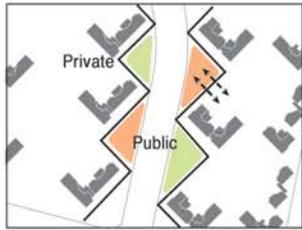
## A12 block

송도랜드마크시티 A12 BL

**오픈스페이스 가이드라인**  
Urban Architecture Guideline

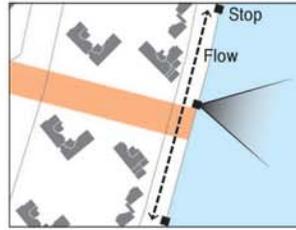
### 1 기본지침

#### ① 생활축(Semi Public Space)



- 생활축을 따라 민간과 공공공간의 공유공간인 반공적공간을 형성한다.
- Active Zone의 성격을 담아 활력있는 커뮤니티 경관을 형성한다.
- 투과형 경계부 형성을 통해 Private과 Public 공간경계의 단절감을 완충한다.
- 운동시설 및 커뮤니티 시설 등의 연속적인 배치를 통한 다양한 유형의 외부공간을 형성한다.

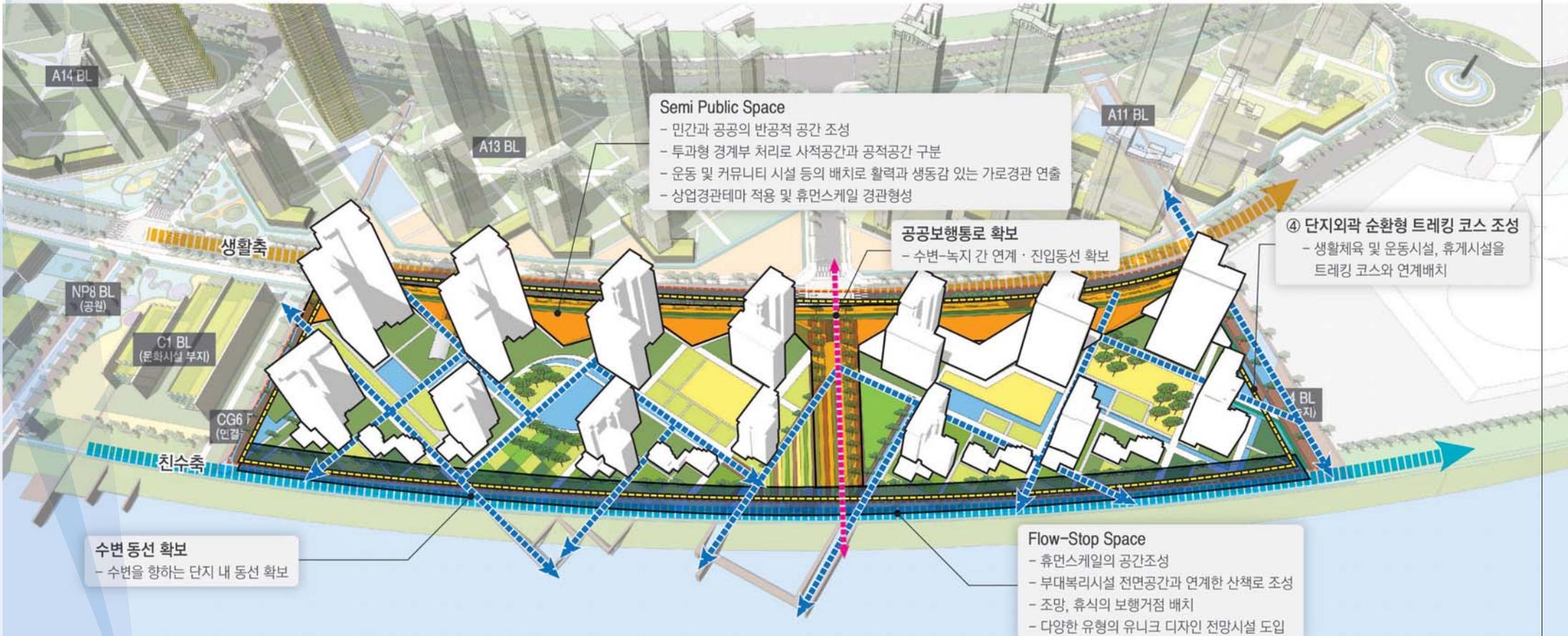
#### ② 친수축(Flow-Stop Space)



- 상업시설 전면공간과 연계한 연속성 있는 프로미나드를 형성한다.
- 일정구간(400m 권장) 마다 조망 및 휴식을 위한 보행거점을 배치한다.
- Community Core(수변축과 보행동선 교차부)와 연계한 다양한 체형 및 조망거점을 형성한다.

#### ③ 탄소배출 및 미세먼지 발생 최소화

- 보행환경 구축 및 자전거 도로 조성으로 차량에 의한 탄소배출 및 미세먼지 발생을 최소화한다.
- 보행 및 자전거이용에 불편이 없도록 충분한 휴게 공간 조성 및 각 건물별 자전거 보관대를 설치한다.
- 충분한 녹지공간 확보를 통해 CO2 배출을 줄이고 열섬현상을 완화하여 쾌적한 생활환경을 조성한다.
- 도시 내 수경시설의 도입으로 미세먼지를 조절하여 대기의 질을 향상시킨다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(오픈스페이스)

## A12 block

송도랜드마크시티 A12 BL

**오픈스페이스** 가이드라인  
Urban Architecture Guideline

### ② 특화공간

#### ① 수변 특화공간 조성

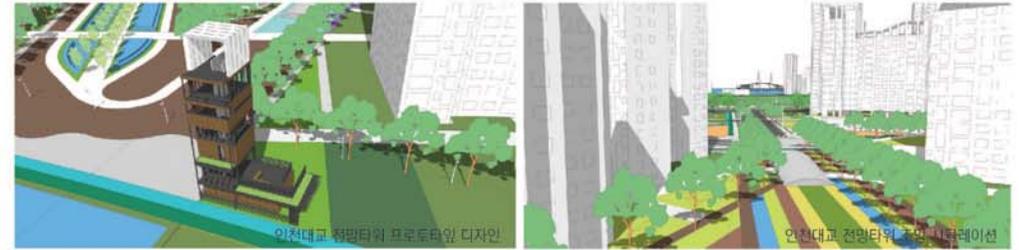
- 주동경축과 수변축의 교차부에 특화광장을 조성한다.
- 활력이 넘치고, 활동을 유발하는 수변활동형 특화광장의 성격 부여
- 풍부한 수경시설 도입 및 낙차식 수경관 연출기법을 통해 수경관자원을 적극활용
- 물을 다양하게 조망할 수 있도록 특화공간과 연계한 입체 수변데크를 조성한다.



수변특화공간 사례이미지

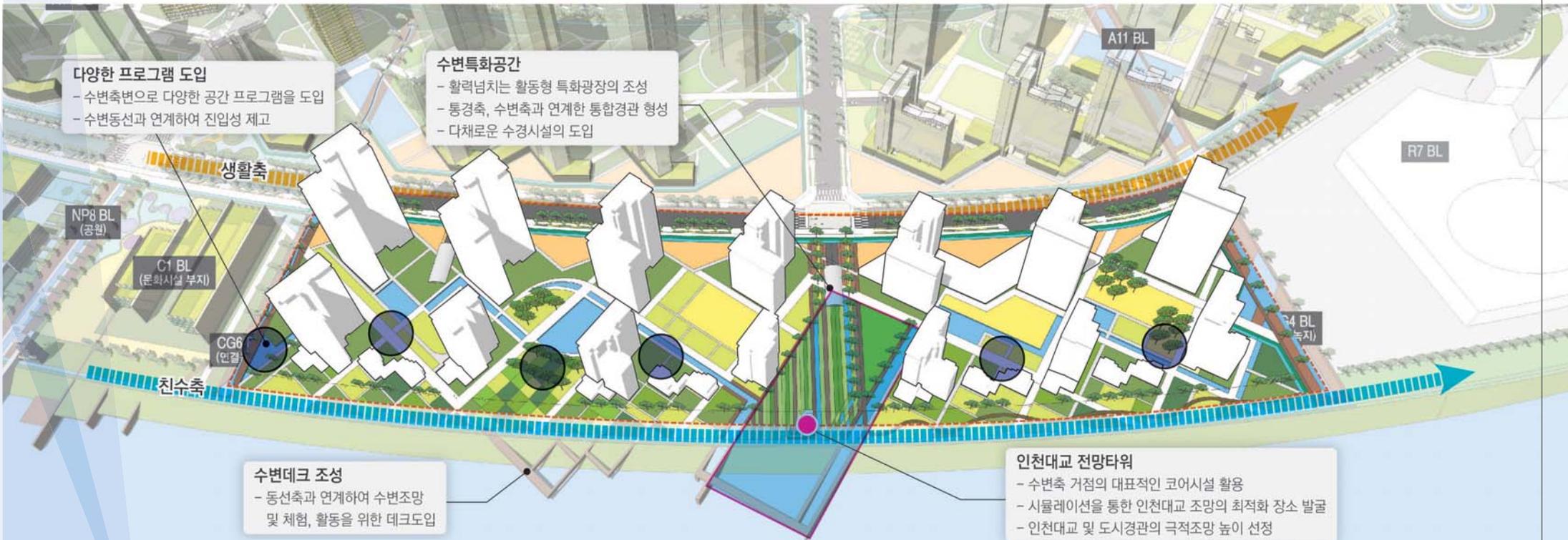
#### ② 인천대교 전망타워

- 수변축 거점의 대표적 코어 시설물로 이동간의 휴식 및 지표의 역할로 활용한다.
- 별도의 휴게공간 및 홍보, 전시 등 다목적 공간을 통합계획하여 복합시설로 활용
- 인천대교 및 도시경관 조망에 있어, 시물레이션을 통해 검증된 최적의 조망지점과 높이를 적용한다.



인천대교 전망타워 프로토타입 디자인

인천대교 전망타워 조망 시뮬레이션



# 6.1 공동주택 가이드라인(색채)

## A12 block

송도랜드마크시티 A12 BL

색채 가이드라인  
Urban Color Guideline

### 1 기본지침

#### 1 기본방향

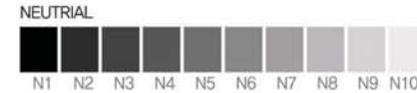
- A지구 컨셉인 'THE WHITE CANVAS CITY' 의 건강하고 활력있는 친환경 도시이미지를 강조한 색채환경을 구현한다.
- 색채심리학과 색채치료 기법을 활용하여 건강하고 활력있는 색채계획 수립한다.
- 색채는 명쾌하고 심플하게 적용한다.
- A지구 전체에 걸쳐 공통 주조색은 white, 보조색은 Dark gray를 적용한다.
- IFEZ 경관계획에 따라 만셀 색체계를 사용한다.

#### 2 색채범위

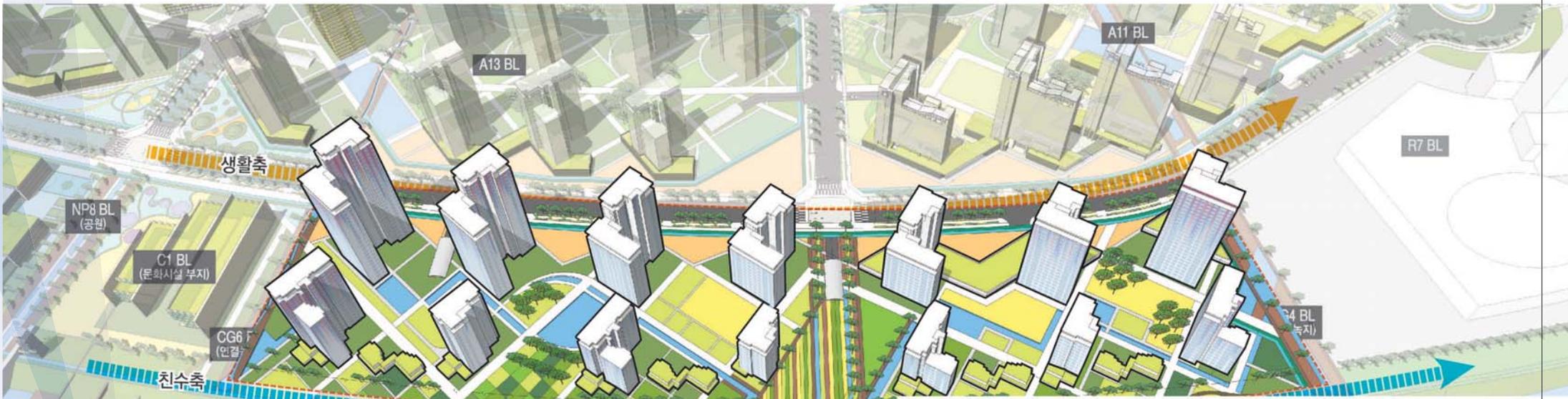
- 대상지 주조색은 'White' 계열의 색을 사용한다.
- 보조/강조색은 권역상징색 및 블록(조닝)상징색의 유사계열 색상 사용을 권장한다.
- 주조색 / 보조색 / 강조색의 명도 및 채도 적용 범위는 아래 표와 같다.



- 무채색의 사용범위는 N1 ~ N10으로 지정한다.

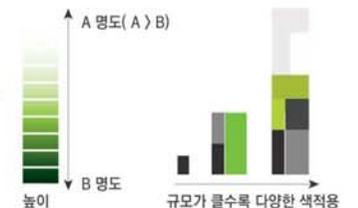


- 배색비는 주조색 / 보조색 / 강조색 각 7:2:1의 비율로 구성한다
- 주조색과 강조색(보조색)의 2색구성일 경우는 7:3의 비율을 권장한다.



#### 3 높이와 규모에 따른 색채적용원칙

- 색채적용대상의 높이에 따라 높을수록 고명도, 낮을수록 저명도로 적용하여 시각적 안정감과 균형감을 유도한다.
- 색채적용대상의 규모가 작을수록 적용색채의 수가 낮고 규모가 클수록 적용색채의 수가 다양하도록 한다. 단, 색상은 유사계열의 색상사용을 권장한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(색채)

## A12 block

송도랜드마크시티 A12 BL **색채 가이드라인**  
Urban Color Guideline

### ② 상징색채

#### ① 권역보조색

- 권역상징색은 인공색채 보다 자연녹지, 호수 등의 천연색채 활용을 권장한다.
- 권역상징색은 명도, 채도, 색상 범위조절을 통해 보조색으로 다양하게 적용할 것을 권장한다.



#### ② A12 BL 상징색(Active Zone 상징색)

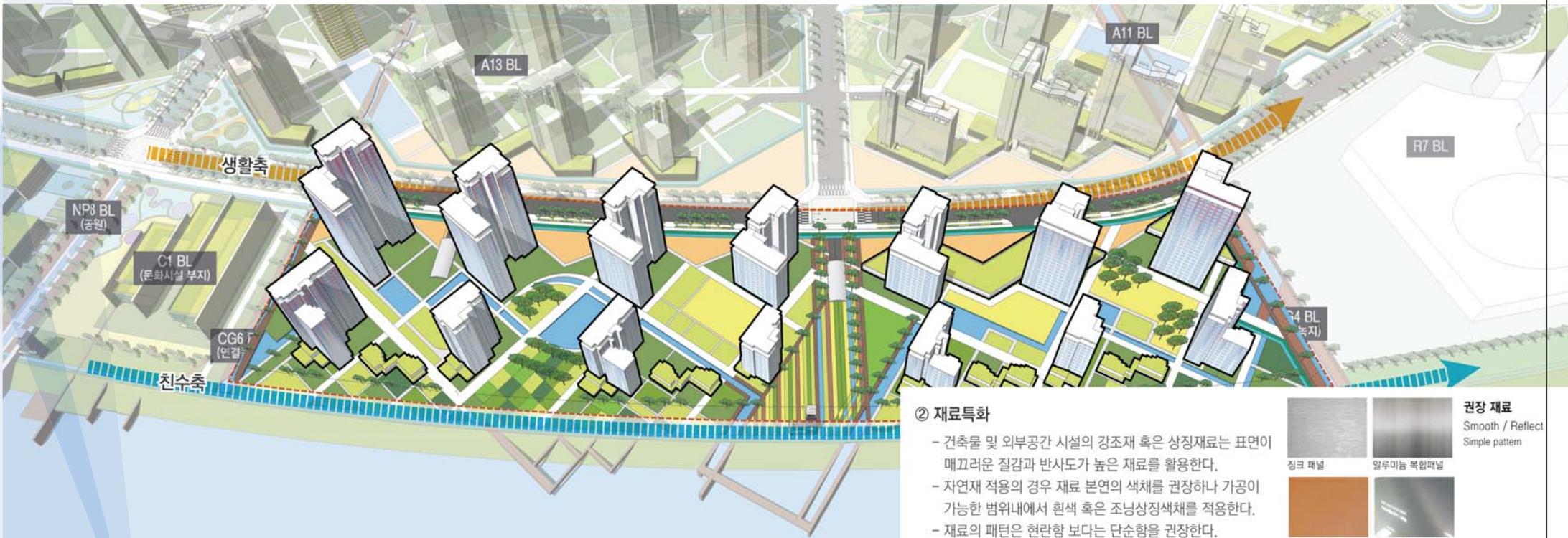
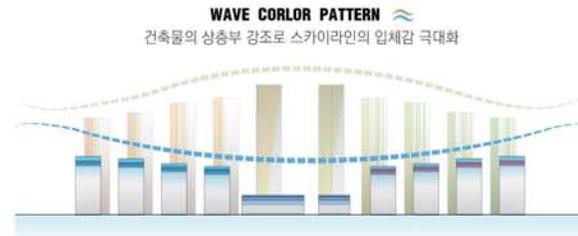
- 블록상징색은 건축물, 시설물의 강조색으로 활용할 것을 권장한다.
- 적용범위: 아파트 입면, 가로시설



### ③ 색채특화

#### ① 웨이브 컬러 패턴

- 수변건축물의 입체적인 스카이라인이 돋보이도록 상층부에 강조색채를 활용하여 건축물 높이에 따른 색채 물결을 연출한다.
- 강조색채는 조닝 상징색을 적용하되 보조색으로 권역 상징색을 사용하여 전체적인 통일감을 유지한다.



### ② 재료특화

- 건축물 및 외부공간 시설의 강조재 혹은 상징재료는 표면이 매끄러운 질감과 반사도가 높은 재료를 활용한다.
- 자연재 적용의 경우 재료 본연의 색채를 권장하나 가공이 가능한 범위내에서 흰색 혹은 조닝상징색채를 적용한다.
- 재료의 패턴은 현란함 보다는 단순함을 권장한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(야간경관)

## A12 block

송도랜드마크시티 A12 BL

야간경관 가이드라인  
Nightscape Guideline

### 1 기본지침

#### ① No stress Night 지침

- 빛확산 및 눈부심의 최소화를 위해 경관조명의 직접조명방식은 금지하며 간접조명방식을 적용한다.
- 전반확산형 조명기구의 사용은 지양한다.
- 상향 조명은 지양하고 하향 조명을 사용하여 빛의 확산을 최소화 한다.
- 상향광 완전차단형(Cut off)의 조명기구 설치로 누출광에 의한 장애광을 최소화한다.



#### ② Open Night 지침

- 유충성이 낮은 조명기구 설치로 불쾌감을 해소하고, 야간활동이 이루어지는 주요공간에 조명을 설치한다.
- 에너지 효율이 높은 고효율 조명기구의 도입하여 에너지를 절약한다.
- 시간대별 제어가 가능토록 하여 야간활동에 대응하도록 한다.
- 빛 소외지역 발생을 최소화하고, 방법 및 안전을 위한 조명시설을 도입하여 안전한 야간환경을 구축한다.

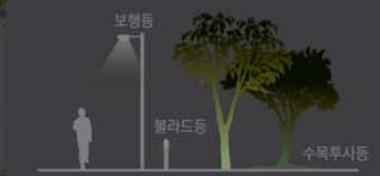


#### ③ 활동시간대를 고려한 빛의 운영

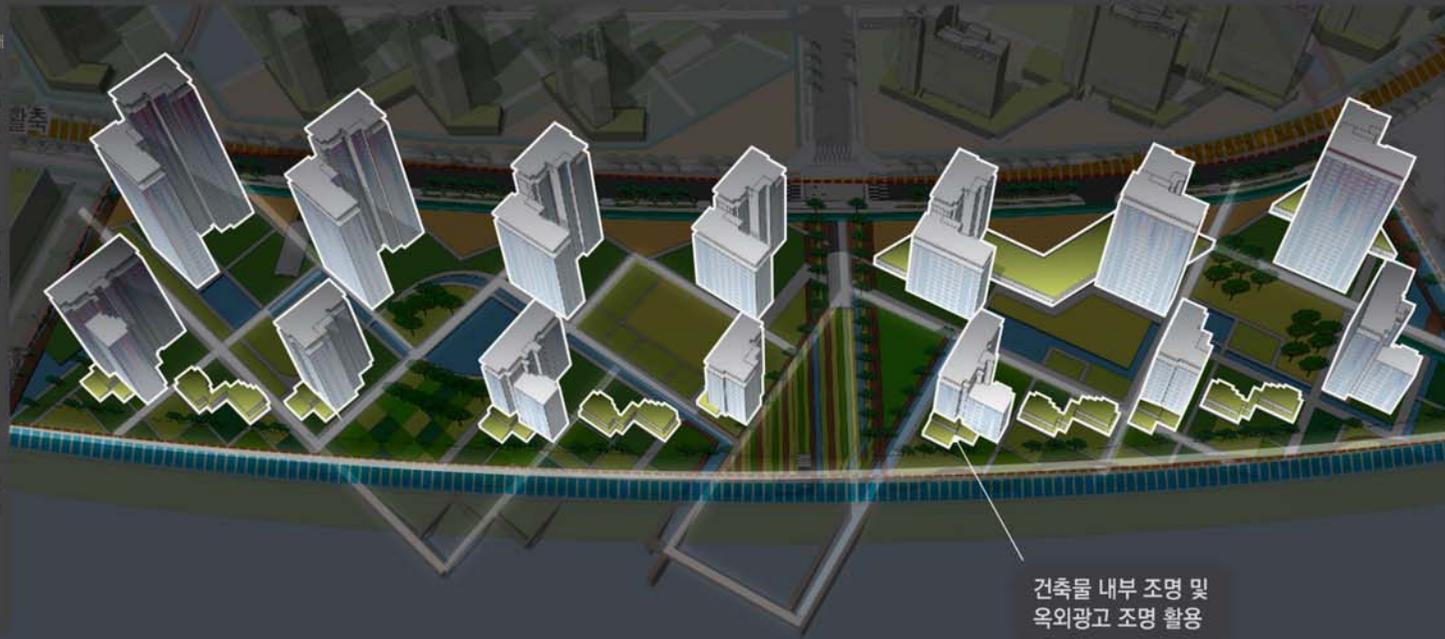
- 생태계와 도심 내 사람들의 시간대별 활동량 변화에 대응하는 조명제어로 불필요한 에너지 소모 및 빛공해를 최소화한다.
- ① 1레벨: 일몰 ~ 22:00 | 활동량이 가장 많은 시간대  
 ② 2레벨: 22:00 ~ 01:00 | 활동량이 감소하는 시간대  
 ③ 3레벨: 01:00 ~ 일출 | 활동량이 거의 없는 시간대

#### ⑤ 주요 보행동선에 야간활동조명 계획

- 풍부한 수목과 보행로를 중심으로한 다양한 조명연출과 야간의 안전한 보행환경을 위한 안전조명으로 야간활동을 지원한다.



구분	대상	시간운영대
건축물	코어, 계단실 조명	① ② ③
	필로티 조명	① ② ③
	동 입구조명	① ② ③
	옥외광고물	① ②
	벽부등	①
상층부 경관조명	①	
외부공간	보안등	① ② ③
	문주등	① ② ③
	플라드	① ②
	바닥등	①
	수중등	①
	수목등	①
	정원등	①
일주등	①	
공공공간	가로등	① ② ③
	보행등	① ② ③
	조형물 투사등	① ②
	수목등	①
바닥등	①	



건축물 내부 조명 및 옥외광고 조명 활용

# 6.1 공동주택 가이드라인(야간경관)

## A12 block

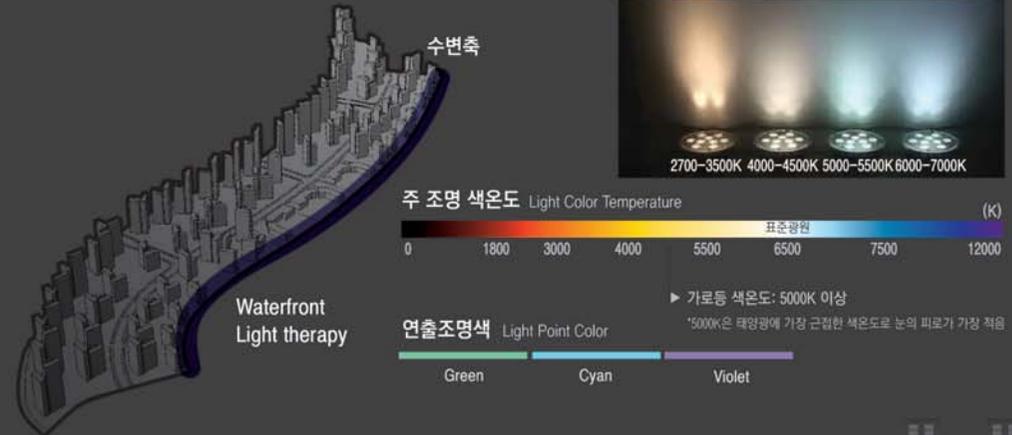
### 2 야간경관 특화 지침

#### 1 Waterfront Light therapy

- 수변축은 색채심리적으로 안정감을 제공하고 세로토닌 호르몬 분비를 촉진하는 푸른빛의 야경을 연출한다.
- 연색성이 높은 조명기구(Ra≥85 권장)를 사용한다.
- 주조명: 가로등, 보행등과 같은 주 조명은 5000K 이상으로 하여 푸른빛이 감돌 수 있는 기본 환경을 제공하고, 태양광에 가장 근접한 색온도로 눈의 피로를 최소화 한다.
- 연출조명: 블라드등, 열주등 및 바닥매입등 등의 야경연출 조명기구의 색은 조명색채 선호도 조사결과에 따라 Cyan, Green, Blue를 연출색으로 사용한다.
- 과도한 원색사용과 높은 휘도대비는 지양하고 은은한 조명빛을 연출한다.
- 피사체를 투사하는 연출방식으로 조명자체보다 공간 및 시설 중심의 야경을 연출한다.

송도랜드마크시티 A12 BL

### 야간경관 가이드라인 Nightscape Guideline



#### 2 The Mirror Scene

- 가로등과 블라드등으로 수면에 반사되는 연속적인 리듬의 빛을 형성하고, 건축물의 배치로 인한 빛의 밀도와 깊이의 변화로 수면에 펼쳐지는 야경을 연출한다.

- 1 수변가로등 Mirror
- 2 블라드등 Mirror
- 3 건축물 Mirror

The Mirror Scene 시뮬레이션



Waterfront Axis Light therapy

The Mirror Scene

www.kci.go.kr

# 6.1 공동주택 가이드라인(옥외광고물)

## A12 block

### 1 기본지침

#### ① 일반사항

- 설치위치를 각 층별로 통일하여 시각적인 균형감과 안정감을 제공한다.
- 1업소 1개 원칙을 준수하되, 곡각부의 건물인 경우는 총 2개 까지 설치가 가능하다.
- 건축 입면파사드와 일체화된 옥외광고물 디자인으로 조화로우며 유도한다.
- 아파트 브랜드 표시는 단지 내 4개소 이내(건설사명 금지), 세로 3m 이내로 표시할 수 있으며, 시인성과 상징성을 위해 주출입부 또는 단지 곡각부 표기를 권장한다.
- 형광 및 네온의 설치를 금지하며 조명은 간접조명방식을 적용한다.
- 1층부는 어닝 등을 설치할 수 있다.
- 보도를 점유하는 이동식 간판 설치 및 돌출간판 및 세로형 간판, 전면유리(커튼월) 등의 광고물은 원칙적으로 금지한다.



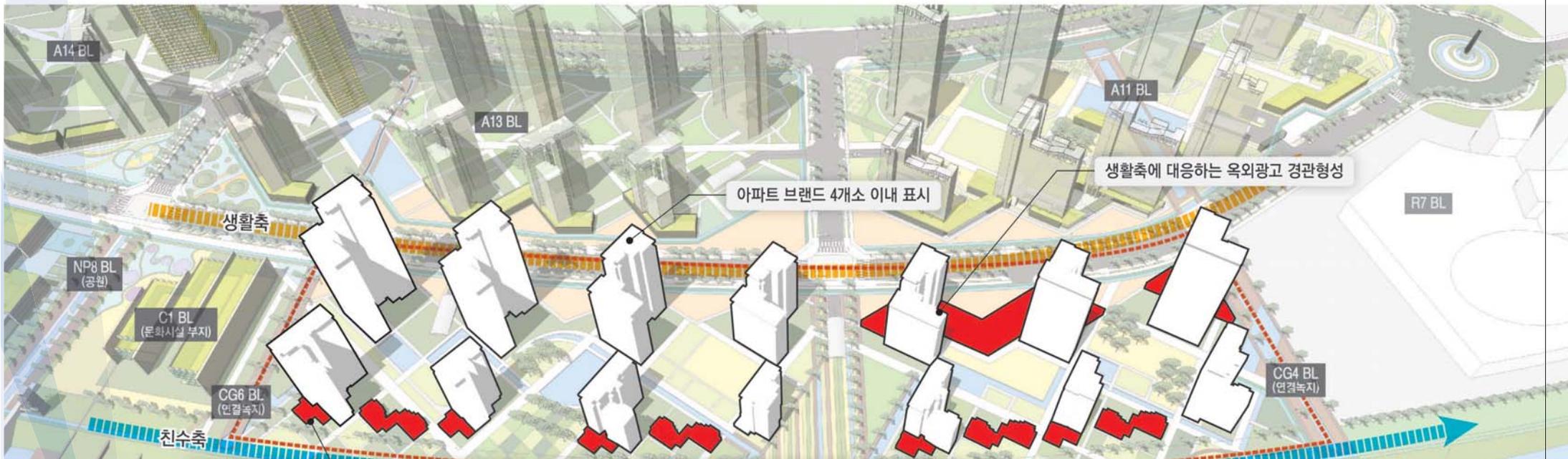
옥외광고물 지침적용 시뮬레이션

송도랜드마크시티 A12 BL

### 옥외광고물 가이드라인 Outdoor Advertisement Guideline

#### ② 생활축 옥외광고물 지침

- 생활축의 옥외광고물은 자연성을 강조한 느낌의 소재를 적극 활용할 것을 권장한다.
- 생활환경과 조화로운 미니멀한 디자인을 권장하며 건축물 외관과 조화로운 광고물 디자인을 적용한다.
- 옥외광고물 강조재료는 색채가이드라인 재료특화 가이드라인을 적용하여 건축물과 조화로운 경관형성을 유도한다.



#### 수변부 옥외광고 타이포그래피 디자인특화

- 타이포그래피 효과를 극대화 하는 픽토그램의 사용을 권장하며 색채는 문자에만 적용할 수 있다.
- 픽토그램은 문자의 보조적 역할로 활용하며 화려하고 장식적인 느낌이 강한 픽토그램은 지양한다.
- 문자서체에 대한 제한이 없으며 명조, 고딕, 필기, 옛 서체 등 다양한 서체활용을 권장하나, 단일 간판에 과도하게 다양한 서체 적용은 지양한다.
- 부조식, 음각, 채널형, 입체형 등의 다양한 형태를 권장한다.
- 과도한 크기는 지양하고 여백을 충분히 두어 시각적인 인지성 향상은 물론, 문자가 돋보이도록 연출한다.
- 타이포그래피의 다양성을 부각하기 위해 베이스 판넬은 흰색 혹은 건축입면재료 그대로 활용할 것을 원칙으로 한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(옥외광고물)

## A12 block

송도랜드마크시티 A12 BL 옥외광고물 가이드라인  
Outdoor Advertisement Guideline

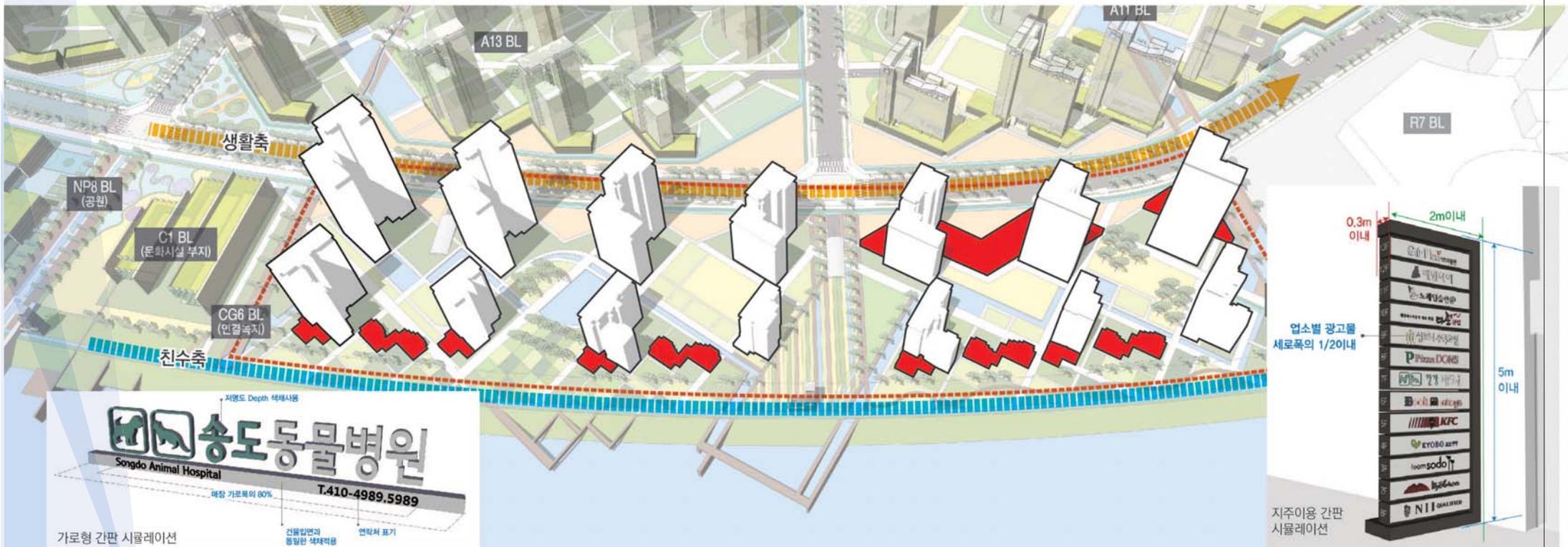
### ② 유형별 지침

#### ① 가로형 간판

구분	설치기준
위치	건축설계 시 입면디자인에 반영하여 광고물 설치 범위를 지정한다.
수량	1업소 1개 원칙으로 하며, 꼭각부의 건물에 경우 총 2개까지 설치가능하다.
규격	가로의 폭은 해당 업소의 80% 이내로 한다.
색채	바탕색은 층별 유사색으로 통일하고 저채도의 색을 사용한다.
	동일 건물 내에서 3색 이상의 색변화를 금지한다.
	가독성을 위해 입체문자의 입면 색채와 Depth 색채를 다르게 적용한다.
재질	무채색 계열의 색상은 명도, 채도와 관계없이 사용이 가능하다.
재질	동일 건물 내에서는 동일 재료를 사용하며, 건축입면의 재질을 반영한다.
서체	서체색은 건물색 및 바탕색과 조화롭게 적용한다.
조명	상호 CI 색은 지역별 지정색채와 유사색 사용을 권장한다.
	네온, 전광, 점멸 등의 방법을 금지한다.
조명	채널 백라이트 조명 및 간접조명 사용을 권장한다.

#### ② 지주이용 간판

구분	설치기준
위치	보도경계선에서 50cm 이상, 보도가 부재한 장소는 차도경계선에서 100cm 이상 거리를 두어 설치한다. 주변이나 통행에 방해가 되지 않는 곳에 지주를 이용하여 설치한다. 출입구 벽면에 부착형으로 설치할 수 있다.
수량	건축연면적 3,000㎡ 이상의 단일건물에 한하여 1개를 설치할 수 있다.
규격	높이는 5m이내, 폭 2m 이내, 두께 0.3m 이내로 설치한다.( 기존 고시 보다 완화)
형태	권역의 이미지를 모티브로 활용하고, 동일 건물 내에서 동일하게 적용한다.
색채	건축물 입면 재질 색과 조화되는 색채를 사용한다. 바탕색은 검정계열의 무채색, 업소별 바탕색은 흰색으로 한다.
재질	건축 입면의 재질 을 반영하고, 동일 건물내에서는 동일 재료를 사용한다.
서체	업소별 광고물 세로폭의 1/2 이내 크기로 서체를 적용한다.
조명	업소 별 고유 서체 색을 사용한다. 고유 서체가 없는 경우, 동일 서체를 통일하여 사용하고 업종 유형에 따른 픽토그램과 추수, 및 상호주소 등을 기입한다. 내부조명 또는 간접조명 방식을 사용한다. 네온, 전광, 점멸 등의 방법은 금지한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

## A13 block

송도랜드마크시티 A13 BL

**도시건축 가이드라인**  
 Urban Architecture Guideline

### 1 기본지침

#### ① SLC A지구 건축물 기본방향

- Open View: 경관 목표인 Open Gate 형성을 위해 자연경관요소에 대한 시각적 개방감을 형성한다.
- Rhythmical Skyline: 경관 목표인 Silhouette Scene 형성을 위한 리듬감있는 스카이라인을 형성한다.
- Unity Vista: 간결한 형태의 건축물을 통해 개별 건축물보다는 지구 전체의 조화를 유도한다.

#### ② 경관권역: G - Edu Zone 기본방향

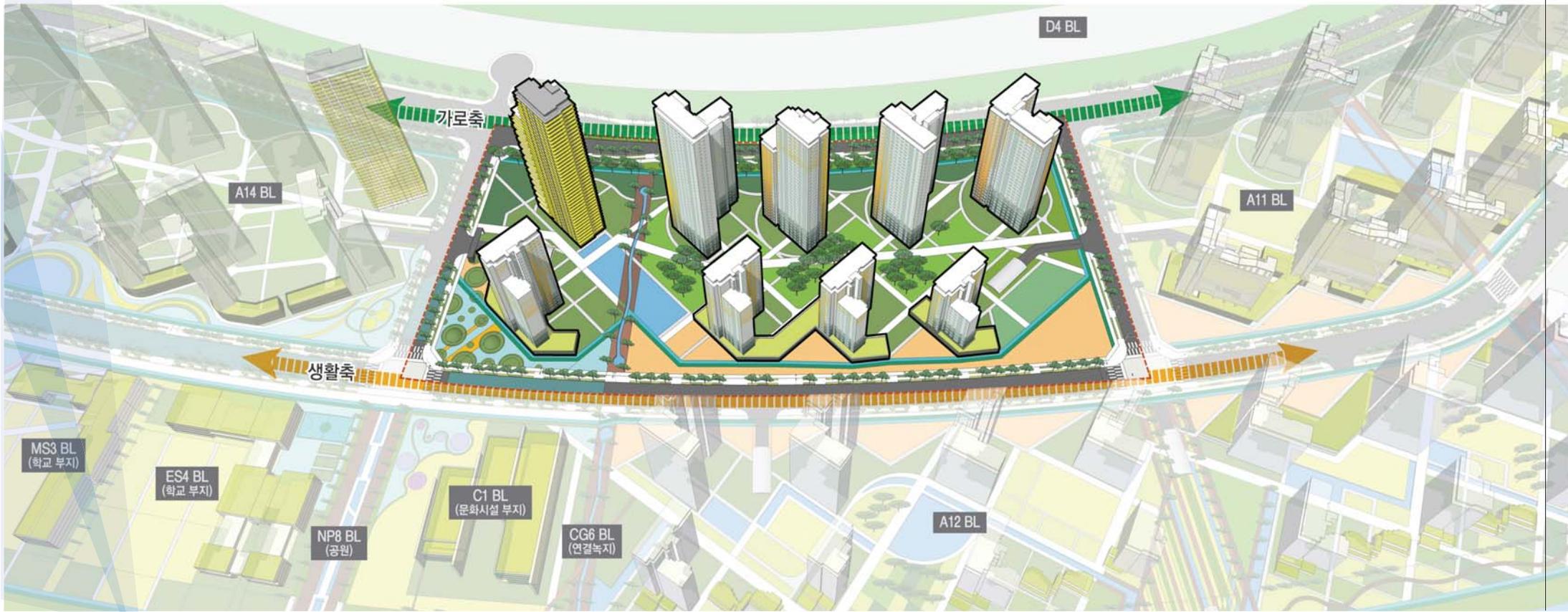
- A13 BL은 Green 권역의 Edu 존에 해당된다.
- 교육 및 문화시설과 연계한 교육·문화 경관이미지를 형성한다.
- 창의적이고 안전한 교육환경을 조성한다.
- 저층의 교육, 문화시설 등을 고려한 건축물 경관을 고려한다.

#### ③ 기본방향에 따른 공통 지침

- Open View / Rhythmical Skyline / Unity Vista를 기본원칙으로 A13 BL 건축물 경관계획 시 최우선 사항으로 고려한다.
- Open View 형성을 위해 배후도시 및 자연환경에 대한 통경구간을 고려하여 건축물을 배치하고 형태를 계획한다.
- Rhythmical Skyline 형성을 위해 동일 블록 내에 인접건축물 간의 높이 변화를 부여하여 변화감 있는 스카이라인을 형성한다.
- Unity Vista 및 A지구 전체의 경관 이미지 형성을 위해 해당 권역별 경관적 특성의 위계를 설정하여 건축물을 계획한다.
- 지표동을 제외한 해당권역간의 건축물의 형태적 변화를 최소화하여 공간의 통일감을 형성한다.

#### ④ 친환경 건축물 지침

- 페인트, 카펫, 벽지 등 새집증후군을 유발하는 휘발성유기화합물(VOC)의 함유량이 낮은 자재 사용을 권장한다.
- 효율적인 물 사용을 위해 절약형 수도꼭지 사용 및 생활 하수(grey water)재활용, 빗물활용 시스템 구축을 권장한다.
- 태양광 패널 등의 친환경 에너지 시설 도입을 권장한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

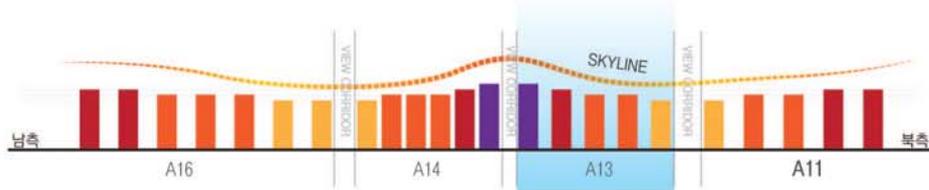
## A13 block

송도랜드마크시티 A13 BL **도시건축 가이드라인**  
Urban Architecture Guideline

### 2 규모 및 스카이라인

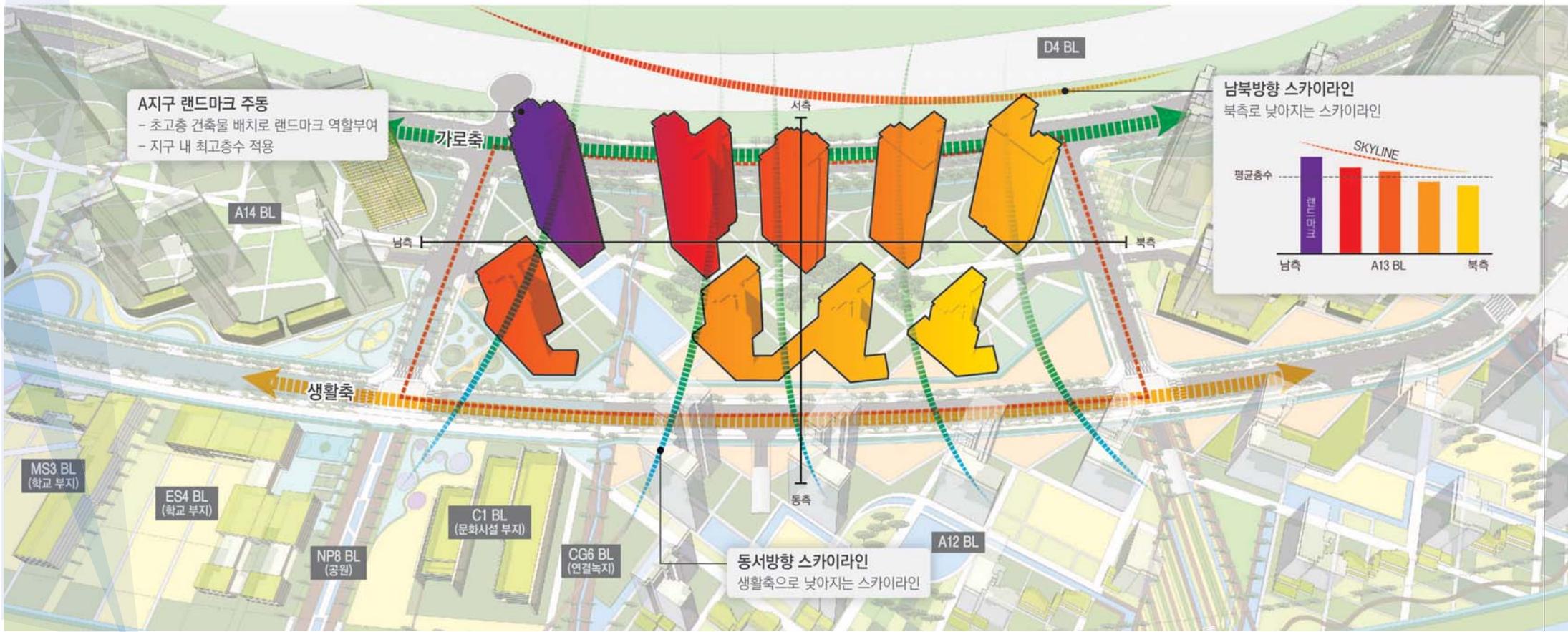
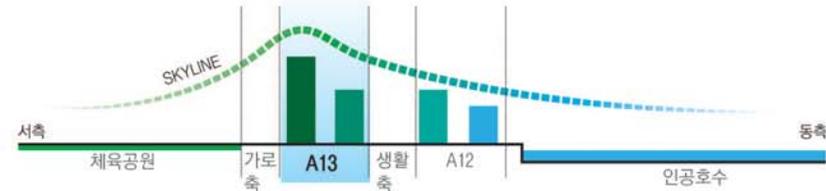
#### 1 Rhythmical Skyline 남북방향

- 동일한 높이의 건축물이 2개동 이상 연속적으로 배치되지 않도록 한다.
- 인접 건축물간의 높이는 평균층수를 기준으로  $\pm 3$ 개층으로 계획한다.
- 동일 건축물내 주동의 장변이 길게 노출되는 건축물은 입면분절 및 높이 변화를 통해 스카이라인의 변화감을 부여한다.



#### 2 Rhythmical Skyline 동서방향

- 가로축에 인접하여 고층형 건축물을 배치한다.
- 생활축을 중심으로 중층형 건축물을 배치한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

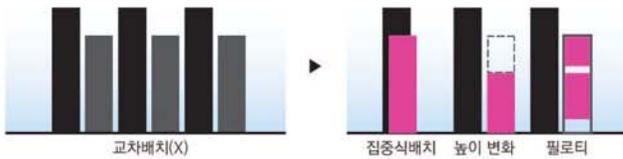
## A13 block

송도랜드마크시티 A13 BL **도시건축 가이드라인**  
Urban Architecture Guideline

### ③ 배치

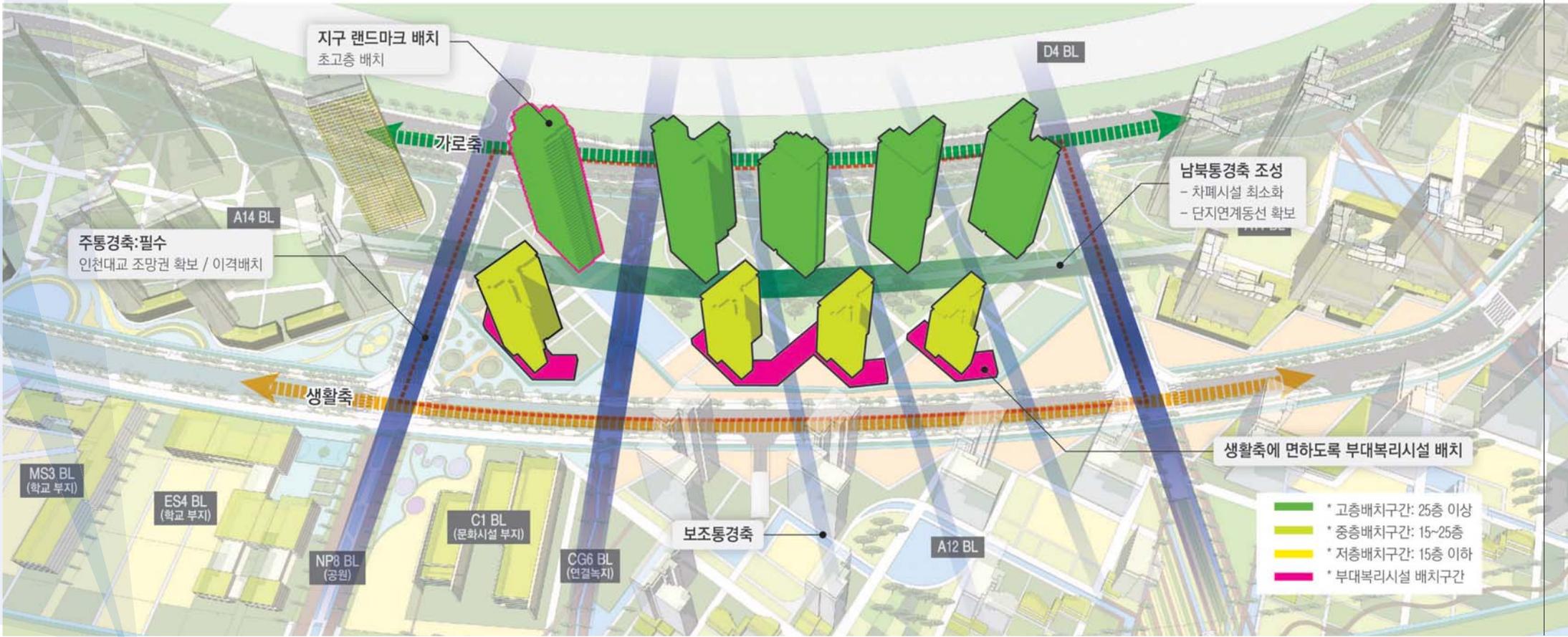
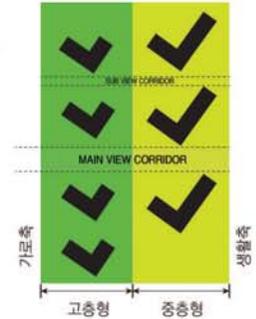
#### ① 자연경관과 랜드마크에 대한 통경 확보

- 건축물의 교차배치를 최소화하여 시각적 통경구간을 최대한 확보한다.
- 통경구간의 조망대상은 녹지에서 수변방향을 원칙으로하며, 주요 조망대상\*은 다음과 같다.  
\*조망대상 : 인천대교, 인천타워, 국제업무지구(Red Carpet Zone+ Blue Carpet Zone)
- 건축물이 부득이하게 교차 배치될 경우 건축물 간의 높이변화, 필로티 등을 통해 시각적 개방감을 형성한다.



#### ② 인접 경관축을 고려한 배치실현

- 가로축에 면한 공동주택은 원경 및 빠른속도를 고려하여 25층 이상의 고층 배치구간으로 설정한다.
- 생활축에 면한 공동주택은 위요감 및 커뮤니티 경관형성을 위해 15층 이상, 25층 이하의 중층 배치구간으로 설정한다.
- 또한, 부대복리시설은 생활축에 면하도록 배치하되 최대한 이격(지그재그식 배치)하여 반공적공간(Semi-Public)을 확보한다. 특히, 각각부 지역은 인접단지와 연계공간을 형성토록 건축배치를 통해 반공적공간을 최대확보 한다.



남북통경축 조성  
- 차폐시설 최소화  
- 단지연계동선 확보

생활축에 면하도록 부대복리시설 배치

- \* 고층배치구간: 25층 이상
- \* 중층배치구간: 15~25층
- \* 저층배치구간: 15층 이하
- \* 부대복리시설 배치구간

# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

## A13 block

송도랜드마크시티 A13 BL

도시건축 가이드라인  
Urban Architecture Guideline

### ④ 공동주택 유형 (a : 단변 / b : 장변 / A : 최대장변 / H : 높이)

#### ① 건축물 유형별 정의 및 기준

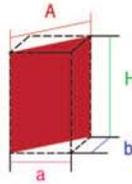
- 공동주택 건축물은 4가지 유형(타워형, 탑상형, 판상형, 복합형)으로 구분하며, 탑상형(혹은 타워형)의 비율은 전체 세대수의 50% 이상으로 한다.

#### ② 복합형 건축 층수 차등적용 기준

- 건축물의 규모에 따른 변화감을 위해 층수 절대값 적용이 아닌 건축물 최고높이에 따른 비율로 적용 ▶ **최고높이에 따른 20~25% 적용 권장**

\*인천경제자유구역 건축위원회 운영기준에 명시되지 않은 사항이므로, 제3조 2항에 따라 "인천광역시 건축위원회 공동주택 건축심의기준" 준용

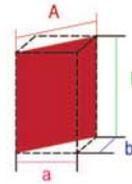
\*동일 주동내 3개층 이상의 차이가 발생할 경우 최고층수를 기준으로 높이를 설정한다  
\*기준에 포함되지 않는 건축물의 경우 경관위원회의 심의에서 정한다.



#### 타워형

각 주호가 하나의 코어를 공유하는 형태

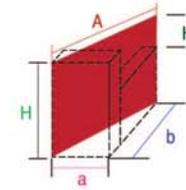
- 1)  $A \leq 50m$
- 2)  $H \geq 2A$  이상(15층 이상)
- 3)  $b \leq 1.2a$  이하



#### 탑상형

각 주호가 하나의 코어를 공유하는 형태 (타워형과 비율이 상이함)

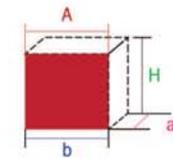
- 1)  $A \leq 50m$
- 2)  $1.5A \leq H < 2A$  이상(15층 이상)
- 3)  $1.2a < b \leq 1.5a$  이하



#### 복합형

2개 이상의 주동이 일정한 각을 이루며 연결하는 형태

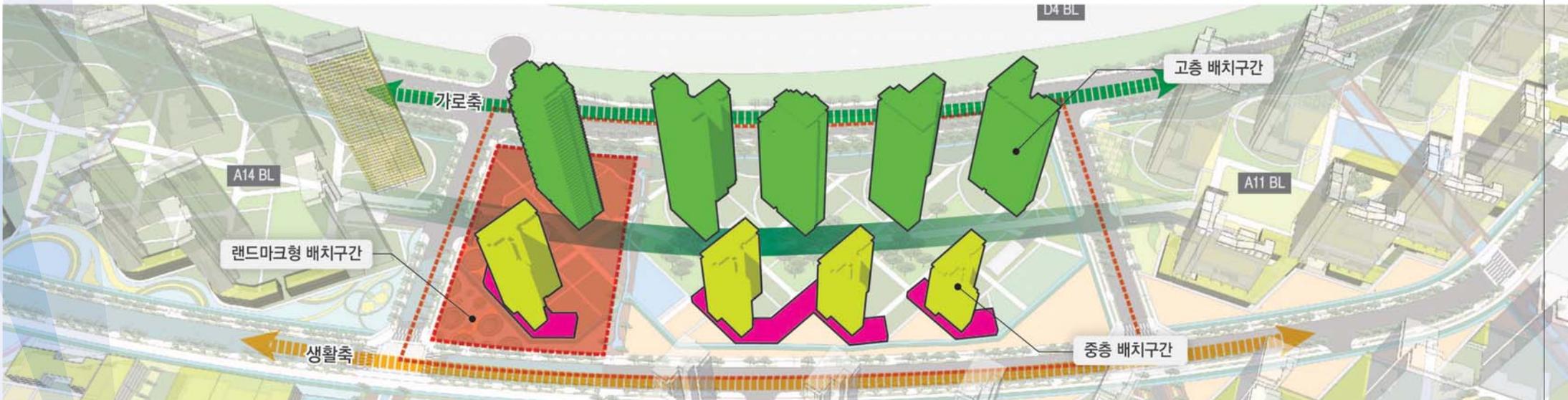
- 1)  $A = 50m$  이하  
(단, 주동들 내 각 주동의 높이차이(H')가 5개층 이상 차이가 날 경우 경관위원회의 심의를 거쳐 완화 (최대 55m로 제한))
- 2)  $b = 1.5a$  이하



#### 판상형

주거동 내 주호가 한곳으로 바라보며 일자형으로 배치된 형태

- 1)  $H = 16$ 층 이상 ▶  $A = 50m$  이하
- 2)  $H = 15$ 층 이하 ▶  $A = 4$ 호 이하
- 3)  $a = b/2$  이하



랜드마크형 예시

#### 랜드마크형 건축물 가이드라인

- 단지 내 최고층을 배치하여 시각적 지표경관 형성
- 주동간 충분한 이격거리 확보로 시각 차폐를 최소화
- 시점에 따른 차폐율 변화가 적은 타워형 권장
- 2타입 이상의 단위세대 조합으로 건축입면 및 형태의 구조적 경관차별화를 유도하며 전체적인 조형미 강조
- 커튼월, 입체루버 등 기존 아파트와는 차별화된 입면특화 방안 도입

# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

## A13 block

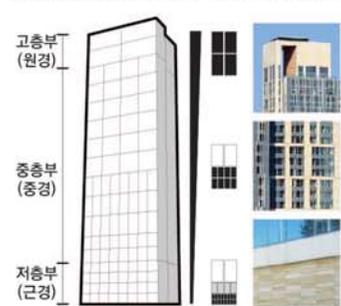
송도랜드마크시티 A13 BL **도시건축 가이드라인**  
Urban Architecture Guideline

### 5 형태 및 외관

#### 1 기본지침

- 건축구조의 변화, 단위세대 유형의 다양화, 매스의 분절 등 입체적 건축입면 디자인을 권장한다.
- 건축물 높이에 따른 입면패턴 스케일의 변화를 권장한다. 특히, 저층부는 작은 스케일의 입면패턴 적용을 권장한다.
- 작은 스케일 입면패턴 디자인 시 색채·재료의 과도한 대비는 지양하고, 동일 혹은 유사 색채·재료 사용을 권장한다.
- 원·중·근경을 고려하여, 조망거리별 단계적 입면(Main Facade, Sub Facade, Base Pattern)패턴을 구성한다.

#### a) 높이에 따른 입면패턴 스케일 변화 예시



#### b) 위계에 따른 입면 적용 원칙



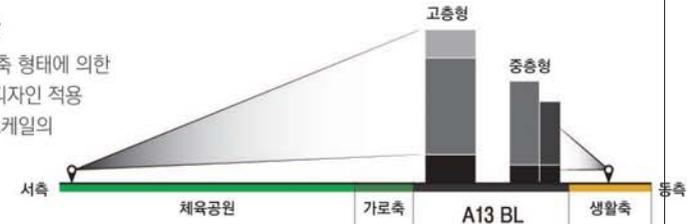
#### 2 Edu Zone 경관이미지 반영

- 수직과 수평에 의한 엷지 패턴을 통해 면적인 입면을 연출한다.
- 면적 요소를 통한 입체감으로 개방감을 유도한다.
- 형태적 구조의 변화를 통한 입체적 패턴을 권장한다.



#### 3 규모 및 입지환경에 따른 외관 차별화

- 고층형: 원경 및 차량 속도를 고려한 건축 형태에 의한 입면 강조 또는 독자적 Identity가 강한 디자인 적용
- 중층형: 보행자를 고려한 저층부 휴먼스케일의 입면 적용 또는 독자적 구성보다는 군으로서의 디자인 적용



#### 4 건축물 상층부 특화

- 아파트 주동: 옥상녹화 혹은 옥탑부 디자인특화
- 부대복리시설: 옥상부 녹화 및 휴게, 커뮤니티공간 활용



#### 5 태양광 패널 설치 시

- 친환경 단지실현을 위한 태양광 패널 등의 친환경 재료사용을 권장한다.
- 경관의 위해를 방지하기 위해 휴먼스케일에서 조망이 되지 않는 옥상부 설치를 권장한다.
- 단, 부득이 건축물 입면에 설치할 경우 입면패턴과 조화로운 디자인으로 패턴화 할 것을 권장한다.

**Landmark Zone 주동**  
Landmark Zone에 위치하는 건축물로 디자인 및 색채특화를 통해 입체적 랜드마크 형성

랜드마크 존

MS3 BL (학교 부지)

ES4 BL (학교 부지)

NP8 BL (공원)

C1 BL (문화시설 부지)

CG6 BL (연결복지)

# 6.1 공동주택 가이드라인(오픈스페이스)

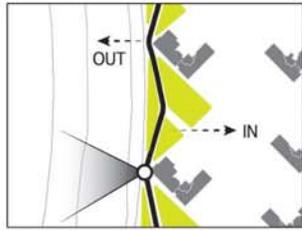
## A13 block

송도랜드마크시티 A13 BL

**오픈스페이스** 가이드라인  
Urban Architecture Guideline

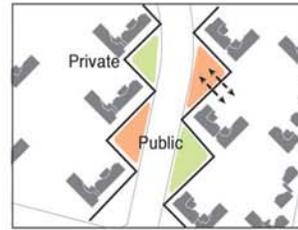
### 1 기본지침

#### ① 가로축(In-Out Space)



- 가로축에 밀집식재를 통해 도시숲을 형성한다.
- IN-OUT 형태의 순환형 조깅트랙을 조성하고 통경축과 연계한 시각적 개방구역을 설정한다.
- 개방구역에서 녹지공간을 조망할 수 있는 조망 및 휴게시설 등을 계획한다.

#### ② 생활축(Semi Public Space)



- 생활축을 따라 민간과 공공공간의 공유공간인 반공적공간을 형성한다.
- Active Zone의 성격을 담아 활력있는 커뮤니티 경관을 형성한다.
- 투과형 경계부 형성을 통해 Private과 Public 공간경계의 단절감을 완화한다.
- 운동시설 및 커뮤니티 시설 등의 연속적인 배치를 통한 다양한 유형의 외부공간을 형성한다.

#### ③ 탄소배출 및 미세먼지 발생 최소화

- 보행환경 구축 및 자전거 도로 조성으로 차량에 의한 탄소배출 및 미세먼지 발생을 최소화한다.
- 보행 및 자전거이용에 불편이 없도록 충분한 휴게 공간 조성 및 각 건물별 자전거 보관대를 설치한다.
- 충분한 녹지공간 확보를 통해 CO2 배출을 줄이고 열섬현상을 완화하여 쾌적한 생활환경을 조성한다.
- 도시 내 수경시설의 도입으로 미세먼지를 조절하여 대기의 질을 향상시킨다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(오픈스페이스)

## A13 block

송도랜드마크시티 A13 BL

**오픈스페이스** 가이드라인  
Urban Architecture Guideline

### ② 특화공간

#### ① 상상놀이터 조성

- 어린이와 가족, 노인 모두가 함께하는 다목적 참여공간 '상상놀이터' 조성으로 교육중심의 커뮤니티 공간을 마련한다.
- 남측 각각부 이격에 의한 공간을 활용하여 '재미와 상상' 을 테마로 창의성과 상상력을 자극하는 놀이공간을 조성한다.
- 시설위주의 놀이터가 아닌 공간중심의 놀이터를 계획한다.

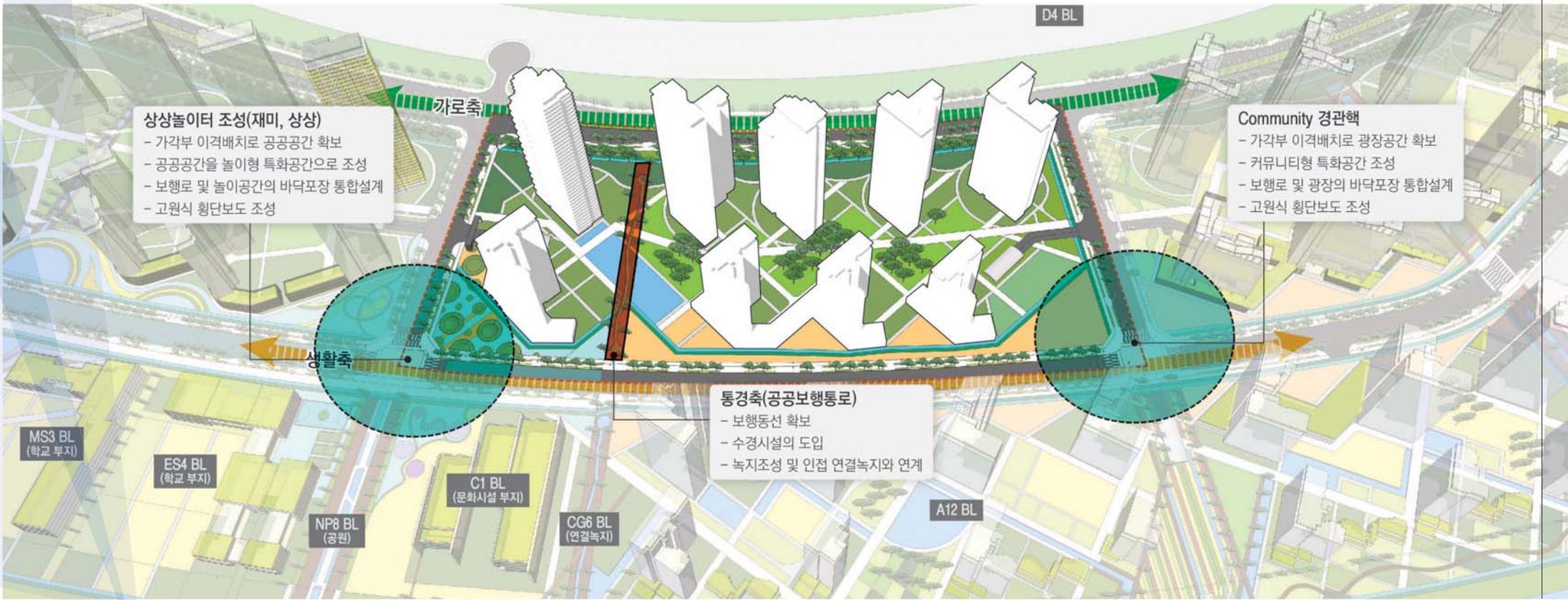


#### ② Community 경관핵

- 각각부 이격배치를 통해 인접단지와 통합된 광장을 확보한다.
- 커뮤니티형 특화공간의 성격을 부여하고 커뮤니티 시설을 적극 도입한다.
- 바닥포장, 가로시설물의 통합설계로 각 블록의 외부공간을 통일성 있게 조성한다.
- 고원식 횡단보도를 설치하여 차량속도를 저감하고 보행중심의 공간을 형성한다.



송도 랜드마크시티(주) 경영기획팀(연구) JZS SOCSO LANDMARK CITY



# 6.1 공동주택 가이드라인(색채)

## A13 block

송도랜드마크시티 A13 BL

색채 가이드라인  
Urban Color Guideline

### 1 기본지침

#### 1 기본방향

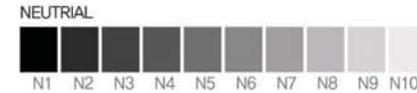
- A지구 컨셉인 'THE WHITE CANVAS CITY' 의 건강하고 활력있는 친환경 도시이미지를 강조한 색채환경을 구현한다.
- 색채심리학과 색채치료 기법을 활용하여 건강하고 활력있는 색채계획 수립한다.
- 색채는 명쾌하고 심플하게 적용한다.
- A지구 전체에 걸쳐 공통 주조색은 white, 보조색은 Dark gray를 적용한다.
- IFEZ 경관계획에 따라 만셀 색체계를 사용한다.

#### 2 색채범위

- 대상지 주조색은 'White' 계열의 색을 사용한다.
- 보조/강조색은 권역상징색 및 블록(조닝)상징색의 유사계열 색상 사용을 권장한다.
- 주조색 / 보조색 / 강조색의 명도 및 채도 적용 범위는 아래 표와 같다.



- 무채색의 사용범위는 N1 ~ N10으로 지정한다.



- 배색비는 주조색 / 보조색 / 강조색 각 7:2:1의 비율로 구성한다
- 주조색과 강조색(보조색)의 2색구성일 경우는 7:3의 비율을 권장한다.

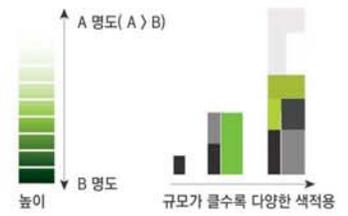


송도랜드마크시티 경관계획(안) JZ-SONGDO LANDMARK CITY



#### 3 높이와 규모에 따른 색채적용원칙

- 색채적용대상의 높이에 따라 높을수록 고명도, 낮을수록 저명도로 적용하여 시각적 안정감과 균형감을 유도한다.
- 색채적용대상의 규모가 작을수록 적용색채의 수가 낮고 규모가 클수록 적용색채의 수가 다양하도록 한다. 단, 색상은 유사계열의 색상사용을 권장한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(색채)

## A13 block

송도랜드마크시티 A11 BL

색채 가이드라인  
Urban Color Guideline

### ② 상징색채

#### ① 권역보조색

- 권역상징색은 인공색채 보다 자연녹지 등의 천연색채 활용을 권장한다.
- 권역상징색은 명도, 채도, 색상 범위조절을 통해 보조색으로 다양하게 적용할 것을 권장한다.



#### ② A13 BL 상징색(Edu Zone 상징색)

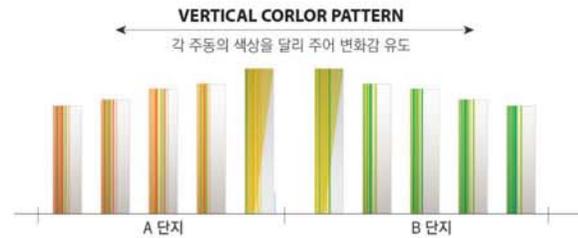
- 블록상징색은 건축물, 시설물의 강조색으로 활용할 것을 권장한다.
- 적용범위: 아파트 입면, 가로시설



### ③ 색채특화

#### ① 버티컬 컬러 패턴

- 고층배치구간 주동은 횡적인 색상변화를 유도하여 빠른속도에서의 경관변화를 유도한다.
- 색상은 조닝 상징색을 기준으로 하여 단지내 변화감을 연출한다.



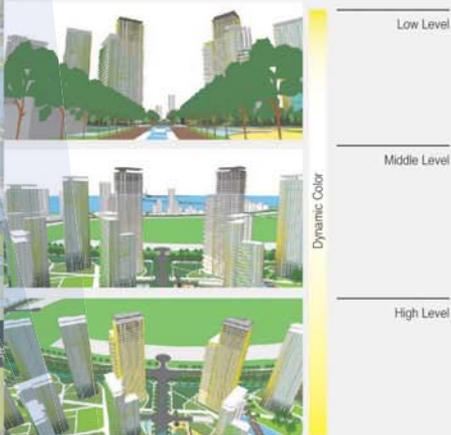
10YR

5Y



#### ② 랜드마크 존 색채특화

- 랜드마크 존에 위치한 주동(지구랜드마크 포함)은 돌출패턴을 활용한 색채특화를 통해 입면을 특화한다.
- 조망거리, 위치, 시점의 변화에 따라 색채의 노출도가 변화하도록 연출한다.



가로축



고층 배치구간  
- 횡적 색상변화 적용  
- 10YR(북) ▶ 5Y(남) 색상 변화

C1 BL  
(문화시설 부지)

CG6 BL  
(연결녹지)

#### ③ 재료특화

- 건축물 저층부, 부대복리시설의 주 외벽재료는 빛을 흡수하는 자연재 혹은 복합소재의 사용을 권장한다.
- 입체화된 자유패턴으로 휴먼스케일에서의 변화감을 유도한다.



권장 재료  
Stone / Wood  
3D pattern

# 6.1 공동주택 가이드라인(야간경관)

# A13 block

송도랜드마크시티 A13 BL

**야간경관 가이드라인**  
Nightscape Guideline

## 1 기본지침

### 1 No stress Night 지침

- 빛확산 및 눈부심의 최소화를 위해 경관조명의 직접조명방식은 금지하며 간접조명방식을 적용한다.
- 전반확산형 조명기구의 사용은 지양한다.
- 상향 조명은 지양하고 하향 조명을 사용하여 빛의 확산을 최소화 한다.
- 상향광 완전차단형(Cut off)의 조명기구 설치로 누출광에 의한 장애광을 최소화한다.



### 2 Open Night 지침

- 유충성이 낮은 조명기구 설치로 불쾌감을 해소하고, 야간활동이 이루어지는 주요공간에 조명을 설치한다.
- 에너지 효율이 높은 고효율 조명기구의 도입하여 에너지를 절약한다.
- 시간대별 제어가 가능토록 하여 야간활동에 대응하도록 한다.
- 빛 소외지역 발생을 최소화하고, 방법 및 안전을 위한 조명시설을 도입하여 안전한 야간환경을 구축한다.

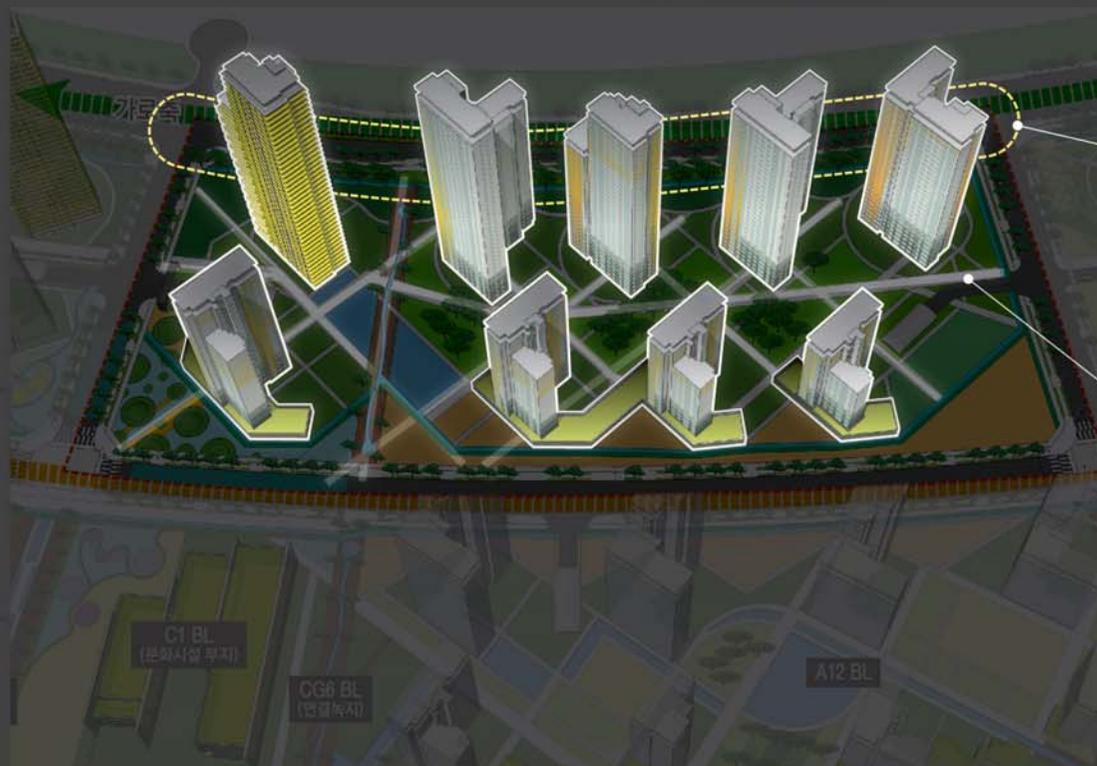


### 3 활동시간대를 고려한 빛의 운영

- 생태계와 도심 내 사람들의 시간대별 활동량 변화에 대응하는 조명제어로 불필요한 에너지 소모 및 빛공해를 최소화한다.

- 1 레벨: 일출 ~ 22:00 | 활동량이 가장 많은 시간대
- 2 레벨: 22:00 ~ 01:00 | 활동량이 감소하는 시간대
- 3 레벨: 01:00 ~ 일출 | 활동량이 거의 없는 시간대

구분	대상	시간운영대
건축물	코어, 계단실 조명	1 2 3
	필로터 조명	1 2 3
	동 입구조명	1 2 3
	옥외광고물	1 2
	벽부등	1
상층부 경관조명	1	
외부공간	보안등	1 2 3
	문주등	1 2 3
	볼라드	1 2
	바닥등	1
	수중등	1
	수목등	1
	정원등	1
열주등	1	
공공공간	가로등	1 2 3
	보행등	1 2 3
	조형물 투사등	1 2
	수목등	1
	바닥등	1



### 4 Light Safety Zone

- 차량에 의한 빛이 주거로 침투하는 것을 막도록 수목림을 활용하고 산책로 위주로 조명을 설치한다



### 5 주요 보행동선에 야간활동조명 계획

- 풍부한 수목과 보행로를 중심으로한 다양한 조명연출과 야간의 안전한 보행환경을 위한 안전조명으로 야간활동을 지원한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(야간경관)

## A13 block

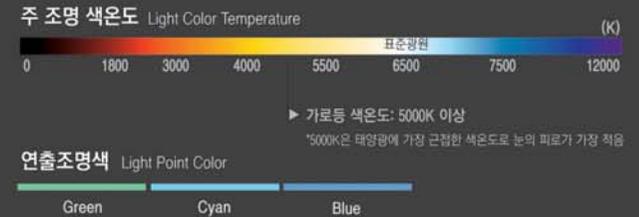
송도랜드마크시티 A13 BL

**야간경관 가이드라인**  
Nightscape Guideline

### ① 야간경관 특화 지침

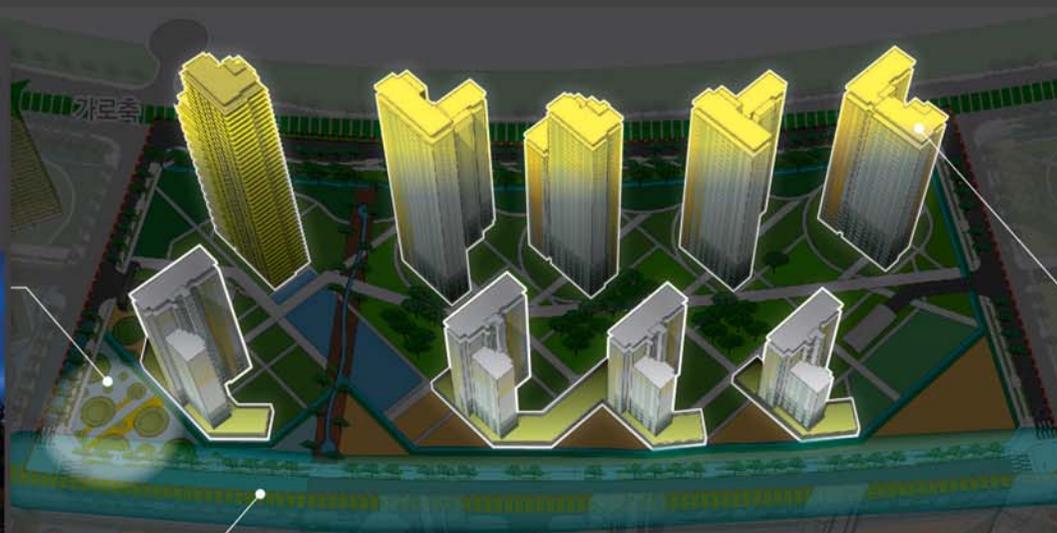
#### ① Community Axis Light therapy

- 생활축은 색채심리적으로 안정감을 제공하고 세로토닌 호르몬 분비를 촉진하는 푸른빛의 야경을 연출한다.
- 연색성이 높은 조명기구(Ra≥85 권장)를 사용한다.
- 주조명: 가로등, 보행등과 같은 주 조명은 5000K 이상으로 하여 푸른빛이 감돌 수 있는 기본 환경을 제공하고, 태양광에 가장 근접한 색온도로 눈의 피로를 최소화 한다.
- 연출조명: 블라드등, 열주등 및 바닥매입등 등의 야경연출 조명기구의 색은 조명색채 선호도 조사결과에 따라 Cyan, Green, Blue를 연출색으로 사용한다.
- 과도한 원색사용과 높은 휘도대비는 지양하고 은은한 조명빛을 연출한다.
- 피사체를 투사하는 연출방식으로 조명자체보다 공간 및 시설 중심의 야경을 연출한다.



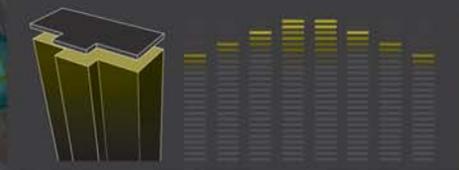
#### ② 상상놀이터 특화조명

- 야간 놀이 및 활동을 고려하여 안전조명을 충분히 계획한다.
- 빛 소외지역이 없도록 조명을 설치하여 우범화를 예방한다.
- 주요 시설 및 특화요소에는 경관조명을 도입하여 환상적인 밤의 놀이터를 연출한다.



#### ③ Equizer Scene

- 건축물 스카이라인을 활용한 옥탑부 경관조명연출
- 직접조명, 라인조명은 지양, 옥탑부 구조 및 매스를 부각하는 조명연출 권장
- 휘도비 10:1을 넘지않도록 조정



M53 BL (학교 부지)

ES4 BL (학교 부지)

NP8 BL (공원)

C1 BL (문화시설 부지)

CG6 BL (연립주택)

A12 BL

Community Axis Light therapy

# 6.1 공동주택 가이드라인(옥외광고물)

## A13 block

송도랜드마크시티 A13 BL

### 옥외광고물 가이드라인 Outdoor Advertisement Guideline

#### ① 기본지침

##### ① 일반사항

- 설치위치를 각 층별로 통일하여 시각적인 균형감과 안정감을 제공한다.
- 1업소 1개 원칙을 준수하되, 곡각부의 건물인 경우는 총 2개 까지 설치 가능하다.
- 건축 입면파사드와 일체화된 옥외광고물 디자인으로 조화로우며 유도한다.
- 아파트 브랜드 표시는 단지 내 4개소 이내(건설사명 금지), 세로 3m 이내로 표시할 수 있으며, 시인성과 상징성을 위해 주출입부 또는 단지 곡각부 표기를 권장한다.
- 형광 및 네온의 설치를 금지하며 조명은 간접조명방식을 적용한다.
- 1층부는 어닝 등을 설치할 수 있다.
- 보도를 점유하는 이동식 간판 설치 및 돌출간판 및 세로형 간판, 전면유리(커튼월) 등의 광고물은 원칙적으로 금지한다.



##### ② 생활축 옥외광고물 지침

- 생활축의 옥외광고물은 자연성을 강조한 느낌의 소재를 적극 활용할 것을 권장한다.
- 생활환경과 조화로운 미니멀한 디자인을 권장하며 건축물 외관과 조화로운 광고물 디자인을 적용한다.
- 옥외광고물 강조재료는 색채가이드라인 재료특화 가이드라인을 적용하여 건축물과 조화로운 경관형성을 유도한다.

#### 아파트 브랜드 4개소 이내 표시

- 건축물 축벽부
- 건설사명 금지
- 세로 3m 이내
- 주진입부 표기권장

가로축

D4 BL

A14 BL

A11 BL

생활축

창의적인 교육·문화환경을 위한 다양한 디자인 도입 권장

- 아이디어 픽토그램 및 다양한 서체의 도입 등

MS3 BL  
(학교 부지)

ES4 BL  
(학교 부지)

NP8 BL  
(공원)

C1 BL  
(문화시설 부지)

CG6 BL  
(연결복지)

A12 BL

# 6.1 공동주택 가이드라인(옥외광고물)

## A13 block

송도랜드마크시티 A13 BL 옥외광고물 가이드라인  
Outdoor Advertisement Guideline

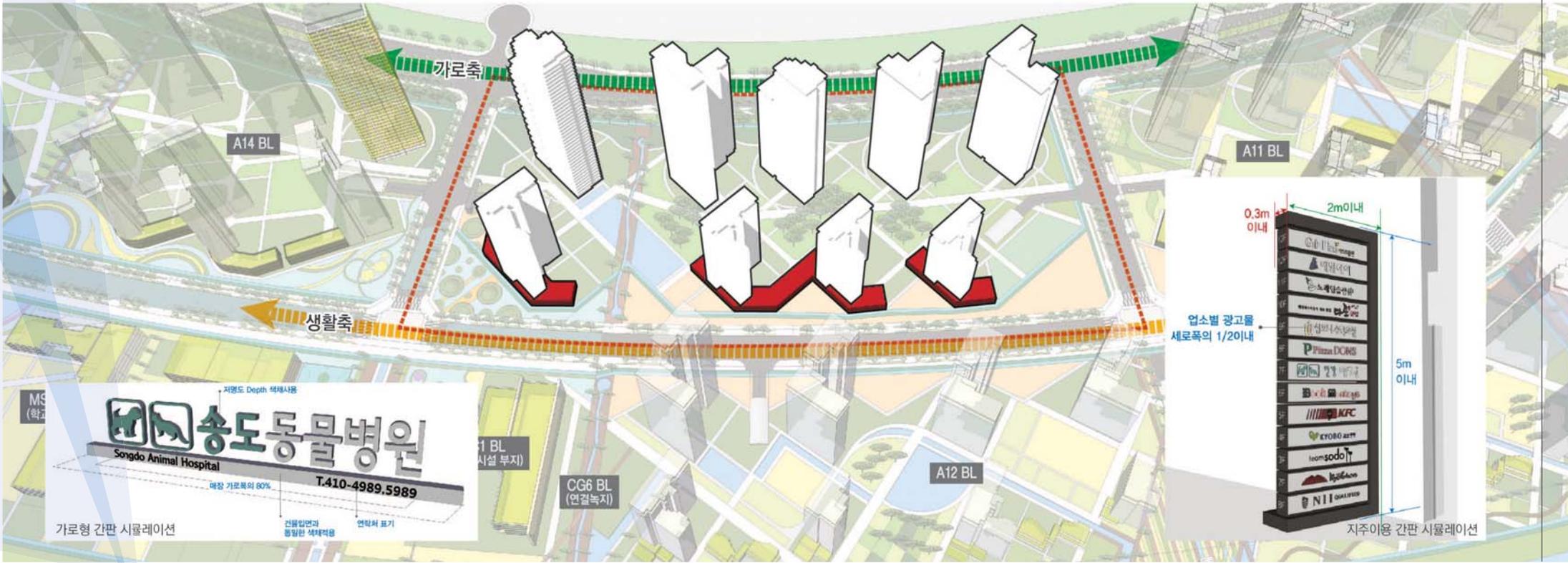
### ② 유형별 지침

#### ① 가로형 간판

구분	설치기준
위치	건축설계 시 입면디자인에 반영하여 광고물 설치 범위를 지정한다.
수량	1업소 1개 원칙으로 하며, 꼭각부의 건물에 경우 총 2개까지 설치가능하다.
규격	가로의 폭은 해당 업소의 80% 이내로 한다. 바탕색은 층별 유사색으로 통일하고 저채도의 색을 사용한다.
색채	동일 건물 내에서 3색 이상의 색변화를 금지한다. 가독성을 위해 입체문자의 입면 색채와 Depth 색채를 다르게 적용한다. 무채색 계열의 색상은 명도, 채도와 관계없이 사용이 가능하다.
재질	동일 건물 내에서는 동일 재료를 사용하며, 건축입면의 재질을 반영한다.
서체	서체색은 건물색 및 바탕색과 조화롭게 적용한다. 상호 CI 색은 지역별 지정색채와 유사색 사용을 권장한다.
조명	네온, 전광, 점멸 등의 방법을 금지한다. 채널 백라이트 조명 및 간접조명 사용을 권장한다.

#### ② 지주이용 간판

구분	설치기준
위치	보도경계선에서 50cm 이상, 보도가 부재한 장소는 차도경계선에서 100cm 이상 거리를 두어 설치한다. 주변이나 통행에 방해가 되지 않는 곳에 지주를 이용하여 설치한다. 출입구 벽면에 부착형으로 설치할 수 있다.
수량	건축연면적 3,000㎡ 이상의 단일건물에 한하여 1개를 설치할 수 있다.
규격	높이는 5m이내, 폭 2m 이내, 두께 0.3m 이내로 설치한다.( 기존 고시 보다 완화)
형태	권역의 이미지를 모티브로 활용하고, 동일 건물 내에서 동일하게 적용한다. 건축물 입면 재질 색과 조화되는 색채를 사용한다.
색채	바탕색은 검정계열의 무채색, 업소별 바탕색은 흰색으로 한다.
재질	건축 입면의 재질 을 반영하고, 동일 건물내에서는 동일 재료를 사용한다. 업소별 광고물 세로폭의 1/2 이내 크기로 서체를 적용한다.
서체	업소 별 고유 서체 색을 사용한다. 고유 서체가 없는 경우, 동일 서체를 통일하여 사용하고 업종 유형에 따른 픽트그램과 층수, 및 상호주소 등을 기입한다.
조명	내부조명 또는 간접조명 방식을 사용한다. 네온, 전광, 점멸 등의 방법은 금지한다.



가로형 간판 시뮬레이션

지주이용 간판 시뮬레이션



# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

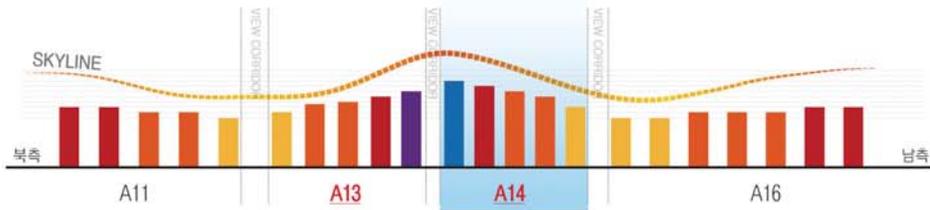
## A14 block

송도랜드마크시티 A14 BL **도시건축 가이드라인**  
Urban Architecture Guideline

### 2 규모 및 스카이라인

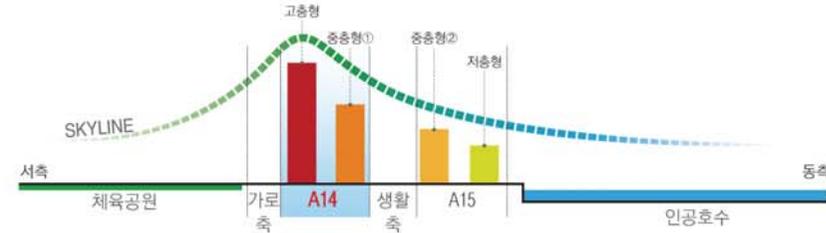
#### ① Rhythmical Skyline 남북방향

- 동일한 높이의 건축물이 2개동 이상 연속적으로 배치되지 않도록 한다.
- A지구 전체 스카이라인을 유지하되, 블록 내에서 다양한 스카이라인을 형성할 수 있도록 층수를 계획한다.
- 동일 건축물내 주동의 장변이 길게 노출되는 건축물은 입면분절 및 높이 변화를 통해 스카이라인의 변화감을 부여한다.



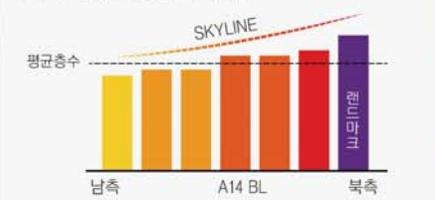
#### ② Rhythmical Skyline 동서방향

- 동서방향으로 수변측 부지 A15BL과 주동 높이의 조화를 고려한다.
- 가로축에 인접하여 고층형 건축물(25층~49층)을 배치한다.
- 생활축을 중심으로 중층형 건축물(20층~35층)을 배치한다.



- 고층형 배치구간 : 25층 이상
- 중층형① 배치구간 : 20~35층
- 중층형② 배치구간 : 15~25층
- 저층배치구간 : 15층 이하

#### 남북방향 스카이라인



**A지구 랜드마크 주동**  
- 초고층 건축물 배치로 랜드마크 역할부여  
- 지구 내 최고층수 적용



# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

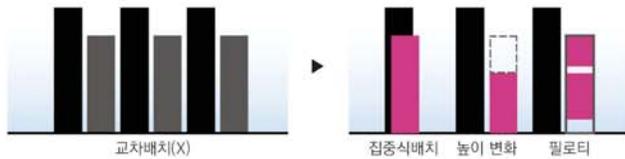
## A14 block

송도랜드마크시티 A14 BL **도시건축 가이드라인**  
Urban Architecture Guideline

### 3 배치

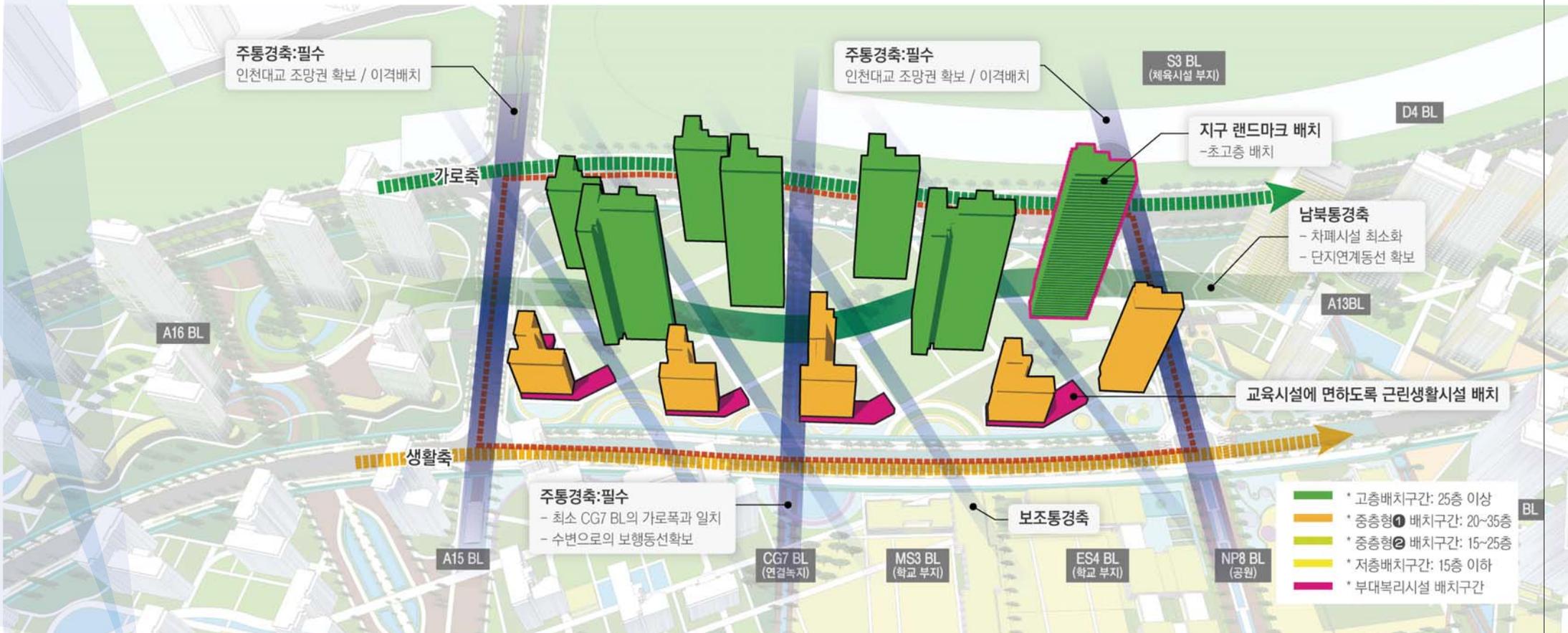
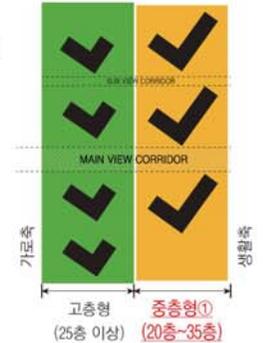
#### ① 자연경관과 랜드마크에 대한 통경 확보

- 건축물의 교차배치를 최소화하여 시각적 통경구간을 최대한 확보한다.
- 통경구간의 조망대상은 녹지에서 수변방향을 원칙으로하며, 주요 조망대상\*은 다음과 같다.  
\*조망대상 : 인천대교, 인천타워, 국제업무지구(Red Carpet Zone+ Blue Carpet Zone)
- 건축물이 부득이하게 교차 배치될 경우 건축물 간의 높이변화, 필로티 등을 통해 시각적 개방감을 형성한다.



#### ② 인접 경관축을 고려한 배치실현

- 가로축에 면한 공동주택은 원경 및 빠른속도를 고려하여 25층 이상의 고층 배치구간으로 설정한다.
- 생활축에 면한 공동주택은 위요감 및 커뮤니티 경관형성을 위해 20층 이상, 35층 이하의 중층 배치구간으로 설정한다.
- 또한, 부대복리시설은 생활축에 면하도록 배치하되 최대한 이격(지그재그식 배치)하여 반공적공간(Semi-Public)을 확보한다. 특히, 각각부 지역은 인접단지와 연계공간을 형성토록 건축배치를 통해 반공적공간을 최대확보 한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

## A14 block

송도랜드마크시티 A14 BL **도시건축 가이드라인**  
Urban Architecture Guideline

### ④ 공동주택 유형 (a : 단변 / b : 장변 / A : 최대장변 / H : 높이)

#### ① 건축물 유형별 정의 및 기준

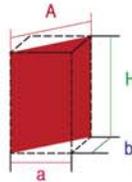
- 공동주택 건축물은 4가지 유형(타워형, 탑상형, 판상형, 복합형)으로 구분하며, 탑상형(혹은 타워형)의 비율은 전체 세대수의 50% 이상으로 한다.

#### ② 복합형 건축 층수 차등적용 기준

- 건축물의 규모에 따른 변화감을 위해 층수 절대값 적용이 아닌 건축물 최고높이에 따른 비율로 적용 ▶ **최고높이에 따른 20~25% 적용 권장**

\* 인천경제자유구역 건축위원회 운영기준에 명시되지 않은 사항이므로, 제3조 2항에 따라 "인천광역시 건축위원회 공동주택 건축심의기준" 운용

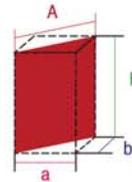
\* 동일 주동내 3개층 이상의 차이가 발생할 경우 최고층수를 기준으로 높이를 설정한다.  
\* 기준에 포함되지 않는 건축물의 경우 경관위원회의 심의에서 정한다.



#### 타워형

각 주호가 하나의 코어를 공유하는 형태

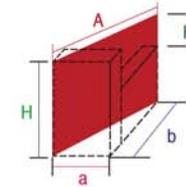
- 1)  $A \leq 50m$
- 2)  $H \geq 2A$  이상(15층 이상)
- 3)  $b \leq 1.2a$  이하



#### 탑상형

각 주호가 하나의 코어를 공유하는 형태 (타워형과 비율이 상이함)

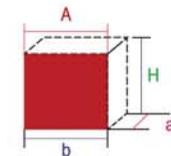
- 1)  $A \leq 50m$
- 2)  $1.5A \leq H < 2A$  이상(15층 이상)
- 3)  $1.2a < b \leq 1.5a$  이하



#### 복합형

2개 이상의 주동이 일정한 각을 이루며 연결하는 형태

- 1)  $A = 50m$  이하  
(단, 주동동 내 각 주동의 높이차이(H')가 5개층 이상 차이가 날 경우 경관위원회의 심의를 거쳐 완화 (최대 55m로 제한))
- 2)  $b = 1.5a$  이하



#### 판상형

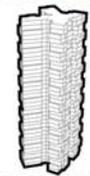
주동동 내 주호가 한곳으로 바라보며 일자형으로 배치된 형태

- 1)  $H = 16$ 층 이상 ▶  $A = 50m$  이하
- 2)  $H = 15$ 층 이하 ▶  $A = 4$ 호 이하
- 3)  $a = b/2$  이하



지구 랜드마크 배치  
- 초고층 배치

랜드마크형 배치구간



랜드마크형 예시

**랜드마크형 건축물 가이드라인**

- 단지 내 최고층을 배치하여 시각적 지표경관 형성
- 주동간 충분한 이격거리 확보로 시각 차폐율 최소화
- 시점에 따른 차폐율 변화가 적은 타워형 권장
- 2타입 이상의 단위세대 조합으로 건축입면 및 형태의 구조적 경관차별화를 유도하며 전체적인 조형미 강조
- 평면적 파사드 형성을 지양하고 커튼월, 입체루버, 입면 요철 등을 통해 기존 아파트와 차별화된 입면특화 방안 도입

# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

## A14 block

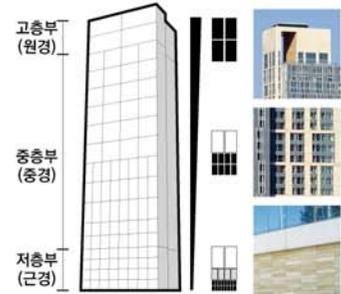
송도랜드마크시티 A14 BL **도시건축 가이드라인**  
Urban Architecture Guideline

### ⑤ 형태 및 외관

#### ① 기본지침

- 건축구조의 변화, 단위세대 유형의 다양화, 매스의 분절 등 입체적 건축입면 디자인을 권장한다.
- 건축물 높이에 따른 입면패턴 스케일의 변화를 권장한다. 특히, 저층부는 작은 스케일의 입면패턴 적용을 권장한다.
- 작은 스케일 입면패턴 디자인 시 색채·재료의 과도한 대비는 지양하고, 동일 혹은 유사 색채·재료 사용을 권장한다.
- 원·중·근경을 고려하여, 조망거리별 단계적 입면(Main Facade, Sub Facade, Base Pattern)패턴을 구성한다.

#### a) 높이에 따른 입면패턴 스케일 변화 예시



#### b) 위계에 따른 입면 적용 원칙



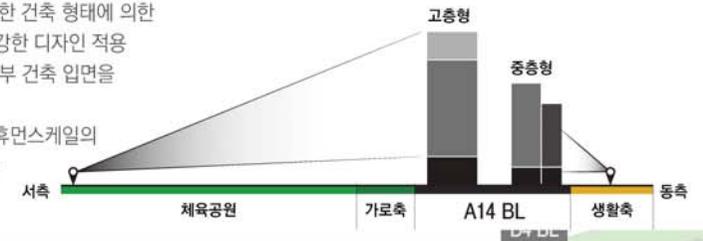
#### ② Edu Zone 경관이미지 반영

- 수직과 수평에 의한 엷지 패턴을 통해 면적인 입면을 연출한다.
- 면적 요소를 통한 입체감으로 개방감을 유도한다.
- 형태적 구조의 변화를 통한 입체적 패턴을 권장한다.



#### ③ 규모 및 입지환경에 따른 외관 차별화

- 고층형 : 원경 및 차량 속도를 고려한 건축 형태에 의한 입면 강조 또는 독자적 Identity가 강한 디자인 적용 특히, 체육공원에서 바라보는 배면부 건축 입면을 고려하여 디자인 적용
- 중층형 : 보행자를 고려한 저층부 휴먼스케일의 입면 적용 또는 독자적 구성보다는 군으로서의 디자인 적용



#### ④ 건축물 상층부 특화

- 아파트 주동: 옥상녹화 혹은 옥탑부 디자인특화
- 부대복리시설: 옥상부 녹화 및 휴게, 커뮤니티공간 활용



**Landmark Zone 주동**  
Landmark zone에 위치하는 건축물로 디자인 및 색채특화를 통해 입체적 랜드마크 형성

#### ⑤ 태양광 패널 설치 시

- 친환경 단지실현을 위한 태양광 패널 등의 친환경 재료사용을 권장한다.
- 경관의 위해를 방지하기 위해 휴먼스케일에서 조망이 되지 않는 옥상부 설치를 권장한다.
- 단, 부득이 건축물 입면에 설치할 경우 입면패턴과 조화로운 디자인으로 패턴화 할 것을 권장한다.



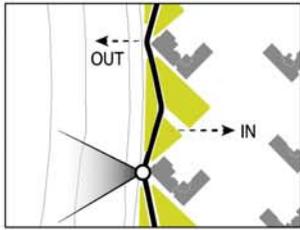
# 6.1 공동주택 가이드라인(오픈스페이스)

## A14 block

송도랜드마크시티 A14 BL **오픈스페이스 가이드라인**  
Urban Architecture Guideline

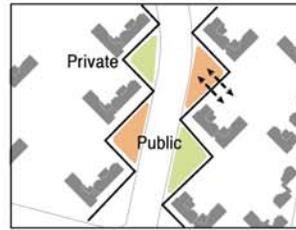
### 1 기본지침

#### ① 가로축(In-Out Space)



- 가로축에 밀집식재를 통해 도시숲을 형성한다.
- IN-OUT 형태의 순환형 조깅트랙을 조성하고 통경축과 연계한 시각적 개방구역을 설정한다.
- 개방구역에서 녹지공간을 조망할 수 있는 조망 및 휴게시설 등을 계획한다.

#### ② 생활축(Semi Public Space)



- 생활축을 따라 민간과 공공공간의 공유공간인 반공적공간을 형성한다.
- Active Zone의 성격을 담아 활력있는 커뮤니티 경관을 형성한다.
- 투과형 경계부 형성을 통해 Private과 Public 공간경계의 단절감을 완화한다.
- 운동시설 및 커뮤니티 시설 등의 연속적인 배치를 통한 다양한 유형의 외부공간을 형성한다.

#### ③ 탄소배출 및 미세먼지 발생 최소화

- 보행환경 구축 및 자전거 도로 조성으로 차량에 의한 탄소배출 및 미세먼지 발생을 최소화한다.
- 보행 및 자전거이용에 불편이 없도록 충분한 휴게 공간 조성 및 각 건물별 자전거 보관대를 설치한다.
- 충분한 녹지공간 확보를 통해 CO2 배출을 줄이고 열섬현상을 완화하여 쾌적한 생활환경을 조성한다.
- 도시 내 수경시설의 도입으로 미세먼지를 조절하여 대기의 질을 향상시킨다.

**In-Out Space**  
- 밀집식재를 통한 방음림, 도시숲의 형성  
- A지구 전체의 순환형 조깅트랙 조성  
- 통경축과 연계한 시각적 개방구역 설정  
- 시각적 개방구역의 조망, 휴게시설 도입

**공공보행동로 확보**  
- 수변-녹지 간 연계 · 진입동선 확보

S3 BL  
(체육시설 부지)

**④ 단지외곽 순환형 트레킹 코스 조성**  
- 생활체육 및 운동시설, 휴게시설을 트레킹 코스와 연계배치

**단지 연결동선 확보**  
- 인접단지와 연계되는 단지연계동선 확보

A16 BL

가로축

생활축

**Semi Public Space**  
- 민간과 공공의 반공적 공간 조성  
- 투과형 경계부 처리로 사적공간과 공공공간 구분  
- '학교가는 길'의 테마가로조성, 창의적 시설도입  
- 교육·문화경관테마 적용 및 휴먼스케일 경관형성

**교육·문화시설 진입동선 확보**  
- 학교와 문화시설을 향한 동선계획

A12 BL

CG7 BL  
(연결녹지)

MS3 BL  
(학교 부지)

ES4 BL  
(학교 부지)

NP8 BL  
(공원)

C1 BL  
(문화시설 부지)

CG6 BL  
(연결녹지)

# 6.1 공동주택 가이드라인(오픈스페이스)

## A14 block

송도랜드마크시티 A14 BL **오픈스페이스 가이드라인**  
Urban Architecture Guideline

### ② 특화공간

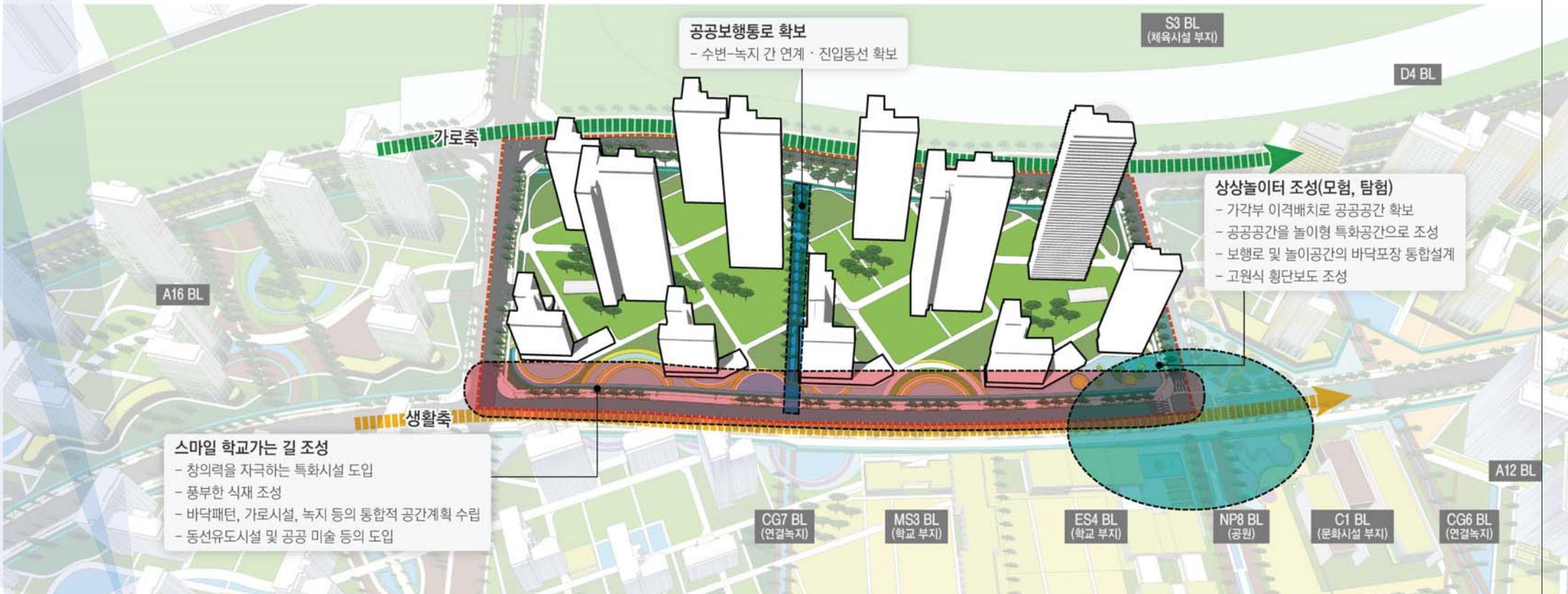
#### ① 상상놀이터 조성

- 어린이와 가족, 노인 모두가 함께하는 다목적 참여공간 '상상놀이터' 조성으로 교육중심의 커뮤니티 공간을 마련한다.
- 복층 각각부 이격에 의한 공간을 활용하여 '모험과 탐험' 을 테마로 호기심과 협동심을 자극하는 놀이공간을 조성한다.
- 시설위주의 놀이터가 아닌 공간중심의 놀이터를 계획한다.



#### ② 스마일 학교가는 길 조성

- 통학길의 창의적 교육환경을 위해 생활축 반공적공간을 활용한 테마가로를 조성한다.
- 풍부한 식재를 바탕으로 학교가는 발걸음을 유도하는 그린카펫, 상상력을 자극하는 공공미술, 창의와 호기심을 자극하는 아이디어 시설 등을 적용한다.



**스마일 학교가는 길 조성**

- 창의력을 자극하는 특화시설 도입
- 풍부한 식재 조성
- 바닥패턴, 가로시설, 녹지 등의 통합적 공간계획 수립
- 동선유도시설 및 공공 미술 등의 도입

**상상놀이터 조성(모험, 탐험)**

- 가각부 이격배치로 공공공간 확보
- 공공공간을 놀이형 특화공간으로 조성
- 보행로 및 놀이공간의 바닥포장 통합설계
- 고원식 횡단보도 조성

# 6.1 공동주택 가이드라인(색채)

## A14 block

송도랜드마크시티 A14 BL

색채 가이드라인  
Urban Color Guideline

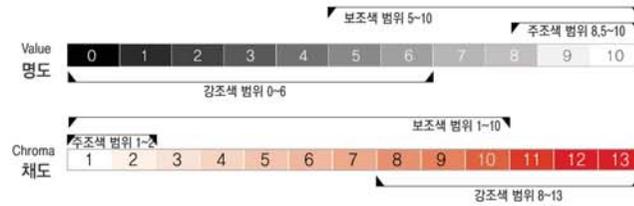
### 1 기본지침

#### 1 기본방향

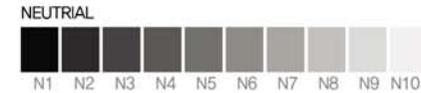
- A지구 컨셉인 'THE WHITE CANVAS CITY'의 건강하고 활력있는 친환경 도시이미지를 강조한 색채환경을 구현한다.
- 색채심리학과 색채치료 기법을 활용하여 건강하고 활력있는 색채계획 수립한다.
- 색채는 명쾌하고 심플하게 적용한다.
- A지구 전체에 걸쳐 공통 주조색은 white, 보조색은 Dark gray를 적용한다.
- IFEZ 경관계획에 따라 먼셀 색체계를 사용한다.

#### 2 색채범위

- 대상지 주조색은 'White' 계열의 색을 사용한다.
- 보조/강조색은 권역상징색 및 블록(조닝)상징색의 유사계열 색상 사용을 권장한다.
- 주조색 / 보조색 / 강조색의 명도 및 채도 적용 범위는 아래 표와 같다.



- 무채색의 사용범위는 N1 ~ N10으로 지정한다.

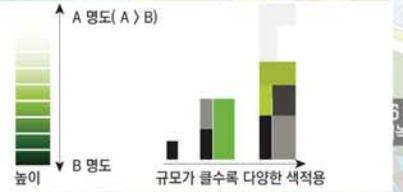


- 배색비는 주조색 / 보조색 / 강조색 각 7:2:1의 비율로 구성한다
- 주조색과 강조색(보조색)의 2색구성일 경우는 7:3의 비율을 권장한다.



#### 3 높이와 규모에 따른 색채적용원칙

- 색채적용대상의 높이에 따라 높을수록 고명도, 낮을수록 저명도로 적용하여 시각적 안정감과 균형감을 유도한다.
- 색채적용대상의 규모가 작을수록 적용색채의 수가 낮고 규모가 클수록 적용색채의 수가 다양하도록 한다. 단, 색상은 유사계열의 색상사용을 권장한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(색채)

## A14 block

송도랜드마크시티 A14 BL

색채 가이드라인  
Urban Color Guideline

### ② 상징색채

#### ① 권역보조색

- 권역상징색은 인공색채 보다 자연녹지 등의 천연색채 활용을 권장한다.
- 권역상징색은 명도, 채도, 색상 범위조절을 통해 보조색으로 다양하게 적용할 것을 권장한다.



스트레스 저감 및 긴장완화

#### ② A14 BL 상징색(Edu Zone 상징색)

- 블록상징색은 건축물, 시설물의 강조색으로 활용할 것을 권장한다.
- 적용범위: 아파트 입면, 가로시설

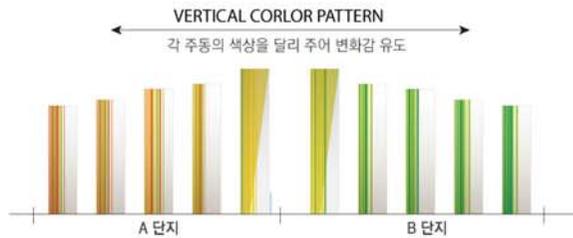


청의성 증진 / 긍정적인 에너지

### ③ 색채특화

#### ① 버티컬 컬러 패턴

- 고층배치구간 주동은 횡적인 색상변화를 유도하여 빠른속도에서의 경관변화를 유도한다.
- 색상은 조닝 상징색을 기준으로 하여 단지내 변화감을 연출한다.



5Y

1GY



### ③ 재료특화

- 건축물 저층부, 부대복리시설의 주 외벽재료는 빛을 흡수하는 자연재 혹은 복합소재의 사용을 권장한다.
- 입체화된 자유패턴으로 휴먼스케일에서의 변화감을 유도한다.



권장 재료  
Stone / Wood 3D pattern

#### 고층 배치구간

- 횡적 색상변화 적용
- 5Y(북) ▶ 1GY(남) 색상 변화

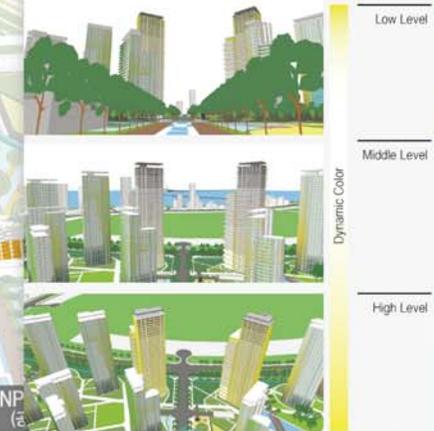
S3 BL  
(체육시설 부지)

D4 BL



#### ② 랜드마크존 색채특화

- 랜드마크 존에 위치한 주동은 돌출패턴을 활용한 색채특화를 통해 입면을 특화한다.
- 조망거리, 위치, 시점의 변화에 따라 색채의 노출도가 변화하도록 연출한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(야간경관)

# A14 block

송도랜드마크시티 A14 BL

야간경관 가이드라인  
Nightscape Guideline

## 1 기본지침

### 1 No stress Night 지침

- 빛확산 및 눈부심의 최소화를 위해 경관조명의 직접조명방식은 금지하며 간접조명방식을 적용한다.
- 전반확산형 조명기구의 사용은 지양한다.
- 상향 조명은 지양하고 하향 조명을 사용하여 빛의 확산을 최소화 한다.
- 상향광 완전차단형(Cut off)의 조명기구 설치로 누출광에 의한 장애광을 최소화한다.



### 2 Open Night 지침

- 유희성이 낮은 조명기구 설치로 불쾌감을 해소하고, 야간활동이 이루어지는 주요공간에 조명을 설치한다.
- 에너지 효율이 높은 고효율 조명기구의 도입하여 에너지를 절약한다.
- 시간대별 제어가 가능토록 하여 야간활동에 대응하도록 한다.
- 빛 소외지역 발생을 최소화하고, 방법 및 안전을 위한 조명시설을 도입하여 안전한 야간환경을 구축한다.



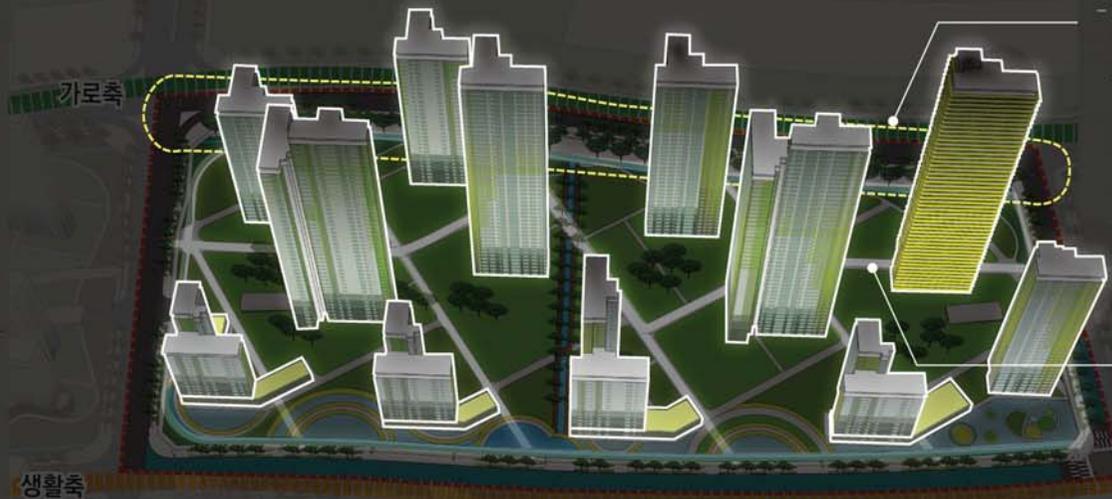
빛 소외지 (X)    방법, 안전조명 (O)    야간활동조명 (O)    건물 내부조명 활용 (O)

### 3 No stress Night 지침

- 생태계와 도심 내 사람들의 시간대별 활동량 변화에 대응하는 조명제어로 불필요한 에너지 소모 및 빔공해를 최소화한다.

- 1레벨: 일몰 ~ 22:00 | 활동량이 가장 많은 시간대
- 2레벨: 22:00 ~ 01:00 | 활동량이 감소하는 시간대
- 3레벨: 01:00 ~ 일출 | 활동량이 거의 없는 시간대

구분	대상	시간운영대
건축물	코어, 계단실 조명	1 2 3
	필로티 조명	1 2 3
	동 입구조명	1 2 3
	옥외광고물	1 2 3
	벽부등	1
	상층부 경관조명	1
외부공간	보안등	1 2 3
	문주등	1 2 3
	볼라드	1 2
	바닥등	1
	수중등	1
	수목등	1
	정원등	1
	열주등	1
공공공간	가로등	1 2 3
	보행등	1 2 3
	조형물 투사등	1 2
	수목등	1
	바닥등	1



### 4 Light Safety Zone

- 차량에 의한 빛이 주거로 침투하는 것을 막도록 수목림을 활용하고 산책로 위주로 조명을 설치한다



차량조명의 차단 야간트레킹 조명

### 5 주요 보행동선에 야간활동조명 계획

- 풍부한 수목과 보행로를 중심으로한 다양한 조명연출과 야간의 안전한 보행환경을 위한 안전조명으로 야간활동을 지원한다.



A15 BL

CG7 BL  
(연결복지)

MS3 BL  
(학교 부지)

ES4 BL  
(학교 부지)

# 6.1 공동주택 가이드라인(야간경관)

## A14 block

송도랜드마크시티 A14 BL

**야간경관 가이드라인**  
Nightscape Guideline

### ② 야간경관 특화 지침

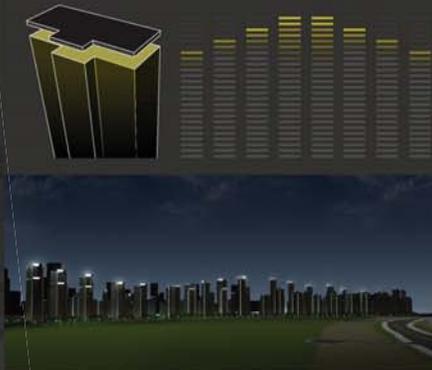
#### ① Community Axis Light therapy

- 생활축은 색채심리학적으로 안정감을 제공하고 세로토닌 호르몬 분비를 촉진하는 푸른빛의 야경을 연출한다.
- 연색성이 높은 조명기구(Ra≥85 권장)를 사용한다.
- 주조명: 가로등, 보행등과 같은 주 조명은 5000K 이상으로 하여 푸른빛이 감돌 수 있는 기본 환경을 제공하고, 태양광에 가장 근접한 색온도로 눈의 피로를 최소화 한다.
- 연출조명: 블라드등, 열주등 및 바닥매입등 등의 야경연출 조명기구의 색은 조명색채 선호도 조사결과에 따라 Cyan, Green, Blue를 연출색으로 사용한다.
- 과도한 원색사용과 높은 휘도대비는 지양하고 은은한 조명빛을 연출한다.
- 피사체를 투사하는 연출방식으로 조명자체보다 공간 및 시설 중심의 야경을 연출한다.



#### ③ Equilizer Scene

- 건축물 스카이라인을 활용한 옥탑부 경관조명연출
- 직접조명, 라인조명은 지양, 옥탑부 구조 및 매스를 부각하는 조명연출 권장
- 휘도비 10:1을 넘지않도록 조정



#### ② 상상놀이터 특화조명

- 야간 놀이 및 활동을 고려하여 안전조명을 충분히 계획한다.
- 빛 소외지역이 없도록 조명을 설치하여 우범화를 예방한다.
- 주요 시설 및 특화요소에는 경관조명을 도입하여 환상적인 밤의 놀이터를 연출한다.



A15 BL

CG7 BL  
(연립복지)

MS3 BL  
(학교 부지)

ES4 BL  
(학교 부지)

(공원)

(문화시설 부지)

(연립복지)

# 6.1 공동주택 가이드라인(옥외광고물)

## A14 block

송도랜드마크시티 A14 BL

### 옥외광고물 가이드라인 Outdoor Advertisement Guideline

#### 1 기본지침

##### ① 일반사항

- 설치위치를 각 층별로 통일하여 시각적인 균형감과 안정감을 제공한다.
- 1업소 1개 원칙을 준용하되, 곡각부의 건물인 경우는 총 2개 까지 설치가 가능하다.
- 건축 입면파사드와 일체화된 옥외광고물 디자인으로 조화로우를 유도한다.
- 아파트 브랜드 표시는 단지 내 4개소 이내(건설사명 금지), 세로 3m 이내로 표시할 수 있으며, 시인성과 상징성을 위해 주출입부 또는 단지 곡각부 표기를 권장한다.
- 형광 및 네온의 설치를 금지하며 조명은 간접조명방식을 적용한다.
- 1층부는 어닝 등을 설치할 수 있다.
- 보도를 점유하는 이동식 간판 설치 및 돌출간판 및 세로형 간판, 전면유리(커튼월) 등의 광고물은 원칙적으로 금지한다.



##### ② 생활축 옥외광고물 지침

- 생활축의 옥외광고물은 자연성을 강조한 느낌의 소재를 적극 활용할 것을 권장한다.
- 생활환경과 조화로운 미니멀한 디자인을 권장하며 건축물 외관과 조화로운 광고물 디자인을 적용한다.
- 옥외광고물 강조재료는 색채가이드라인 재료특화 가이드라인을 적용하여 건축물과 조화로운 경관형성을 유도한다.

#### 아파트 브랜드 4개소 이내 표시

- 건축물 측벽부
- 건설사명 금지
- 세로 3m 이내
- 주진입부 표기권장

가로축

생활축

S3 BL  
(체육시설 부지)

D4 BL

A16 BL

A13BL

창의적인 교육·문화환경을 위한 다양한 디자인 도입 권장  
- 아이디어 픽토그램 및 다양한 서체의 도입 등

12 BL

A15 BL

CG7 BL  
(연결부지)MS3 BL  
(학교 부지)ES4 BL  
(학교 부지)NP8 BL  
(공원)C1 BL  
(문화시설 부지)CG6 BL  
(연결부지)

# 6.1 공동주택 가이드라인(옥외광고물)

## A14 block

송도랜드마크시티 A14 BL 옥외광고물 가이드라인  
Outdoor Advertisement Guideline

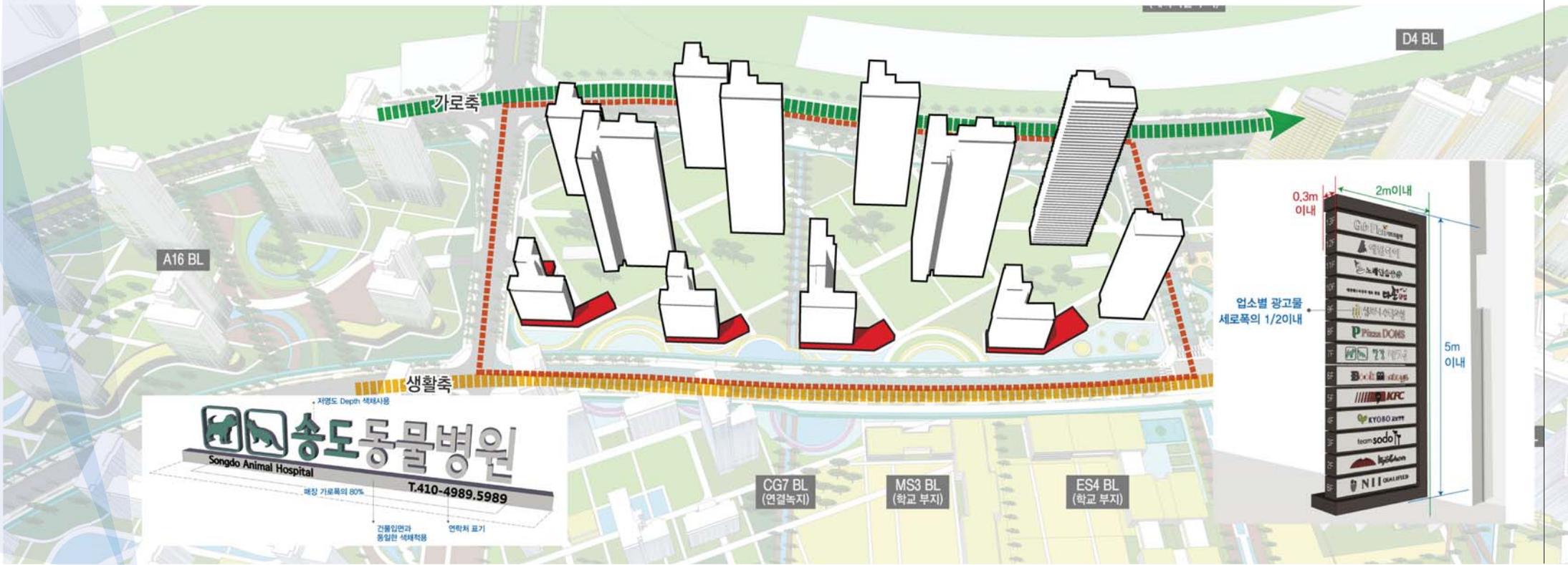
### ② 유형별 지침

#### ① 가로형 간판

구분	설치기준
위치	건축설계 시 입면디자인에 반영하여 광고물 설치 범위를 지정한다.
수량	1업소 1개 원칙으로 하며, 꼭각부의 건물이 경우 총 2개까지 설치가능하다.
규격	가로폭은 해당 업소의 80% 이내로 한다.
색채	바탕색은 층별 유사색으로 통일하고 저채도의 색을 사용한다.
	동일 건물 내에서 3색 이상의 색변화를 금지한다.
	가독성을 위해 입체문자의 입면 색채와 Depth 색채를 다르게 적용한다.
재질	무채색 계열의 색상은 명도, 채도와 관계없이 사용이 가능하다.
재질	동일 건물 내에서는 동일 재료를 사용하며, 건축입면의 재질을 반영한다.
서체	서체색은 건물색 및 바탕색과 조화롭게 적용한다.
조명	상호 CI 색은 지역별 지정색채와 유사색 사용을 권장한다.
조명	네온, 전광, 점멸 등의 방법을 금지한다.
조명	채널 백라이트 조명 및 간접조명 사용을 권장한다.

#### ② 지주이용 간판

구분	설치기준
위치	보도경계선에서 50cm 이상, 보도가 부재한 장소는 차도경계선에서 100cm 이상 거리를 두어 설치한다. 주변이나 통행에 방해가 되지 않는 곳에 지주를 이용하여 설치한다. 출입구 벽면에 부착형으로 설치할 수 있다.
수량	건축면적 3,000㎡ 이상의 단일건물에 한하여 1개를 설치할 수 있다.
규격	높이는 5m이내, 폭 2m 이내, 두께 0.3m 이내로 설치한다.( 기존 고시 보다 완화)
형태	권역의 이미지를 모티브로 활용하고, 동일 건물 내에서 동일하게 적용한다.
색채	건축물 입면 재질 색과 조화되는 색채를 사용한다. 바탕색은 검정계열의 무채색, 업소별 바탕색은 흰색으로 한다.
재질	건축 입면의 재질 을 반영하고, 동일 건물내에서는 동일 재료를 사용한다.
서체	업소별 고유 서체 색을 사용한다. 고유 서체가 없는 경우, 동일 서체를 통일하여 사용하고 업종 유형에 따른 픽트그램과 층수, 및 상호주소 등을 기입한다.
조명	내부조명 또는 간접조명 방식을 사용한다. 네온, 전광, 점멸 등의 방법은 금지한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

## A15 block

송도랜드마크시티 A15 BL

**도시건축 가이드라인**  
 Urban Architecture Guideline

### 1 기본지침

#### ① SLC A지구 건축물 기본방향

- Open View: 경관 목표인 Open Gate 형성을 위해 자연경관요소에 대한 시각적 개방감을 형성한다.
- Rhythmical Skyline: 경관 목표인 Silhouette Scene 형성을 위한 리듬감있는 스카이라인을 형성한다.
- Unity Vista: 간결한 형태의 건축물을 통해 개별 건축물보다는 지구 전체의 조화를 유도한다.

#### ② 경관권역: B - Eco Zone 기본방향

- A15 BL은 Blue 권역의 Eco 존에 해당된다.
- 공원과 호수와 연계한 자연친화적인 경관을 유도한다.
- A지구의 대표적 치유와 명상공간을 조성한다.
- 수변에 인접한 입지특성을 활용하여 특화된 수변경관을 형성한다.

#### ③ 기본방향에 따른 공통 지침

- Open View / Rhythmical Skyline / Unity Vista를 기본원칙으로 A15 BL 건축물 경관계획 시 최우선 사항으로 고려한다.
- Open View 형성을 위해 배후도시 및 자연환경에 대한 통경구간을 고려하여 건축물을 배치하고 형태를 계획한다.
- Rhythmical Skyline 형성을 위해 동일 블록 내에 인접건축물 간의 높이 변화를 부여하여 변화감 있는 스카이라인을 형성한다.
- Unity Vista 및 A지구 전체의 경관 이미지 형성을 위해 해당 권역별 경관적 특성의 위계를 설정하여 건축물을 계획한다.
- 지표동을 제외한 해당권역간의 건축물의 형태적 변화를 최소화하여 공간의 통일감을 형성한다.

#### ④ 친환경 건축물 지침

- 페인트, 카펫, 벽지 등 새집증후군을 유발하는 휘발성유기화합물(VOC)의 함유량이 낮은 자재 사용을 권장한다.
- 효율적인 물 사용을 위해 절약형 수도꼭지 사용 및 생활 하수(grey water)재활용, 빗물활용 시스템 구축을 권장한다.
- 태양광 패널 등의 친환경 에너지 시설 도입을 권장한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

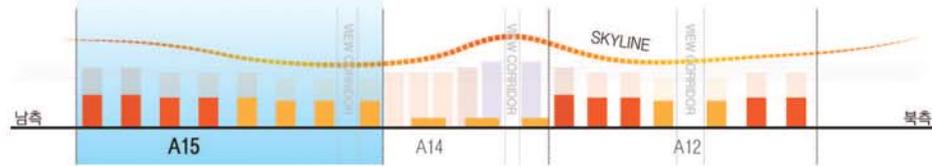
## A15 block

송도랜드마크시티 A15 BL **도시건축 가이드라인**  
Urban Architecture Guideline

### 2 규모 및 스카이라인

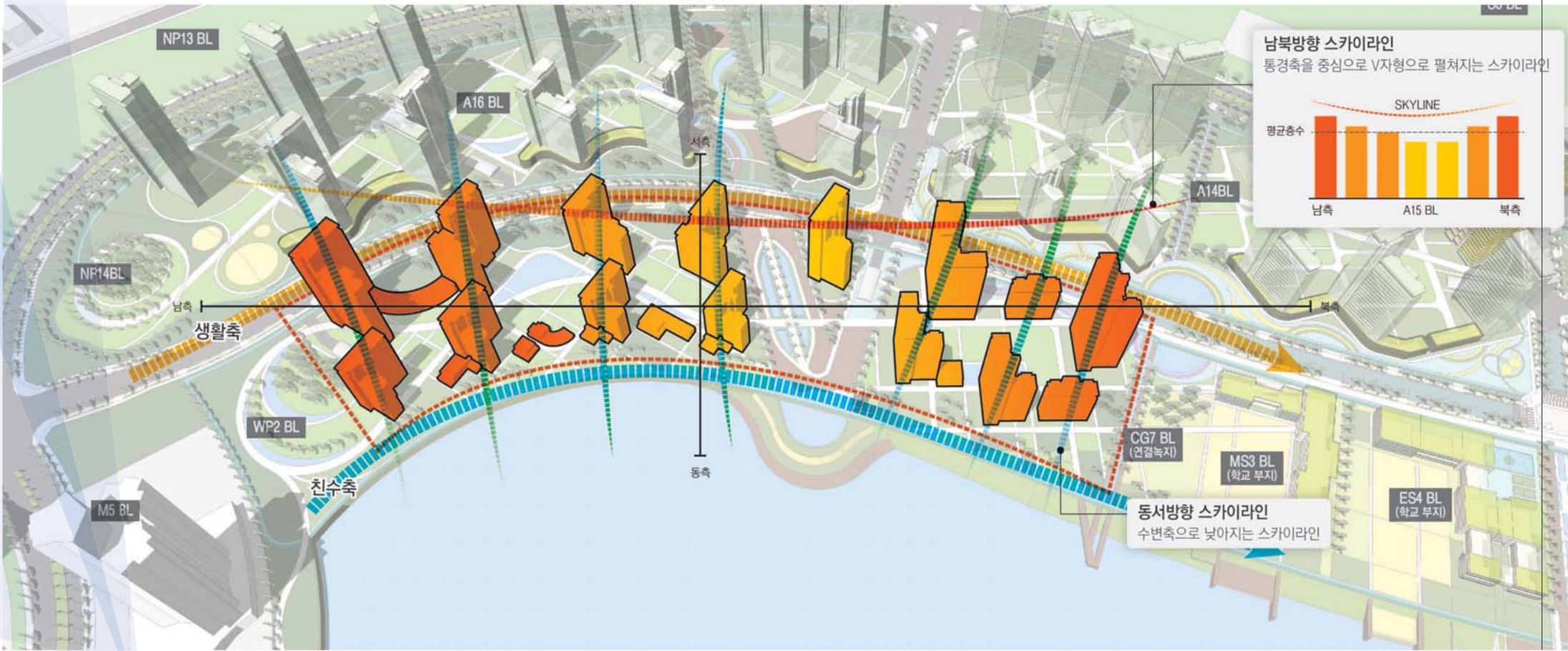
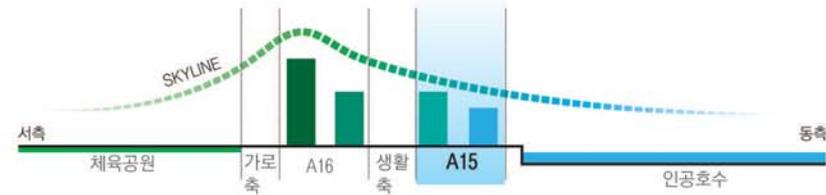
#### 1 Rhythmical Skyline 남북방향

- 동일한 높이의 건축물이 2개동 이상 연속적으로 배치되지 않도록 한다.
- 인접 건축물간의 높이는 평균층수를 기준으로  $\pm 3$ 개층으로 계획한다.
- 동일 건축물내 주동의 장변이 길게 노출되는 건축물은 입면분절 및 높이 변화를 통해 스카이라인의 변화감을 부여한다.



#### 2 Rhythmical Skyline 동서방향

- 생활축을 중심으로 중층형 건축물을 배치한다.
- 수변축에 인접하여 저층형 건축물을 배치한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

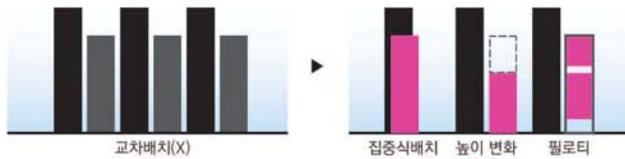
## A15 block

송도랜드마크시티 A15 BL 도시건축 가이드라인 Urban Architecture Guideline

### 3 배치

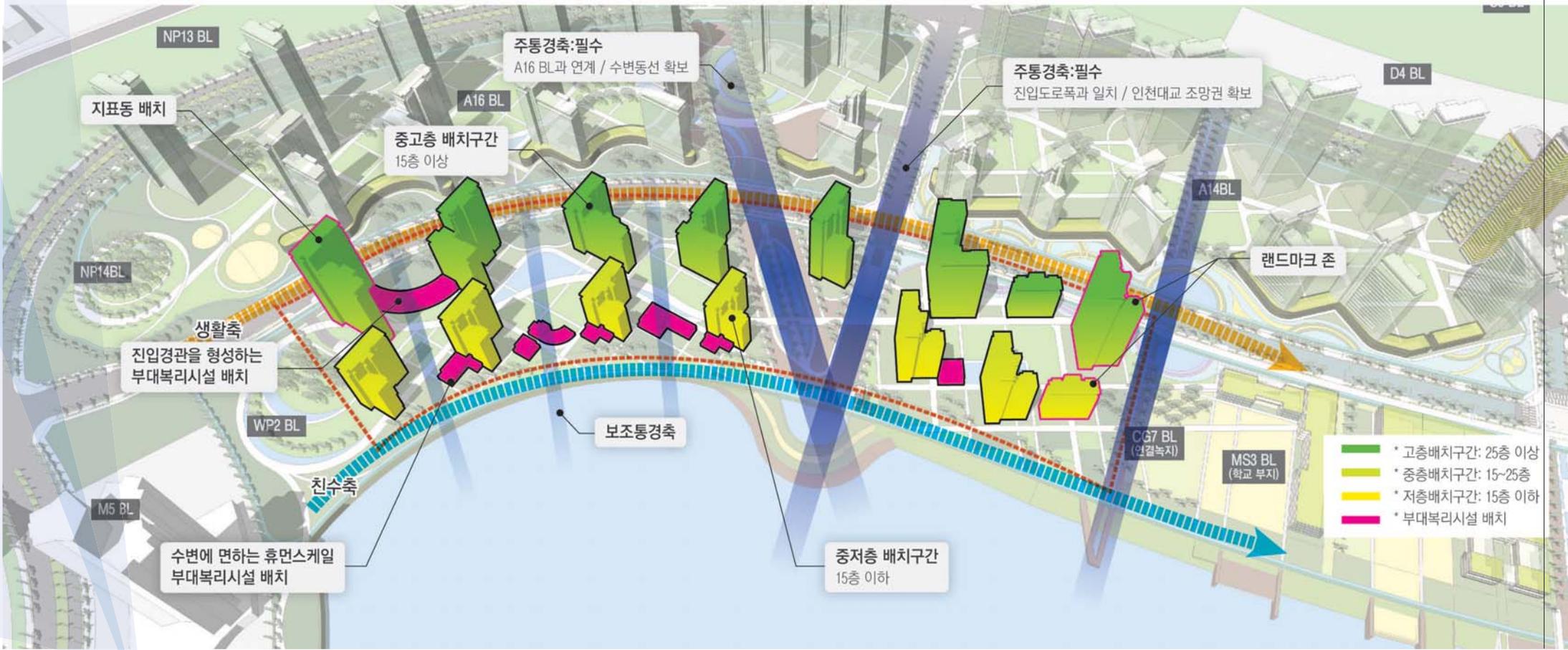
#### 1 자연경관과 랜드마크에 대한 통경 확보

- 건축물의 교차배치를 최소화하여 시각적 통경구간을 최대한 확보한다.
- 통경구간의 조망대상은 녹지에서 수변방향을 원칙으로하며, 주요 조망대상\*은 다음과 같다.  
\*조망대상 : 인천대교, 인천타워, 국제업무지구(Red Carpet Zone+ Blue Carpet Zone)
- 건축물이 부득이하게 교차 배치될 경우 건축물 간의 높이변화, 필로티 등을 통해 시각적 개방감을 형성한다.



#### 2 인접 경관축을 고려한 배치실현

- 친수축에 면한 공동주택은 다양한 수변 경관형성을 위해 15층 이하의 저층 배치구간으로 설정한다.
- 생활축에 면한 공동주택은 위요감 및 커뮤니티 경관형성을 위해 15층 이상, 25층 이하의 중층 배치구간으로 설정한다.
- 또한, 수변에 면하는 부대복리시설은 휴먼스케일로 계획하여 다양한 친수 공간과 연계한 활동적 경관을 연출한다.



- \* 고층배치구간: 25층 이상
- \* 중층배치구간: 15~25층
- \* 저층배치구간: 15층 이하
- \* 부대복리시설 배치

# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

## A15 block

송도랜드마크시티 A11 BL

도시건축 가이드라인  
Urban Architecture Guideline

### ④ 공동주택 유형 (a : 단변 / b : 장변 / A : 최대장변 / H : 높이)

#### ① 건축물 유형별 정의 및 기준

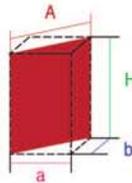
- 공동주택 건축물은 4가지 유형(타워형, 탑상형, 판상형, 복합형)으로 구분하며, 탑상형(혹은 타워형)의 비율은 전체 세대수의 50% 이상으로 한다.

#### ② 복합형 건축 층수 차등적용 기준

- 건축물의 규모에 따른 변화감을 위해 층수 절대값 적용이 아닌 건축물 최고높이에 따른 비율로 적용 ▶ **최고높이에 따른 20~25% 적용 권장**

\*인천경제자유구역 건축위원회 운영기준에 명시되지 않은 사항이므로, 제3조 2항에 따라 "인천광역시 건축위원회 공동주택 건축심의기준" 준용

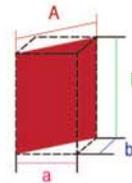
\*동일 주동내 3개층 이상의 차이가 발생할 경우 최고층수를 기준으로 높이를 설정한다  
\*기준에 포함되지 않는 건축물의 경우 경관위원회의 심의에서 정한다.



#### 타워형

각 주호가 하나의 코어를 공유하는 형태

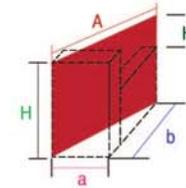
- 1)  $A \leq 50m$
- 2)  $H \geq 2A$  이상(15층 이상)
- 3)  $b \leq 1.2a$  이하



#### 탑상형

각 주호가 하나의 코어를 공유하는 형태 (타워형과 비율이 상이함)

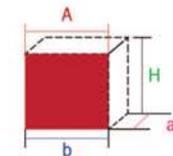
- 1)  $A \leq 50m$
- 2)  $1.5A \leq H < 2A$  이상(15층 이상)
- 3)  $1.2a < b \leq 1.5a$  이하



#### 복합형

2개 이상의 주동이 일정한 각을 이루며 연결하는 형태

- 1)  $A = 50m$  이하  
(단, 주동들 내 각 주동의 높이차이(H')가 5개층 이상 차이가 날 경우 경관위원회의 심의를 거쳐 완화 (최대 55m를 제한))
- 2)  $b = 1.5a$  이하



#### 판상형

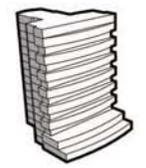
주거동 내 주호가 한곳으로 바라보며 일자형으로 배치된 형태

- 1)  $H = 16$ 층 이상 ▶  $A = 50m$  이하
- 2)  $H = 15$ 층 이하 ▶  $A = 4$ 호 이하
- 3)  $a = b/2$  이하



**수변경관형 배치구간**  
- 테라스형 건축물 적용  
- 혹은 워터프론트 경관을 고려한 디자인특화 건축물 권장

**테라스형 건축물 가이드라인**  
- 단지 · 외부로의 개방감을 가질 수 있도록 계획  
- 수변을 향하여 축벽이 배치될 경우 단조로운 경관 형성을 방지하기 위하여 창호설치 권장  
- 최상층에는 전망테라스를 배치한 특화주거, 중층부에는 발코니를 활용한 테라스 특화주거, 저층부에는 아래층의 지붕을 활용한 특화주거 유형 권장



테라스형 예시

# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

## A15 block

송도랜드마크시티 A15 BL

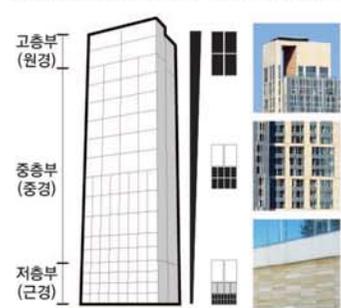
도시건축 가이드라인  
Urban Architecture Guideline

### 5 형태 및 외관

#### 1 기본지침

- 건축구조의 변화, 단위세대 유형의 다양화, 매스의 분절 등 입체적 건축입면 디자인을 권장한다.
- 건축물 높이에 따른 입면패턴 스케일의 변화를 권장한다. 특히, 저층부는 작은 스케일의 입면패턴 적용을 권장한다.
- 작은 스케일 입면패턴 디자인 시 색채·재료의 과도한 대비는 지양하고, 동일 혹은 유사 색채·재료 사용을 권장한다.
- 원·중·근경을 고려하여, 조망거리별 단계적 입면(Main Facade, Sub Facade, Base Pattern)패턴을 구성한다.

#### a) 높이에 따른 입면패턴 스케일 변화 예시



#### b) 위계에 따른 입면 적용 원칙



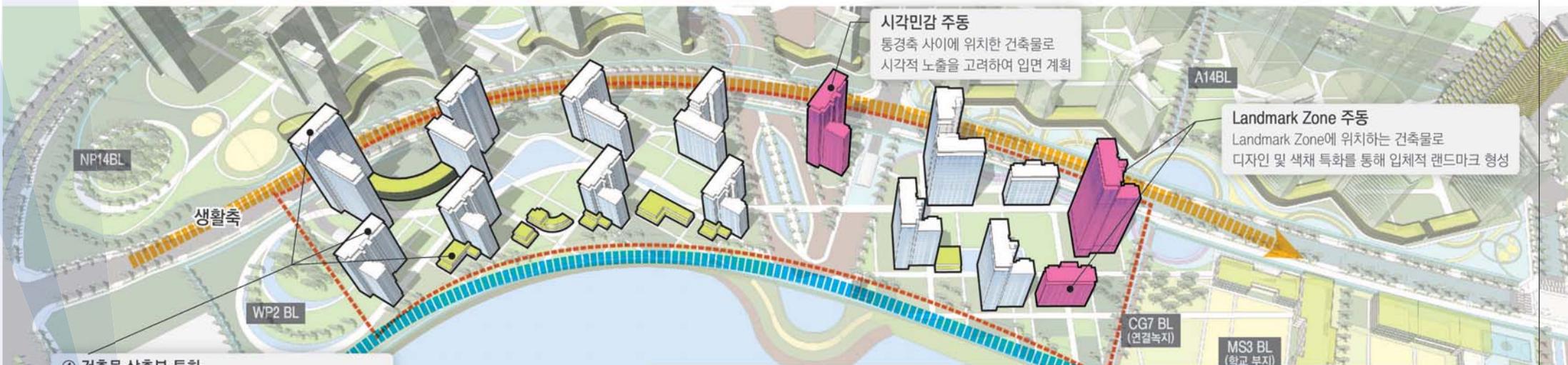
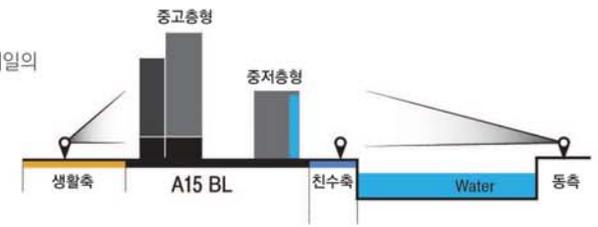
#### 2 Eco Zone 경관이미지 반영

- 수평적 패턴 강조를 통한 시각적인 편안함을 연출한다.
- 시각적 즐거움을 유도하는 리듬감 있는 수평패턴을 적용한다.
- 형태적 구조의 변화를 통한 입체적 패턴을 권장한다.



#### 3 규모 및 입지환경에 따른 외관 차별화

- 중고층형: 보행자를 고려한 저층부 휴먼스케일의 입면 적용 또는 독자적 구성보다는 군으로서의 정체성 구현 필요
- 중저층형: 수변으로 열린 입면형태 적용 및 옥상부 디자인 필수, 휴먼스케일의 모듈 적용 필수



**시각민감 주동**  
통경축 사이에 위치한 건축물로 시각적 노출을 고려하여 입면 계획

**Landmark Zone 주동**  
Landmark Zone에 위치하는 건축물로 디자인 및 색채 특화를 통해 입체적 랜드마크 형성

#### 4 건축물 상층부 특화

- 아파트 주동: 옥상녹화 혹은 옥탑부 디자인특화
- 부대복리시설: 옥상부 녹화 및 휴게, 커뮤니티공간 활용

#### 5 태양광 패널 설치 시

- 친환경 단지실현을 위한 태양광 패널 등의 친환경 재료사용을 권장한다.
- 경관의 위해를 방지하기 위해 휴먼스케일에서 조망이 되지 않는 옥상부 설치를 권장한다.
- 단, 부득이 건축물 입면에 설치할 경우 입면패턴과 조화로운 디자인으로 패턴화 할 것을 권장한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(오픈스페이스)

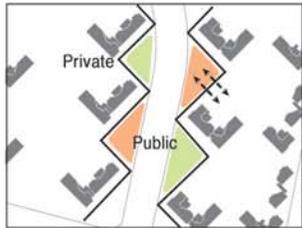
## A15 block

송도랜드마크시티 A15 BL

**오픈스페이스** 가이드라인  
Urban Architecture Guideline

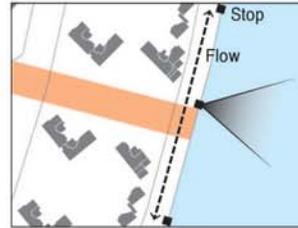
### 1 기본지침

#### ① 생활축(Semi Public Space)



- 생활축을 따라 민간과 공공공간의 공유공간인 반공적공간을 형성한다.
- Active Zone의 성격을 담아 활력있는 커뮤니티 경관을 형성한다.
- 투과형 경계부 형성을 통해 Private과 Public 공간경계의 단절감을 완충한다.
- 운동시설 및 커뮤니티 시설 등의 연속적인 배치를 통한 다양한 유형의 외부공간을 형성한다.

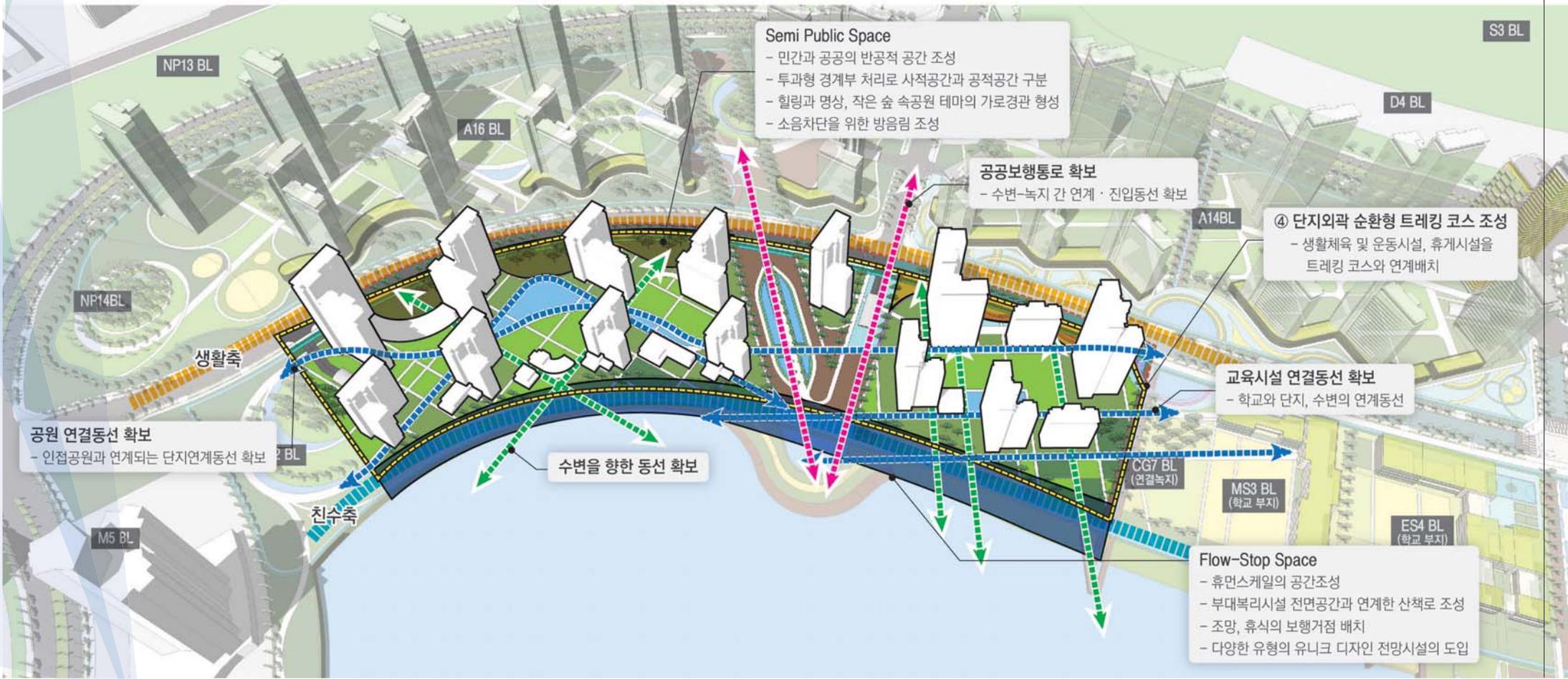
#### ② 친수축(Flow-Stop Space)



- 상업시설 전면공간과 연계한 연속성 있는 프르미나드를 형성한다.
- 일정구간(400m 권장) 마다 조망 및 휴식을 위한 보행거점을 배치한다.
- Community Core(수변축과 보행동선 교차부)와 연계한 다양한 체험 및 조망거점을 형성한다.

#### ③ 탄소배출 및 미세먼지 발생 최소화

- 보행환경 구축 및 자전거 도로 조성으로 차량에 의한 탄소배출 및 미세먼지 발생을 최소화한다.
- 보행 및 자전거이용에 불편이 없도록 충분한 휴게 공간 조성 및 각 건물별 자전거 보관대를 설치한다.
- 충분한 녹지공간 확보를 통해 CO2 배출을 줄이고 열섬현상을 완화하여 쾌적한 생활환경을 조성한다.
- 도시 내 수경시설의 도입으로 미세먼지를 조절하여 대기의 질을 향상시킨다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(오픈스페이스)

## A15 block

송도랜드마크시티 A15 BL

**오픈스페이스** 가이드라인  
Urban Architecture Guideline

### ② 특화공간

#### ① 수변 특화공간 조성

- 통경축 구간은 수변과 연계하여 물의 화음을 연출하는 사운드스케이프 기법을 도입한다.
- 물의 낙차와 유속에 의한 소리를 활용하고, 외부소음을 차단하여 수변 힐링 공간으로 특화한다.
- 두개의 통경축과 수변축이 교차하는 초점부는 인공해변을 조성하여 특화된 경관을 형성한다.
- 인공해변은 시각적으로 자극을 최소화 하고 휴게시설과 차양시설을 충분히 설치한다.



#### ② 인천대교 전망타워

- 수변축 거점의 대표적 코어 시설물로 이동간의 휴식 및 지표의 역할로 활용한다.
- 별도의 휴게공간 및 홍보, 전시 등 다목적 공간을 통합계획하여 복합시설로 활용
- 인천대교 및 도시경관 조망에 있어, 시물레이션을 통해 검증된 최적의 조망지점과 높이를 적용한다.



#### 다양한 프로그램 도입

- 수변축변으로 다양한 공간 프로그램을 도입
- 수변동선과 연계하여 진입성 제고



#### 수변 특화공간

- 통경축, 수변축과 연계한 특화경관 형성
- 물을 중심으로 한 사운드스케이프 공간설계 적용
- 초점부 인공해변 조성으로 자연형 경관특화

#### 인천대교 전망타워

- 수변축 거점의 대표적인 코어시설 활용
- 시물레이션을 통한 인천대교 조망의 최적화 장소 발굴
- 인천대교 및 도시경관의 극적조망 높이 선정

# 6.1 공동주택 가이드라인(색채)

## A15 block

송도랜드마크시티 A15 BL

색채 가이드라인  
Urban Color Guideline

### 1 기본지침

#### 1 기본방향

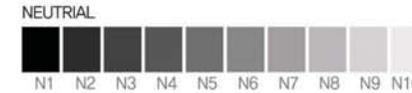
- A지구 컨셉인 'THE WHITE CANVAS CITY'의 건강하고 활력있는 친환경 도시이미지를 강조한 색채환경을 구현한다.
- 색채심리학과 색채치료 기법을 활용하여 건강하고 활력있는 색채계획 수립한다.
- 색채는 명쾌하고 심플하게 적용한다.
- A지구 전체에 걸쳐 공통 주조색은 white, 보조색은 Dark gray를 적용한다.
- IFEZ 경관계획에 따라 만셀 색체계를 사용한다.

#### 2 색채범위

- 대상지 주조색은 'White' 계열의 색을 사용한다.
- 보조/강조색은 권역상징색 및 블록(조닝)상징색의 유사계열 색상 사용을 권장한다.
- 주조색 / 보조색 / 강조색의 명도 및 채도 적용 범위는 아래 표와 같다.



- 무채색의 사용범위는 N1 ~ N10으로 지정한다.

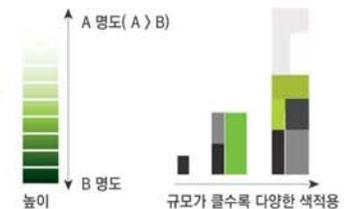


- 배색비는 주조색 / 보조색 / 강조색 각 7:2:1의 비율로 구성한다
- 주조색과 강조색(보조색)의 2색구성일 경우는 7:3의 비율을 권장한다.



#### 3 높이와 규모에 따른 색채적용원칙

- 색채적용대상의 높이에 따라 높을수록 고명도, 낮을수록 저명도로 적용하여 시각적 안정감과 균형감을 유도한다.
- 색채적용대상의 규모가 작을수록 적용색채의 수가 낮고 규모가 클수록 적용색채의 수가 다양하도록 한다. 단, 색상은 유사계열의 색상사용을 권장한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(색채)

## A15 block

송도랜드마크시티 A15 BL **색채 가이드라인**  
Urban Color Guideline

### 2 상징색채

#### 1 권역보조색

- 권역상징색은 인공색채 보다 자연녹지, 호수 등의 천연색채 활용을 권장한다.
- 권역상징색은 명도, 채도, 색상 범위조절을 통해 보조색으로 다양하게 적용할 것을 권장한다.



#### 2 A15 BL 상징색(Eco Zone 상징색)

- 블록상징색은 건축물, 시설물의 강조색으로 활용할 것을 권장한다.
- 적용범위: 아파트 입면, 가로시설

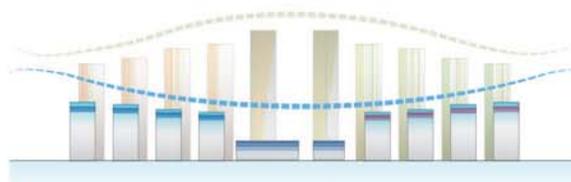


### 3 색채특화

#### 1 웨이브 컬러 패턴

- 수변건축물의 입체적인 스카이라인이 돋보이도록 상층부에 강조색채를 활용하여 건축물 높이에 따른 색채 물결을 연출한다.
- 강조색채는 조닝 상징색을 적용하되 보조색으로 권역 상징색을 사용하여 전체적인 통일감을 유지한다.

**WAVE COLOR PATTERN**  
건축물의 상층부 강조로 스카이라인의 입체감 극대화



버티컬 컬러 시뮬레이션



### 2 재료특화

- 시각적 복잡성을 내포한 자연패턴 및 입체감이 강조되는 재료를 통해 재질감을 극적으로 표현한다.
- 자연재 적용의 경우 재료 본연의 색채를 권장하나 가공이 가능한 범위내에서 흰색 혹은 조닝상징색채를 적용한다.
- 재료의 패턴은 불규칙한 자연패턴을 권장한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(야간경관)

## A15 block

송도랜드마크시티 A15 BL

야간경관 가이드라인  
Nightscape Guideline

### 1 기본지침

#### 1 No stress Night 지침

- 빛확산 및 눈부심의 최소화를 위해 경관조명의 직접조명방식은 금지하며 간접조명방식을 적용한다.
- 전반확산형 조명기구의 사용은 지양한다.
- 상향 조명은 지양하고 하향 조명을 사용하여 빛의 확산을 최소화 한다.
- 상향광 완전차단형(Cut off)의 조명기구 설치로 누출광에 의한 장애광을 최소화한다.



#### 2 Open Night 지침

- 유충성이 낮은 조명기구 설치로 불쾌감을 해소하고, 야간활동이 이루어지는 주요공간에 조명을 설치한다.
- 에너지 효율이 높은 고효율 조명기구의 도입하여 에너지를 절약한다.
- 시간대별 제어가 가능토록 하여 야간활동에 대응하도록 한다.
- 빛 소외지역 발생을 최소화하고, 방법 및 안전을 위한 조명시설을 도입하여 안전한 야간환경을 구축한다.



#### 3 활동시간대를 고려한 빛의 운영

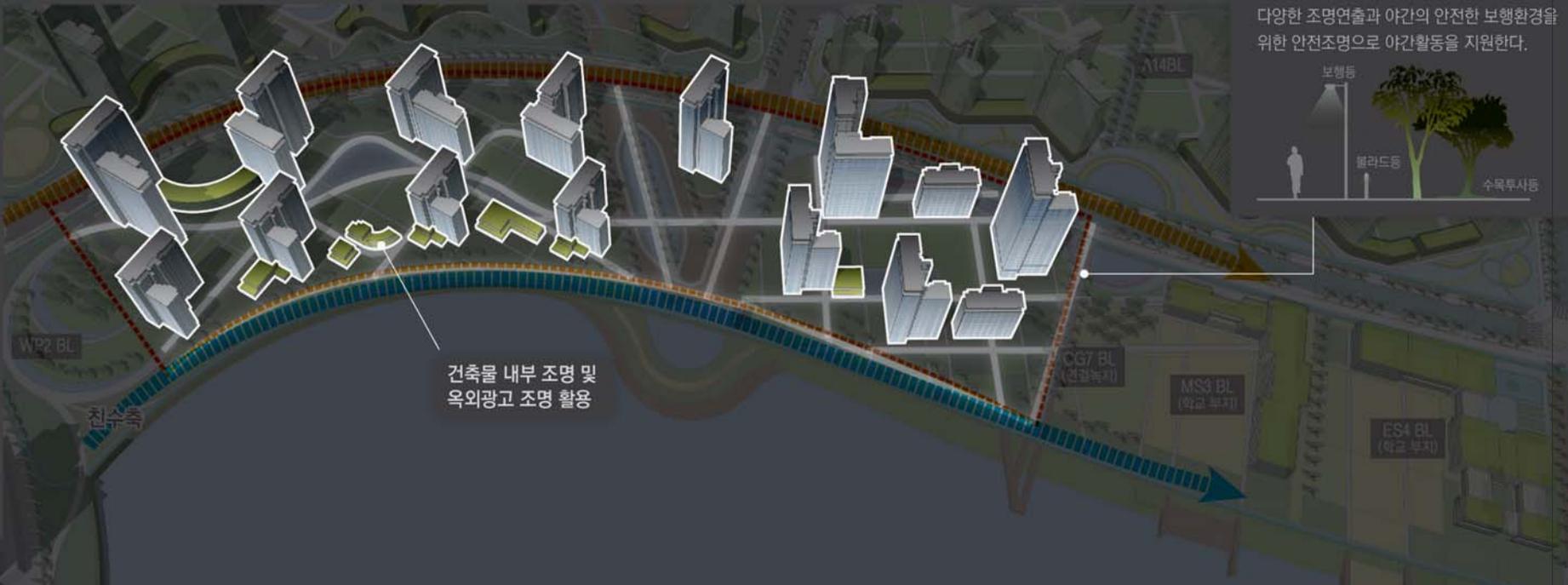
- 생태계와 도심 내 사람들의 시간대별 활동량 변화에 대응하는 조명제어로 불필요한 에너지 소모 및 빛공해를 최소화한다.
- 1 1레벨: 일몰 ~ 22:00 | 활동량이 가장 많은 시간대  
2 2레벨: 22:00 ~ 01:00 | 활동량이 감소하는 시간대  
3 3레벨: 01:00 ~ 일출 | 활동량이 거의 없는 시간대

#### 4 주요 보행동선에 야간활동조명 계획

- 풍부한 수목과 보행로를 중심으로한 다양한 조명연출과 야간의 안전한 보행환경을 위한 안전조명으로 야간활동을 지원한다.



구분	대상	시간운영대
건축물	코어, 계단실 조명	1 2 3
	필로티 조명	1 2 3
	동 입구조명	1 2 3
	옥외광고물	1 2 3
	벽부등	1
상층부 경관조명	1	
외부공간	보안등	1 2 3
	문주등	1 2 3
	블라드	1 2 3
	바닥등	1
	수중등	1
	수목등	1
	정원등	1
공공공간	가로등	1 2 3
	보행등	1 2 3
	조형물 투사등	1 2
	수목등	1
	바닥등	1



# 6.1 공동주택 가이드라인(야간경관)

## A15 block

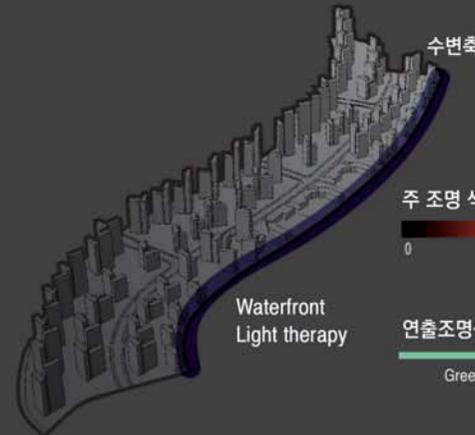
### ② 야간경관 특화 지침

#### ① Waterfront Light therapy

- 수변축은 색채심리학적으로 안정감을 제공하고 세로토닌 호르몬 분비를 촉진하는 푸른빛의 야경을 연출한다.
- 연색성이 높은 조명기구(Ra≥85 권장)를 사용한다.
- 주조명: 가로등, 보행등과 같은 주 조명은 5000K 이상으로 하여 푸른빛이 감돌 수 있는 기본 환경을 제공하고, 태양광에 가장 근접한 색온도로 눈의 피로를 최소화 한다.
- 연출조명: 볼라드등, 열주등 및 바닥매입등 등의 야경연출 조명기구의 색은 조명색채 선호도 조사결과에 따라 Cyan, Green, Blue를 연출색으로 사용한다.
- 과도한 원색사용과 높은 휘도대비는 지양하고 은은한 조명빛을 연출한다.
- 피사체를 투사하는 연출방식으로 조명자체보다 공간 및 시설 중심의 야경을 연출한다.

송도랜드마크시티 A15 BL

### 야간경관 가이드라인 Nightscape Guideline

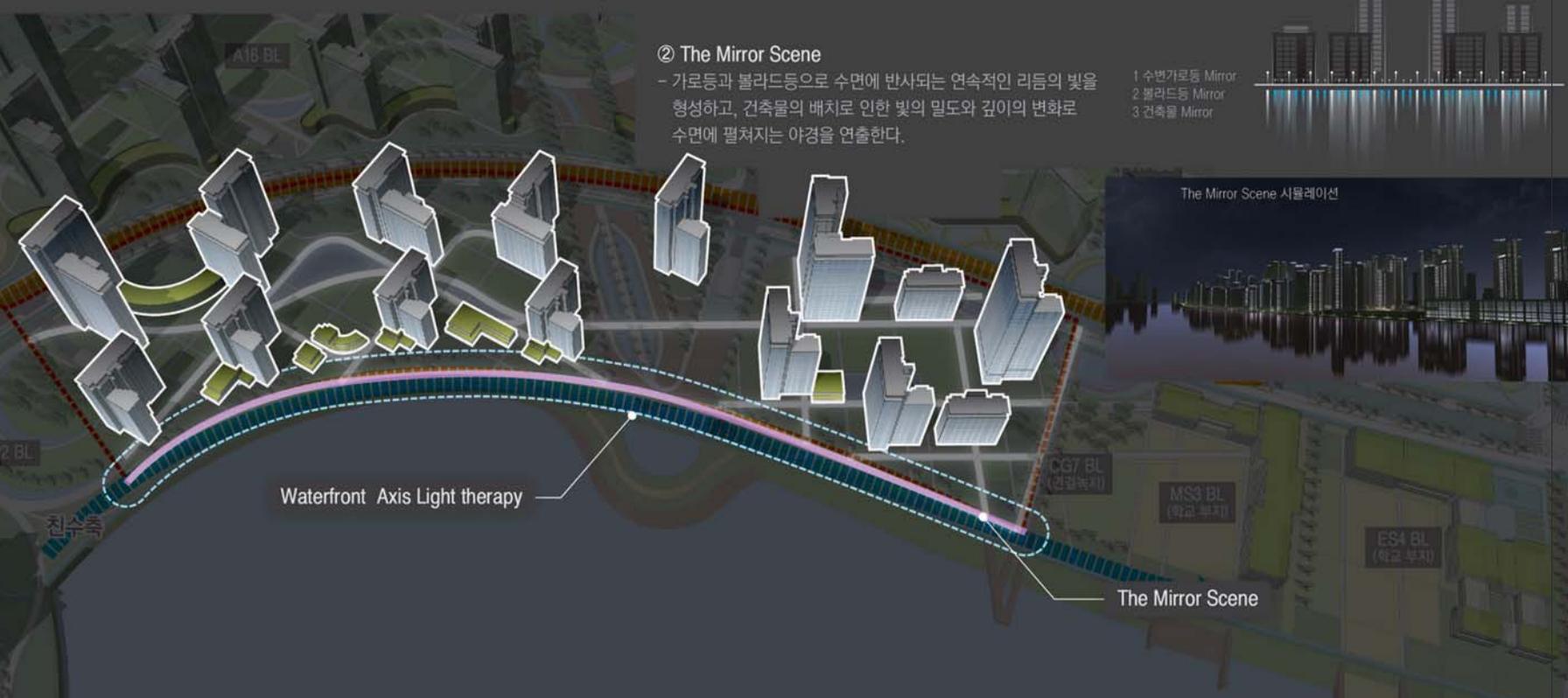


#### ② The Mirror Scene

- 가로등과 볼라드등으로 수면에 반사되는 연속적인 리듬의 빛을 형성하고, 건축물의 배치로 인한 빛의 밀도와 깊이의 변화로 수면에 펼쳐지는 야경을 연출한다.

- 1 수변가로등 Mirror
- 2 볼라드등 Mirror
- 3 건축물 Mirror

The Mirror Scene 시뮬레이션



# 6.1 공동주택 가이드라인(옥외광고물)

## A15 block

### 1 기본지침

#### ① 일반사항

- 설치위치를 각 층별로 통일하여 시각적인 균형감과 안정감을 제공한다.
- 1업소 1개 원칙을 준수하되, 곡각부의 건물인 경우는 총 2개 까지 설치가 가능하다.
- 건축 입면파사드와 일체화된 옥외광고물 디자인으로 조화로우를 유도한다.
- 아파트 브랜드 표시는 단지 내 4개소 이내(건설사명 금지), 세로 3m 이내로 표시할 수 있으며, 시인성과 상징성을 위해 주출입부 또는 단지 곡각부 표기를 권장한다.
- 형광 및 네온의 설치를 금지하며 조명은 간접조명방식을 적용한다.
- 1층부는 어닝 등을 설치할 수 있다.
- 보도를 점유하는 이동식 간판 설치 및 돌출간판 및 세로형 간판, 전면유리(커튼월) 등의 광고물은 원칙적으로 금지한다.

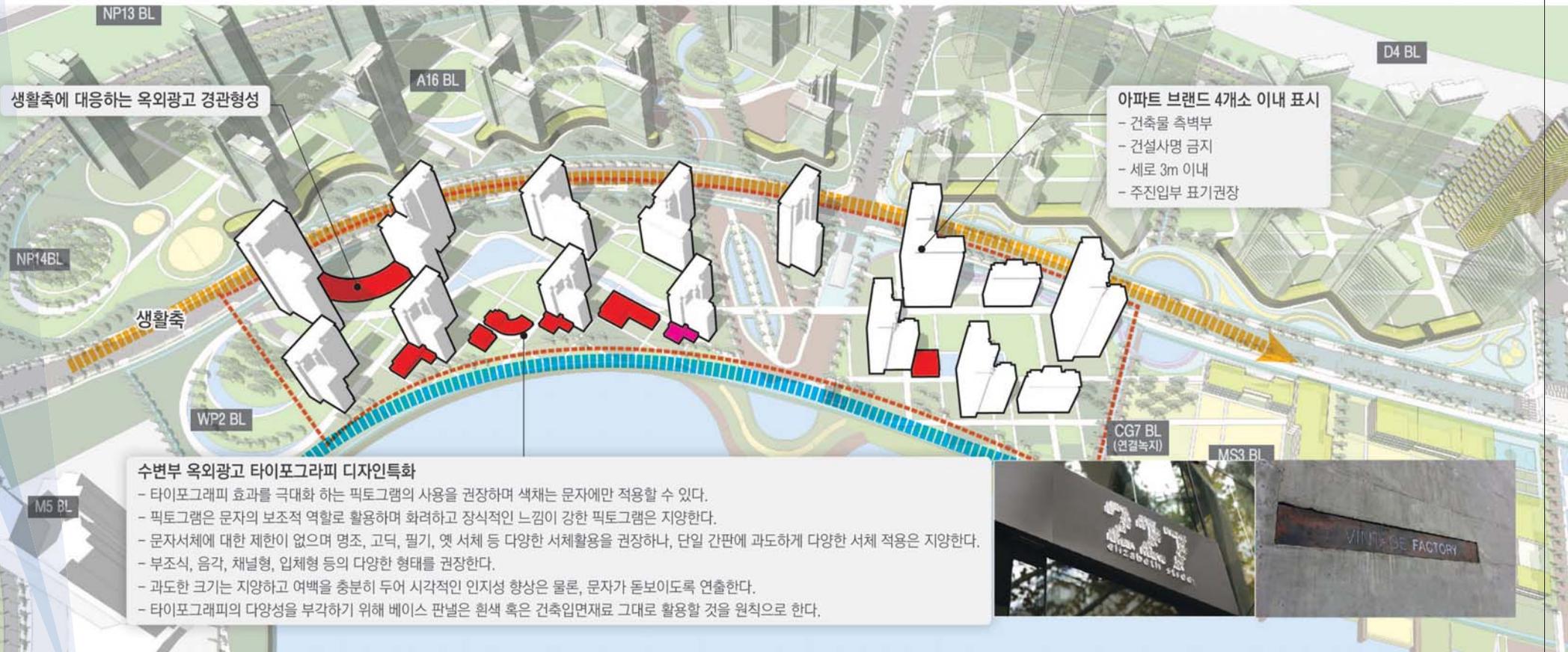


송도랜드마크시티 A15 BL

### 옥외광고물 가이드라인 Outdoor Advertisement Guideline

#### ② 생활축 옥외광고물 지침

- 생활축의 옥외광고물은 자연성을 강조한 느낌의 소재를 적극 활용할 것을 권장한다.
- 생활환경과 조화로운 미니멀한 디자인을 권장하며 건축물 외관과 조화로운 광고물 디자인을 적용한다.
- 옥외광고물 강조재료는 색채가이드라인 재료특화 가이드라인을 적용하여 건축물과 조화로운 경관형성을 유도한다.



생활축에 대응하는 옥외광고 경관형성

아파트 브랜드 4개소 이내 표시

- 건축물 축벽부
- 건설사명 금지
- 세로 3m 이내
- 주진입부 표기권장

수변부 옥외광고 타이포그래피 디자인특화

- 타이포그래피 효과를 극대화 하는 픽토그램의 사용을 권장하며 색채는 문자에만 적용할 수 있다.
- 픽토그램은 문자의 보조적 역할로 활용하며 화려하고 장식적인 느낌이 강한 픽토그램은 지양한다.
- 문자서체에 대한 제한이 없으며 명조, 고딕, 필기, 옛 서체 등 다양한 서체활용을 권장하나, 단일 간판에 과도하게 다양한 서체 적용은 지양한다.
- 부조식, 음각, 채널형, 입체형 등의 다양한 형태를 권장한다.
- 과도한 크기는 지양하고 여백을 충분히 두어 시각적인 인지성 향상은 물론, 문자가 돋보이도록 연출한다.
- 타이포그래피의 다양성을 부각하기 위해 베이스 판넬은 흰색 혹은 건축입면재료 그대로 활용할 것을 원칙으로 한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(옥외광고물)

## A15 block

송도랜드마크시티 A15 BL 옥외광고물 가이드라인  
Outdoor Advertisement Guideline

### ② 유형별 지침

#### ① 가로형 간판

구분	설치기준
위치	건축설계 시 입면디자인에 반영하여 광고물 설치 범위를 지정한다.
수량	1업소 1개 원칙으로 하며, 꼭각부의 건물이 경우 총 2개까지 설치가능하다.
규격	가로의 폭은 해당 업소의 80% 이내로 한다.
색채	바탕색은 층별 유사색으로 통일하고 저채도의 색을 사용한다.
	동일 건물 내에서 3색 이상의 색변화를 금지한다.
	가독성을 위해 입체문자의 입면 색채와 Depth 색채를 다르게 적용한다.
재질	무채색 계열의 색상은 명도, 채도와 관계없이 사용이 가능하다.
재질	동일 건물 내에서는 동일 재료를 사용하며, 건축입면의 재질을 반영한다.
서체	서체색은 건물색 및 바탕색과 조화롭게 적용한다.
	상호 CI 색은 지역별 지정색채와 유사색 사용을 권장한다.
조명	네온, 전광, 점멸 등의 방법을 금지한다.
	채널 백라이트 조명 및 간접조명 사용을 권장한다.

#### ② 지주이용 간판

구분	설치기준
위치	보도경계선에서 50cm 이상, 보도가 부재한 장소는 차도경계선에서 100cm 이상 거리를 두어 설치한다. 주변이나 통행에 방해가 되지 않는 곳에 지주를 이용하여 설치한다. 출입구 벽면에 부착형으로 설치할 수 있다.
수량	건축면적 3,000㎡ 이상의 단일건물에 한하여 1개를 설치할 수 있다.
규격	높이는 5m이내, 폭 2m 이내, 두께 0.3m 이내로 설치한다.( 기존 고시 보다 완화)
형태	권역의 이미지를 모티브로 활용하고, 동일 건물 내에서 동일하게 적용한다.
색채	건축물 입면 재질 색과 조화되는 색채를 사용한다. 바탕색은 검정계열의 무채색, 업소별 바탕색은 흰색으로 한다.
재질	건축 입면의 재질 을 반영하고, 동일 건물내에서는 동일 재료를 사용한다.
서체	업소별 광고물 세로폭의 1/2 이내 크기로 서체를 적용한다.
조명	업소 별 고유 서체 색을 사용한다.
	고유 서체가 없는 경우, 동일 서체를 통일하여 사용하고 업종 유형에 따른 픽토그램과 추수, 및 상호주소 등을 기입한다.
조명	내부조명 또는 간접조명 방식을 사용한다. 네온, 전광, 점멸 등의 방법은 금지한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

## A16 block

송도랜드마크시티 A16 BL

**도시건축 가이드라인**  
 Urban Architecture Guideline

### 1 기본지침

#### ① SLC A지구 건축물 기본방향

- Open View: 경관 목표인 Open Gate 형성을 위해 자연경관요소에 대한 시각적 개방감을 형성한다.
- Rhythmical Skyline: 경관 목표인 Silhouette Scene 형성을 위한 리듬감있는 스카이라인을 형성한다.
- Unity Vista: 간결한 형태의 건축물을 통해 개별 건축물보다는 지구 전체의 조화를 유도한다.

#### ② 경관권역: G - Eco Zone 기본방향

- A16 BL은 Green 권역의 Eco 존에 해당된다.
- 인접 공원녹지와 연계한 대형 오픈스페이스를 조성한다.
- 사운드 스케이프 도입을 통한 안락한 주거환경을 조성한다.

#### ③ 기본방향에 따른 공통 지침

- Open View / Rhythmical Skyline / Unity Vista를 기본원칙으로 A16 BL 건축물 경관계획 시 최우선 사항으로 고려한다.
- Open View 형성을 위해 배후도시 및 자연환경에 대한 통경구간을 고려하여 건축물을 배치하고 형태를 계획한다.
- Rhythmical Skyline 형성을 위해 동일 블록 내에 인접건축물 간의 높이 변화를 부여하여 변화감 있는 스카이라인을 형성한다.
- Unity Vista 및 A지구 전체의 경관 이미지 형성을 위해 해당 권역별 경관적 특성의 위계를 설정하여 건축물을 계획한다.
- 지표동을 제외한 해당권역간의 건축물의 형태적 변화를 최소화하여 공간의 통일감을 형성한다.

#### ④ 친환경 건축물 지침

- 페인트, 카펫, 벽지 등 새집증후군을 유발하는 휘발성유기화합물(VOC)의 함유량이 낮은 자재 사용을 권장한다.
- 효율적인 물 사용을 위해 절약형 수도꼭지 사용 및 생활 하수(grey water)재활용, 빗물활용 시스템 구축을 권장한다.
- 태양광 패널 등의 친환경 에너지 시설 도입을 권장한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

## A16 block

송도랜드마크시티 A16 BL **도시건축 가이드라인**  
Urban Architecture Guideline

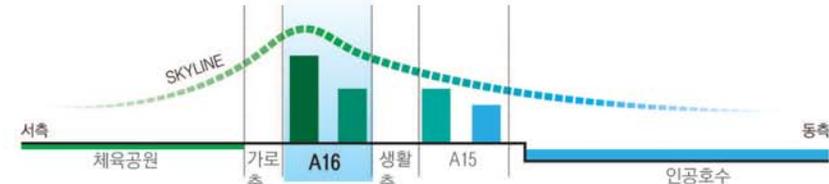
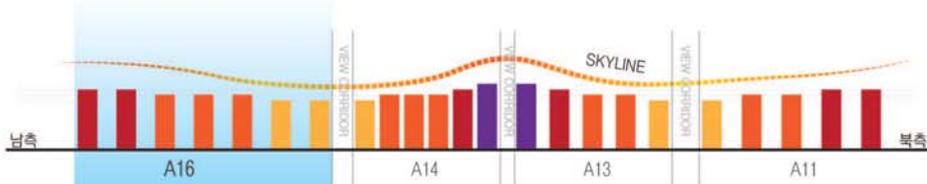
### 2 규모 및 스카이라인

#### 1 Rhythmical Skyline 남북방향

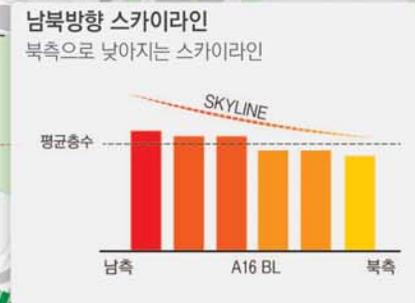
- 동일한 높이의 건축물이 2개동 이상 연속적으로 배치되지 않도록 한다.
- 인접 건축물간의 높이는 평균층수를 기준으로 ±3개층으로 계획한다.
- 동일 건축물내 주동의 장변이 길게 노출되는 건축물은 입면분절 및 높이 변화를 통해 스카이라인의 변화감을 부여한다.

#### 2 Rhythmical Skyline 동서방향

- 가로축에 인접하여 고층형 건축물을 배치한다.
- 생활축을 중심으로 중층형 건축물을 배치한다.



ES3 BL MS2 BL NP13 BL 서측 동측 D3 BL



동서방향 스카이라인  
생활축으로 낮아지는 스카이라인





# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

## A16 block

송도랜드마크시티 A11 BL

도시건축 가이드라인  
Urban Architecture Guideline

### ④ 공동주택 유형 (a : 단변 / b : 장변 / A : 최대장변 / H : 높이)

#### ① 건축물 유형별 정의 및 기준

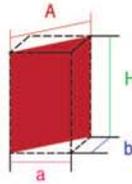
- 공동주택 건축물은 4가지 유형(타워형, 탑상형, 판상형, 복합형)으로 구분하며, 탑상형(혹은 타워형)의 비율은 전체 세대수의 50% 이상으로 한다.

#### ② 복합형 건축 층수 차등적용 기준

- 건축물의 규모에 따른 변화감을 위해 층수 절대값 적용이 아닌 건축물 최고높이에 따른 비율로 적용 ▶ **최고높이에 따른 20~25% 적용 권장**

\*인천경제자유구역 건축위원회 운영기준에 명시되지 않은 사항이므로, 제3조 2항에 따라 "인천광역시 건축위원회 공동주택 건축심의기준" 준용

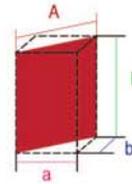
\*동일 주동내 3개층 이상의 차이가 발생할 경우 최고층수를 기준으로 높이를 설정한다  
\*기준에 포함되지 않는 건축물의 경우 경관위원회의 심의에서 정한다.



#### 타워형

각 주호가 하나의 코어를 공유하는 형태

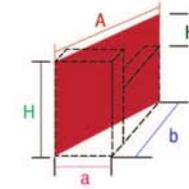
- 1)  $A \leq 50m$
- 2)  $H \geq 2A$  이상(15층 이상)
- 3)  $b \leq 1.2a$  이하



#### 탑상형

각 주호가 하나의 코어를 공유하는 형태 (타워형과 비율이 상이함)

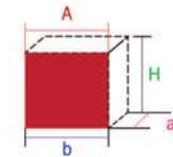
- 1)  $A \leq 50m$
- 2)  $1.5A \leq H < 2A$  이상(15층 이상)
- 3)  $1.2a < b \leq 1.5a$  이하



#### 복합형

2개 이상의 주동이 일정한 각을 이루며 연결하는 형태

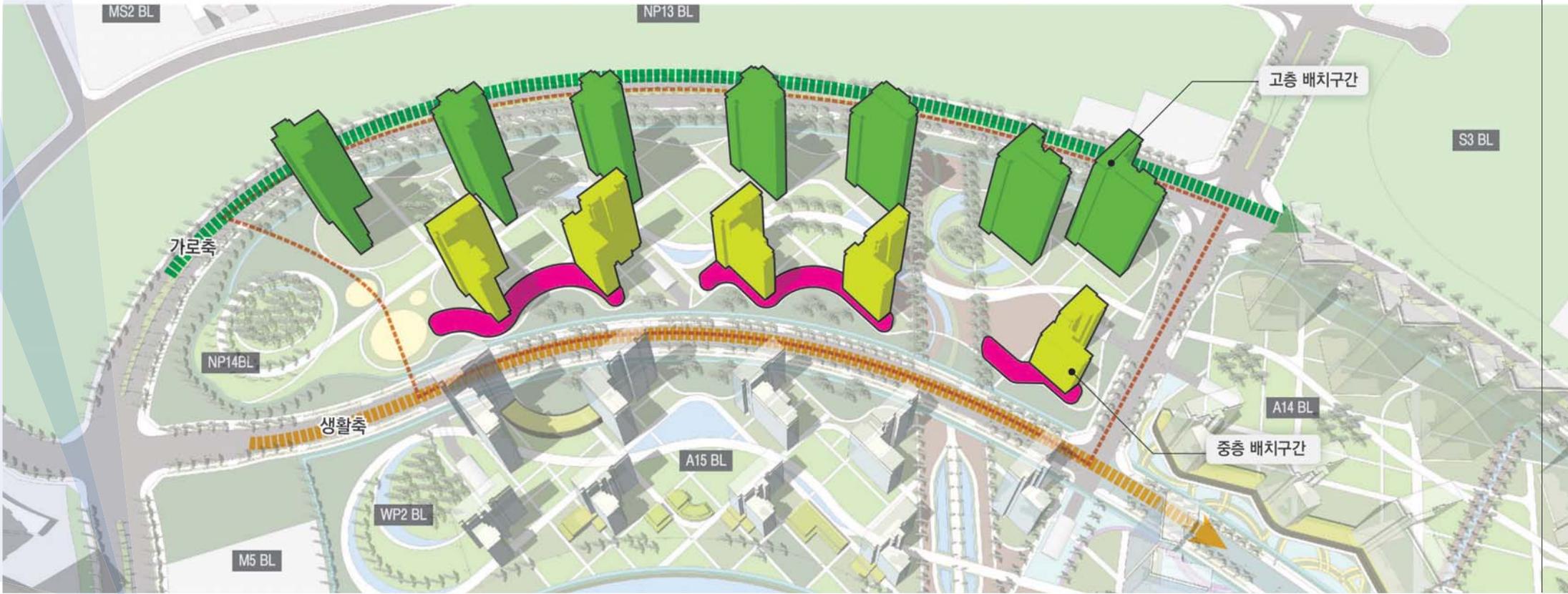
- 1)  $A = 50m$  이하  
(단, 주동들 내 각 주동의 높이차이('H')가 5개층 이상 차이가 날 경우 경관위원회의 심의를 거쳐 완화 (최대 55m로 제한))
- 2)  $b = 1.5a$  이하



#### 판상형

주동들 내 주호가 한곳으로 바라보며 일자형으로 배치된 형태

- 1)  $H = 16$ 층 이상 ▶  $A = 50m$  이하
- 2)  $H = 15$ 층 이하 ▶  $A = 4$ 호 이하
- 3)  $a = b/2$  이하



# 6.1 공동주택 가이드라인(도시건축)

## A16 block

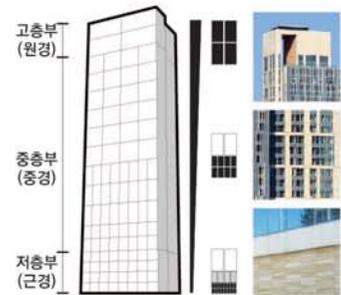
송도랜드마크시티 A16 BL **도시건축 가이드라인**  
Urban Architecture Guideline

### ⑤ 형태 및 외관

#### ① 기본지침

- 건축구조의 변화, 단위세대 유형의 다양화, 매스의 분절 등 입체적 건축입면 디자인을 권장한다.
- 건축물 높이에 따른 입면패턴 스케일의 변화를 권장한다. 특히, 저층부는 작은 스케일의 입면패턴 적용을 권장한다.
- 작은 스케일 입면패턴 디자인 시 색채·재료의 과도한 대비는 지양하고, 동일 혹은 유사 색채·재료 사용을 권장한다.
- 원·중·근경을 고려하여, 조망거리별 단계적 입면(Main Facade, Sub Facade, Base Pattern)패턴을 구성한다.

#### a) 높이에 따른 입면패턴 스케일 변화 예시



#### b) 위계에 따른 입면 적용 원칙



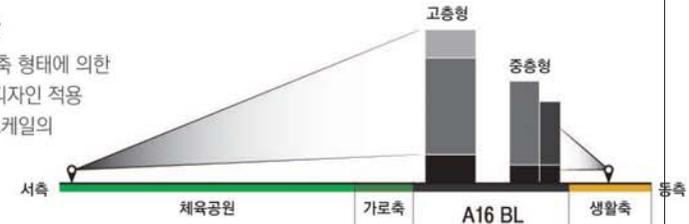
#### ② Active Zone 경관이미지 반영

- 수평적 패턴 강조를 통한 시각적인 편안함을 연출한다.
- 시각적 즐거움을 유도하는 리듬감 있는 수평패턴을 적용한다.
- 형태적 구조의 변화를 통한 입체적 패턴을 권장한다.



#### ③ 규모 및 입지환경에 따른 외관 차별화

- 고층형 : 원경 및 차량 속도를 고려한 건축 형태에 의한 입면 강조 또는 독자적 Identity가 강한 디자인 적용
- 중층형 : 보행자를 고려한 저층부 휴먼스케일의 입면 적용 또는 독자적 구성보다는 군으로서의 디자인 적용



#### ④ 건축물 상층부 특화

- 아파트 주동: 옥상녹화 혹은 옥탑부 디자인특화
- 부대복리시설: 옥상부 녹화 및 휴게, 커뮤니티공간 활용



#### ⑤ 태양광 패널 설치 시

- 친환경 단지실현을 위한 태양광 패널 등의 친환경 재료사용을 권장한다.
- 경관의 위해를 방지하기 위해 휴먼스케일에서 조망이 되지 않는 옥상부 설치를 권장한다.
- 단, 부득이 건축물 입면에 설치할 경우 입면패턴과 조화로운 디자인으로 패턴화 할 것을 권장한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(오픈스페이스)

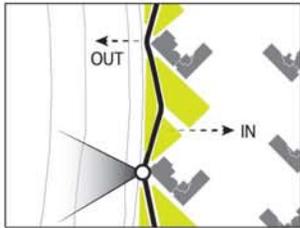
## A16 block

송도랜드마크시티 A16 BL

**오픈스페이스** 가이드라인  
Urban Architecture Guideline

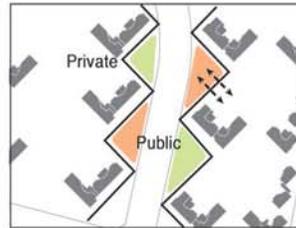
### 1 기본지침

#### ① 가로축(In-Out Space)



- 가로축에 밀집식재를 통해 도시숲을 형성한다.
- IN-OUT 형태의 순환형 조깅트랙을 조성하고 통경축과 연계한 시각적 개방구역을 설정한다.
- 개방구역에서 녹지공간을 조망할 수 있는 조망 및 휴게시설 등을 계획한다.

#### ② 생활축(Semi Public Space)



- 생활축을 따라 민간과 공공공간의 공유공간인 반공적공간을 형성한다.
- Active Zone의 성격을 담아 활력있는 커뮤니티 경관을 형성한다.
- 투과형 경계부 형성을 통해 Private과 Public 공간경계의 단절감을 완화한다.
- 운동시설 및 커뮤니티 시설 등의 연속적인 배치를 통한 다양한 유형의 외부공간을 형성한다.

#### ③ 탄소배출 및 미세먼지 발생 최소화

- 보행환경 구축 및 자전거 도로 조성으로 차량에 의한 탄소배출 및 미세먼지 발생을 최소화한다.
- 보행 및 자전거이용에 불편이 없도록 충분한 휴게 공간 조성 및 각 건물별 자전거 보관대를 설치한다.
- 충분한 녹지공간 확보를 통해 CO2 배출을 줄이고 열섬현상을 완화하여 쾌적한 생활환경을 조성한다.
- 도시 내 수경시설의 도입으로 미세먼지를 조절하여 대기의 질을 향상시킨다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(오픈스페이스)

## A16 block

송도랜드마크시티 A16 BL

**오픈스페이스** 가이드라인  
Urban Architecture Guideline

### ② 특화공간

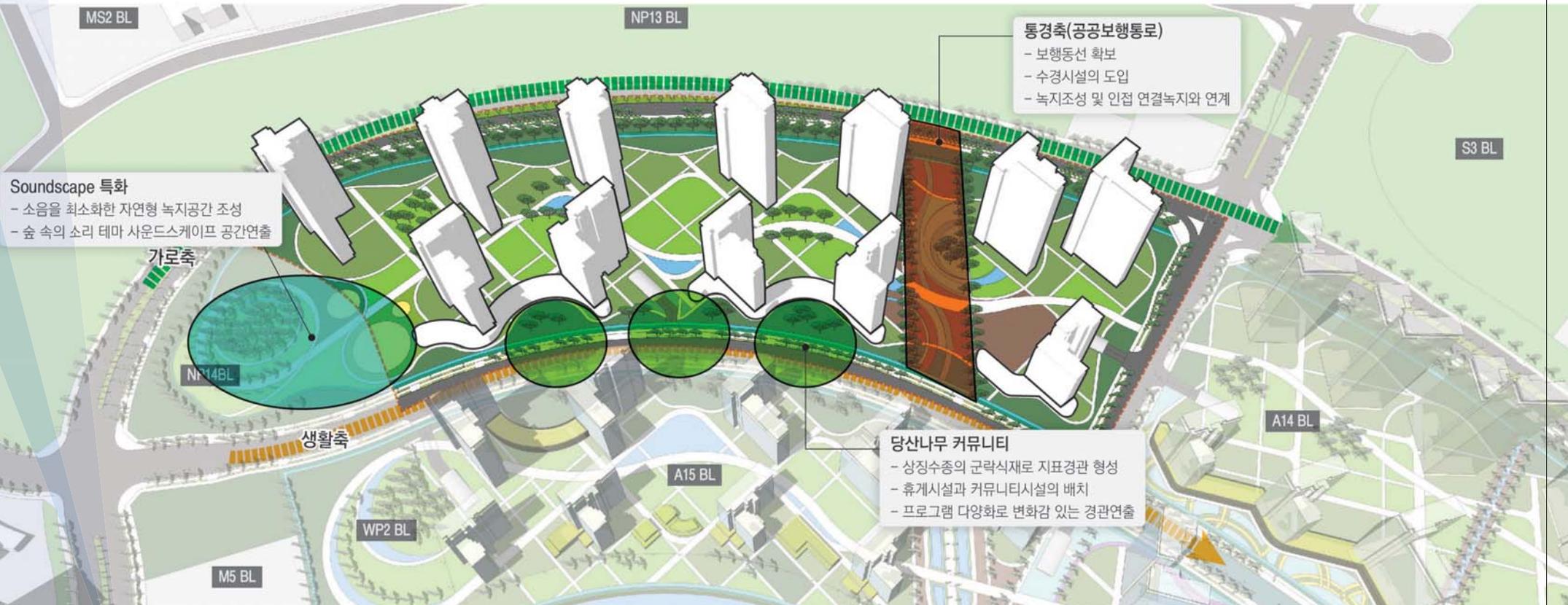
#### ① 당산나무 커뮤니티

- 옛 당산나무를 중심의 마을 커뮤니티에서 착안한 경관을 형성한다.
- 상징수종(대형)을 군락식재하여 지표적 경관을 형성한다.
- 다양한 초화류와 풍부한 녹음으로 자연형 커뮤니티 공간을 조성한다.
- 휴게시설과 커뮤니티 시설을 집중 배치하고 다양한 공간 프로그램을 도입한다.



#### ② Soundscape 특화

- 숲속의 소리를 테마로 하여, 계절과 시간에 따라 다양한 숲의 소리를 연출한다.
- 공원과 단지경계를 통합하여 단절감을 최소화 한다.
- 인공시설은 최소화 하여 비우고, 다양한 식재와 수종으로 공간을 형성하도록 한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(색채)

## A16 block

송도랜드마크시티 A16 BL

색채 가이드라인  
Urban Color Guideline

### 1 기본지침

#### 1 기본방향

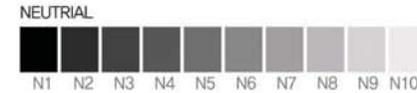
- A지구 컨셉인 'THE WHITE CANVAS CITY' 의 건강하고 활력있는 친환경 도시이미지를 강조한 색채환경을 구현한다.
- 색채심리학과 색채치료 기법을 활용하여 건강하고 활력있는 색채계획 수립한다.
- 색채는 명쾌하고 심플하게 적용한다.
- A지구 전체에 걸쳐 공통 주조색은 white, 보조색은 Dark gray를 적용한다.
- IFEZ 경관계획에 따라 만셀 색체계를 사용한다.

#### 2 색채범위

- 대상지 주조색은 'White' 계열의 색을 사용한다.
- 보조/강조색은 권역상징색 및 블록(조닝)상징색의 유사계열 색상 사용을 권장한다.
- 주조색 / 보조색 / 강조색의 명도 및 채도 적용 범위는 아래 표와 같다.



- 무채색의 사용범위는 N1 ~ N10으로 지정한다.

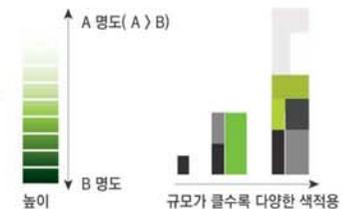


- 배색비는 주조색 / 보조색 / 강조색 각 7:2:1의 비율로 구성한다
- 주조색과 강조색(보조색)의 2색구성일 경우는 7:3의 비율을 권장한다.



#### 3 높이와 규모에 따른 색채적용원칙

- 색채적용대상의 높이에 따라 높을수록 고명도, 낮을수록 저명도로 적용하여 시각적 안정감과 균형감을 유도한다.
- 색채적용대상의 규모가 작을수록 적용색채의 수가 낮고 규모가 클수록 적용색채의 수가 다양하도록 한다. 단, 색상은 유사계열의 색상사용을 권장한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(색채)

## A16 block

송도랜드마크시티 A16 BL **색채 가이드라인**  
Urban Color Guideline

### 2 상징색채

#### 1 권역보조색

- 권역상징색은 인공색채 보다 자연녹지 등의 천연색채 활용을 권장한다.
- 권역상징색은 명도, 채도, 색상 범위조절을 통해 보조색으로 다양하게 적용할 것을 권장한다.



#### 2 A16 BL 상징색(Eco Zone 상징색)

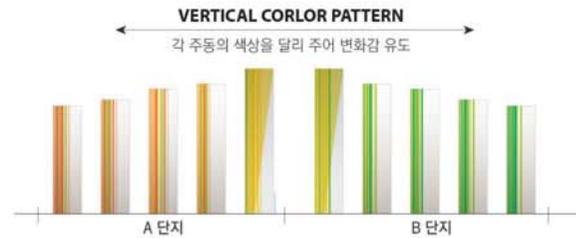
- 블록상징색은 건축물, 시설물의 강조색으로 활용할 것을 권장한다.
- 적용범위: 아파트 입면, 가로시설



### 3 색채특화

#### 1 버티컬 컬러 패턴

- 고층배치구간 주동은 횡적인 색상변화를 유도하여 빠른속도에서의 경관변화를 유도한다.
- 색상은 조닝 상징색을 기준으로 하여 단지내 변화감을 연출한다.



1YG 5G



MS2 BL

NP13 BL

S3 BL

가로축

NP14BL

생활축

A15 BL

WP2 BL

M5 BL

#### 2 재료특화

- 시각적 복잡성을 내포한 자연패턴 및 입체감이 강조되는 재료를 통해 재질감을 극적으로 표현한다.
- 자연재 적용의 경우 재료 본연의 색채를 권장하나 가공이 가능한 범위내에서 흰색 혹은 조닝상징색채를 적용한다.
- 재료의 패턴은 불규칙한 자연패턴을 권장한다.



# 6.1 공동주택 가이드라인(야간경관)

## A16 block

송도랜드마크시티 A16 BL

야간경관 가이드라인  
Nightscape Guideline

### 1 기본지침

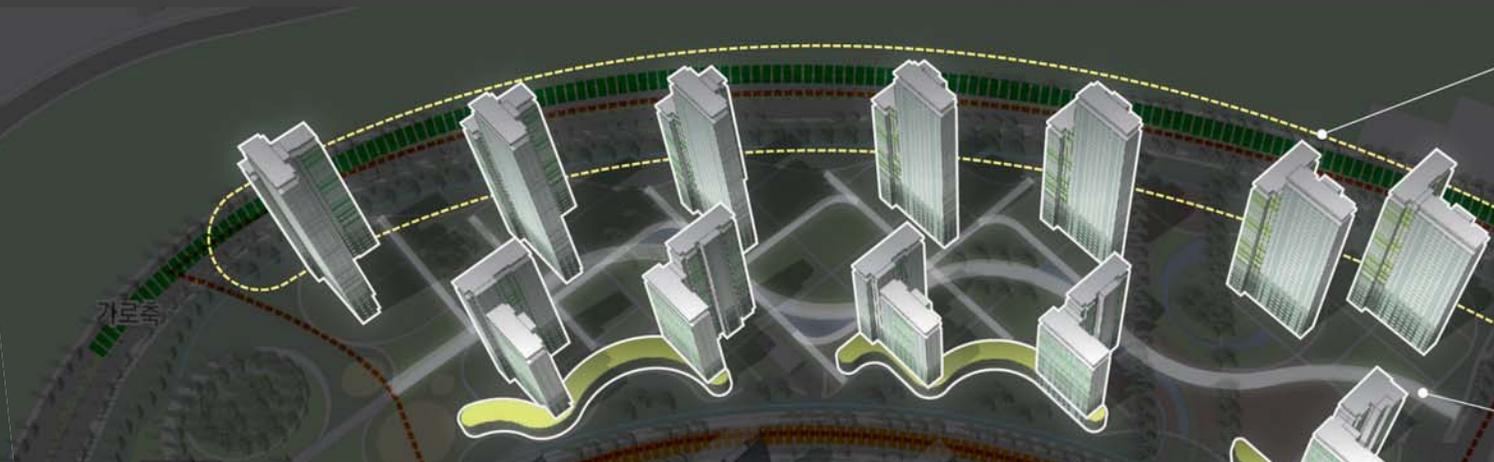
#### ① No stress Night 지침

- 빛확산 및 눈부심의 최소화를 위해 경관조명의 직접조명방식은 금지하며 간접조명방식을 적용한다.
- 전반확산형 조명기구의 사용은 지양한다.
- 상향 조명은 지양하고 하향 조명을 사용하여 빛의 확산을 최소화 한다.
- 상향광 완전차단형(Cut off)의 조명기구 설치로 누출광에 의한 장애광을 최소화한다.



#### ② Open Night 지침

- 유충성이 낮은 조명기구 설치로 불쾌감을 해소하고, 야간활동이 이루어지는 주요공간에 조명을 설치한다.
- 에너지 효율이 높은 고효율 조명기구의 도입하여 에너지를 절약한다.
- 시간대별 제어가 가능토록 하여 야간활동에 대응하도록 한다.
- 빛 소외지역 발생을 최소화하고, 방법 및 안전을 위한 조명시설을 도입하여 안전한 야간환경을 구축한다.



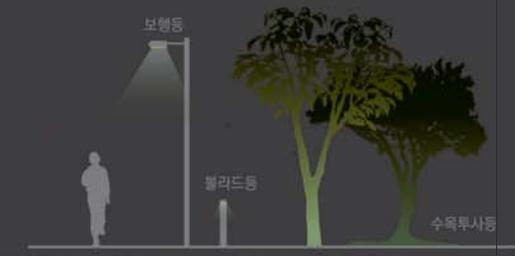
#### ④ Light Safety Zone

- 차량에 의한 빛이 주거로 침투하는 것을 막도록 수목림을 활용하고 산책로 위주로 조명을 설치한다



#### ⑤ 주요 보행동선에 야간활동조명 계획

- 풍부한 수목과 보행로를 중심으로한 다양한 조명연출과 야간의 안전한 보행환경을 위한 안전조명으로 야간활동을 지원한다.



#### ③ 활동시간대를 고려한 빛의 운영

- 생태계의 도심 내 사람들의 시간대별 활동량 변화에 대응하는 조명제어로 불필요한 에너지 소모 및 빛공해를 최소화한다.

- 1 레벨: 일출 ~ 22:00 | 활동량이 가장 많은 시간대
- 2 레벨: 22:00 ~ 01:00 | 활동량이 감소하는 시간대
- 3 레벨: 01:00 ~ 일출 | 활동량이 거의 없는 시간대

#### 건축물

- 코어, 계단실 조명 1 2 3
- 필로티 조명 1 2 3
- 동 입구조명 1 2 3
- 옥외광고물 1 2
- 벽부등 1
- 상층부 경관조명 1

#### 외부공간

- 보안등 1 2 3
- 문주등 1 2 3
- 블러드 1 2 3
- 바닥등 1
- 수중등 1
- 수목등 1
- 정원등 1
- 열주등 1

#### 공공공간

- 가로등 1 2 3
- 보행등 1 2 3
- 조형물 투사등 1 2
- 수목등 1
- 바닥등 1

건축물 내부 조명 및 옥외광고 조명 활용

# 6.1 공동주택 가이드라인(야간경관)

## A16 block

송도랜드마크시티 A16 BL

야간경관 가이드라인  
Nightscape Guideline

### ② 야간경관 특화 지침

#### ① Community Axis Light therapy

- 생활축은 색채심리적으로 안정감을 제공하고 세로토닌 호르몬 분비를 촉진하는 푸른빛의 야경을 연출한다.
- 연색성이 높은 조명기구(Ra≥85 권장)를 사용한다.
- 주조명: 가로등, 보행등과 같은 주 조명은 5000K 이상으로 하여 푸른빛이 감돌 수 있는 기본 환경을 제공하고, 태양광에 가장 근접한 색온도로 눈의 피로를 최소화 한다.
- 연출조명: 볼라드등, 열주등 및 바닥매입등 등의 야경연출 조명기구의 색은 조명색채 선호도 조사결과에 따라 Cyan, Green, Blue를 연출색으로 사용한다.
- 과도한 원색사용과 높은 휘도대비는 지양하고 은은한 조명빛을 연출한다.
- 피사체를 투사하는 연출방식으로 조명자체보다 공간 및 시설 중심의 야경을 연출한다.

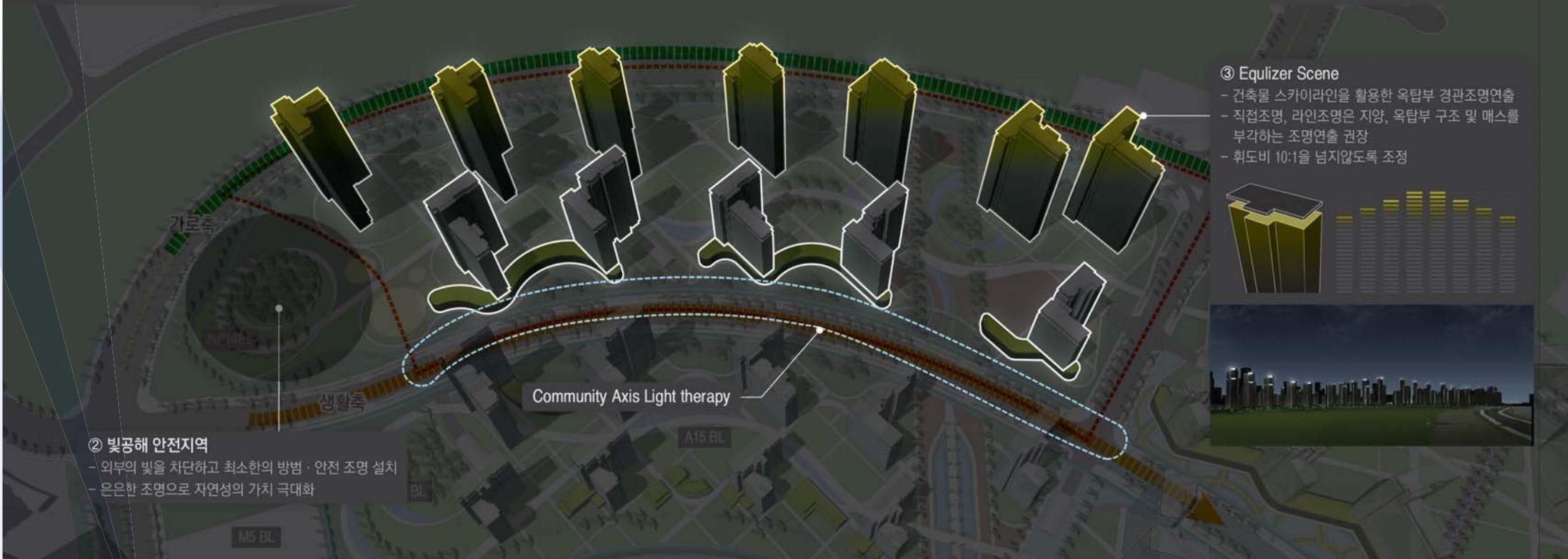
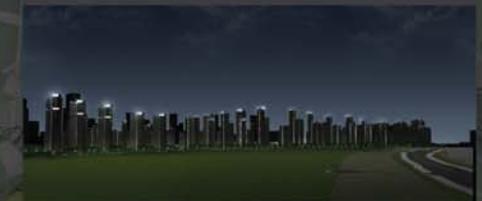


#### ② 빛공해 안전지역

- 외부의 빛을 차단하고 최소한의 방법 · 안전 조명 설치
- 은은한 조명으로 자연성의 가치 극대화

#### ③ Equilizer Scene

- 건축물 스카이라인을 활용한 옥탑부 경관조명연출
- 직접조명, 라인조명은 지양, 옥탑부 구조 및 매스를 부각하는 조명연출 권장
- 휘도비 10:1을 넘지않도록 조정



# 6.1 공동주택 가이드라인(옥외광고물)

## A16 block

송도랜드마크시티 A16 BL

### 옥외광고물 가이드라인 Outdoor Advertisement Guideline

#### ① 기본지침

##### ① 일반사항

- 설치위치를 각 층별로 통일하여 시각적인 균형감과 안정감을 제공한다.
- 1업소 1개 원칙을 준용하되, 곡각부의 건물인 경우는 총 2개 까지 설치가 가능하다.
- 건축 입면파사드와 일체화된 옥외광고물 디자인으로 조화로우를 유도한다.
- 아파트 브랜드 표시는 단지 내 4개소 이내(건설사명 금지), 세로 3m 이내로 표시할 수 있으며, 시인성과 상징성을 위해 주출입부 또는 단지 곡각부 표기를 권장한다.
- 형광 및 네온의 설치를 금지하며 조명은 간접조명방식을 적용한다.
- 1층부는 어닝 등을 설치할 수 있다.
- 보도를 점유하는 이동식 간판 설치 및 돌출간판 및 세로형 간판, 전면유리(커튼월) 등의 광고물은 원칙적으로 금지한다.



##### ② 생활축 옥외광고물 지침

- 생활축의 옥외광고물은 자연성을 강조한 느낌의 소재를 적극 활용할 것을 권장한다.
- 생활환경과 조화로운 미니멀한 디자인을 권장하며 건축물 외관과 조화로운 광고물 디자인을 적용한다.
- 옥외광고물 강조재료는 색채가이드라인 재료특화 가이드라인을 적용하여 건축물과 조화로운 경관형성을 유도한다.

MS2 BL

NP13 BL

S3 BL

가로축

아파트 브랜드 4개소 이내 표시

- 건축물 축벽부
- 건설사명 금지
- 세로 3m 이내
- 주출입부 표기권장

생활축

A15 BL

A14 BL

자연·녹지경관과 조화로운 옥외광고디자인 적용

WP2 BL

M5 BL

# 6.1 공동주택 가이드라인(옥외광고물)

## A16 block

송도랜드마크시티 A16 BL 옥외광고물 가이드라인  
Outdoor Advertisement Guideline

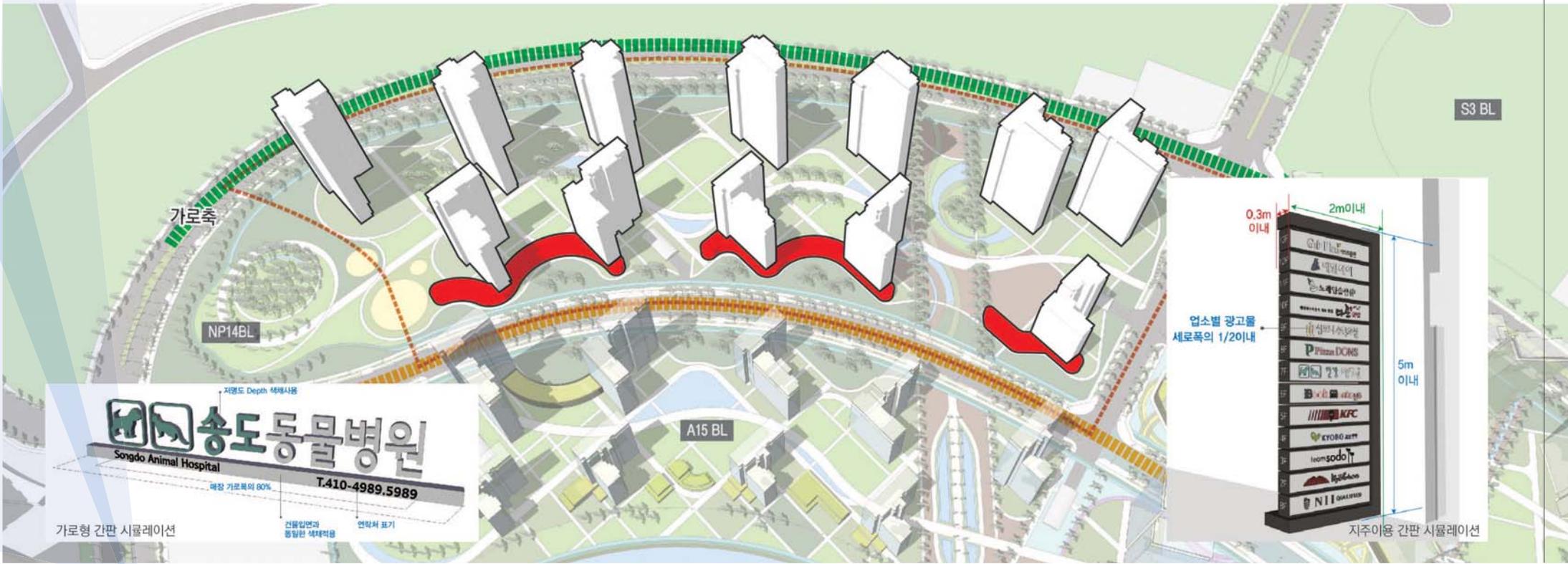
### ② 유형별 지침

#### ① 가로형 간판

구분	설치기준
위치	건축설계 시 입면디자인에 반영하여 광고물 설치 범위를 지정한다.
수량	1입소 1개 원칙으로 하며, 꼭각부의 건물이 경우 총 2개까지 설치가능하다.
규격	가로의 폭은 해당 업소의 80% 이내로 한다.
색채	바탕색은 층별 유사색으로 통일하고 저채도의 색을 사용한다.
	동일 건물 내에서 3색 이상의 색변화를 금지한다.
	가독성을 위해 입체문자의 입면 색채와 Depth 색채를 다르게 적용한다.
재질	무채색 계열의 색상은 명도, 채도와 관계없이 사용이 가능하다.
재질	동일 건물 내에서는 동일 재료를 사용하며, 건축입면의 재질을 반영한다.
서체	서체색은 건물색 및 바탕색과 조화롭게 적용한다.
조명	상호 CI 색은 지역별 지정색채와 유사색 사용을 권장한다.
	네온, 전광, 점멸 등의 방법을 금지한다.
조명	채널 백라이트 조명 및 간접조명 사용을 권장한다.

#### ② 지주이용 간판

구분	설치기준
위치	보도경계선에서 50cm 이상, 보도가 부재한 장소는 차도경계선에서 100cm 이상 거리를 두어 설치한다. 주변이나 통행에 방해가 되지 않는 곳에 지주를 이용하여 설치한다. 출입구 벽면에 부착형으로 설치할 수 있다.
수량	건축연면적 3,000㎡ 이상의 단일건물에 한하여 1개를 설치할 수 있다.
규격	높이는 5m이내, 폭 2m 이내, 두께 0.3m 이내로 설치한다.( 기존 고시 보다 완화)
형태	권역의 이미지를 모티브로 활용하고, 동일 건물 내에서 동일하게 적용한다.
색채	건축물 입면 재질 색과 조화되는 색채를 사용한다. 바탕색은 검정계열의 무채색, 업소별 바탕색은 흰색으로 한다.
재질	건축 입면의 재질 을 반영하고, 동일 건물내에서는 동일 재료를 사용한다.
서체	업소별 광고물 세로폭의 1/2 이내 크기로 서체를 적용한다.
조명	업소 별 고유 서체 색을 사용한다. 고유 서체가 없는 경우, 동일 서체를 통일하여 사용하고 업종 유형에 따른 픽트그램과 층수, 및 상호주소 등을 기입한다. 내부조명 또는 간접조명 방식을 사용한다. 네온, 전광, 점멸 등의 방법은 금지한다.



# 6.2 교육시설 가이드라인(도시건축)

## MS3 block

송도랜드마크시티 MS3 BL

**도시건축 가이드라인**  
 Urban Architecture Guideline

### 1 기본지침

#### ① SLC A지구 건축물 기본방향

- Open View: 경관 목표인 Open Gate 형성을 위해 자연경관요소에 대한 시각적 개방감을 형성한다.
- Rhythmical Skyline: 경관 목표인 Silhouette Scene 형성을 위한 리듬감있는 스카이라인을 형성한다.
- Unity Vista: 간결한 형태의 건축물을 통해 개별 건축물보다는 지구 전체의 조화를 유도한다.

#### ② 경관권역: B - Edu Zone 기본방향

- MS3 BL은 Blue 권역의 Edu 존에 해당된다.
- 저층 건축물 입지에 따라 형성된 랜드마크 존으로, 상징적인 경관이미지를 형성한다.
- 인접한 교육 시설 및 문화시설을 고려하여 창의적이고 안전한 환경을 조성한다.

#### ③ 기본방향에 따른 공통 지침

- Open View / Rhythmical Skyline / Unity Vista를 기본원칙으로 MS3 BL 건축물 경관계획 시 최우선 사항으로 고려한다.
- Open View 형성을 위해 배후도시 및 자연환경에 대한 통경구간을 고려하여 건축물을 배치하고 형태를 계획한다.
- Rhythmical Skyline 형성을 위해 동일 블록 내에 인접건축물 간의 높이 변화를 부여하여 변화감 있는 스카이라인을 형성한다.
- Unity Vista 및 A지구 전체의 경관 이미지 형성을 위해 해당 권역별 경관적 특성의 위계를 설정하여 건축물을 계획한다.
- 지표동을 제외한 해당권역간의 건축물의 형태적 변화를 최소화하여 공간의 통일감을 형성한다.

#### ④ 친환경 건축물 지침

- 페인트, 카펫, 벽지 등 새집증후군을 유발하는 휘발성유기화합물(VOC)의 함유량이 낮은 자재 사용을 권장한다.
- 효율적인 물 사용을 위해 절약형 수도꼭지 사용 및 생활 하수(grey water)재활용, 빗물활용 시스템 구축을 권장한다.
- 태양광 패널 등의 친환경 에너지 시설 도입을 권장한다.



# 6.2 교육시설 가이드라인(도시건축)

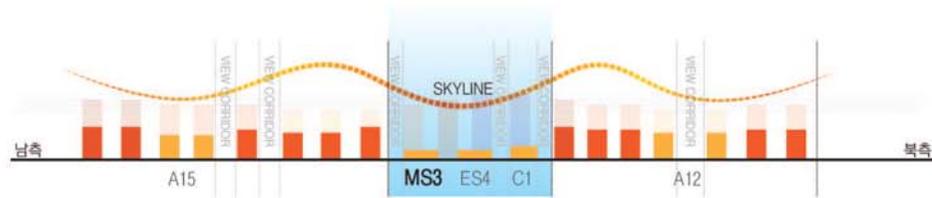
## MS3 block

송도랜드마크시티 ES4 BL **도시건축 가이드라인**  
Urban Architecture Guideline

### 2 규모 및 스카이라인

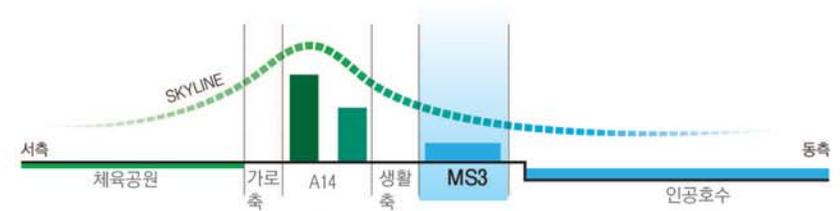
#### ① Rhythmical Skyline 남북방향

- 건축물 최고높이는 50m 이하로 한다.
- 건축물 높이차를 계획하여, 스카이라인에 변화감을 부여한다.



#### ② Rhythmical Skyline 동서방향

- 수변을 향해 낮아지는 건축물 스카이라인 계획을 수립한다.



# 6.2 교육시설 가이드라인(도시건축)

## MS3 block

송도랜드마크시티 MS3 BL

**도시건축 가이드라인**  
 Urban Architecture Guideline

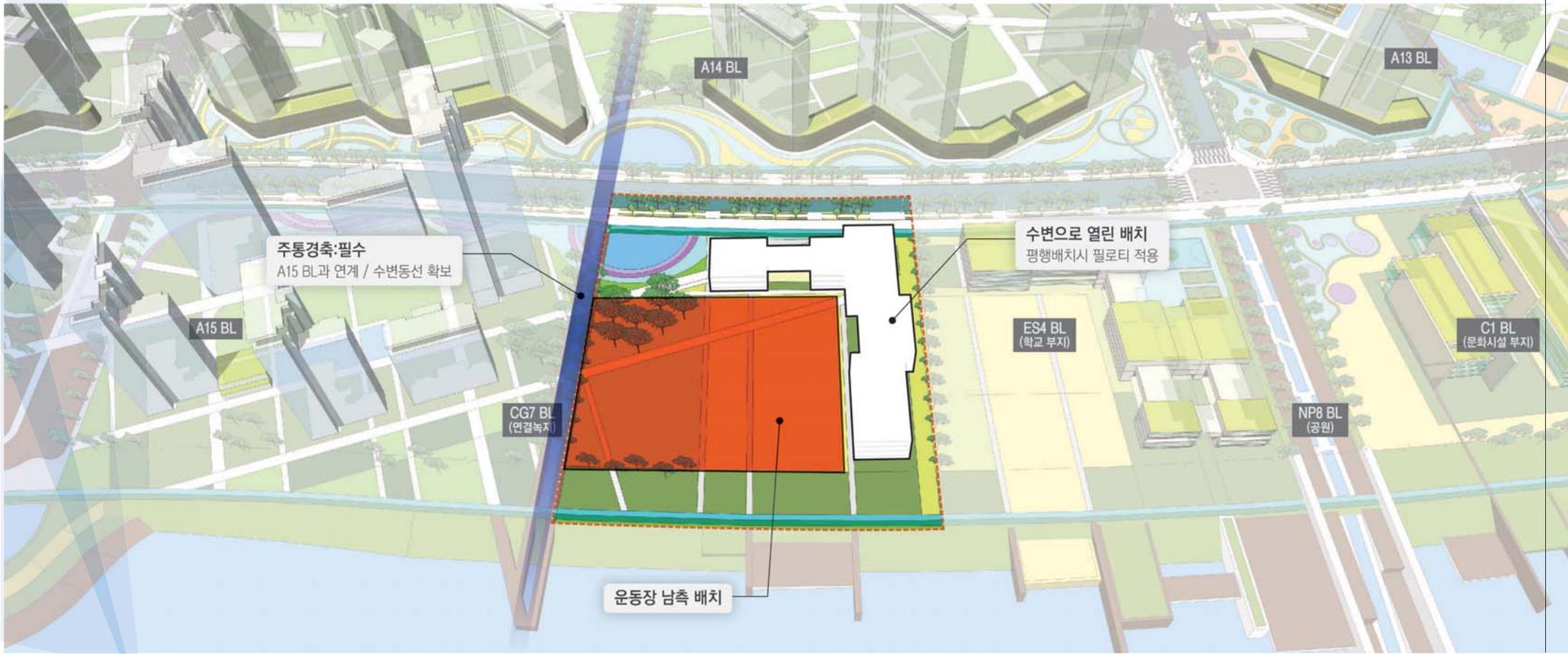
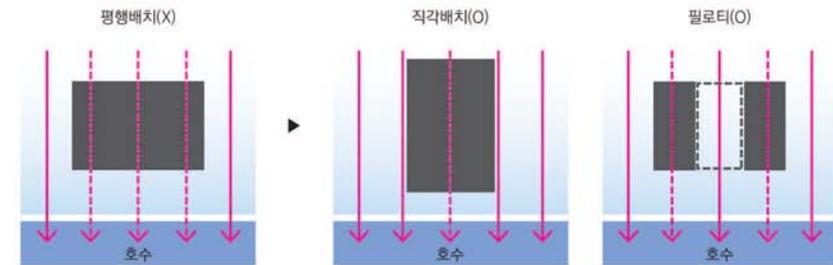
### ③ 배치

#### ① 수변으로 열린 배치 실현

- 수변축과의 평행 배치를 최소화하여, 수변으로 열린 시각적 통경구간을 최대한 확보한다.
- 통경구간의 조망대상은 녹지에서 수변방향을 원칙으로하며, 주요 조망대상\*은 다음과 같다.  
\*조망대상 : 인천대교, 인천타워, 국제업무지구(Red Carpet Zone+ Blue Carpet Zone)
- 건축물이 부득이하게 수변축과 평행하게 배치될 경우, 필로티 등을 통해 시각적 개방감을 형성한다.
- 건축물 전면부를 수변으로 향하도록 배치한다.

#### ② 오픈스페이스 확보

- 충분한 오픈스페이스를 확보하되, 남측에 배치하여 일조권을 보장한다.
- 주차장 및 주차출입구 등 오픈스페이스를 공동으로 활용하여, 토지이용의 효율성을 높인다.



# 6.2 교육시설 가이드라인(도시건축)

## MS3 block

송도랜드마크시티 MS3 BL

도시건축 가이드라인  
Urban Architecture Guideline

### ⑤ 형태 및 외관

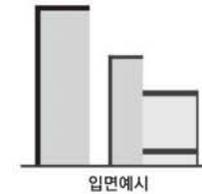
#### ① 기본지침

- 독특하고 우수한 디자인의 공공건축물을 도입하여 장소적 랜드마크를 형성한다.
- 입면 형태 및 패턴 적용 시, 구조 및 매스분절을 우선 적용하며 불필요한 장식적 요소는 최소화 한다.
- 수변부에 커튼월 등을 사용하여 수변으로의 개방감을 형성한다.
- 아파트에서 건축물 옥상부가 쉽게 조망되므로 옥상부에 냉각탑 등 건축설비가 노출되지 않도록 하고, 옥상부 디자인을 필수로 한다.



#### ② Edu Zone 경관이미지 반영

- 수직과 수평에 의한 엷지 패턴을 통해 면적인 입면을 연출한다.
- 면적 요소를 통한 입체감으로 개방감을 유도한다.
- 형태적 구조의 변화를 통한 입체적 패턴을 권장한다.



#### ③ 규모 및 입지환경에 따른 외관 차별화

- 수변으로 열린 입면형태 적용 및 옥상부 디자인 필수, 휴먼스케일의 모듈 적용 필수



#### ④ 건축물 상층부 특화

- 옥상녹화 혹은 옥상부 디자인특화

ES4 BL  
(학교 부지)

C1 BL  
(문화시설 부지)

NP8 BL  
(공원)

#### 수변으로 열린 입면

- 입면 분절을 통한 개방감 확보
- 커튼월 등을 사용하여 열린 입면 디자인특화

A15 BL

CG7 BL  
(연결복지)

# 6.2 교육시설 가이드라인(오픈스페이스)

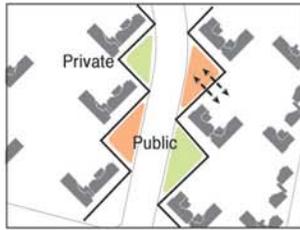
## MS3 block

송도랜드마크시티 C1 BL

**오픈스페이스** 가이드라인  
Urban Architecture Guideline

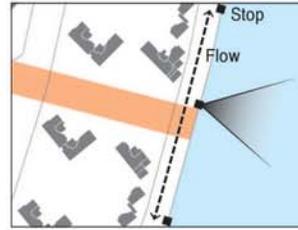
### 1 기본지침

#### ① 생활축(Semi Public Space)



- 생활축을 따라 민간과 공공공간의 공유공간인 반공적공간을 형성한다.
- Active Zone의 성격을 담아 활력있는 커뮤니티 경관을 형성한다.
- 투과형 경계부 형성을 통해 Private과 Public 공간경계의 단절감을 완충한다.
- 운동시설 및 커뮤니티 시설 등의 연속적인 배치를 통한 다양한 유형의 외부공간을 형성한다.

#### ② 친수축(Flow-Stop Space)



- 상업시설 전면공간과 연계한 연속성 있는 프로미나드를 형성한다.
- 일정구간(400m 권장) 마다 조망 및 휴식을 위한 보행거점을 배치한다.
- Community Core(수변축과 보행동선 교차부)와 연계한 다양한 체형 및 조망거점을 형성한다.

#### ③ 탄소배출 및 미세먼지 발생 최소화

- 보행환경 구축 및 자전거 도로 조성으로 차량에 의한 탄소배출 및 미세먼지 발생을 최소화한다.
- 보행 및 자전거이용에 불편이 없도록 충분한 휴게 공간 조성 및 각 건물별 자전거 보관대를 설치한다.
- 충분한 녹지공간 확보를 통해 CO2 배출을 줄이고 열섬현상을 완화하여 쾌적한 생활환경을 조성한다.
- 도시 내 수경시설의 도입으로 미세먼지를 조절하여 대기의 질을 향상시킨다.



**Semi Public Space**  
- 학생들과 주민들의 반공적 공간 조성  
- 투과형 경계부 처리로 사적공간과 공공공간 구분  
- 교육·문화경관테마 적용 및 휴먼스케일 경관형성

**단지 연결동선 확보**  
- 인접단지와 연계되는 단지연계동선 확보

**공공보행동로 확보**  
- 수변-녹지 간 연계·진입동선 확보

**Flow-Stop Space**  
- 친수축과 동선을 연계하여, 확장된 개념의 문화공간 마련  
- 공연, 전시, 홍보, 조망 등 다양한 목적을 감안한 광장 및 시설 도입

# 6.2 교육시설 가이드라인(오픈스페이스)

## MS3 block

송도랜드마크시티 MS3 BL

오픈스페이스 가이드라인  
Urban Architecture Guideline

### ② 특화공간

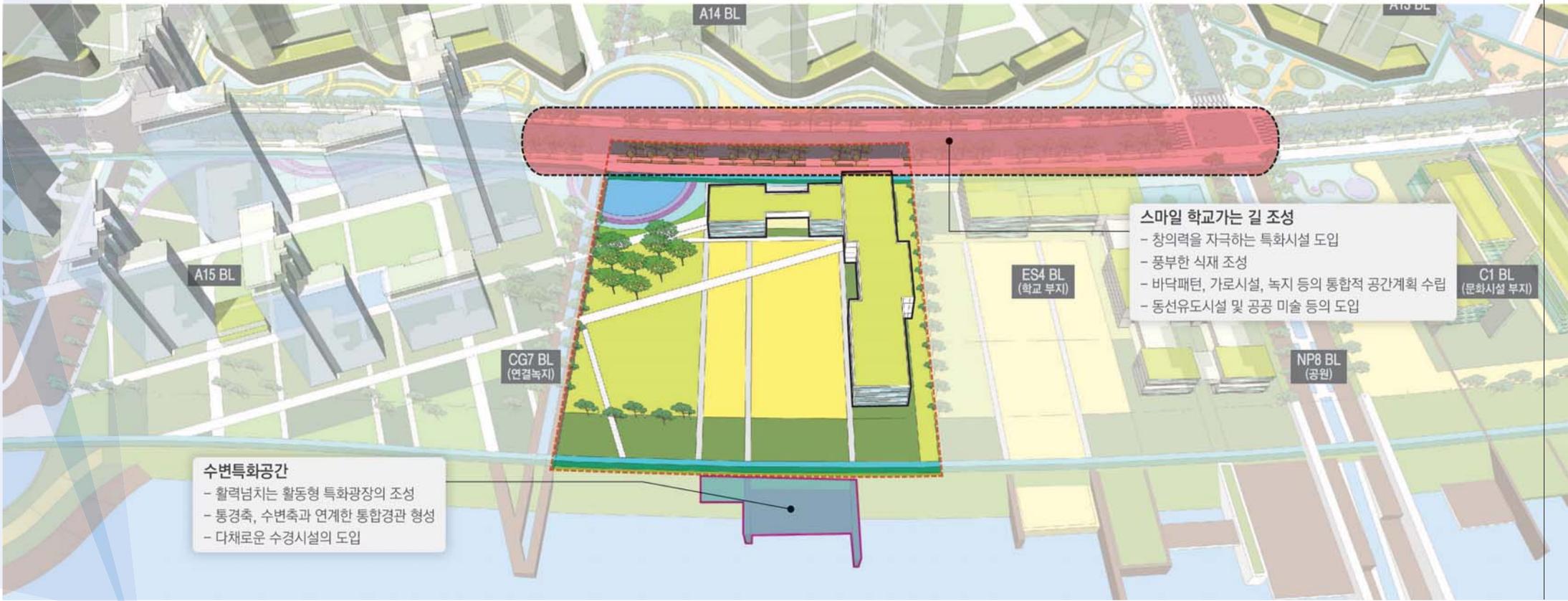
#### ① 수변 특화공간 조성

- 지구내 공공공간(공원 등)이 부족한 단점을 보완하고 고품격 주거환경을 위해 수변을 활용한 야외 문화공간을 조성한다.
- 인접한 문화시설(도서관)의 기능을 수용하고 동선을 연계하여, 확장된 개념의 문화공간을 마련한다.
- 물을 다양하게 조망할 수 있도록 특화공간과 연계한 입체 수변데크를 조성한다.



#### ② 스마일 학교가는 길 조성

- 통학길의 창의적 교육환경을 위해 생활축 반공적공간을 활용한 테마가로를 조성한다.
- 풍부한 식재를 바탕으로 학교가는 발걸음을 유도하는 그린카펫, 상상력을 자극하는 공공미술, 창의와 호기심을 자극하는 아이디어 시설 등을 적용한다.



# 6.2 교육시설 가이드라인(색채)

## MS3 block

송도랜드마크시티 MS3 BL

색채 가이드라인  
Urban Color Guideline

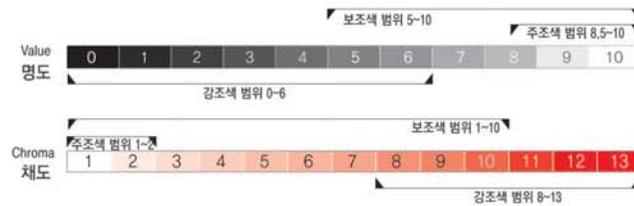
### 1 기본지침

#### 1 기본방향

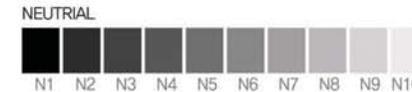
- A지구 컨셉인 'THE WHITE CANVAS CITY' 의 건강하고 활력있는 친환경 도시이미지를 강조한 색채환경을 구현한다.
- 색채심리학과 색채치료 기법을 활용하여 건강하고 활력있는 색채계획 수립한다.
- 색채는 명쾌하고 심플하게 적용한다.
- A지구 전체에 걸쳐 공통 주조색은 white, 보조색은 Dark gray를 적용한다.
- IFEZ 경관계획에 따라 면설 색체계를 사용한다.

#### 2 색채범위

- 대상지 주조색은 'White' 계열의 색을 사용한다.
- 보조/강조색은 권역상징색 및 블록(조닝)상징색의 유사계열 색상 사용을 권장한다.
- 주조색 / 보조색 / 강조색의 명도 및 채도 적용 범위는 아래 표와 같다.



- 무채색의 사용범위는 N1 ~ N10으로 지정한다.

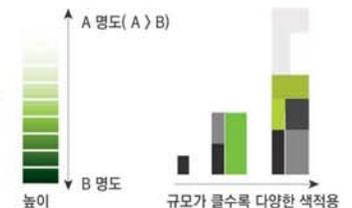


- 배색비는 주조색 / 보조색 / 강조색 각 7:2:1의 비율로 구성한다
- 주조색과 강조색(보조색)의 2색구성일 경우는 7:3의 비율을 권장한다.



#### 3 높이와 규모에 따른 색채적용원칙

- 색채적용대상의 높이에 따라 높을수록 고명도, 낮을수록 저명도로 적용하여 시각적 안정감과 균형감을 유도한다.
- 색채적용대상의 규모가 작을수록 적용색채의 수가 낮고 규모가 클수록 적용색채의 수가 다양하도록 한다. 단, 색상은 유사계열의 색상사용을 권장한다.



# 6.2 교육시설 가이드라인(색채)

# MS3 block

송도랜드마크시티 MS3 BL **색채 가이드라인**  
Urban Color Guideline



## ② 상징색채

### ① 권역보조색

- 권역상징색은 인공색채 보다 자연녹지, 호수 등의 천연색채 활용을 권장한다.
- 권역상징색은 명도, 채도, 색상 범위조절을 통해 보조색으로 다양하게 적용할 것을 권장한다.



### ② ES3 BL 상징색(Edu Zone 상징색)

- 블록상징색은 건축물, 시설물의 강조색으로 활용할 것을 권장한다.
- 적용범위: 건축물 입면, 가로시설



## ③ 재료특화

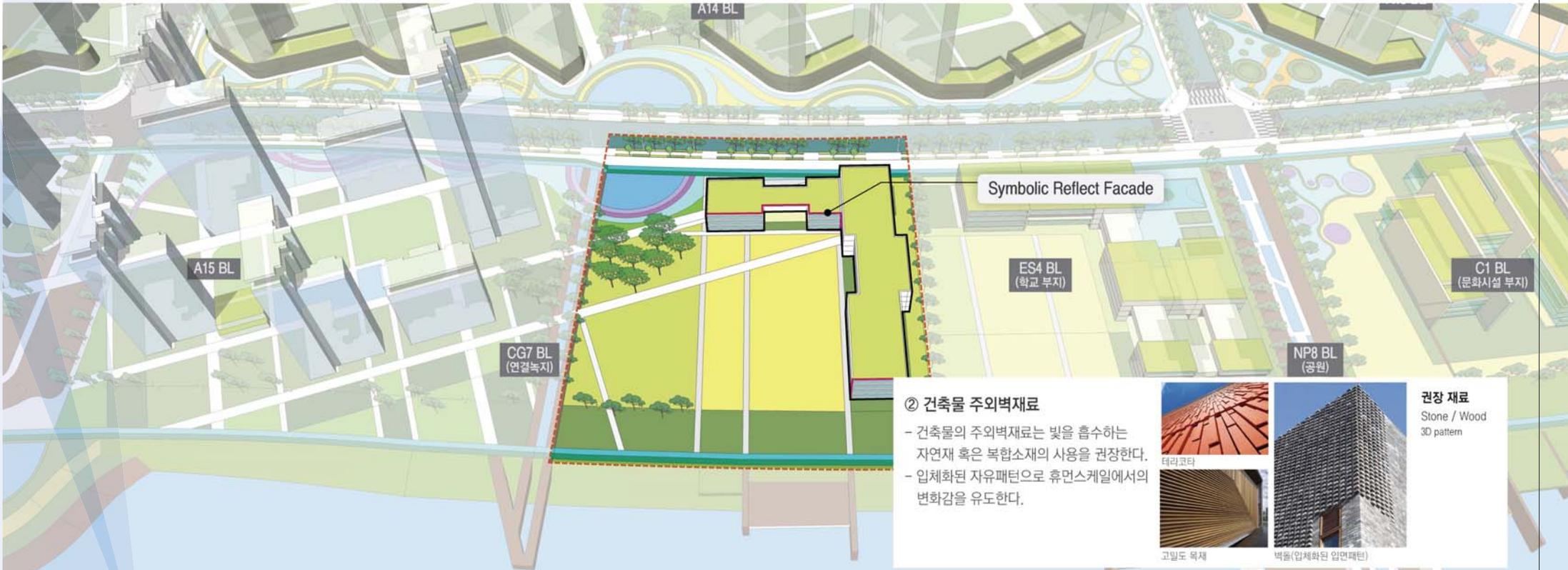
### ① Symbolic Reflect Facade

- 수변에 면한 입면은 유리나 같은 건축외장재를 주재료로 사용하여 깨끗하고 개방적인 경관을 연출한다.
- 반사재질의 건축외장재를 입면 마감 포인트 재료로 활용하여, 건축물 주외벽재료와 극적인 대비를 이뤄, 외부조망시 시각적 포인트가 될 수 있도록 한다.

#### 수변부 입면 주재료



#### 보조 재료



### ② 건축물 주외벽재료

- 건축물의 주외벽재료는 빛을 흡수하는 자연재 혹은 복합소재의 사용을 권장한다.
- 입체화된 자유패턴으로 휴먼스케일에서의 변화감을 유도한다.

테라코타

고밀도 목재

벽돌(입체화된 입면패턴)

**권장 재료**  
Stone / Wood  
3D pattern

# 6.2 교육시설 가이드라인(야간경관)

# MS3 block

송도랜드마크시티 MS3 BL

야간경관 가이드라인  
Nightscape Guideline

## 1 기본지침

### 1 No stress Night 지침

- 빛확산 및 눈부심의 최소화를 위해 경관조명의 직접조명방식은 금지하며 간접조명방식을 적용한다.
- 전반확산형 조명기구의 사용은 지양한다.
- 상향 조명은 지양하고 하향 조명을 사용하여 빛의 확산을 최소화 한다.
- 상향광 완전차단형(Cut off)의 조명기구 설치로 누출광에 의한 장애광을 최소화한다.



### 3 야간공동화 예방을 위한 조명 운영

- 교육시설 특성상 야간공동화가 예상되므로, 범죄예방과 빛의 흐름유지를 위한 조명계획을 실시한다.
- 특히, 도로 및 수변, 공원과 접하는 경계부에는 일출 시까지 안전조명을 운영하여, 우범화를 예방한다.

### 2 Open Night 지침

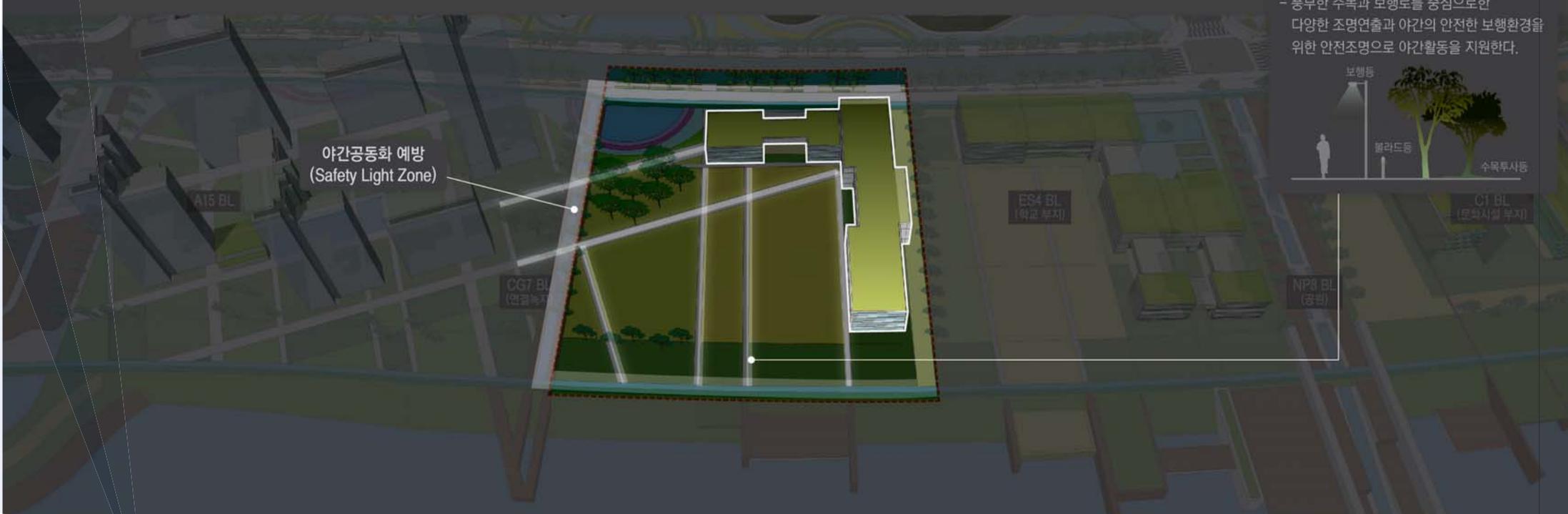
- 유충성이 낮은 조명기구 설치로 불쾌감을 해소하고, 야간활동이 이루어지는 주요공간에 조명을 설치한다.
- 에너지 효율이 높은 고효율 조명기구의 도입하여 에너지를 절약한다.
- 시간대별 제어가 가능토록 하여 야간활동에 대응하도록 한다.
- 빛 소외지역 발생을 최소화하고, 방법 및 안전을 위한 조명시설을 도입하여 안전한 야간환경을 구축한다.



빛 소외지 (X)    방법, 안전조명 (O)    야간활동조명 (O)    건물 내부조명 활용 (O)

### 4 주요 보행동선에 야간활동조명 계획

- 풍부한 수목과 보행로를 중심으로한 다양한 조명연출과 야간의 안전한 보행환경을 위한 안전조명으로 야간활동을 지원한다.



# 6.2 교육시설 가이드라인(야간경관)

## MS3 block

송도랜드마크시티 MS3 BL

야간경관 가이드라인  
Nightscape Guideline

### ① 야간경관 특화 지침

#### ① Waterfront Light therapy

- 수변축은 색채심리학적으로 안정감을 제공하고 세로토닌 호르몬 분비를 촉진하는 푸른빛의 야경을 연출한다.
- 연색성이 높은 조명기구(Ra≥85 권장)를 사용한다.
- 주조명: 가로등, 보행등과 같은 주 조명은 5000K 이상으로 하여 푸른빛이 감돌 수 있는 기본 환경을 제공하고, 태양광에 가장 근접한 색온도로 눈의 피로를 최소화 한다.
- 연출조명: 볼라드등, 열주등 및 바닥매입등 등의 야경연출 조명기구의 색은 조명색채 선호도 조사결과에 따라 Cyan, Green, Blue를 연출색으로 사용한다.
- 과도한 원색사용과 높은 휘도대비는 지양하고 은은한 조명빛을 연출한다.
- 피사체를 투사하는 연출방식으로 조명자체보다 공간 및 시설 중심의 야경을 연출한다.

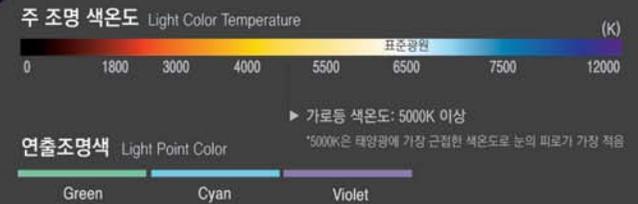
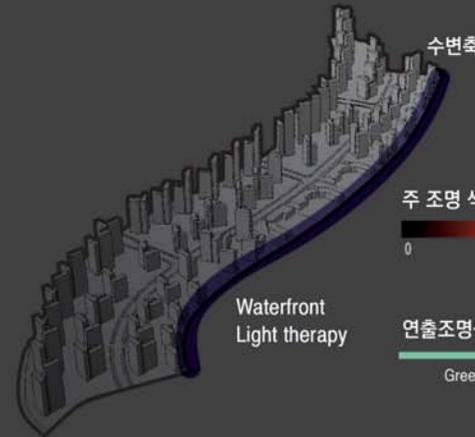
#### ② The Mirror Scene

- 가로등과 볼라드등으로 수면에 반사되는 연속적인 리듬의 빛을 형성하고, 건축물의 배치로 인한 빛의 밀도와 깊이의 변화로 수면에 펼쳐지는 야경을 연출한다.

- 1 수변가로등 Mirror
- 2 볼라드등 Mirror
- 3 건축물 Mirror



The Mirror Scene 시뮬레이션



### ③ 야외광장 특화조명

- 야간 놀이 및 활동을 고려하여 안전조명을 충분히 계획한다.
- 빛 소외지역이 없도록 조명을 설치하여 우범화를 예방한다.
- 주요 시설 및 특화요소에는 경관조명을 도입하여 환상적인 밤의 놀이터를 연출한다.



Waterfront Axis Light therapy

The Mirror Scene

ES4 BL (학교 부지)

CG7 BL (연출특화)

BL (일부지)

# 6.2 교육시설 가이드라인(도시건축)

## ES4 block

송도랜드마크시티 ES4 BL

**도시건축 가이드라인**  
 Urban Architecture Guideline

### 1 기본지침

#### ① SLC A지구 건축물 기본방향

- Open View: 경관 목표인 Open Gate 형성을 위해 자연경관요소에 대한 시각적 개방감을 형성한다.
- Rhythmical Skyline: 경관 목표인 Silhouette Scene 형성을 위한 리듬감있는 스카이라인을 형성한다.
- Unity Vista: 간결한 형태의 건축물을 통해 개별 건축물보다는 지구 전체의 조화를 유도한다.

#### ② 경관권역: B - Edu Zone 기본방향

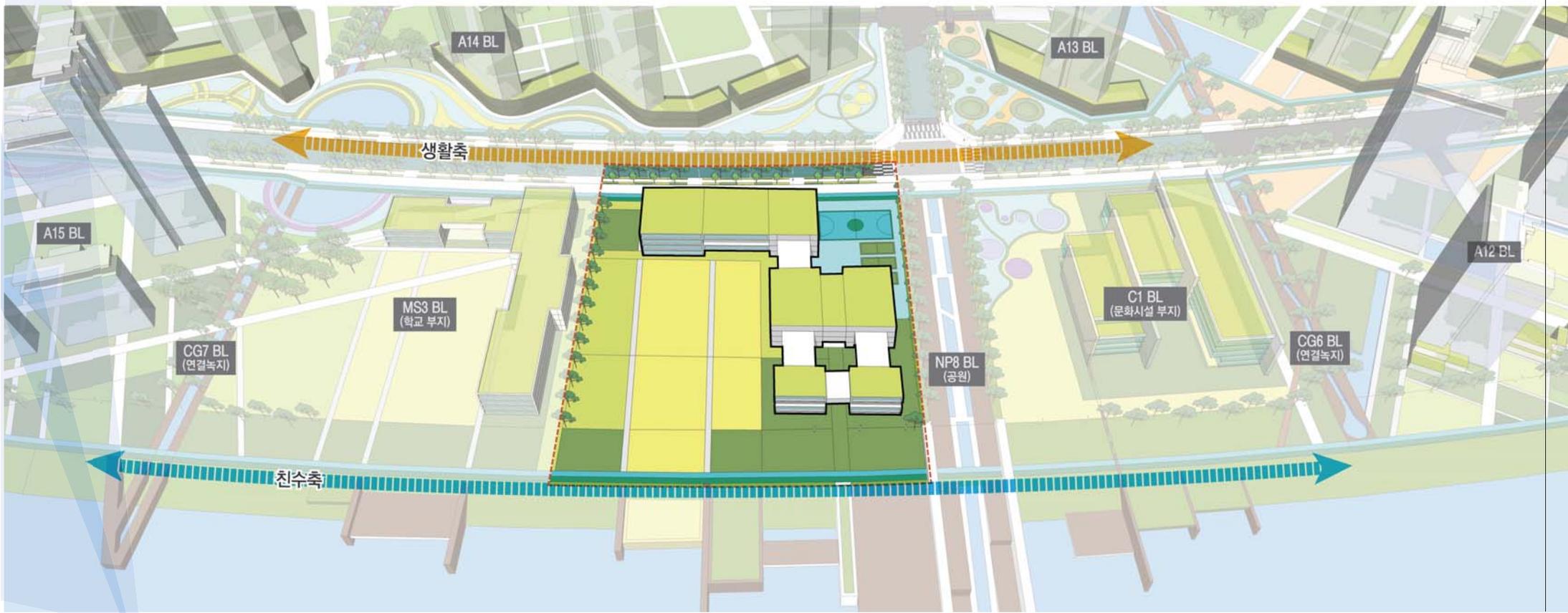
- ES4 BL은 Blue 권역의 Edu 존에 해당된다.
- 저층 건축물 입지에 따라 형성된 랜드마크 존으로, 상징적인 경관이미지를 형성한다.
- 인접한 교육 시설 및 문화시설을 고려하여 창의적이고 안전한 환경을 조성한다.

#### ③ 기본방향에 따른 공통 지침

- Open View / Rhythmical Skyline / Unity Vista를 기본원칙으로 ES4 BL 건축물 경관계획 시 최우선 사항으로 고려한다.
- Open View 형성을 위해 배후도시 및 자연환경에 대한 통경구간을 고려하여 건축물을 배치하고 형태를 계획한다.
- Rhythmical Skyline 형성을 위해 동일 블록 내에 인접건축물 간의 높이 변화를 부여하여 변화감 있는 스카이라인을 형성한다.
- Unity Vista 및 A지구 전체의 경관 이미지 형성을 위해 해당 권역별 경관적 특성의 위계를 설정하여 건축물을 계획한다.
- 지표동을 제외한 해당권역간의 건축물의 형태적 변화를 최소화하여 공간의 통일감을 형성한다.

#### ④ 친환경 건축물 지침

- 페인트, 카펫, 벽지 등 새집증후군을 유발하는 휘발성유기화합물(VOC)의 함유량이 낮은 자재 사용을 권장한다.
- 효율적인 물 사용을 위해 절약형 수도꼭지 사용 및 생활 하수(grey water)재활용, 빗물활용 시스템 구축을 권장한다.
- 태양광 패널 등의 친환경 에너지 시설 도입을 권장한다.



# 6.2 교육시설 가이드라인(도시건축)

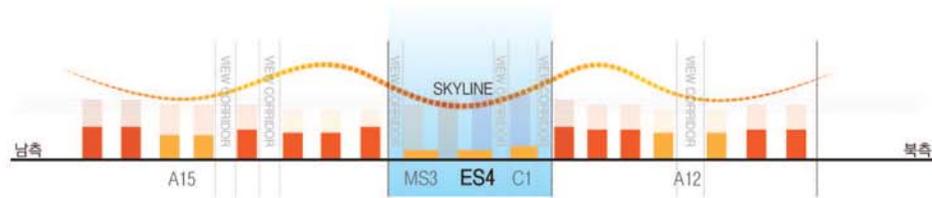
## ES4 block

송도랜드마크시티 ES4 BL **도시건축 가이드라인**  
Urban Architecture Guideline

### 2 규모 및 스카이라인

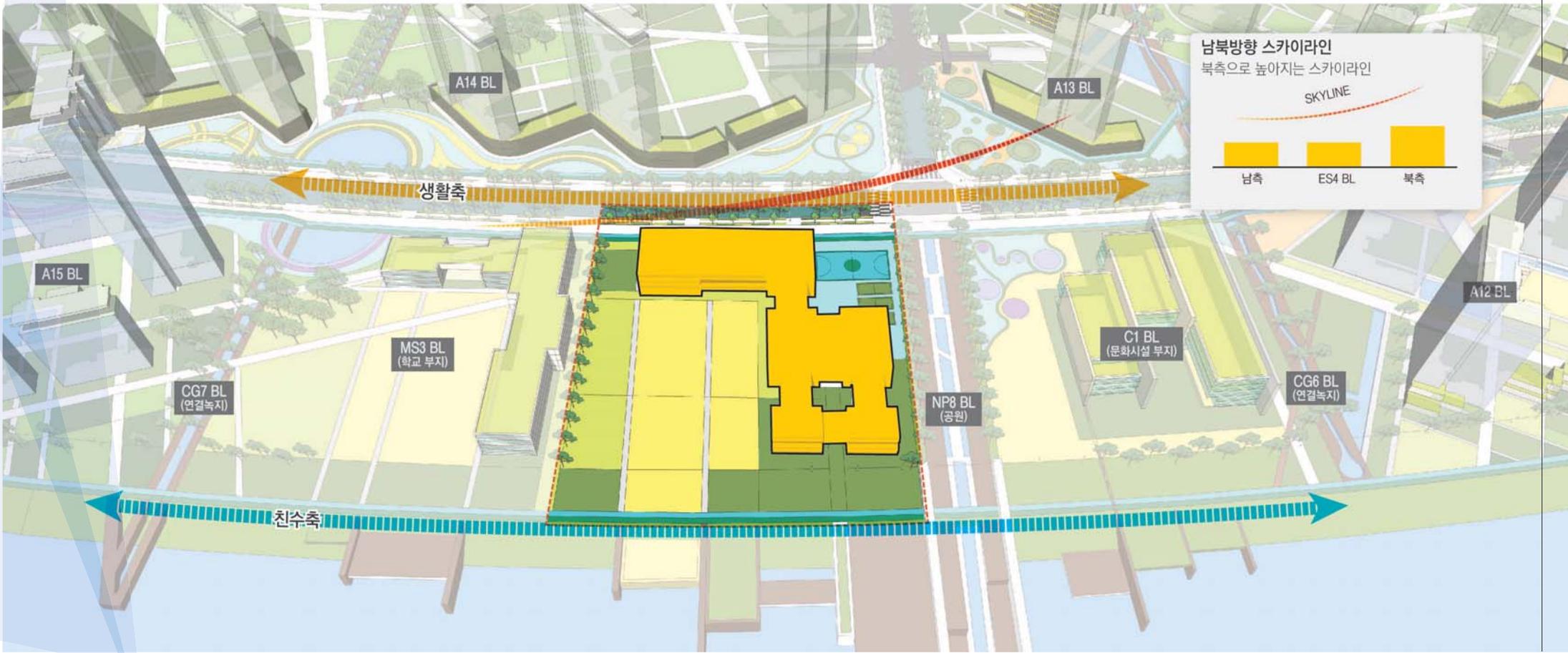
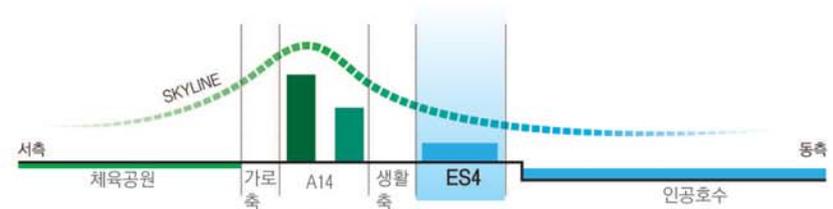
#### 1 Rhythmical Skyline 남북방향

- 건축물 최고높이는 50m 이하로 한다.
- 건축물 높이차를 계획하여, 스카이라인에 변화감을 부여한다.



#### 2 Rhythmical Skyline 동서방향

- 수변을 향해 낮아지는 건축물 스카이라인 계획을 수립한다.



# 6.2 교육시설 가이드라인(도시건축)

## ES4 block

송도랜드마크시티 ES4 BL

**도시건축 가이드라인**  
 Urban Architecture Guideline

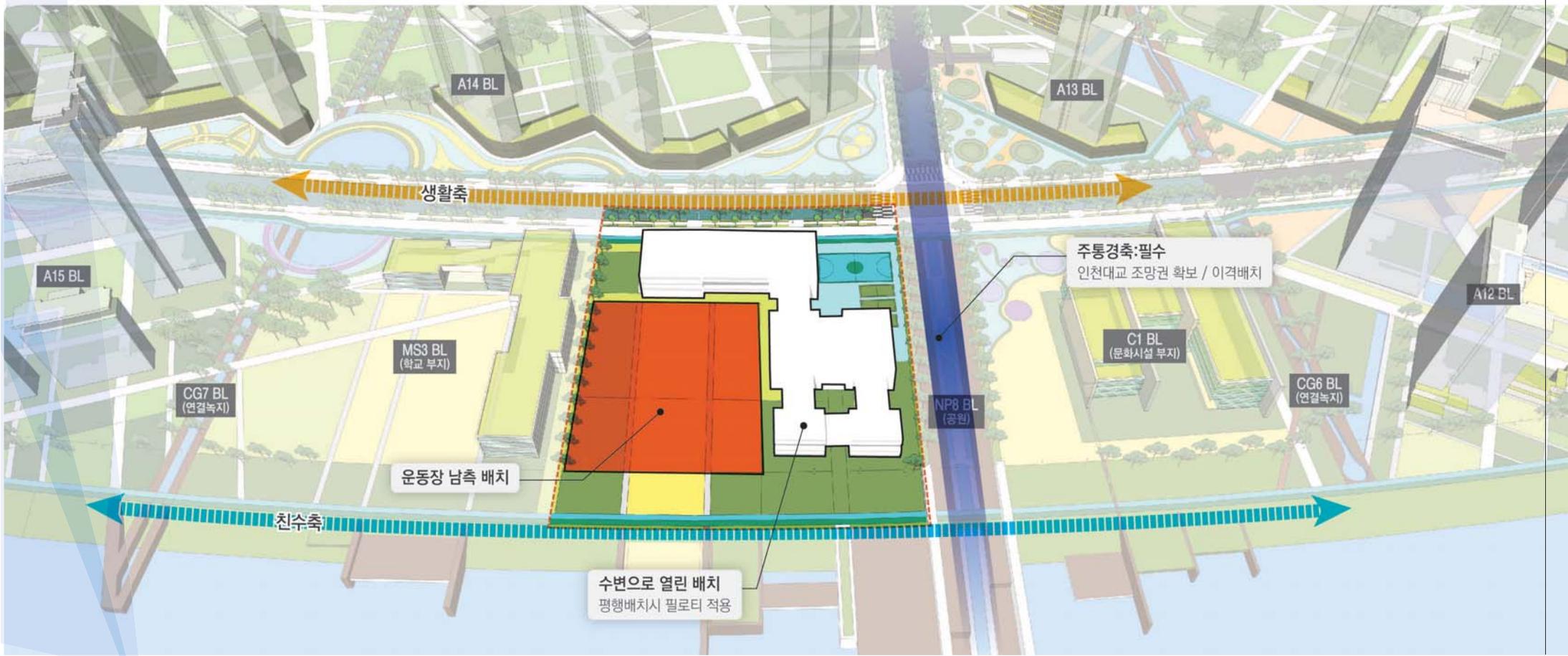
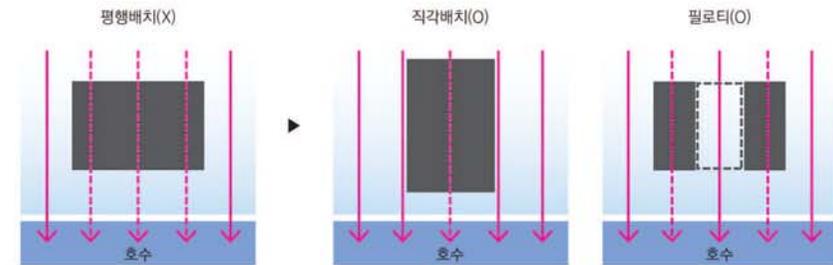
### ③ 배치

#### ① 수변으로 열린 배치 실현

- 수변축과의 평행 배치를 최소화하여, 수변으로 열린 시각적 통경구간을 최대한 확보한다.
- 통경구간의 조망대상은 녹지에서 수변방향을 원칙으로하며, 주요 조망대상\*은 다음과 같다.  
\*조망대상 : 인천대교, 인천타워, 국제업무지구(Red Carpet Zone+ Blue Carpet Zone)
- 건축물이 부득이하게 수변축과 평행하게 배치될 경우, 필로티 등을 통해 시각적 개방감을 형성한다.
- 건축물 전면부를 수변으로 향하도록 배치한다.

#### ② 오픈스페이스 확보

- 충분한 오픈스페이스를 확보하되, 남측에 배치하여 일조권을 보장한다.
- 주차장 및 주차출입구 등 오픈스페이스를 공동으로 활용하여, 토지이용의 효율성을 높인다.



# 6.2 교육시설 가이드라인(도시건축)

## ES4 block

송도랜드마크시티 ES4 BL **도시건축 가이드라인**  
Urban Architecture Guideline

### ⑤ 형태 및 외관

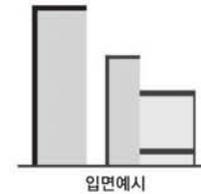
#### ① 기본지침

- 독특하고 우수한 디자인의 공공건축물을 도입하여 장소적 랜드마크를 형성한다.
- 입면 형태 및 패턴 적용 시, 구조 및 매스분절을 우선 적용하며 불필요한 장식적 요소는 최소화 한다.
- 수변부에 커튼월 등을 사용하여 수변으로의 개방감을 형성한다.
- 아파트에서 건축물 옥상부가 쉽게 조망되므로 옥상부에 냉각탑 등 건축설비가 노출되지 않도록 하고, 옥상부 디자인을 필수로 한다.



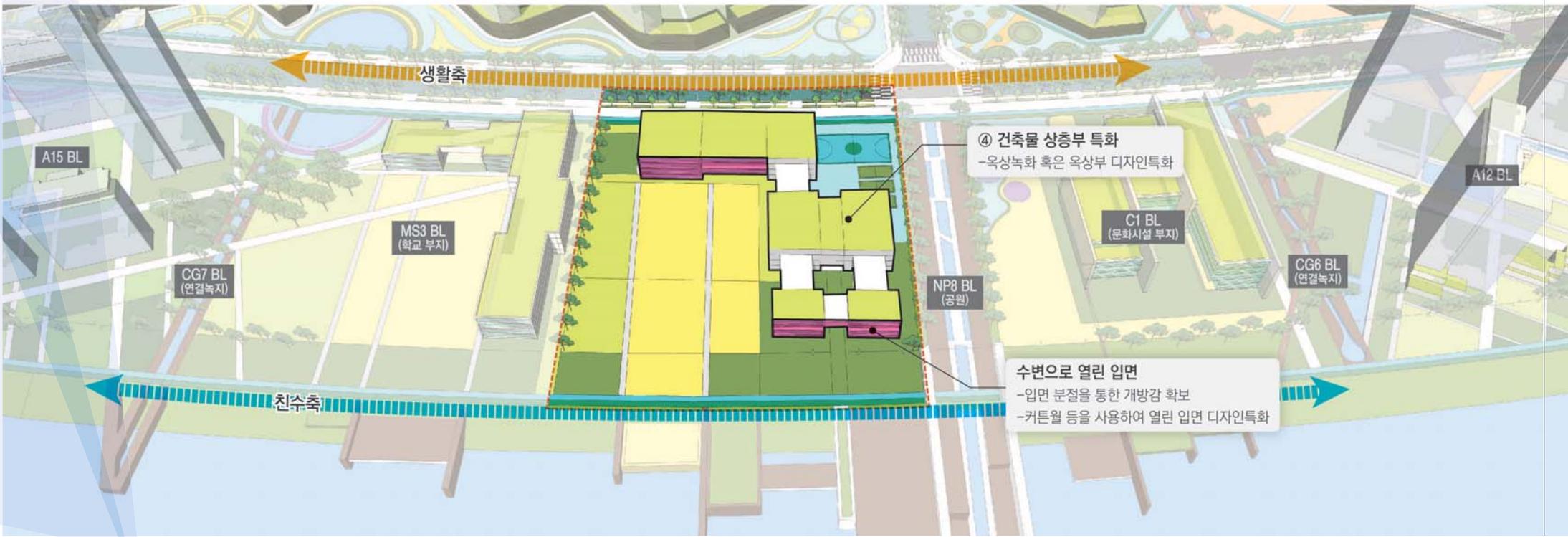
#### ② Edu Zone 경관이미지 반영

- 수직과 수평에 의한 엷지 패턴을 통해 면적인 입면을 연출한다.
- 면적 요소를 통한 입체감으로 개방감을 유도한다.
- 형태적 구조의 변화를 통한 입체적 패턴을 권장한다.



#### ③ 규모 및 입지환경에 따른 외관 차별화

- 수변으로 열린 입면형태 적용 및 옥상부 디자인 필수, 휴먼스케일의 모듈 적용 필수



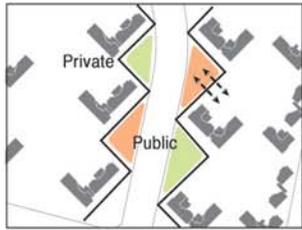
# 6.2 교육시설 가이드라인(오픈스페이스)

## ES4 block

송도랜드마크시티 ES4 BL **오픈스페이스** 가이드라인  
Urban Architecture Guideline

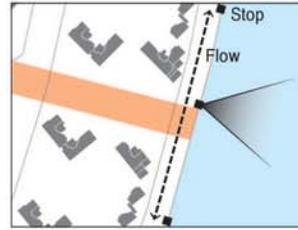
### 1 기본지침

#### ① 생활축(Semi Public Space)



- 생활축을 따라 민간과 공공공간의 공유공간인 반공적공간을 형성한다.
- Active Zone의 성격을 담아 활력있는 커뮤니티 경관을 형성한다.
- 투과형 경계부 형성을 통해 Private과 Public 공간경계의 단절감을 완충한다.
- 운동시설 및 커뮤니티 시설 등의 연속적인 배치를 통한 다양한 유형의 외부공간을 형성한다.

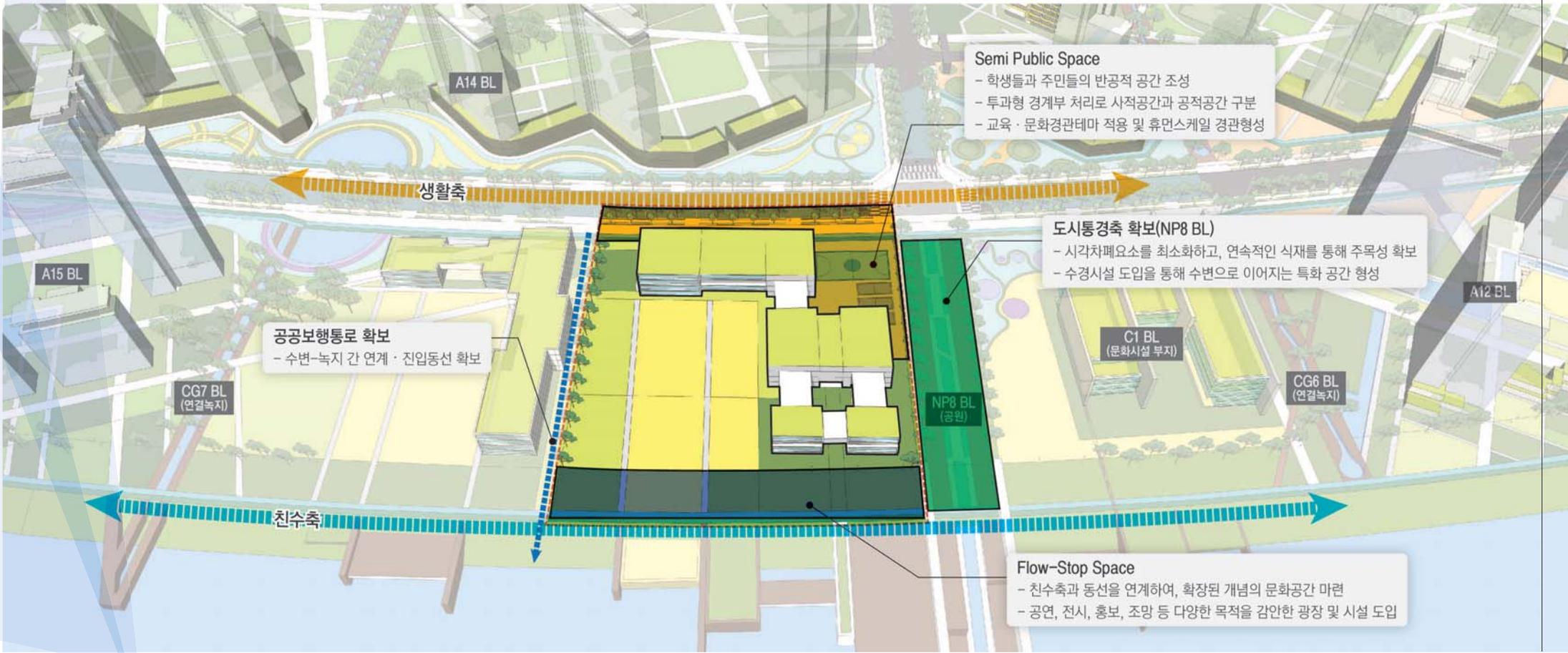
#### ② 친수축(Flow-Stop Space)



- 상업시설 전면공간과 연계한 연속성 있는 프르미나드를 형성한다.
- 일정구간(400m 권장) 마다 조망 및 휴식을 위한 보행거점을 배치한다.
- Community Core(수변축과 보행동선 교차부)와 연계한 다양한 체험 및 조망거점을 형성한다.

#### ③ 탄소배출 및 미세먼지 발생 최소화

- 보행환경 구축 및 자전거 도로 조성으로 차량에 의한 탄소배출 및 미세먼지 발생을 최소화한다.
- 보행 및 자전거이용에 불편이 없도록 충분한 휴게 공간 조성 및 각 건물별 자전거 보관대를 설치한다.
- 충분한 녹지공간 확보를 통해 CO2 배출을 줄이고 열섬현상을 완화하여 쾌적한 생활환경을 조성한다.
- 도시 내 수경시설의 도입으로 미세먼지를 조절하여 대기의 질을 향상시킨다.



# 6.2 교육시설 가이드라인(오픈스페이스)

## ES4 block

송도랜드마크시티 ES4 BL

**오픈스페이스** 가이드라인  
Urban Architecture Guideline

### ② 특화공간

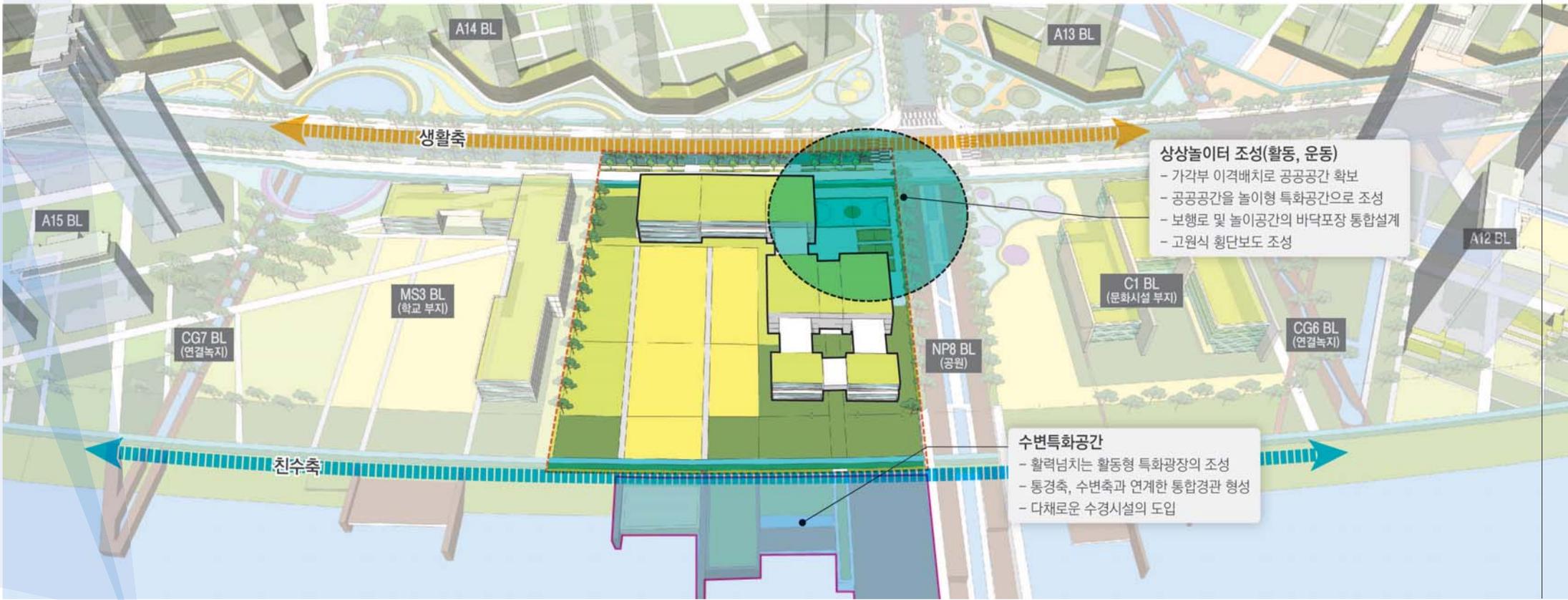
#### ① 수변 특화공간 조성

- 지구내 공공공간(공원 등)이 부족한 단점을 보완하고 고품격 주거환경을 위해 수변을 활용한 야외 문화공간을 조성한다.
- 인접한 문화시설(도서관)의 기능을 수용하고 동선을 연계하여, 확장된 개념의 문화공간을 마련한다.
- 물을 다양하게 조망할 수 있도록 특화공간과 연계한 입체 수변데크를 조성한다.



#### ② 상상놀이터 조성

- 어린이와 가족, 노인 모두가 함께하는 다목적 참여공간 '상상놀이터' 조성으로 교육중심의 커뮤니티 공간을 마련한다.
- 남측 각각부 이격에 의한 공간을 활용하여 '활동과 운동' 을 테마로 창의성과 상상력을 자극하는 놀이공간을 조성한다.
- 시설위주의 놀이터가 아닌 공간중심의 놀이터를 계획한다.



# 6.2 교육시설 가이드라인(색채)

## ES4 block

송도랜드마크시티 ES4 BL **색채 가이드라인**  
Urban Color Guideline

### 1 기본지침

#### 1 기본방향

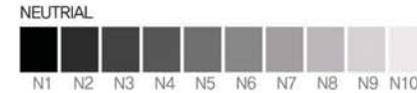
- A지구 컨셉인 'THE WHITE CANVAS CITY'의 건강하고 활력있는 친환경 도시이미지를 강조한 색채환경을 구현한다.
- 색채심리학과 색채치료 기법을 활용하여 건강하고 활력있는 색채계획 수립한다.
- 색채는 명쾌하고 심플하게 적용한다.
- A지구 전체에 걸쳐 공통 주조색은 white, 보조색은 Dark gray를 적용한다.
- IFEZ 경관계획에 따라 만셀 색체계를 사용한다.

#### 2 색채범위

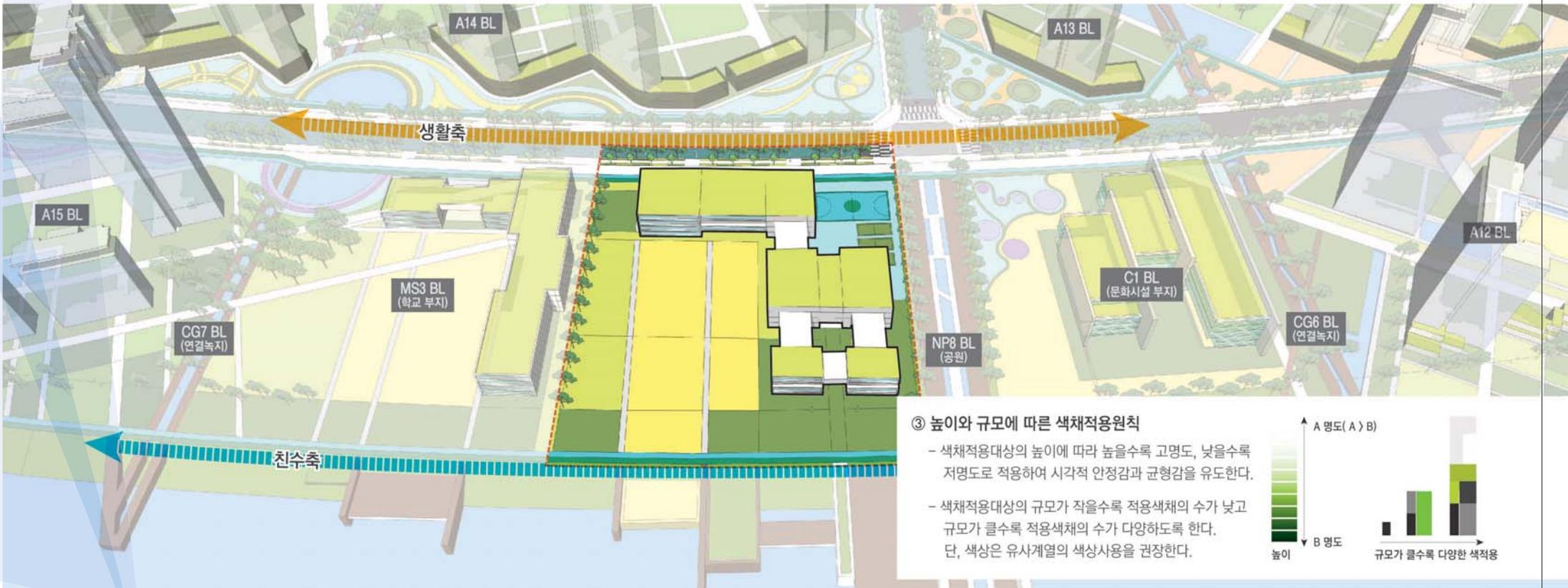
- 대상지 주조색은 'White' 계열의 색을 사용한다.
- 보조/강조색은 권역상징색 및 블록(조닝)상징색의 유사계열 색상 사용을 권장한다.
- 주조색 / 보조색 / 강조색의 명도 및 채도 적용 범위는 아래 표와 같다.



- 무채색의 사용범위는 N1 ~ N10으로 지정한다.

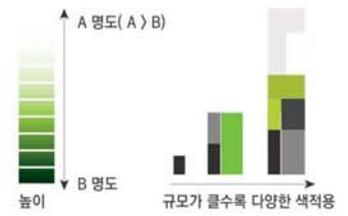


- 배색비는 주조색 / 보조색 / 강조색 각 7:2:1의 비율로 구성한다
- 주조색과 강조색(보조색)의 2색구성일 경우는 7:3의 비율을 권장한다.



#### 3 높이와 규모에 따른 색채적용원칙

- 색채적용대상의 높이에 따라 높을수록 고명도, 낮을수록 저명도로 적용하여 시각적 안정감과 균형감을 유도한다.
- 색채적용대상의 규모가 작을수록 적용색채의 수가 낮고 규모가 클수록 적용색채의 수가 다양하도록 한다. 단, 색상은 유사계열의 색상사용을 권장한다.



# 6.2 교육시설 가이드라인(색채)

# ES4 block

송도랜드마크시티 ES4 BL **색채 가이드라인**  
Urban Color Guideline



## 2 상징색채

### 1 권역보조색

- 권역상징색은 인공색채 보다 자연녹지, 호수 등의 천연색채 활용을 권장한다.
- 권역상징색은 명도, 채도, 색상 범위조절을 통해 보조색으로 다양하게 적용할 것을 권장한다.



스트레스 저감 및 긴장완화

### 2 ES4 BL 상징색(Edu Zone 상징색)

- 블록상징색은 건축물, 시설물의 강조색으로 활용할 것을 권장한다.
- 적용범위: 건축물 입면, 가로시설



감수성 증진 및 정신력 강화

## 3 재료특화

### 1 Symbolic Reflect Facade

- 수면에 면한 입면은 유리나 같은 건축외장재를 주재료로 사용하여 깨끗하고 개방적인 경관을 연출한다.
- 반사재질의 건축외장재를 입면 마감 포인트 재료로 활용하여, 건축물 주외벽재료와 극적인 대비를 이뤄, 외부조망시 시각적 포인트가 될 수 있도록 한다.

#### 수변부 입면 주재료

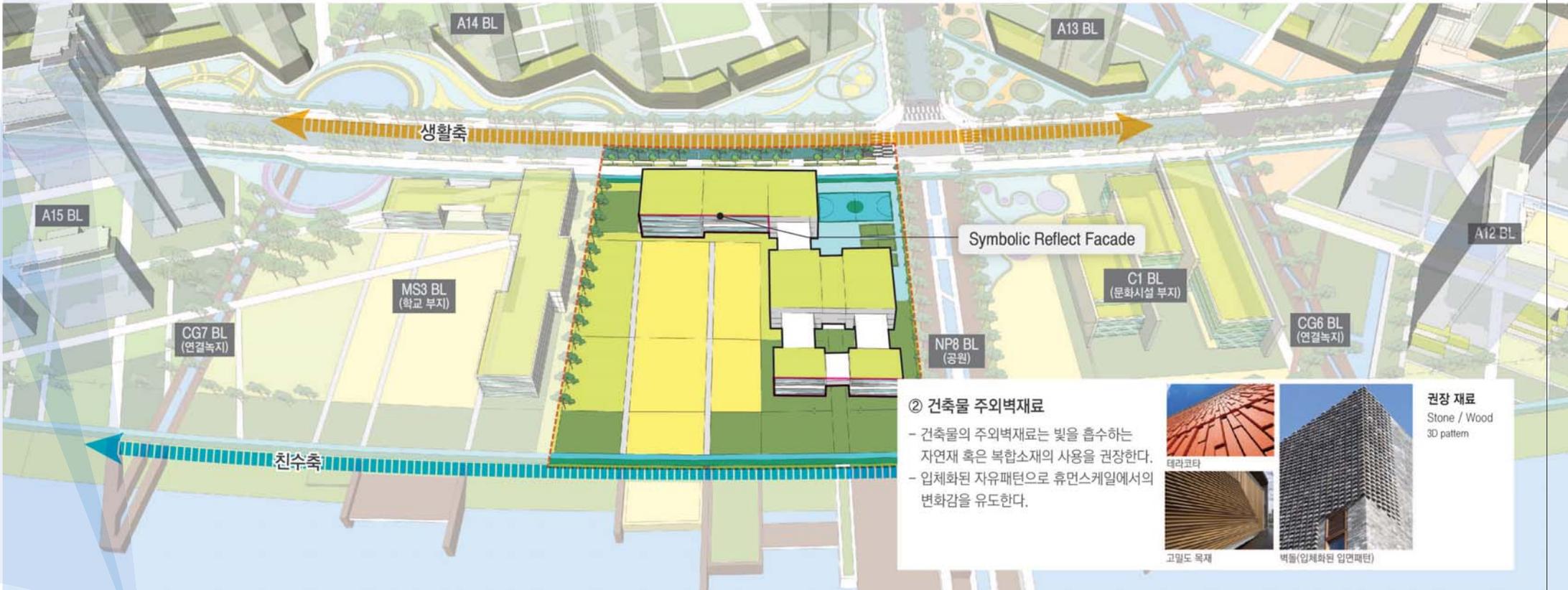


투명유리 반사유리

#### 보조 재료



징크 페널 알루미늄 복합페널



### 2 건축물 주외벽재료

- 건축물의 주외벽재료는 빛을 흡수하는 자연재 혹은 복합소재의 사용을 권장한다.
- 입체화된 자유패턴으로 휴먼스케일에서의 변화감을 유도한다.



데라코타 고밀도 목재



권장 재료 Stone / Wood 3D pattern

벽돌(입체화된 입면패턴)

# 6.2 교육시설 가이드라인(야간경관)

## ES4 block

송도랜드마크시티 ES4 BL

야간경관 가이드라인  
Nightscape Guideline

### 1 기본지침

#### 1 No stress Night 지침

- 빛확산 및 눈부심의 최소화를 위해 경관조명의 직접조명방식은 금지하며 간접조명방식을 적용한다.
- 전반확산형 조명기구의 사용은 지양한다.
- 상향 조명은 지양하고 하향 조명을 사용하여 빛의 확산을 최소화 한다.
- 상향광 완전차단형(Cut off)의 조명기구 설치로 누출광에 의한 장애광을 최소화한다.



#### 3 야간공동화 예방을 위한 조명 운영

- 교육시설 특성상 야간공동화가 예상되므로, 범죄예방과 빛의 흐름유지를 위한 조명계획을 실시한다.
- 특히, 도로 및 수변, 공원과 접하는 경계부에는 일출 시까지 안전조명을 운영하여, 우범화를 예방한다.

#### 2 Open Night 지침

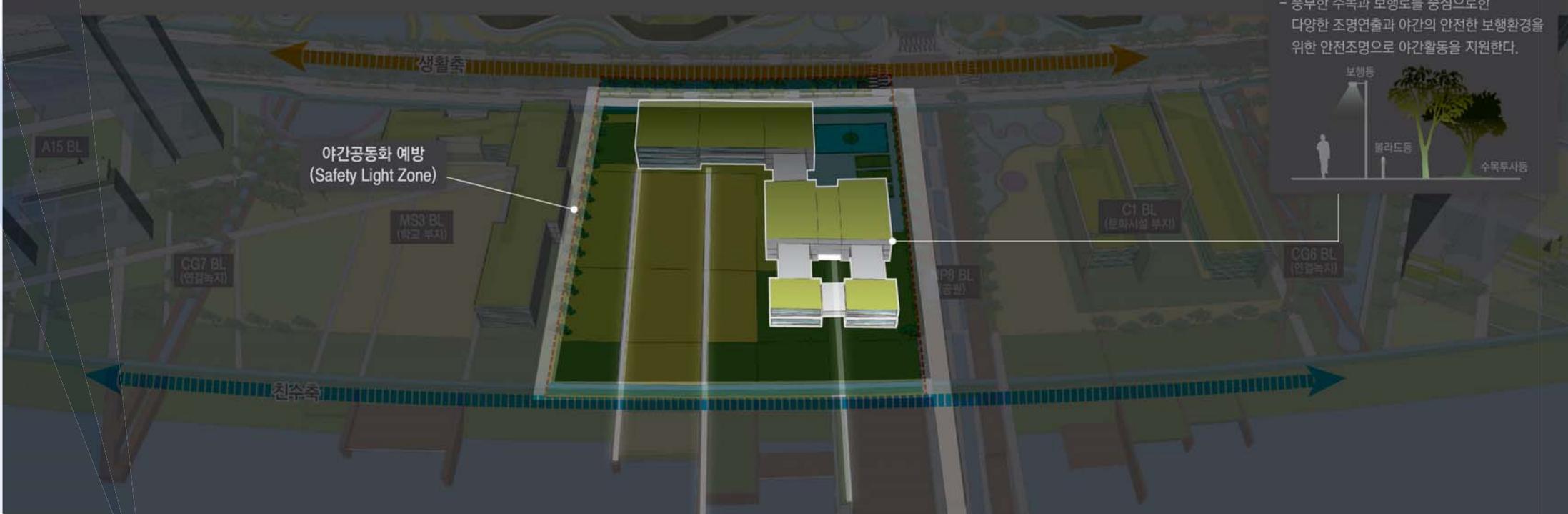
- 유충성이 낮은 조명기구 설치로 불쾌감을 해소하고, 야간활동이 이루어지는 주요공간에 조명을 설치한다.
- 에너지 효율이 높은 고효율 조명기구의 도입하여 에너지를 절약한다.
- 시간대별 제어가 가능토록 하여 야간활동에 대응하도록 한다.
- 빛 소외지역 발생을 최소화하고, 방법 및 안전을 위한 조명시설을 도입하여 안전한 야간환경을 구축한다.



빛 소외지 (X)    방법, 안전조명 (O)    야간활동조명 (O)    건물 내부조명 활용 (O)

#### 4 주요 보행동선에 야간활동조명 계획

- 풍부한 수목과 보행로를 중심으로한 다양한 조명연출과 야간의 안전한 보행환경을 위한 안전조명으로 야간활동을 지원한다.



# 6.2 교육시설 가이드라인(야간경관)

## ES4 block

### ① 야간경관 특화 지침

#### ① Waterfront Light therapy

- 수변축은 색채심리적으로 안정감을 제공하고 세로토닌 호르몬 분비를 촉진하는 푸른빛의 야경을 연출한다.
- 연색성이 높은 조명기구(Ra>85 권장)를 사용한다.
- 주조명: 가로등, 보행등과 같은 주 조명은 5000K 이상으로 하여 푸른빛이 감돌 수 있는 기분 환경을 제공하고, 태양광에 가장 근접한 색온도로 눈의 피로를 최소화 한다.
- 연출조명: 볼라드등, 열주등 및 바닥매입등 등의 야경연출 조명기구의 색은 조명색채 선호도 조사결과에 따라 Cyan, Green, Blue를 연출색으로 사용한다.
- 과도한 원색사용과 높은 휘도대비는 지양하고 은은한 조명빛을 연출한다.
- 피사체를 투사하는 연출방식으로 조명자체보다 공간 및 시설 중심의 야경을 연출한다.

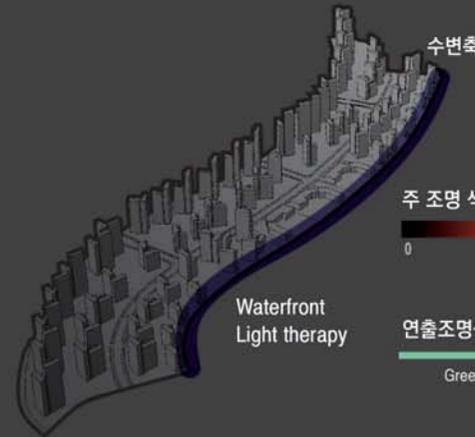
#### ② The Mirror Scene

- 가로등과 볼라드등으로 수면에 반사되는 연속적인 리듬의 빛을 형성하고, 건축물의 배치로 인한 빛의 밀도와 깊이의 변화로 수면에 펼쳐지는 야경을 연출한다.

- 1 수변가로등 Mirror
- 2 볼라드등 Mirror
- 3 건축물 Mirror



The Mirror Scene 시뮬레이션



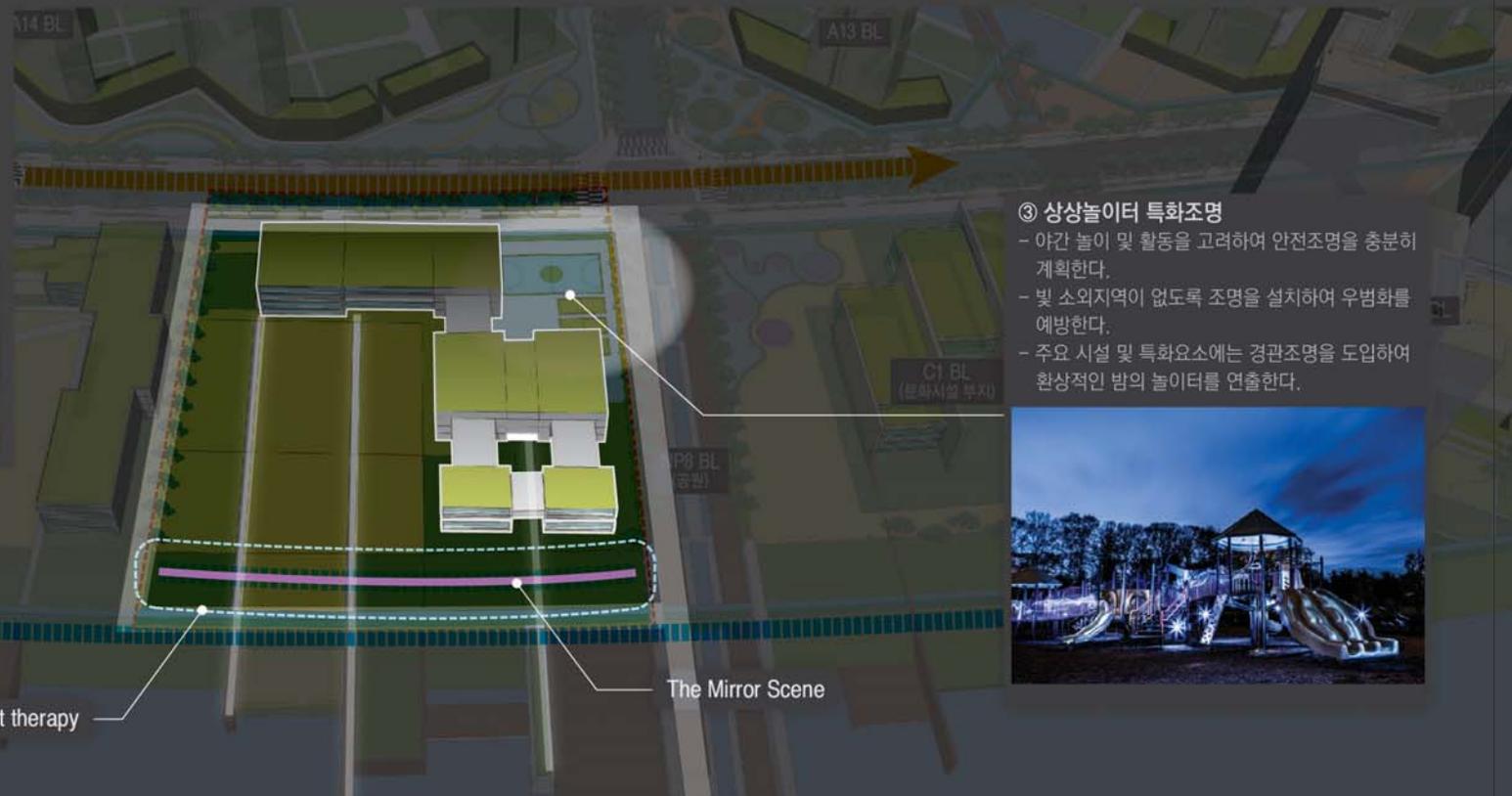
Waterfront Light therapy

송도랜드마크시티 C1 BL

야간경관 가이드라인  
Nightscape Guideline



▶ 가로등 색온도: 5000K 이상  
\*5000K은 태양광에 가장 근접한 색온도로 눈의 피로가 가장 적음



#### ③ 상상놀이터 특화조명

- 야간 놀이 및 활동을 고려하여 안전조명을 충분히 계획한다.
- 빛 소외지역이 없도록 조명을 설치하여 우범화를 예방한다.
- 주요 시설 및 특화요소에는 경관조명을 도입하여 환상적인 밤의 놀이터를 연출한다.



Waterfront Axis Light therapy

The Mirror Scene

# 6.3 문화시설 가이드라인(도시건축)

## C1 block

송도랜드마크시티 C1 BL

**도시건축 가이드라인**  
 Urban Architecture Guideline

### 1 기본지침

#### ① SLC A지구 건축물 기본방향

- Open View: 경관 목표인 Open Gate 형성을 위해 자연경관요소에 대한 시각적 개방감을 형성한다.
- Rhythmical Skyline: 경관 목표인 Silhouette Scene 형성을 위한 리듬감있는 스카이라인을 형성한다.
- Unity Vista: 간결한 형태의 건축물을 통해 개별 건축물보다는 지구 전체의 조화를 유도한다.

#### ② 경관권역: B - Edu Zone 기본방향

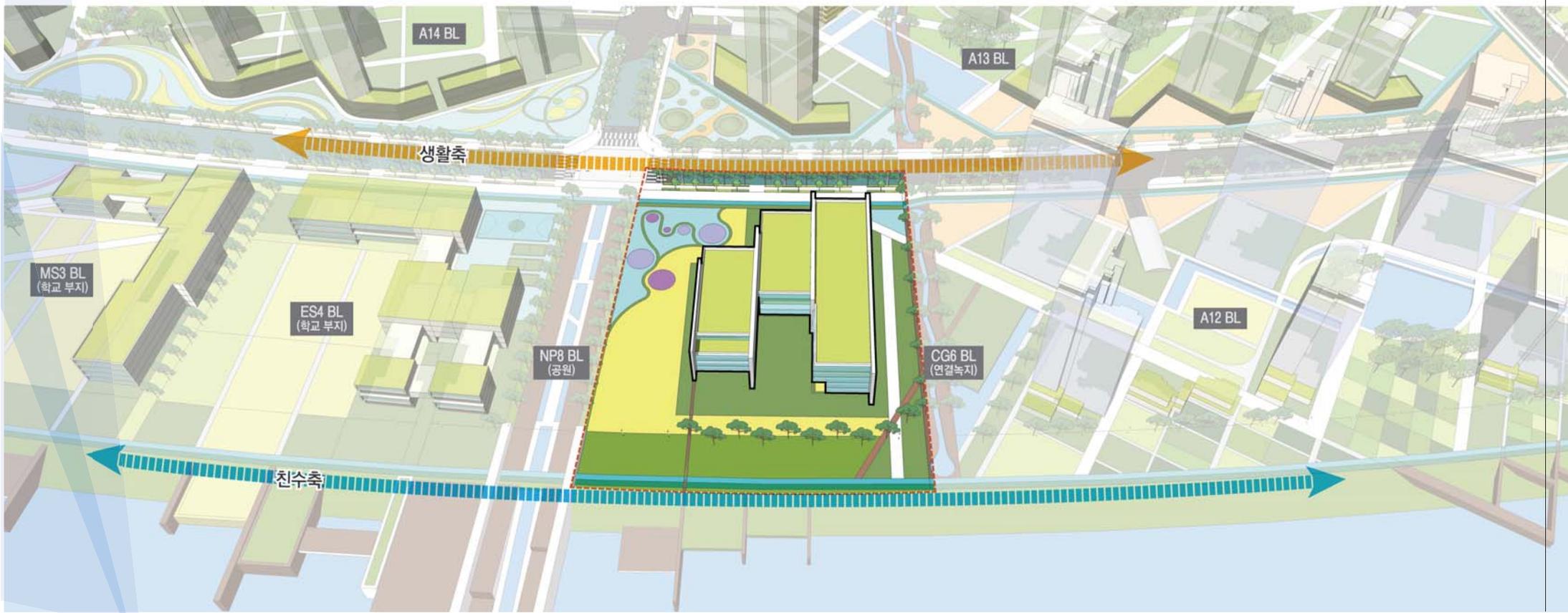
- C1 BL은 Blue 권역의 Edu 존에 해당된다.
- 저층 건축물 입지에 따라 형성된 랜드마크 존으로, 상징적인 경관이미지를 형성한다.
- 인접한 교육 시설을 고려하여 창의적이고 안전한 환경을 조성한다.

#### ③ 기본방향에 따른 공통 지침

- Open View / Rhythmical Skyline / Unity Vista를 기본원칙으로 C1 BL 건축물 경관계획 시 최우선 사항으로 고려한다.
- Open View 형성을 위해 배후도시 및 자연환경에 대한 통경구간을 고려하여 건축물을 배치하고 형태를 계획한다.
- Rhythmical Skyline 형성을 위해 동일 블록 내에 인접건축물 간의 높이 변화를 부여하여 변화감 있는 스카이라인을 형성한다.
- Unity Vista 및 A지구 전체의 경관 이미지 형성을 위해 해당 권역별 경관적 특성의 위계를 설정하여 건축물을 계획한다.
- 지표동을 제외한 해당권역간의 건축물의 형태적 변화를 최소화하여 공간의 통일감을 형성한다.

#### ④ 친환경 건축물 지침

- 페인트, 카펫, 벽지 등 새집증후군을 유발하는 휘발성유기화합물(VOC)의 함유량이 낮은 자재 사용을 권장한다.
- 효율적인 물 사용을 위해 절약형 수도꼭지 사용 및 생활 하수(grey water)재활용, 빗물활용 시스템 구축을 권장한다.
- 태양광 패널 등의 친환경 에너지 시설 도입을 권장한다.



# 6.3 문화시설 가이드라인(도시건축)

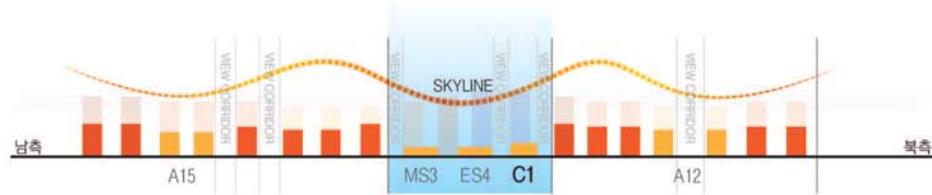
## C1 block

송도랜드마크시티 C1 BL **도시건축 가이드라인**  
Urban Architecture Guideline

### 2 규모 및 스카이라인

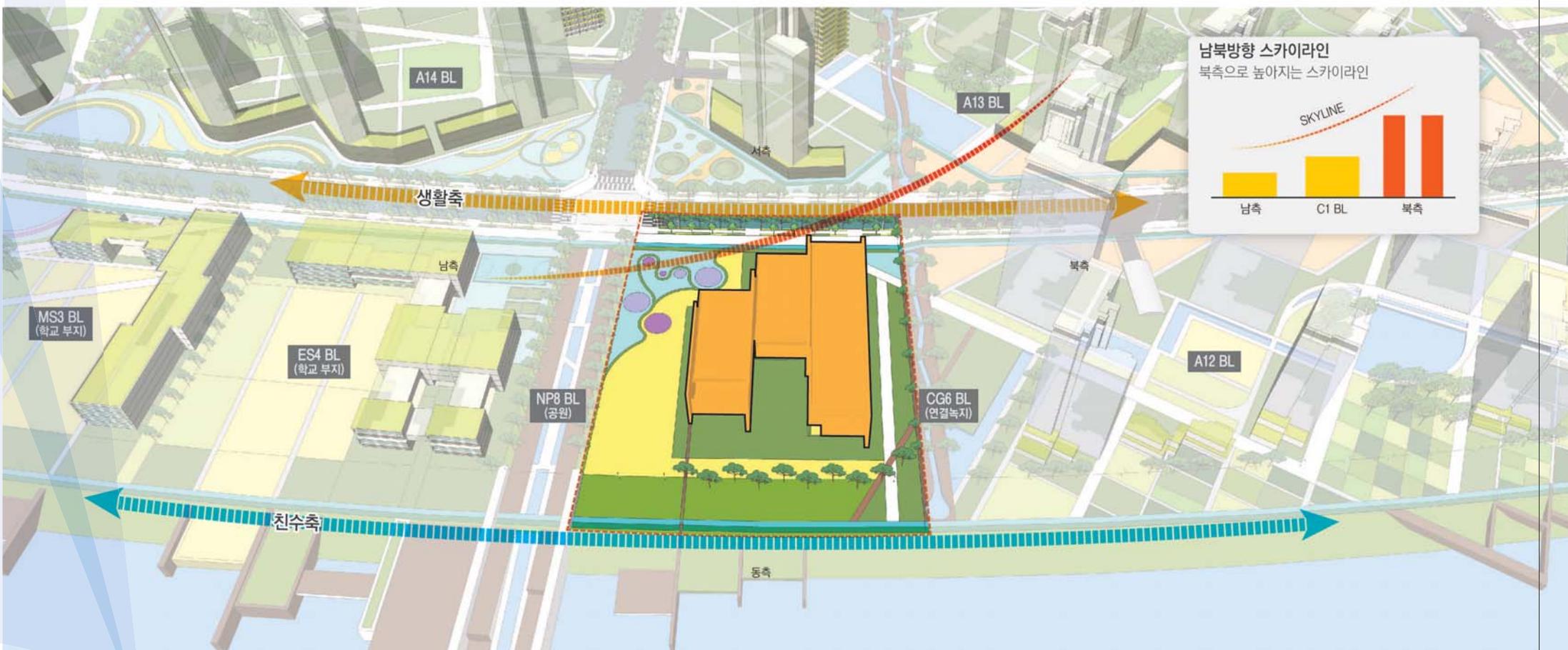
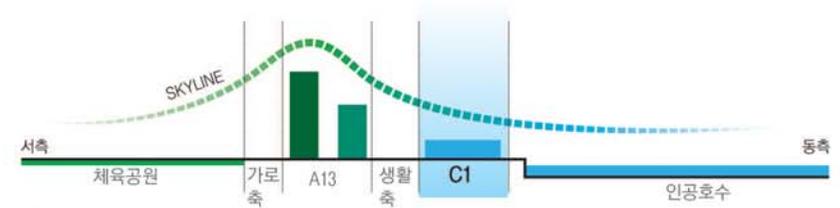
#### 1 Rhythmical Skyline 남북방향

- 건축물 최고높이는 70m 이하로 한다.
- 건축물 높이차를 계획하여, 스카이라인에 변화감을 부여한다.



#### 2 Rhythmical Skyline 동서방향

- 수변을 향해 낮아지는 건축물 스카이라인 계획을 수립한다.



# 6.3 문화시설 가이드라인(도시건축)

## C1 block

송도랜드마크시티 C1 BL

**도시건축 가이드라인**  
 Urban Architecture Guideline

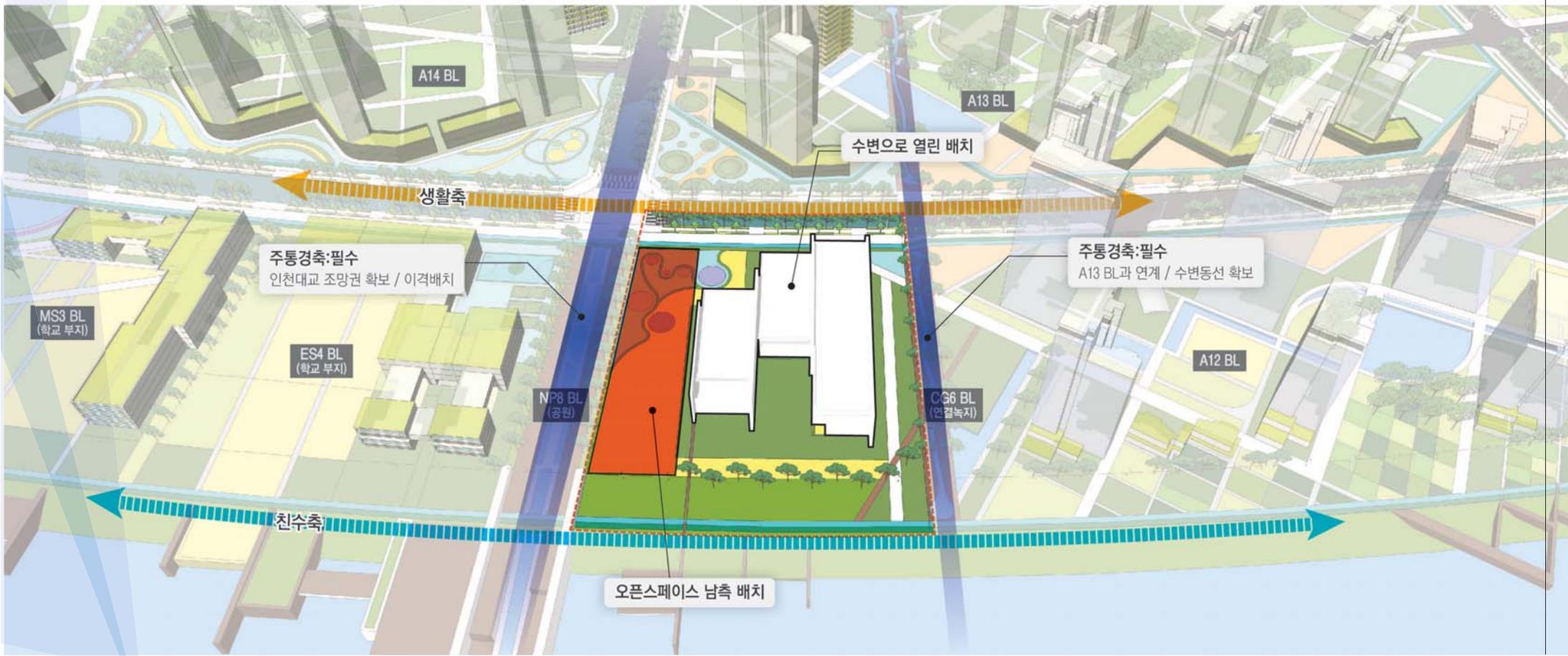
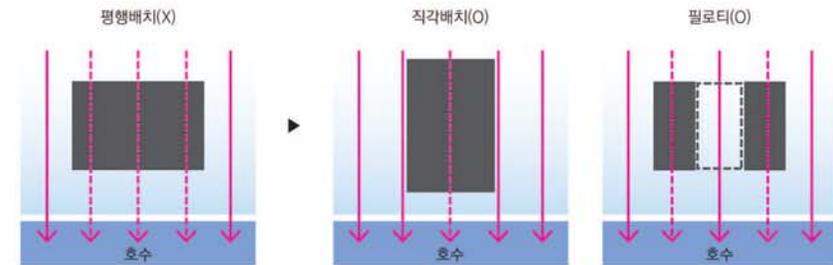
### ③ 배치

#### ① 수변으로 열린 배치 실현

- 수변축과의 평행 배치를 최소화하여, 수변으로 열린 시각적 통경구간을 최대한 확보한다.
- 통경구간의 조망대상은 녹지에서 수변방향을 원칙으로하며, 주요 조망대상\*은 다음과 같다.  
\*조망대상 : 인천대교, 인천타워, 국제업무지구(Red Carpet Zone+ Blue Carpet Zone)
- 건축물이 부득이하게 수변축과 평행하게 배치될 경우, 필로티 등을 통해 시각적 개방감을 형성한다.
- 건축물 전면부를 수변으로 향하도록 배치한다.

#### ② 오픈스페이스 확보

- 충분한 오픈스페이스를 확보하되, 남측에 배치하여 일조권을 보장한다.
- 주차장 및 주차출입구 등 오픈스페이스를 공동으로 활용하여, 토지이용의 효율성을 높인다.



# 6.3 문화시설 가이드라인(도시건축)

## C1 block

송도랜드마크시티 C1 BL **도시건축 가이드라인**  
Urban Architecture Guideline

### 5 형태 및 외관

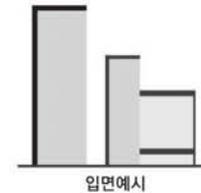
#### ① 기본지침

- 독특하고 우수한 디자인의 공공건축물을 도입하여 장소적 랜드마크를 형성한다.
- 입면 형태 및 패턴 적용 시, 구조 및 매스분절을 우선 적용하며 불필요한 장식적 요소는 최소화 한다.
- 수변부에 커튼월 등을 사용하여 수변으로의 개방감을 형성한다.
- 아파트에서 건축물 옥상부가 쉽게 조망되므로 옥상부에 냉각탑 등 건축설비가 노출되지 않도록 하고, 옥상부 디자인을 필수로 한다.



#### ② Edu Zone 경관이미지 반영

- 수직과 수평에 의한 엷지 패턴을 통해 면적인 입면을 연출한다.
- 면적 요소를 통한 입체감으로 개방감을 유도한다.
- 형태적 구조의 변화를 통한 입체적 패턴을 권장한다.



#### ③ 규모 및 입지환경에 따른 외관 차별화

- 수변으로 열린 입면형태 적용 및 옥상부 디자인 필수, 휴먼스케일의 모듈 적용 필수



# 6.3 문화시설 가이드라인(오픈스페이스)

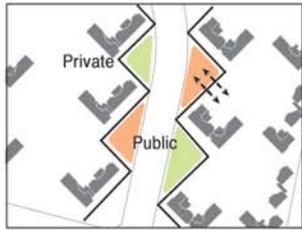
## C1 block

송도랜드마크시티 C1 BL

**오픈스페이스** 가이드라인  
Urban Architecture Guideline

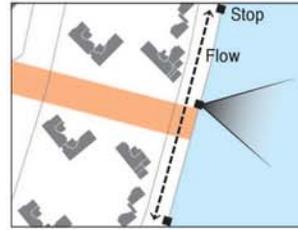
### 1 기본지침

#### ① 생활축(Semi Public Space)



- 생활축을 따라 민간과 공공공간의 공유공간인 반공적공간을 형성한다.
- Active Zone의 성격을 담아 활력있는 커뮤니티 경관을 형성한다.
- 투과형 경계부 형성을 통해 Private과 Public 공간경계의 단절감을 완충한다.
- 운동시설 및 커뮤니티 시설 등의 연속적인 배치를 통한 다양한 유형의 외부공간을 형성한다.

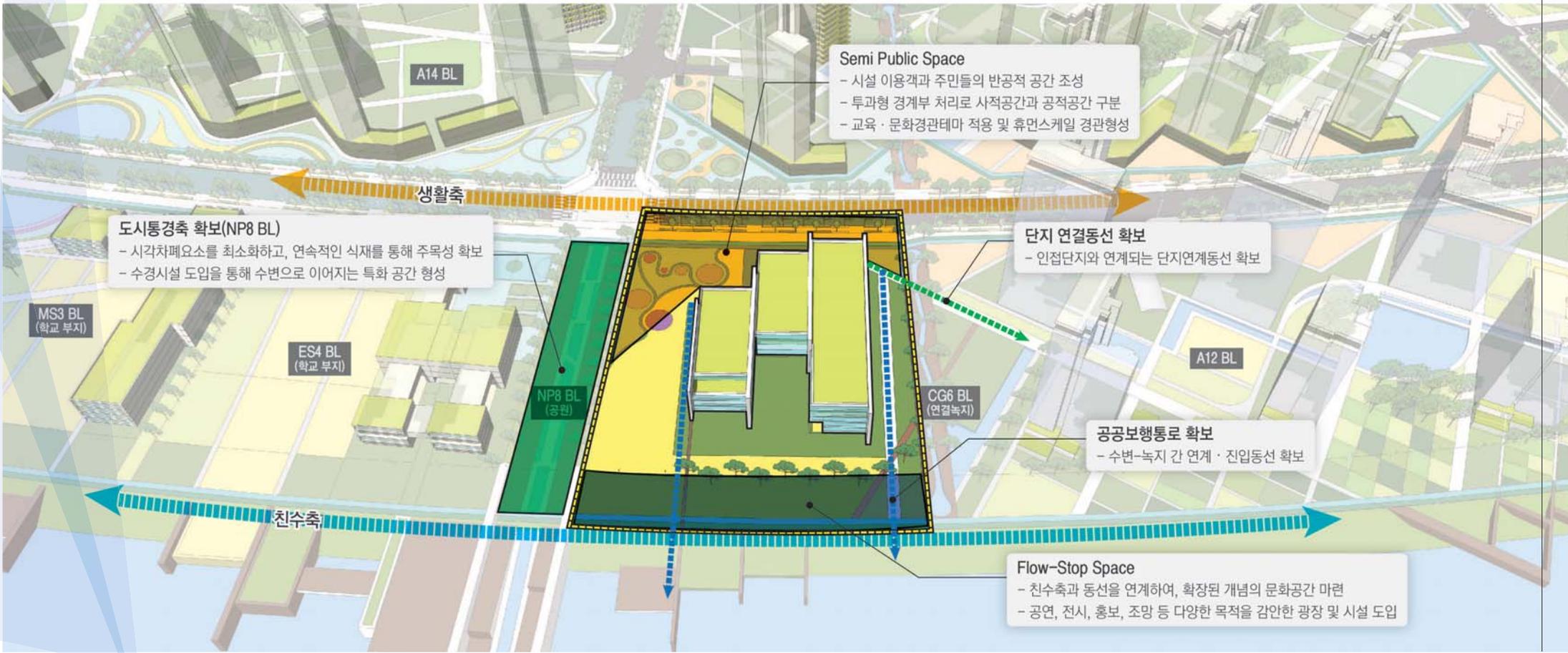
#### ② 친수축(Flow-Stop Space)



- 상업시설 전면공간과 연계한 연속성 있는 프르미나드를 형성한다.
- 일정구간(400m 권장) 마다 조망 및 휴식을 위한 보행거점을 배치한다.
- Community Core(수변축과 보행동선 교차부)와 연계한 다양한 체형 및 조망거점을 형성한다.

#### ③ 탄소배출 및 미세먼지 발생 최소화

- 보행환경 구축 및 자전거 도로 조성으로 차량에 의한 탄소배출 및 미세먼지 발생을 최소화한다.
- 보행 및 자전거이용에 불편이 없도록 충분한 휴게 공간 조성 및 각 건물별 자전거 보관대를 설치한다.
- 충분한 녹지공간 확보를 통해 CO2 배출을 줄이고 열섬현상을 완화하여 쾌적한 생활환경을 조성한다.
- 도시 내 수경시설의 도입으로 미세먼지를 조절하여 대기의 질을 향상시킨다.



**Semi Public Space**  
 - 시설 이용객과 주민들의 반공적 공간 조성  
 - 투과형 경계부 처리로 사적공간과 공적공간 구분  
 - 교육·문화경관테마 적용 및 휴먼스케일 경관형성

**단지 연결동선 확보**  
 - 인접단지와 연계되는 단지연계동선 확보

**공공보행동로 확보**  
 - 수변·녹지 간 연계·진입동선 확보

**Flow-Stop Space**  
 - 친수축과 동선을 연계하여, 확장된 개념의 문화공간 마련  
 - 공연, 전시, 홍보, 조망 등 다양한 목적을 감안한 광장 및 시설 도입

**도시통경축 확보(NP8 BL)**  
 - 시각차폐요소를 최소화하고, 연속적인 식재를 통해 주목성 확보  
 - 수경시설 도입을 통해 수변으로 이어지는 특화 공간 형성

# 6.3 문화시설 가이드라인(오픈스페이스)

## C1 block

송도랜드마크시티 C1 BL **오픈스페이스** 가이드라인  
Urban Architecture Guideline

### ② 특화공간

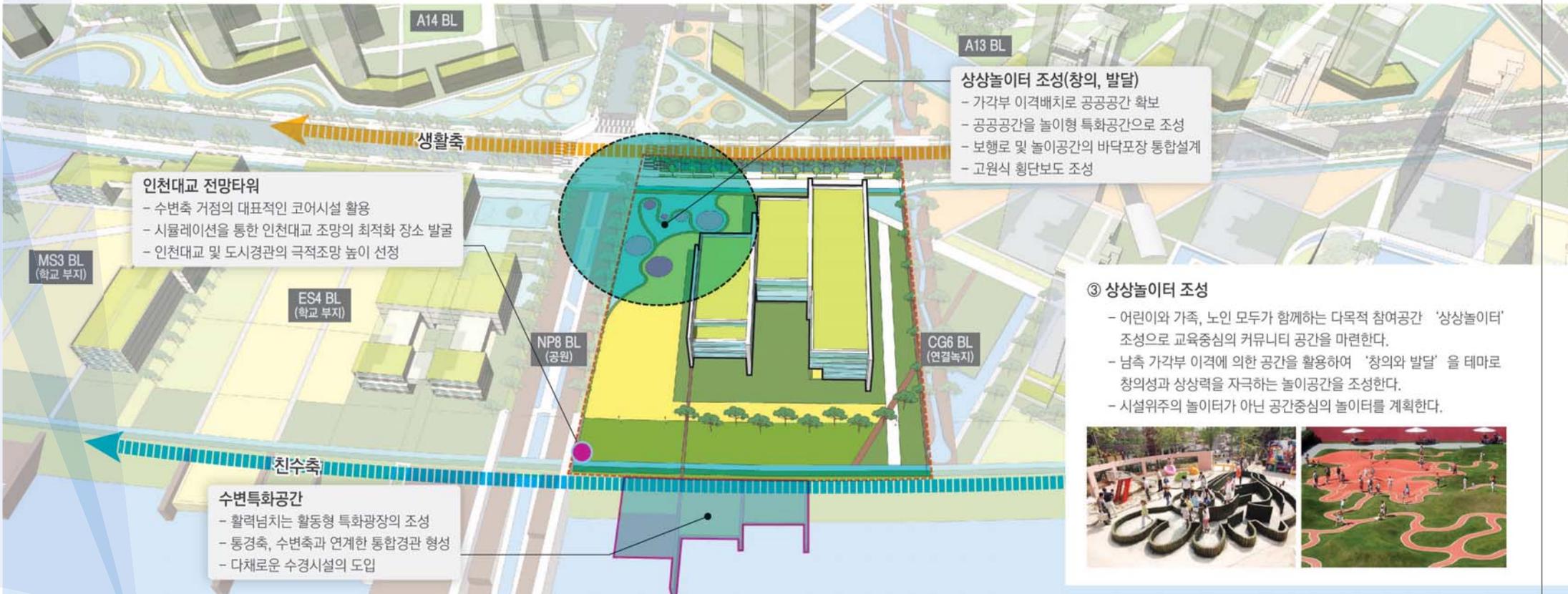
#### ① 수변 특화공간 조성

- 지구내 공공공간(공원 등)이 부족한 단점을 보완하고 고품격 주거환경을 위해 수변을 활용한 야외 문화공간을 조성한다.
- 인접한 문화시설(도서관)의 기능을 수용하고 동선을 연계하여, 확장된 개념의 문화공간을 마련한다.
- 물을 다양하게 조망할 수 있도록 특화공간과 연계한 입체 수변데크를 조성한다.



#### ② 인천대교 전망타워

- 수변축 거점의 대표적 코어 시설물로 이동간의 휴식 및 지표의 역할로 활용한다.
- 별도의 휴게공간 및 홍보, 전시 등 다목적 공간을 통합계획하여 복합시설로 활용
- 인천대교 및 도시경관 조망에 있어, 시뮬레이션을 통해 검증된 최적의 조망지점과 높이를 적용한다.



# 6.3 문화시설 가이드라인(색채)

## C1 block

송도랜드마크시티 C1 BL **색채 가이드라인**  
Urban Color Guideline

### 1 기본지침

#### 1 기본방향

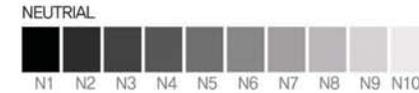
- A지구 컨셉인 'THE WHITE CANVAS CITY' 의 건강하고 활력있는 친환경 도시이미지를 강조한 색채환경을 구현한다.
- 색채심리학과 색채치료 기법을 활용하여 건강하고 활력있는 색채계획 수립한다.
- 색채는 명쾌하고 심플하게 적용한다.
- A지구 전체에 걸쳐 공통 주조색은 white, 보조색은 Dark gray를 적용한다.
- IFEZ 경관계획에 따라 면설 색체계를 사용한다.

#### 2 색채범위

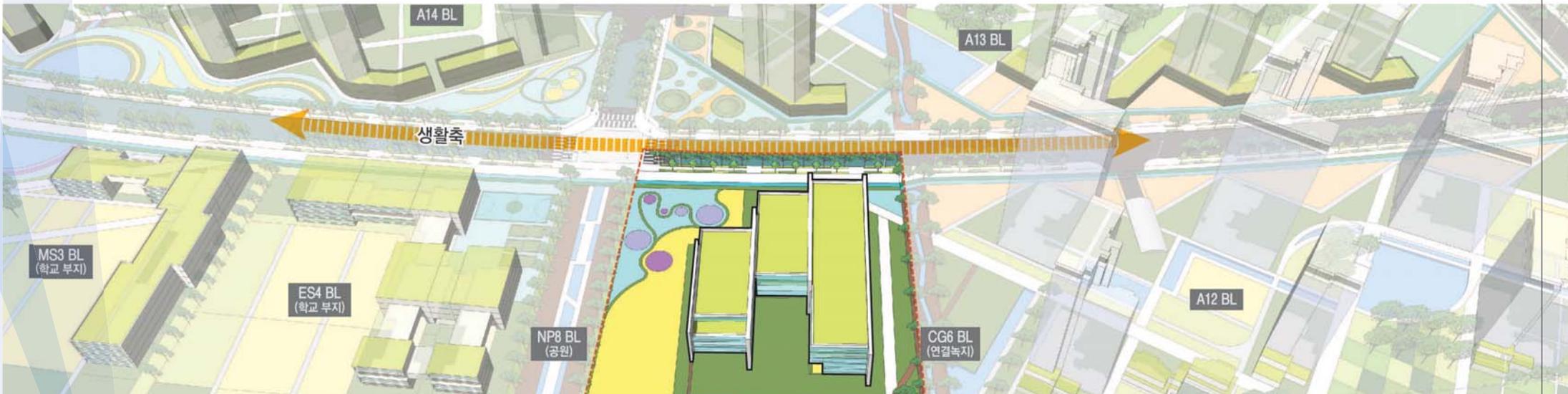
- 대상지 주조색은 'White' 계열의 색을 사용한다.
- 보조/강조색은 권역상징색 및 블록(조닝)상징색의 유사계열 색상 사용을 권장한다.
- 주조색 / 보조색 / 강조색의 명도 및 채도 적용 범위는 아래 표와 같다.



- 무채색의 사용범위는 N1 ~ N10으로 지정한다.

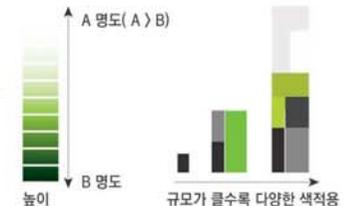


- 배색비는 주조색 / 보조색 / 강조색 각 7:2:1의 비율로 구성한다
- 주조색과 강조색(보조색)의 2색구성일 경우는 7:3의 비율을 권장한다.



#### 3 높이와 규모에 따른 색채적용원칙

- 색채적용대상의 높이에 따라 높을수록 고명도, 낮을수록 저명도로 적용하여 시각적 안정감과 균형감을 유도한다.
- 색채적용대상의 규모가 작을수록 적용색채의 수가 낮고 규모가 클수록 적용색채의 수가 다양하도록 한다. 단, 색상은 유사계열의 색상사용을 권장한다.



# 6.3 문화시설 가이드라인(색채)

## C1 block

송도랜드마크시티 C1 BL **색채 가이드라인**  
Urban Color Guideline



### 2 상징색채

#### 1 권역보조색

- 권역상징색은 인공색채 보다 자연녹지, 호수 등의 천연색채 활용을 권장한다.
- 권역상징색은 명도, 채도, 색상 범위조절을 통해 보조색으로 다양하게 적용할 것을 권장한다.



#### 2 C1 BL 상징색(Edu Zone 상징색)

- 블록상징색은 건축물, 시설물의 강조색으로 활용할 것을 권장한다.
- 적용범위: 건축물 입면, 가로시설



### 3 재료특화

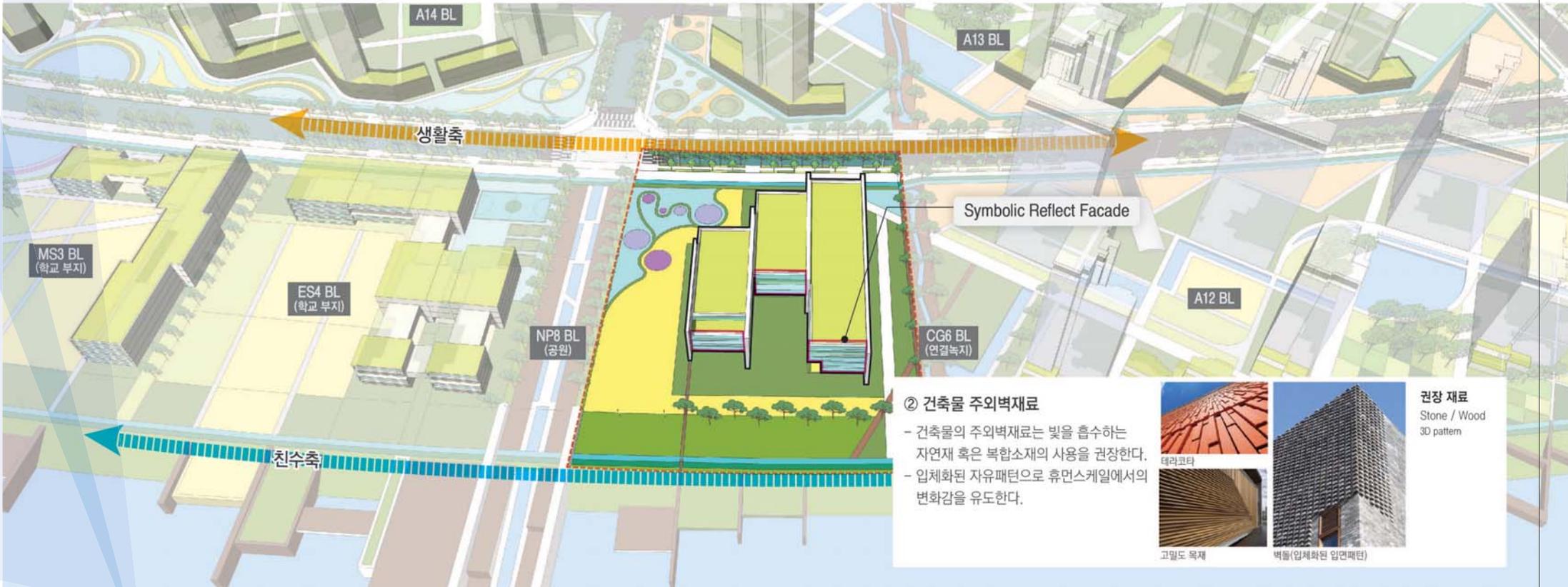
#### 1 Symbolic Reflect Facade

- 수면에 면한 입면은 유리나 같은 건축외장재를 주재료로 사용하여 깨끗하고 개방적인 경관을 연출한다.
- 반사재질의 건축외장재를 입면 마감 포인트 재료로 활용하여, 건축물 주외벽재료와 극적인 대비를 이뤄, 외부조망시 시각적 포인트가 될 수 있도록 한다.

#### 수변부 입면 주재료



#### 보조 재료



#### 2 건축물 주외벽재료

- 건축물의 주외벽재료는 빛을 흡수하는 자연재 혹은 복합소재의 사용을 권장한다.
- 입체화된 자유패턴으로 휴먼스케일에서의 변화감을 유도한다.



권장 재료  
Stone / Wood  
3D pattern

# 6.3 문화시설 가이드라인(야간경관)

## C1 block

송도랜드마크시티 C1 BL

야간경관 가이드라인  
Nightscape Guideline

### 1 기본지침

#### ① No stress Night 지침

- 빛확산 및 눈부심의 최소화를 위해 경관조명의 직접조명방식은 금지하며 간접조명방식을 적용한다.
- 전반확산형 조명기구의 사용은 지양한다.
- 상향 조명은 지양하고 하향 조명을 사용하여 빛의 확산을 최소화 한다.
- 상향광 완전차단형(Cut off)의 조명기구 설치로 누출광에 의한 장애광을 최소화한다.



#### ③ 야간공동화 예방을 위한 조명 운영

- 문화시설 특성상 야간공동화가 예상되므로, 범죄예방과 빛의 흐름유지를 위한 조명계획을 실시한다.
- 특히, 도로 및 수변, 공원, 연결녹지와 접하는 경계부에는 일출 시까지 안전조명을 운영하여, 우범화를 예방한다.

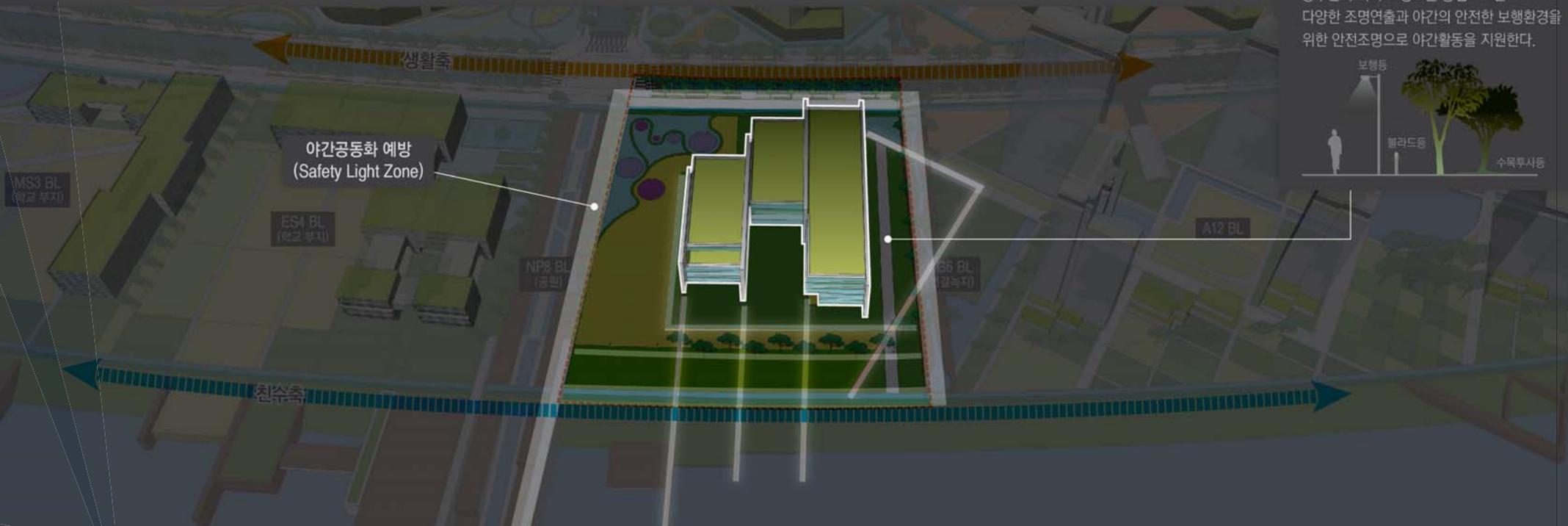
#### ② Open Night 지침

- 유충성이 낮은 조명기구 설치로 불쾌감을 해소하고, 야간활동이 이루어지는 주요공간에 조명을 설치한다.
- 에너지 효율이 높은 고효율 조명기구의 도입하여 에너지를 절약한다.
- 시간대별 제어가 가능토록 하여 야간활동에 대응하도록 한다.
- 빛 소외지역 발생을 최소화하고, 방법 및 안전을 위한 조명시설을 도입하여 안전한 야간환경을 구축한다.



#### ④ 주요 보행동선에 야간활동조명 계획

- 풍부한 수목과 보행로를 중심으로한 다양한 조명연출과 야간의 안전한 보행환경을 위한 안전조명으로 야간활동을 지원한다.



# 6.3 문화시설 가이드라인(야간경관)

## C1 block

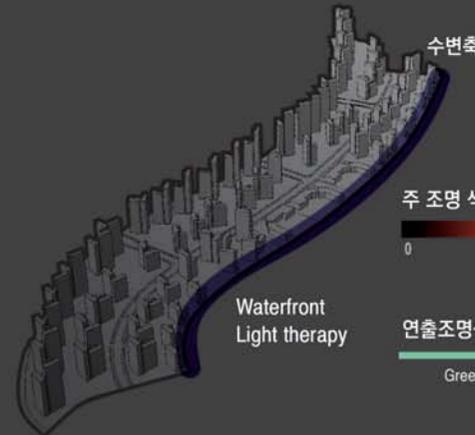
### 2 야간경관 특화 지침

#### 1 Waterfront Light therapy

- 수변축은 색채심리학적으로 안정감을 제공하고 세로토닌 호르몬 분비를 촉진하는 푸른빛의 야경을 연출한다.
- 연색성이 높은 조명기구(Ra≥85 권장)를 사용한다.
- 주조명: 가로등, 보행등과 같은 주 조명은 5000K 이상으로 하여 푸른빛이 감돌 수 있는 기본 환경을 제공하고, 태양광에 가장 근접한 색온도로 눈의 피로를 최소화 한다.
- 연출조명: 블라드등, 열주등 및 바닥매입등 등의 야경연출 조명기구의 색은 조명색채 선호도 조사결과에 따라 Cyan, Green, Blue를 연출색으로 사용한다.
- 과도한 원색사용과 높은 휘도대비는 지양하고 은은한 조명빛을 연출한다.
- 피사체를 투사하는 연출방식으로 조명자체보다 공간 및 시설 중심의 야경을 연출한다.

송도랜드마크시티 C1 BL

야간경관 가이드라인  
Nightscape Guideline



#### 3 상상놀이터 특화조명

- 야간 놀이 및 활동을 고려하여 안전조명을 충분히 계획한다.
- 빛 소외지역이 없도록 조명을 설치하여 우범화를 예방한다.
- 주요 시설 및 특화요소에는 경관조명을 도입하여 환상적인 밤의 놀이터를 연출한다.



#### 2 The Mirror Scene

- 가로등과 블라드등으로 수면에 반사되는 연속적인 리듬의 빛을 형성하고, 건축물의 배치로 인한 빛의 밀도와 깊이의 변화로 수면에 펼쳐지는 야경을 연출한다.

- 1 수변가로등 Mirror
- 2 블라드등 Mirror
- 3 건축물 Mirror



The Mirror Scene 시뮬레이션

Waterfront Axis Light therapy

The Mirror Scene

MS3 B (학교 부지)

A14 BL

생활축

NP8 BL (공원)

MS BL (일부지)

A12 BL

친수축

# 7

## 실행계획

---

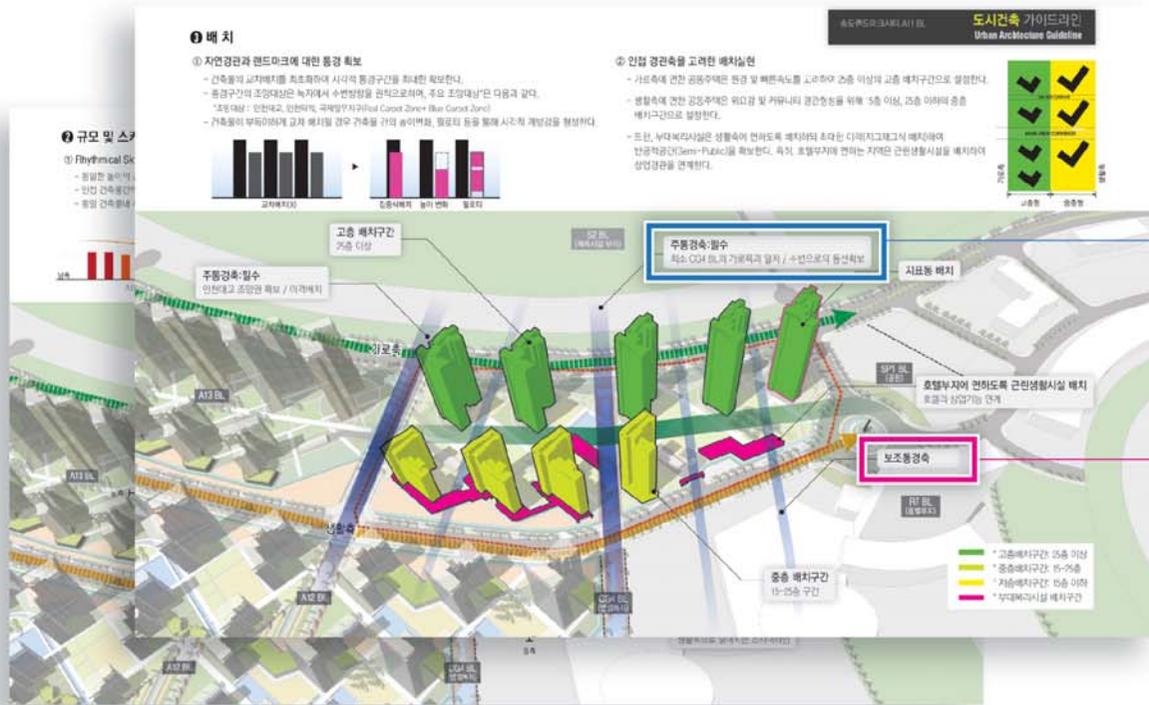
# 7.1 실행계획

## 7.1.1 경관상세계획의 활용 및 적용

### 1 개별 개발사업의 설계 및 계획 수립 시 적용

- a. 대상지 내 개별 필지 단위의 개발사업 진행 시 SLC 경관상세계획(A지구)(이하, 경관상세계획)의 계획 방향과 지침사항을 준수한다.
- b. 블록별 가이드라인의 필수지침(별도 표기)은 규제적 성격의 지침으로 특별한 사유가 없다면 따르도록 하며 권장지침(별도 표기 없음)은 유도적 지침의 성격으로 보다 우수한 경관형성이 가능한 계획안이 있다면 이를 따르도록 한다.

별도의 필수표기가 없는 지침은 권장의 성격인 권장지침으로 본다.



### 통경축 예시

- 필수사항: 주동경축 확보**  
 국제업무단지와 체육시설부지를 관통하는 인천대교 통경축은 필수지침으로 반드시 이격배치하여 시각통로 확보
- 권장사항: 보조통경축 확보**  
 수변으로 열린 배치를 지향하는 권장성격의 통경축

# 7.1

## 실행계획

### 7.1.1 경관상세계획의 활용 및 적용

#### ㉑ 경관심의 시 자문 · 심의기준으로 활용

- a. 본 경관상세계획의 계획내용 및 블록별 지침은 개별 개발사업의 경관심의회 심의기준으로 활용한다.
- b. 보다 우수한 경관을 위한 계획기법 및 계획안을 대안으로 제시할 수 있으며, 경관심의를 통해 반영여부를 결정한다.(IFEZ 경관계획을 근거로 함)
- c. 건축물의 입면 및 배치, 형태 등 경관형성의 골격을 이루는 사항은 경관심의 이전 경관위원회의 사전자문을 통해 선결적으로 결정할 수 있으며 사전자문을 통해 결정된 사항은 경관심의에서 별도의 의견을 제시하지 않음을 원칙으로 한다.



# 7.1

## 실행계획

### 7.1.2 조망점의 관리 및 운영

#### ① 경관심의 시 경관시물레이션의 기준조망점으로 활용

- 개별 단지의 개발사업에 따른 경관심의 절차 이행 시 경관시물레이션으로 활용한다.
- 경관시물레이션 시 본 경관상세계획에서 설정한 모든 조망점을 기준조망점으로 시물레이션 분석을 이행한다.
- 또한, 개발사업지가 주로 노출되는 지점을 대상지 조망점으로(4개소 이상) 추가 선정하여 경관영향력을 분석하며 조망점 추가 시 선정 기준은 IFEZ 경관계획(경관행정 서비스)의 기준을 따른다.
- 조망점 위계에 따른 IFEZ 조망점(1순위)는 IFEZ 경관계획을 검토·반영하여 전체 송도국제도시의 경관형성방향에 부합하도록 한다.
- SLC 조망점(2순위)는 SLC 중점경관관리구역 계획(기본구상) 혹은 6·8공구 중점경관관리구역 경관설계지침의 계획지침을 검토·반영한다.
- SLC 경관상세계획(A지구) 조망점(3순위)는 본 경관계획의 조망관리계획의 조망점별 경관형성·관리방안의 내용을 검토·반영한다.

#### ② 조망관리의 기준

- 입지여건 및 환경에 따른 제약으로 선택적 경관형성이 필요한 경우 조망위계(IFEZ > SLC > A지구 > 개발사업 대상지 조망점)에 따라 상위 조망점을 우선적으로 고려하여 경관형성 계획 및 방향을 수립한다.



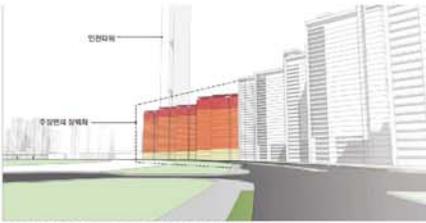
**조망 1순위 ① 인천대교 (IFEZ 조망점)**

- 인천대교를 따라 역상지 선경미 노출됨
- 송도 경관상세계획(안)(A지구)에서 계획된 스카이라인을 반영하여 건축물위 층수 변화를 통한 리듬감있는 스카이라인 형성

**- 조망 1순위: 인천대교 조망점**

**- 경관형성 방향:**

- 인천타워에서 낮아지는 스카이라인 형성
- 국제업무지구와 호수변으로 열리는 통경배치



**조망 3순위 ③ Green Edge 조망축 (남측)**

- 가로축을 따라 A지구 건축물의 수전면미 노출됨
- 조망 3순위 이하 등급이 연결되어 연속으로 노출되는 장벽화를 최소화 하는 입면 계획 필요

**- 조망 3순위: 그린엣지 조망점**

**- 경관형성 한계점:**

인천대교 조망을 고려한 스카이라인 및 통경구축을 위한 건축계획 시 아파트 장벽경관 발생

**- 경관형성 대안마련:**

- 입면의 분절로 경관장벽의 분절 유도
- 주동의 층수변화로 상층부 개발경관 유도 및 변화감 부여
- 저층부 밀집 식재로 휴먼스케일에서의 장벽 완충
- 형적 색채패턴 변화로 시각적 변화감 유도

〈 선택적 경관형성 필요 시 조망위계 활용 예시 〉

# 7.1

## 실행계획

### 7.1.3 실행력 확보방안

#### ① 지구단위계획 반영 요청

- a. 경관상세계획의 실효성 제고를 위해 개발계획 및 지구단위계획 변경 시 경관상세계획의 주요 내용을 반영한다.
- b. 주요 반영 내용은 다음 표와 같다.

구분	항목	내용
건축물에 대한 사항	건축물 유형별 정의 및 기준	타워형, 탑상형, 판상형, 복합형의 명확한 정의 및 기준사항
	건축물 층수 차등적용 기준	단일 주동의 높이 변화에 대한 비율제시
	통경축 ▶ 공공보행통로 설정	인천대교 및 수변, 국제업무단지간의 통경형성 및 수변활성화를 위한 동선연계를 위해 본 계획에서 제시한 통경축을 단지내 공공보행 통로로 지정
기타 사항	부문별 기본방향 및 원칙	색채, 옥외광고물, 야간경관, 오픈스페이스의 기본방향 및 기본원칙을 지구단위계획에 반영

표 | 지구단위계획 반영 사항

#### ② 특별건축구역 지정 요청

- a. 대상지의 경관노출도가 높은 지역의 경관특화를 위해 대상지의 수변부와 랜드마크 지역을 특별건축구역으로 지정한다.
- b. 사업자는 사전경관계획을 수립하고 경관법 제27조 4항에 따라 A지구 수변공간 (A12, A15 BL) 및 랜드마크 지역(A13, A14 BL)을 특별건축구역으로 지정신청 할 수 있다.
- c. 특별건축구역으로 지정된 경우, 사업자는 현상설계 공모 진행(현상설계 시 행정절차 간소화 지원) 등을 통해 우수한 수변 경관을 유도한다.



# 7.1

## 실행계획

### 7.1.3 실행력 확보방안

#### ③ 다양한 인센티브 유도

- a. 경관상세계획내용의 90%이상을 준수하여 계획하였을 경우, 경관심의 시 가결(원안, 조건부 포함)한다.
- b. 특별건축구역 및 경관특화 지역(랜드마크, 공공시설 등)에 대하여 현상공모에 의한 계획을 수립한 경우, 경관심의 시 가결(원안, 조건부 포함)한다.

#### ④ 경관심의 시 체크리스트 운영

- a. 경관심의 시 경관상세계획 중 용지별 가이드라인을 경관심의 체크리스트로 운영한다.

#### ⑤ 동서통경축 확보 · 유지 방안

- a. 본 경관계획의 통경축 시각통로 확보를 위해서는 6·8공구 차원의 통경축이 관리, 유지되어야 한다.
- b. 이에, 향후 개발계획의 변경 및 본 경관계획의 변경, IFEZ 경관계획의 재정비 및 SLC 중점경관관리구역 계획 등 관련계획의 변경 및 수립 시 다음의 동서 통경축이 반영되도록 하여 SLC 전체의 시각 통로를 유지 할 수 있도록 한다.

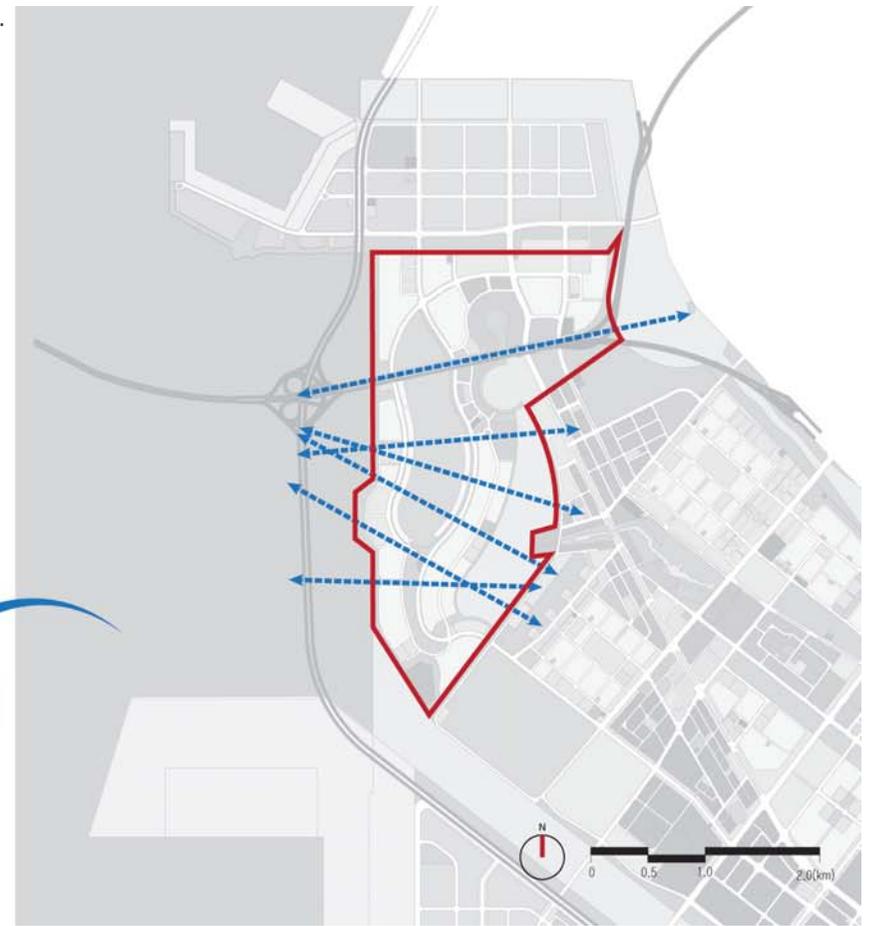
상위 및 관련계획의 수립 · 재정비 · 변경 시 반영



개발계획의 변경 시  
SLC 경관상세계획 변경 시  
IFEZ 경관계획 재정비 시  
SLC 중점경관관리구역 계획 시

**통경축 반영**

본 계획에서 설정한 동서 통경축을 반영하여 계획의 실현성 제고



# 7.1

## 실행계획

### 7.1.3 실행력 확보방안

#### ⑥ 건축물 입면계획에 대한 자문 및 심의 절차

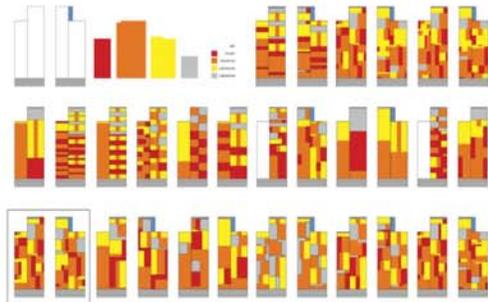
- 대상지는 공동주택용지에 대한 비율이 높아 공동주택의 일률적인 입면으로 인한 경관의 단조로움이 예상되어 이를 예방하기 위해 건축물 경관심의 시 입면에 대한 부분이 중요시 된다.
- 이에 건축물 경관심의 절차이행 시 초기 단계에서 부터 건축물 입면에 대한 자문과 심의결정이 요구되는 바, 경관자문 및 심의절차에 따른 입면의 협의단계가 매우 중요하다.
- 본 실행계획에서는 경관심의 신청 이전 자문단계에서 부터 경관심의 단계까지의 건축물 입면에 대한 심의활용 방안을 단계적으로 제안하며, 사업시행자는 단계별 절차에 따라 건축물 입면의 품격과 질을 향상할 것을 권장한다.

경관심의신청 이전

#### 사전 자문 및 협의단계

##### 입면 골격구성 /Structure

계획수준: 계획설계 수준으로 기본 구조 및 형태의 매스터디  
 자문대상: 건축물 구조, 평면, 용적률, 건폐율 등에 따른 입면형태  
 자문방향: 건축물 매스와 입면의 구조적 조형미, 비례감



경관심의신청 이후

#### 경관심의 사전검토 단계

##### 외관 디자인 /Skin

계획수준: 기본설계단계, 재료 및 색채의 입면 구성과 레이아웃 설정  
 검토대상: 건축물의 색채 및 재료의 구성, 입면구성기법 및 컨셉 등  
 검토방향: 건축매스와 색채, 재료의 조화로운, 시각적 연출법

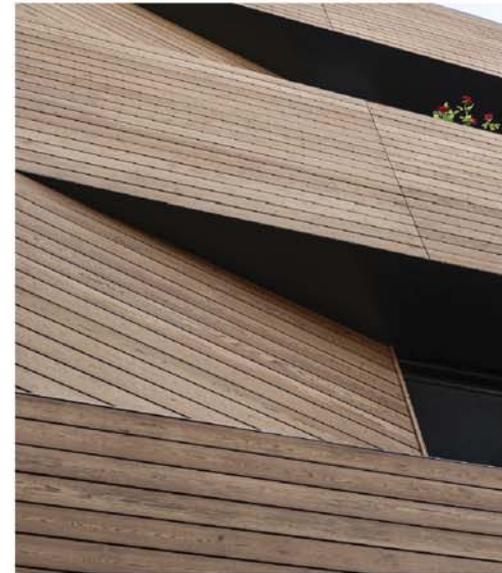


경관심의

#### 경관심의 단계

##### 패턴 구체화 /Make up

계획수준: 실시설계단계, 입면 색채배색 및 재료분절 계획  
 심의대상: 색채 및 재료의 휴먼스케일 패턴 및 야간경관 등  
 심의방향: 입면패턴의 조화성 및 상징성 등 총체적 심의



## 참여연구진

### 인천경제자유구역청

이영근 인천경제자유구역청 청장

김유찬 도시건축과장

이재혁 도시디자인팀장

민미라 담당주무관

윤성욱 담당주무관

### 책임기술자

위재송 (주) 도시건축소도 소장

### 사업관리

정효철 송도랜드마크시티 유한회사 부장

### 분야별 참여기술자

경관계획 및 경관시스템 부문 | (주) 도시건축 소도

백영준 실장

김승호 과장

김수용 과장

김동철 대리

이송희 대리

남세영 사원