

디자인 실행자를 위한 보조시스템 : 새로운 디자인 결과물의 전달방식

An agent system for Design Executer: A new form of design delivery

김영우

한국과학기술원 산업디자인학과

Kim, Youngwoo

Dept. of Industrial Design, KAIST

남택진

한국과학기술원 산업디자인학과

Nam, Tek-Jin

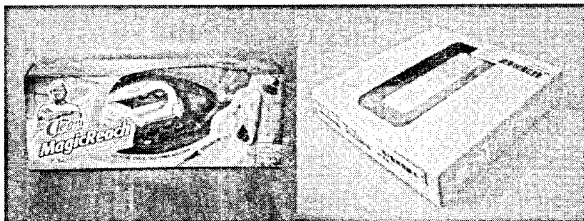
Dept. of Industrial Design, KAIST

• Key words: design executer, agent system,

1. 서론

일반적인 제품 디자인의 사이클은 다음과 같이 설명할 수 있다. 클라이언트가 디자이너에게 디자인을 의뢰하면, 디자이너가 제안한 해결안이 클라이언트에게 전달된다. 클라이언트는 이 디자인을 선택한 경우 제품에 적용시켜 생산하여 최종 사용자에게 판매한다. 이 클라이언트가 새로운 역할을 하게 되는 경우가 많아졌다. 디자인된 기업의 CI를 그대로 쓰지 않고, 관련된 미디어의 형식에 맞게 응용하여 다양한 형식의 결과물을 제작하는 것이 그 예라고 할 수 있다. 또한 한 기업 내에서 수립한 통일된 사용자 인터페이스 구조를 활용하여 다양한 소프트웨어를 디자인하는 것도 관련이 있다. 개인이 샘플페이지를 이용하여 웹사이트를 제작하거나, 템플릿을 활용하여 파워포인트 프레젠테이션을 제작하는 경우도 이와 관련이 있다. 이렇게 1차적인 디자인 결과물을 활용하여 새로운 최종 결과물을 생산하는 역할을 하는 사람을 '디자인 실행자(Design Executer)' 라고 새롭게 정의할 수 있다.

1차 결과물을 생산한 디자이너가 세운 디자인 원칙이 명확하고 효과적으로 디자인 실행자에게 전달되지 않거나 디자인 전공 지식을 가지지 않은 디자인 실행자가 최종 결과물을 생산해야 하는 경우, 최종적으로 디자인된 대상이 좋은 결과가 되지 않는 문제가 발생할 수 있다. 그림 1의 왼쪽에 있는 Mr. Clean이라는 청소도구의 경우, 세계적인 디자인 컨설턴사인 IDEO가 훌륭하게 디자인 했음에도 제품의 유용성을 제대로 표현하지 못한 포장 디자인 때문에 제품의 수준이 떨어져 보이게 된다. 반면 그림1의 오른쪽의 Apple사의 iPod Shuffle의 경우 무작위로 노래를 듣는다는 제품의 컨셉이 명확하게 반영된 포장 디자인을 제공하고 있다. 똑같이 제품이 잘 디자인되었지만, 디자인 실행자가 그 디자인 원칙을 얼마나 잘 이해하고 그것을 적용시켰느냐에 따라 다른 결과가 이루어지는 것을 보여주는 예이다. 이와 같이 디자이너가 수립한 디자인 원칙이 디자인 실행자에게 잘 전달되어야 그 제품뿐만 아니라 그와 관련된 또 다른 디자인에 있어서도 효과적인 결과를 창출할 수 있다.



[그림 1] Mr. Clean과 iPod Shuffle의 포장 디자인

2. 연구 목표 및 방법

본 연구는 디자이너가 수립한 디자인 원칙이 명확하게 디자인 실행자에게 전달될 수 있도록 돕는 해결안을 제시하는 것을 목표로 한다. 특히 디자인 전공지식이 없는 디자인 실행자가 디자인 원칙을 잘 지키면서 시각적으로 완성된 평면 시각 조형물을 제작하는 것을 돕는 보조 도구를 제안하는 것에 초점을 맞춘다.

이를 위해 관련연구 조사를 통해 본 연구와 관련해 어떤 연구들이 이루어졌는지를 살핀다. 보조 도구에 필요한 요구사항을 수립하고 보조 도구의 형식이 될 수 있는 해결방안들을 분석하여 이를 바탕으로 보조도구의 개념 및 간단한 사용시나리오의 예를 제안한다.

3. 관련연구

Sametz Blackstone Associates에서 Digital Equipment Corporation을 위해 개발한 브랜드 아이덴티티 시스템에 대한 연구에서는 지역과 부서에 관계없이 일관된 회사의 이미지를 표현한 시각물을 만들 수 있도록 하는 시스템의 개발을 목표로 하였다.[1] 이를 위해 추상적인 디자인 원칙에서부터 글자체, 이미지, 레이아웃 등의 구체적인 디자인 단계의 지침에 이르는 단계적인 디자인 원칙을 제시하였다. 디자인 실행자의 역할을 하는 사람들에게 교육을 통해 디자인 원칙을 전달하여 능동적으로 생각하면서 작업하게 했다는 의미가 있다.

Kevin Mullet과 Darrell Sano의 Designing Visual Interfaces라는 저서의 경우[2], 비전공자가 그래픽 유저 인터페이스를 설계하고 그것을 시각화하는데 필요한 원칙들을 정리하였다. 흔히 범하는 오류와 원칙이 잘 지켜진 좋은 사례를 비교 설명하여 읽는 사람이 시각조형원리를 쉽게 이해할 수 있도록 하였다. 전공지식이 없는 디자인 실행자를 위한 디자인 원칙을 정리 했다는 점에서 관련이 있다.

정보를 전달하는데 주 목적이 있는 Information Display의 주 역할을 바꾸어서 보기에 아름다운 형식을 먼저 만들고 그 안에 정보를 담는 개념의 Kandinsky System을 제안한 연구의 경우[3], 아티스트에 의해 미리 주어진 템플릿에 정보를 끼워 맞추는 개념을 제시했다는 의미가 있다.

4. 요구사항의 도출

보조도구의 요구사항을 수립하였다. 기본적으로 디자인 실행자를 교육함으로써 디자인 원칙을 전달하여야 한다. 하지만

원칙을 단순히 나열하는 것이 아닌 최종 결과물을 완성하는데 직접적인 도움을 줄 수 있어야 한다. 디자인 실행자가 관여하는 분야가 다양하기 때문에 관련된 형식의 결과물을 만드는데 공통적으로 적용될 수 있어야 한다. 또한 디자이너가 디자인 원칙을 입력하고 디자인 실행자가 그것을 이해하는데 있어서 사용하기 쉬워야 한다. 작업한 결과물을 평가할 수 있도록 함으로써 디자인 실행자에게 피드백을 제공해 줄 수 있어야 한다. 그리고 디자인 실행자의 작업에 대한 정보의 축적이 이루어짐으로써 지속적인 관리가 가능하도록 해야 한다.

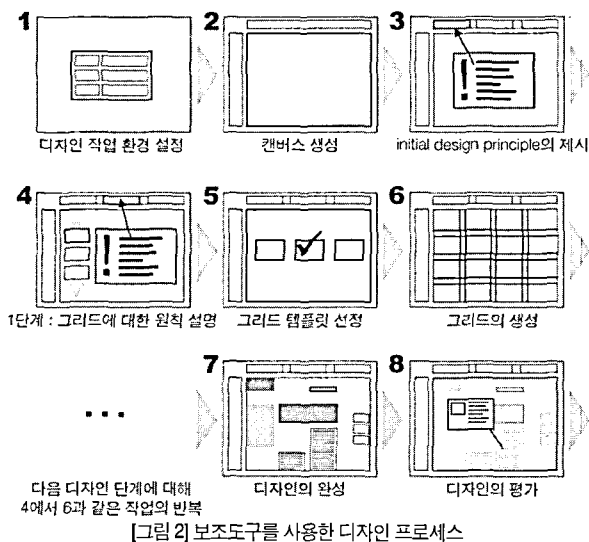
5. 보조도구의 제안

5-1. 해결방안의 탐색

보조도구로서의 역할을 수행할 수 있는 형식의 해결방안에 대해 탐색하였다. 첫 번째는 전달하고자 하는 정보를 요소별로 설명하여 참고하게 하는 매뉴얼 형식이 있다. 두 번째로는 작업단계를 순서대로 설명하여 디자인 도구나 표현기법을 습득하는 것을 목표로 한 튜토리얼 형식이 있고, 마지막으로 다른 사람이 제작한 좋은 사례의 틀에 자신이 원하는 내용을 집어넣어 새로운 결과물을 만들 수 있도록 한 템플릿이 있다. 이들의 특징을 살펴봄으로써 장단점을 분석하였다. 매뉴얼은 많은 정보를 조직화해서 보여줌으로써 원하는 정보를 쉽게 얻을 수 있지만, 디자인 원칙의 정도가 구체적이기 때문에 규칙의 나열이라고 볼 수 있다. 튜토리얼의 경우 디자인 도구나 표현 기술에 대한 이해를 높임으로써 표현 범위가 넓어진다는 의미는 있지만, 그 자체로서 특정한 디자인의 원칙을 전달하지는 않는다. 템플릿의 경우 초기 디자이너의 디자인 원칙을 그대로 실은 사례를 이용한다는 의미가 있지만, 사용하는 사람의 생각의 자유도가 작다는 점이 있다.

5-2. 시나리오를 통한 보조도구의 제안

앞서 제시한 요구사항과 해결방안에 대한 분석을 바탕으로 보조도구의 개념을 제안한다. 매뉴얼, 튜토리얼, 템플릿 형식의 장점을 수용한 혼합된 형식으로 결정하였다. 그림 2는 디자인 실행자가 이 보조도구를 사용하여 특정한 제품과 관련된 평면 시각 조형물을 제작하는 과정의 시나리오를 보여주고 있다.



기본적으로 튜토리얼의 형식을 따라 디자인 과정이 단계별로 분리되어 진행된다. 작업의 시작 전에 디자이너에 의해 정의된 대원칙이 제공되어 디자인 실행자가 주지한 상태에서 작업할 수 있도록 한다. 그리고 각 단계별로 중간원칙이 제공된다. 디자인 실행자는 이것을 읽고 작업 방향에 대해 능동적으로 생각하게 된다. 디자이너가 제안한 중간원칙도 있지만, 디자인 전공지식이 없는 디자인 실행자를 위하여 조형 요소를 배치하고 조직화하는 방법에 대한 시각조형의 기본적인 원칙이 함께 제공된다. 생각을 구체적으로 시각화하는 단계에서 몇 가지 예시를 제공해주고 선택하거나 참고할 수 있도록 한다. 작업이 완성되면 디자이너가 제공한 체크리스트에 따라 결과물을 평가함으로써 피드백을 얻을 수 있도록 한다. 또한 모든 작업은 데이터베이스에 저장되어 관련된 작업물의 히스토리를 디자인 실행자뿐만 아니라 디자이너도 확인할 수 있게 한다.

6. 결론 및 향후 연구

본 연구에서는 디자인 실행자라는 중요한 역할을 처음으로 정의하였다. 또한 디자이너와 디자인 실행자가 참여하는 디자인 상황을 설정하고 그에 필요한 보조도구의 개념을 제안했다는 의미를 지닌다.

추후 연구로는 실무 디자인 과정에 참여하여 디자인 결과물을 전달하는 입장인 현직 디자이너들과의 인터뷰를 통해 자신이 디자인한 결과물에 실린 디자인 원칙이 지속적으로 전달되는 것에 대한 현재 상황과 의견을 듣는다. 또한 디자인 실행자의 역할을 하고 있는 사람들과의 인터뷰를 진행한다. 엔지니어, 디자이너, 일반인 등 다양한 조건에서의 디자인 실행자들이 생각하는 문제와 그들이 필요로 하는 보조도구의 요구사항을 파악한다.

또한 더 많은 관련연구 조사를 통해 핵심이 되는 시각조형원리를 수집하여 디자인 실행자에게 도움이 될 수 있는 디자인 원칙을 더욱 탄탄하게 수립한다. 또한 보조도구에서 다루는 분야에서의 훌륭한 디자인 사례를 찾아 이들의 공통적인 특징들을 발견하여 디자인 원칙의 타당성을 검증하고 디자인 실행자에게 도움이 될 수 있는 샘플로서의 역할을 수행하게 한다. 이를 통해 보완된 보조도구를 실용화하여 연구에서 설정한 상황에 맞는 디자인 작업을 수행하도록 하는 실험을 실시한다. 이를 통해 보조도구의 사용이 다양한 디자인 결과물로의 응용 과정에서 디자인 원칙을 전달하는데 효과적으로 쓰일 수 있는지의 타당성을 검증한다.

참고문헌

- Sametz, R. Creating a Principle-Based Identity System to Build Brand Equity, *Design Management Journal*, 1995
- Mullet, K & Sano, D. *Designing visual Interfaces*, Prentice Hall, 1994
- Fogarty, J, Forlizzi, J and Hudson, S. Aesthetic Information Collages - Generating Decorative Displays that Contain Information, *UIST*, 2001