

# 혁신적 디자인 아이디어의 도출원리(1)

The study on the principles to create innovative design idea

이순종, 김중균

서울대학교 디자인학부

• Key words: Design idea, Innovation, principal.

Lee, Soon-jong, Kim, Jong-Kyun

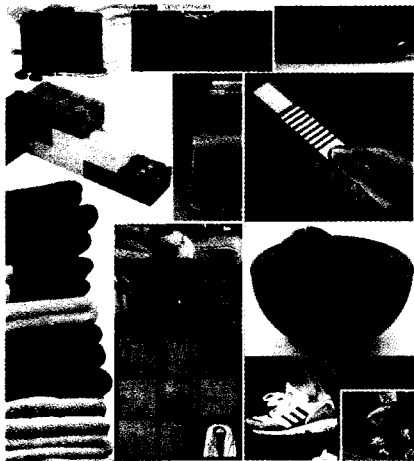
Faculty of Design, Seoul National University

## 1. 서론

새로운 아이디어를 얻기 위해서는 이미 알고 있는 지식과 경험을 귀납적으로, 연상적으로 또는 직관적으로 재구성하는 창의적 사고력이 필요하다. 창조적이고 좋은 아이디어는 훌륭한 디자인을 위해서나, 사업을 추진하는 벤처 디자인비즈니스 창업자에게 중요한 요소이다. 이러한 창조성은 가발하고 특이한 것도 있고, 당연한 것을 남보다 먼저 깨닫는 정도의 것도 있다. 본 연구에서는 성공한 디자인 사례를 분석함으로써 역으로 신제품 아이디어 및 비즈니스 창출과 관련된 기법들을 종합적으로 도출하도록 하였다.

## 2. 아이디어의 창조)

다음에 소개되는 기법들은 크게 제품 및 디자인의 성공사례에서 검증된 아이디어 창출 방법을 근간으로 하여, 아이디어 탐색 및 기회도출 방법을 세부 요인별로 종합하였다. 참고로 혁신적이고 성공적인 이러한 기법들은 창조성의 일반론에서 지적하고 있듯이, 정형화된 틀이나 규칙보다는 시대적, 인간적, 기술적, 조형적, 사회적 측면을 고려하는 등 다각적인 접근이 필요한 것으로 드러난다.



<그림 1. 분석 사례>

### ① 새로운 각도로 문제를 바라보라

- 현상을 부정하고 새롭게 문제를 정의하라
- 신제품이 되고자 갈망하는 것(목적)이 무엇인지를 밝혀라
- 지역사회와 시대의 문화적 가치를 밝혀 신제품의 특성에 반영하라
- 미래 비즈니스의 경로를 새롭게 밝혀라

1) 제시하는 아이디어와 창조방법과 사례는 디자인 이전 디자인(Design before design, Jens Bernsen)과 성공적 디자인(Successful Design, Lee Soonjong)에 기초하고 있다.

• 분석사례 - 야코프(Jacofom) 구두, 카사블랑카(Casablanca) 찬장, 신드바드(Sindbad) 의자, 사코(Sacco) 의자, 킥코(Kinko), Olivetti Lettera 22, Sailboard, 소니 워크맨, 하셀블라이드, B&O의 리모트 컨트롤러, 디자인-David Lewis, 하레이 데이비슨(Harley-Davidson), 캐논 EOS 35mm 카메라, 트림라인(Trimline) 전화기, 레고, 기능성 운동화, 발란스 의자, 질레트 면도기, 시어즈 카다로그 판매, 212의 VIUM의 발우, 피아트(FIAT)의 판다(Panda), 핀란드(Finlandia)와 앵슬루트(Absolute), 아카리(Akari) 램프, 로드스타, D-line, 홀체디자인, Beocenter 7002(뮤직시스템), Bang & Olufsen, 바비 인형

### ② 사용자 관점에서 신제품을 바라보자

- 인간의 세분화된 잠재욕구를 발견하라
- 신기능을 갖는 디자인을 제안하라
- 제품에 편리성, 정확성, 신속성과 관련된 아이디어를 가미하라
- 제품의 특성에 특정 사용자의 인성(personality)을 가미하라
- 제품의 기본 기능에 충실하라(Back to basic)
- 제품의 미래 사용자를 참여시키고 밀접한 관계를 유지하라

### ③ 정련된 가치를 결정하는 특성을 발견하라

- 제품과 사용자간에 대화성을 증진시켜라
- 사용자 경험에 있어 새로운 차원을 제공하라
- 자아실현(self-actualization)의 가치를 제품에 반영하라
- 제품의 정련된 '기술적 특질(technical quality)' 을 결정하는 요소를 찾아라
- 신제품의 종합적인 품질을 향상 시켜라

### ④ 제품에 시각적인 특질을 규명하라

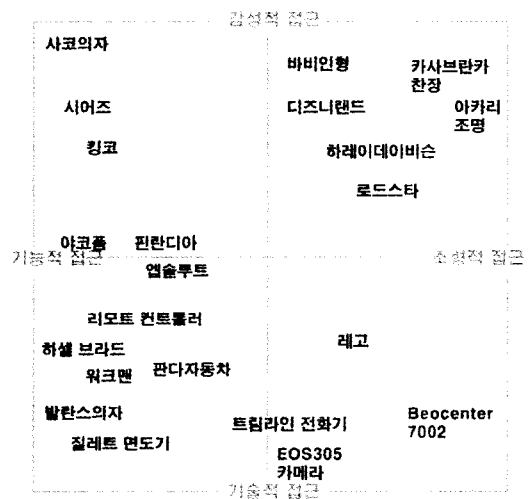
- 신제품의 본질적인 아이디어와 가치를 시각적으로 표현하라
- 예술적인 감흥을 가미하라
- 역사성에서 새로운 아이디어를 도출하라

### ⑤ 사회환경적 측면에서 보다 가치있는 신제품을 제시하라

- 전체 시스템적 관점에서 제품을 조화롭게 하라
- 제품에 반영하고 공헌할 기업의 철학과 이미지를 표현하라
- 좋은 환경 친화성을 만들고 이를 눈에 띄게 하라
- 대상에 생명성을 부여하라
- 멋진 이야기가 있는 제품을 만들어라

## 3. 아이디어 도출 접근 매트릭스

소개된 성공사례들을 ①감성-기술②기능-조형의 요인 축으로 만든 매트릭스(Matrix)상에 매핑해보면 다음과 같다.



<표1. 아이디어 접근의 매트릭스>

매트릭스(표1)를 보면, 가구나 생활용품, 일용품 등에서 성공한 사례의 제품들은 감성적 접근방식을 주로 보이고, 재해석의 대상이라기 보다는 조형(형태, 재료)적인 접근방법을 보인 것으로 보인다. 새로운 기능이 크게 추가될 여지가 적은 제품들로서 조형적인 접근 방

법으로 재료나, 형태, 질감, 감성적 소구에 보다 많은 신경을 쓰고 있다. 이에 반해 가전제품(카세트, 오디오, 컴퓨터 등)은 주로 기술적인 접근방식을 택하고 있으며, 조형적 변화 가능성과 재해석될 소지를 모두 갖고 있다.

#### 4. 아이디어 도출원리 종합 체크리스트

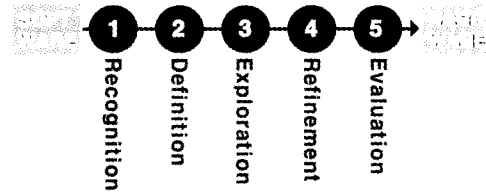
아이디어 도출의 방법을 체크리스트화하면 다음과 같다. 크게 아이디어 도출의 영역, 아이디어 도출을 위한 방법, 도출여부를 진단하기 위한 진단 질문으로 구성된다.

영역	방법	진단
1. 새로운 시각	현상부정	• 이용자가 진정 원하는 요구는 무엇인가? • 새로운 디자인은 사용이나 운용 비용을 현격히 감소시키는가?
	목적규명 (문제의 올바른 규명)	• 전통적 제품에서 새로운 주요 기능이 될 만한 특별한 목적은 발견할 수 있는가?
	지역사회와 문화적 가치 반영	• 사회적 요구와 문화적 가치를 제대로 파악하고 반영하고 있는가?
	미래예측	• 제품이 작아지거나 커짐으로써 혹은 새로운 맥락에 쓰임으로써 새로운 시장을 찾을 수 있을 것인가? • 개인용이나 휴대용으로 만들어서 새로운 시장이 찾아질 것인가? • 새로운 기능은 새 제품의 개념이 될 수 있는 차별화 된 이미지를 포함하고 있는가?
2. 사용자 관점	잠재욕구 발견	• 신제품은 특정유형이나 인간의 세분화된 욕구를 반영하고 있는가?
	신기능	• 존재하지 않는 방법이지만 창조될만한 새로운 기능이 사용자의 측면에서 찾아졌는가?
	편리성, 정확성, 신속성	• 주어진 도구를 더욱 편리하게 해야 할 대상이나 부분, 과정은 무엇일까? • 실수의 가능성을 제거해야 할 대상이나 부분과 과정은 무엇일까? • 작동 시간을 빨리 해야 할 대상이나 부분, 과정은 무엇일까?
	특정 사용자 인성 가치	• 의식적으로 혹은 무의식적으로 대상과 관련된 사용자는 어떤 역할을 연기하고 싶어하나? • 제품은 사용자에게 매력적인 장면을 선사하는가? • 제품의 개인화가 어느 점을 통해서 가능하나?
	기본 기능 충실	• 기능이 아주 간단한 수단으로 이루어질 수 있는가? • 제품 컨셉이 단일 프로세스나 단일 재료에 의해 생산될 수 있는가?
	사용자 참여	• 미래의 사용자 참여를 통해 발견된 요구는 무엇인가?
3. 정련된 가치	대화성	• 대상제품은 처음 쓰는 이와 친절한 대화를 하는가? • 경험 있는 사용자와는 대화를 빠르게 진행할 수 있나? • 두 제품의 기능을 연결할 경우 제품을 완전히 다르게 활용할 수 있나?
	새로운 경험	• 제품경험에 중요한 감각적 체험이 존재하는가? • 제품에 이전 경험의 일부가 아닌 하나의 새로운 감각 체험을 제공하는가? • 처음부터 다시 생각할 기능이 들어 있는가?
	자아실현	• 신제품은 그 가치에 소비자의 꿈, 소망 등을 실현시켜주고 있는가?
	기술적 특질	• 정련된 기술 특질의 구성을 확인할 수 있는가?
4. 시각적 특질	품질향상	• 신제품에서 도출된 종합적 품질향상의 개념은 발견되어지는가?
	시각적 특질 규명	• 디자인 컨셉은 제품의 아이디어를 바로 시각화하는가? • 제품의 아이디어는 시각적 수단 말고도 시각화할 수 있나?
	예술적 감흥	• 신제품에서 예술적 가치를 찾아볼 수 있는가?
5. 사회환경적 측면	역사성	• 신제품의 아이디어는 자연, 역사, 주변 제품 등에서 채용한 원형이 존재하는가?
	전체시스템 관점	• 전체시스템의 조화적 관점에서 제안된 신제품의 특질은 무엇인가?
	기업의 철학과 이미지 표현	• 제품이 기업의 철학과 이미지를 반영하고 있는가?
	환경친화성	• 제품이 환경친화적인 요소를 내포하고 있는가?
	생명성	• 대상에서 생명성을 느낄 수 있는 특질들은 부여되었는가?
멋진 이야기	• 신제품이 하고자 하는 멋진 이야기가 있는가?	

〈표 2. 아이디어 도출원리 체크리스트〉

#### 5. 제품개발 단계별 아이디어 도출원리의 적용방법

제시된 디자인 아이디어 도출 및 혁신원리의 키워드를 디자인 및 제품개발 단계별로 요인을 정리하면 아래와 같다. 각 디자인 단계별로 소속된 도출의 원리를 사용함으로써 효과적으로 디자인 아이디어를 도출할 수 있다.



〈표 3. 아이디어 도출과 제품개발 단계〉

##### ① 문제인식 단계(Recognition)

- 자아실현(self-actualization)의 가치를 제품에 반영하라
- 사용자 관점에서 신제품을 바라보라

##### ② 문제정의 단계(Definition)

- 신제품이 되고자 갈망하는 것(목적)이 무엇인지를 밝혀라
- 현상을 부정하고 새롭게 문제를 정의하라
- 제품의 기본 기능에 충실하라(Back to basic)
- 신제품의 종합적인 품질을 향상 시켜라

##### ③ 아이디어 탐색 단계(Exploration)

- 사용자 경험에 있어 새로운 차원을 제공하라
- 지역사회와 시대의 문화적 가치를 신제품의 특성에 반영하라
- 신기능을 갖는 디자인을 제안하라
- 인간의 세분화된 잠재욕구를 발견하라
- 예술적인 감흥을 가미하라
- 역사상에서 새로운 아이디어를 도출하라
- 제품의 미래 사용자를 참여시키고 밀접한 관계를 유지하라

##### ④ 구체화 단계(Refinement)

- 전체시스템적 관점에서 제품을 조화롭게 하라
- 제품에 반영하고 공헌할 기업의 철학과 이미지를 표현하라
- 정련된 가치를 결정하는 특성을 발견하라
- 신제품에 본질적인 아이디어와 가치를 시각적으로 표현하라

##### ⑤ 평가 단계(Evaluation)

- 대상에 생명성을 부여하라
- 제품과 사용자에게 대화성을 증진시켜라
- 좋은 환경 친화성을 만들고 이를 눈에 띄게 하라

#### 6. 결론

제임스 웹브 영(James Webb Young)은 그의 저서를 통해 '아이디어는 단지 낡은 요소의 새로운 조합'이라고 말했다. 본 사례연구를 통한 혁신적이고, 성공적인 디자인 아이디어 도출은 크게 1) 시대적, 2) 인간적, 3) 기술적, 4) 조형적, 5) 사회적 측면이 바탕이 되어 적절히 조합되면서 결집되어짐이 밝혀졌다. 또한 이들 혁신적 디자인의 도출접근을 감성-기술, 기능-조형의 요인으로 구분하여 분석하였을 때, 가구나 생활용품 등 개인적 취향의 제품은 감성적이고 조형적인 측면에서 아이디어 도출이 눈에 띄었고, 이에 반해 가전 제품 등 공통의 제품들은 기술적 기능적 측면에서의 아이디어 도출이 부각되고 있다. 본 연구에서는 아이디어 도출의 원리를 전형적인 디자인의 5단계에 적용시킴으로써 단계별로 아이디어를 모색하는 지침이 되도록 하였다.

2) 김관형, s박주관, 「아이디어 발명기술로 돈버는 이야기」, 매일경제신문사, 1996, p.17~19.