

실내디자인 프로젝트 매니지먼트에 관한 고찰

A Study on the Interior Design Project Management

김상근* / Kim, Sang-Geun

유수상** / Yu, Soo-Sang

Abstract

We have been taught designing process throughout the long period of education. Nevertheless, it is hard to make a quick response to actual project. However, if we are faced with the actual project as a design professionals, it is hard to cope with the project at once nothing but ambiguous idea. Also, most of designers concerned with the project do not recognize who are responsible for what. Consequently this attitude delays the entire operation, causing waste of time and resources and leads to the unacceptable result.

This research is designed, therefore, to come up with the projects control process that is practical enough to encourage interior designers as well as design firms to face actual projects with shrewd response. There is, of course, no single right answer to certain design projects. But at least, there should be a guideline which shows designers more reasonable, systematic ways to control design project lest they should waste time and cost : a guideline as an assistance for successful design result.

키워드 : 실내디자인 프로젝트, 매니지먼트

1. 서론

1.1. 연구의 목적 및 의의

우리는 교육받은 실내설계 디자이너로서 개인적으로 혹은 조직내의 구성원으로서 디자인 프로젝트를 진행하게 된다. 오랜동안의 실무경험이나 기존에 습득한 지식에 의존하여 프로젝트를 진행하여 작업의 완성에 이르지만 기대한 만큼 훌륭한 결과를 얻기란 매우 힘들다. 프로젝트에 갑자기 접하게 되면 머리속에 디자인 과정들이 맴돌지만 어디서부터 진행시켜야 할 지 알지 못하며 프로젝트에 관계하는 사람들은 각자 무엇을 해야 할 지 정확히 모르고, 누가 어떤일에 책임이 있는지 모른다. 그 결과 프로젝트는 지연되고 비용과 자원의 소비가 증가하게 된다.

각기 다른 부서, 팀 또는 외부로부터 모인 프로젝트그룹의 구성원들은 각각 다른 차원의 지식을 갖고있고 관리 운영의 대상과 방법을 달리한다. 이러한 현상은 심각한 의사소통의 문제와 비능률을 초래하게되고, 프로젝트는 기대한 결과를 주지 못한다. 더구나, 가장

프로젝트에 적합한 사람은 이미 조직내의 다른 중요한 일을 맡고 있어 문제는 더욱 심각해 진다.

새로운 일들이 경솔하게 추가되어 프로젝트는 과도하게 길어지고 프로젝트가 완전하기 전에 종료된다. 따라서 프로젝트에 관계된 문서는 체계적으로 저장되지 못하고 필요할때 찾기가 힘들게 된다. 이러한 이유들로 인해 이 프로젝트로 부터의 피이드백(feedback)은 만족스럽지 못하거나 존재하지 않는다.

그렇다면 진정 실내디자인에 있어서 복잡하고 까다로운 프로젝트 관리운영의 절차와 과정을 연구하고 이를 실제 활용한다는 것이 필요한가? 이는 디자인 작업을 효과적으로 운영하고 프로젝트를 가능하게 해 줄 뿐 아니라 재원의 소모와 비용을 최소화 하고 시간내에 프로젝트를 끝낼 수 있도록 도와준다.

따라서 본연구에서는 실내디자이너들이 실제로 어떠한 프로젝트에 직면했을 때 즉각적으로 대처할 수 있는 실제적인 프로젝트 관리 운영의 절차와 과정을 재정리하여 제시해 보고자 한다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

본 연구는 실내디자인 프로젝트를 수행함에 있어서 효과적인 프로젝트 관리 운영을 위한 원조와 도구를 준비한다는 목적하에 단계

* 정회원, 장안대학교 산업디자인과 겸임교수, 이노기획 대표

** 정회원, 경북전문대학 산업디자인과 겸임교수

마다의 정밀한 작업서술 보다는 전체적 흐름에 중점을 두고 프로젝트의 시작에서부터 종료단계, 그리고 피이드백 정보 처리의 단계까지를 작업의 순서와 과정을 중심으로 도표의 형식으로 제시하고, 각 단계마다 수행 되어야할 작업의 개념을 시각적으로 더욱 명료하게 전달하기 위해 간략한 그래프를 동원하였다. 그 범위는 첫째, 디자인 프로젝트 매니지먼트에 대한 기존문헌을 바탕으로 살펴보고 일반적인 경영 이론과 디자인 프로젝트 매니지먼트의 상호 관련성을 검토하고 이것이 적용될 새로운 디자인 프로젝트 매니지먼트 모델을 제시하며, 둘째, 프로젝트의 시작단계에서 부터 프로젝트 기획단계, 디자인단계, 시공단계, 프로젝트 종료단계, 차기 프로젝트에 이용될 피이드백 정보 처리단계까지의 세부 작업을 6단계로 나누어 서술 하였다.

2. 디자인 프로젝트 매니지먼트

2.1. 디자인 프로젝트 매니지먼트의 기본 이해

(1) 디자인 프로젝트 매니지먼트의 정의

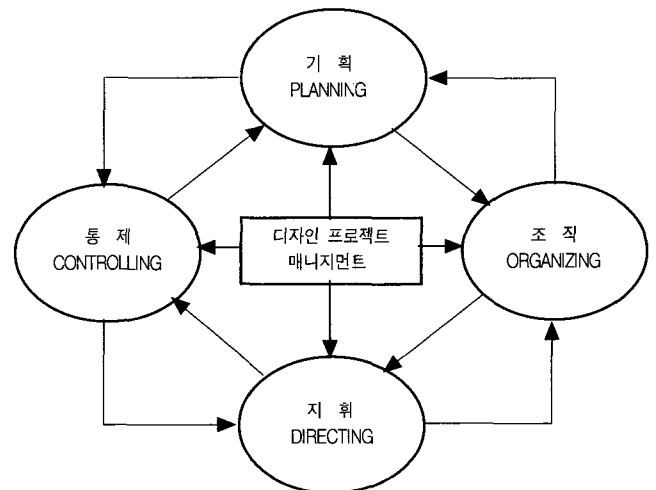
디자인은 대량생산, 대량소비, 그리고 대량유통이라는 현대적인 산업 시스템을 바탕으로 하는 만큼, 비즈니스를 떠나서는 존재할 수 없고 비즈니스 또한 디자인을 효과적으로 활용할 수 있어야만 소기의 목적을 달성할 수 있게 된다는 점에서 이 두 분야는 서로 불가분의 관계를 맺고 있다.¹⁾

다변화하는 세계 경제동향 속에서 날로 심화되는 기업간의 생존 경쟁은 기술혁신은 물론 좋은 디자인(good design) 창출의 필요성을 깨닫게 되었고, 디자인을 단순히 기업의 하부구조에서 이루어지는 지엽적이고 소극적인 활동이 아니라 최고 경영진의 적극적인 참여하에 기업 경영전략의 일환으로 능동적이며 종합적으로 이루어져야 한다는 사실을 점차 인식하게 되었다.

디자인 프로세스는 곧 기업의 매니지먼트²⁾ 구조인 마케팅, 생산, 판매, 그리고 기업의 총체적인 경영정책과의 연계속에서 상호 의존적 관계를 맺고 있다. 모든 비즈니스 활동이 이러한 매니지먼트의 이론과 기술을 바탕으로 하고 있음에 비추어 디자인 또한 그같은 지식을 폭넓게 수용, 체계화 하여야만 원활한 상호협조 속에 유기적인 관계를 맺을 수 있게 되는 것이다.

디자인 프로젝트 매니지먼트는 최소의 노력과 비용으로 최대의 성과를 얻으려는 경제원리가 그대로 적용된다. 다시말해 디자인 프로젝트 매니지먼트란 주어진 시간과 예산 속에서 디자인 서비스의 질적 수준을 높이고 생산성을 극대화시키기 위해 디자인 조직을 보다 합리적으로 운영하고 디자인 행위를 보다 과학적이며 체계적으로 수행케하는 것이다. <그림 1> 그것은 디자이너들의 권익 옹호, 독창적인 디자인 아이디어의 창출과 발전, 그리고 합리적인 디자인 평가 기준에 의한 좋은 디자인의 창조를 궁극적 목적으로 한다. 따라서 디자인 프로젝트 매니지먼트의 기능은 다음과 같이 요약될 수 있다.³⁾

첫째, 수준 높은 디자인 아이디어를 얻기 위해 디자이너들이 보다 창조적으로 일할 수 있는 분위기를 조성해 준다. 둘째, 실내 디자이너나 디자인 회사들이 실제 프로젝트에 접했을 때 실제적인 프로젝트 관리 운영의 절차와 과정을 제시하며 디자이너들의 창조적인 아이디어가 현실화될 수 있도록 제반문제를 해결하고 발전시키는 기능을 갖는다. 셋째, 디자인 프로세스의 모든 국면에서 디자인의 의사



<그림 1> 디자인 프로젝트 매니지먼트 프로세스

결정을 보다 올바르게 정확하게 하는 기능, 즉 가장 우수한 디자인 결과물을 선별해 낼 수 있는 방법을 제공한다. 넷째, 최고 경영진과 연관을 맺고 있는 다른 분야의 전문가들과 유기적인 관련 속에 협조를 하고 효율적인 의사소통을 통해 정보와 자료를 교환하며 상호 직업적인 편견과 갈등을 해소시키는 기능을 갖는다.

디자인 프로젝트 매니지먼트 분야는 단순히 디자인조직을 원활하게 운영하려는 경영관리에 관한 기술이나 프로젝트운영에 관한 지엽적인 방법이 아니라 그 모든것을 종합적으로 다루는 학제적(multi-disiplinay)분야이다. 그것의 궁극적인 목표는 디자인 조직과 디자인 프로젝트를 효율적으로 매니지먼트 함으로써 주어진 시간과 예산으로 디자인의 질과 생산성을 극대화 하려는 것에 있다.⁴⁾

1)남영주, Design Management, 이화여자대학교 산업미술 대학원, 석사 학위논문, 1986, p.6.

2)매니지먼트(management)라는 용어는 여러 가지로 사용되고 있다.우리나라나 일본의 경우에는 이에대한 번역 용어로서 '관리(管理)', '경영(經營)' 또는 '경영관리(經營管理)' 라는 용어로 엇갈리게 사용되고있으며, 심지어는 원어 그대로 '매니지먼트'라는 용어까지 쓰이고 있는 실정에서 큰 혼란이 일고 있다.

그런데 일반적으로 미국의 경우에는 '관리(管理)'의 개념으로 사용하는 경우가 많은데, 여기서 말하는 관리란 특정 종류의 인간행위 또는 사회적 현상을 뜻하는 것으로서 '조직화된 집단내에서 활동하는 사람들을 통해 그들과 더불어 일을 이룩하게끔 하는 과정'을 말하기도 한다. 따라서 본 논문에서는 관리를 '전략적 관리'와 '업무적관리'의 두가지로 크게 나누어, 전자를 경영(management), 후자를 관리(administration)로 정의하기로 한다.

3)남영주, 앞의 논문, p.35

4)정경원, 디자인 방법론으로서의 디자인 프로젝트 매니지먼트, 서울대학교 미대학보, 제9호, 1983, p.64.

(2) 디자인 프로젝트 매니지먼트의 중요성

경영과 디자인은 서로 확연하게 분리시킬 수 있는 분야이긴 하나, 디자인도 궁극적으로는 경영 관리라고 하는 통합 활동의 한 부분이므로 결국 경영과 디자인은 같은 범주에 속한다고 볼 수 있다. 디자인과 경영활동이 공통의 틀 속에서 통합되어야 한다는 필요성은 이 전보다 더욱 분명해짐에 따라 디자인 프로세스는 결국 기업경영, 시장, 생산, 판매 그리고 총체적인 자금관리 범위에서 결정되어야 한다는 사실이 더욱 확실해졌다.⁵⁾

이와 같은 현상은 사업 성공에 미치는 디자인의 영향력이 커짐에 따라 효율적인 디자인 프로젝트 매니지먼트의 필요성 또한 증대되고 있음을 반영하는 것이라 할 수 있다. 특히 신제품 개발을 둘러싼 기업간의 경쟁이 치열해지고 있는 환경에서는 효율적인 디자인 프로젝트 매니지먼트는 예산과 인력을 낭비하지 않고 최적의 시기에 경쟁 상대를 능가할 수 있는 우수한 디자인을 개발하는 지름길이 될 수 있기 때문이다.⁶⁾

디자인 프로젝트 매니지먼트는 디자인 그룹의 활동을 유기적으로 통합 조정하여 디자인 서비스의 질적 수준과 시간적 자원을 낭비하지 않는 일련의 지식 체계라고 할 수 있다. 즉 기업경영 전략의 일환으로 디자인 그룹 프로젝트가 보다 더 원활히 전개 될 수 있도록 해주는 제반 지식과 노하우가 디자인 프로젝트 매니지먼트의 핵심이다. 따라서 디자인 프로젝트 매니지먼트의 목적은 제반 디자인 활동이 기업 경영의 전략적 수단으로 적극 활용되어 기업의 목표 달성에 기여할 수 있도록 하는 것 이라고 말할 수 있다.⁷⁾

2.2. 디자인 프로젝트 매니지먼트의 가치

디자인 프로젝트의 매니지먼트란 문자 그대로 디자인 프로젝트가 최상의 결과를 얻을 수 있도록 함은 물론 이윤을 극대화하기 위하여 그 진행 과정을 효과적으로 관리 운영하는 것을 말한다. 우리는 아이디어를 스케치하고 대안을 마련하며 가장 훌륭한 아이디어의 모형을 제작하는 등의 일련의 디자인 작업에 관해서는 잘 알고 익숙해져 있으나 프로젝트 기획이나 시장환경 조사, 계약업무, 공사관리 등에 관해서는 잘 알지 못한다. 디자이너가 계속적으로 자신의 이미지를 발전시키고 새로운 고객과의 접촉을 시도하고 자신을 고객에게 알리는 등의 경영상의 노력을 기울이지 않는다면 그 디자인 회사나 디자이너는 얼마 못가서 도태되고 말 것이다. 또한 프로젝트를 얻기 위한 사전 준비는 물론 프로젝트의 시작에서 끝까지 총체적으로 실시되어야 할 작업들은 개별적 단편적으로 진행되어 예상과는 달리 미숙한 해결에 그치는 수가 많고 여러차례에 걸친 시행 착오와 오류들이 작업을 지연시켜 시간 안에 프로젝트를 완료할 수 없으며 비용이

증가하여 고객에게 새로운 예산을 요구하거나 최악의 경우 프로젝트 자체가 실패로 돌아가는 경우가 발생하게 된다. 따라서 디자이너는 디자인 작업을 훌륭히 수행할 수 있는 감각을 기르는 동시에 실내디자인 사업을 효율적으로 운영할 수 있도록 경영에도 능해야 하는 것이다.

(1) 프로젝트 기획

프로젝트 기획은 디자인 작업의 전단계로서 디자이너 해결해야 할 문제는 어떤것들이 있는지 정의하는 것을 말하며 프로그래밍이라고도 할 수 있다. 기획단계에서의 문제의 서술은 정교하게 이루어져야 하며 그 질은 디자인 결과의 질에 직접적인 영향을 끼친다. 이는 디자인을 문제해결의 과정으로 보고 프로젝트 기획의 최종 결과물인 문제점 기술서를 문제의 정의로 인식하는 것이다. 결국 프로그래머란 디자이너가 사용할 수 있도록 된 정보이자 커뮤니케이션(communication)이다. 다시말해서 고객의 요구에 대해 깊이 알고 그의 요구에 부응할 수 있어야 한다. "Notes on design"에서는 디자이너가 고객의 물리적, 정서적, 지적, 동기적, 기대적, 경제적, 사회적, 문화적, 배경 등에 대해서도 파악해야 한다고 충고하고 있다.⁸⁾ 이렇게 하므로서 프로그래머는 고객의 요구와 관련된 모든 문제에 확신을 가지고 임할수 있으며, 분석적 과정인 프로그래밍을 활용하므로써 고객, 디자이너, 프로그래머는 추측이나 편견, 혹은 경험에 의존하지 않고 객관적 체계적 절차에서 얻는 사실증거에 입각하여 프로젝트의 의사결정을 내리는 일이 가능하게 된다. 또한 프로그래밍을 하므로서 재정상의 위험도 덜 수 있게 된다.

(2) 디자인 마케팅

디자이너 혹은 디자인 회사는 개인이든 조직의 일원이든 디자인 서비스의 존재 및 디자인의 우월성 등에 관하여 조직적이며 지속적인 프로모션(promotion)⁹⁾ 활동을 해야한다. 경쟁이 치열하고 복잡할수록 조직적 마케팅의 노력이 있어야 살아남을 수 있다. 마케팅은 누가 잠정적 고객인가를 알고 그들에게 자신이 누구인지를 알리는 일이다. 이것은 시장조사, 이미지 개발, PR(public relation), 리스트(list) 작성, 접촉의 5가지 작업으로 이루어진다. 첫째, 시장조사는 실내디자인의 장소를 찾는 일이다. 다시말해서 고객이 어디에 있는가와 그들이 실제 무엇을 원하는가를 조사하는 것이다. 둘째, 이미지 개발은 자신의 독특한 개성을 부각시키고 다른 디자이너나 디자인 회사들과 차별될 수 있는 이미지를 만드는 작업이다. 셋째, PR은 개발된 이미지를 신문, 잡지, 쇼 등 모든 수단을 이용하여 일반 대중에게 알리는 것을 말한다. 넷째, 리스트 작성은 공식적, 비공식적 망을 이용하여 잠정적 고객의 목록을 작성하는 것을 말한다. 끝으로 접촉은 작성된 목록의 잠정적 고객들에게 인쇄물, 전화, 방문 등을

5) John, Avril Blake 지, 정경원 역, 현대디자인의 현실과 이상, (서울:미진사, 1984), p.64.

6) 정경원, 디자인 프로젝트 매니지먼트, 월간 디자인+공예, 1992년 8월호, p.134.

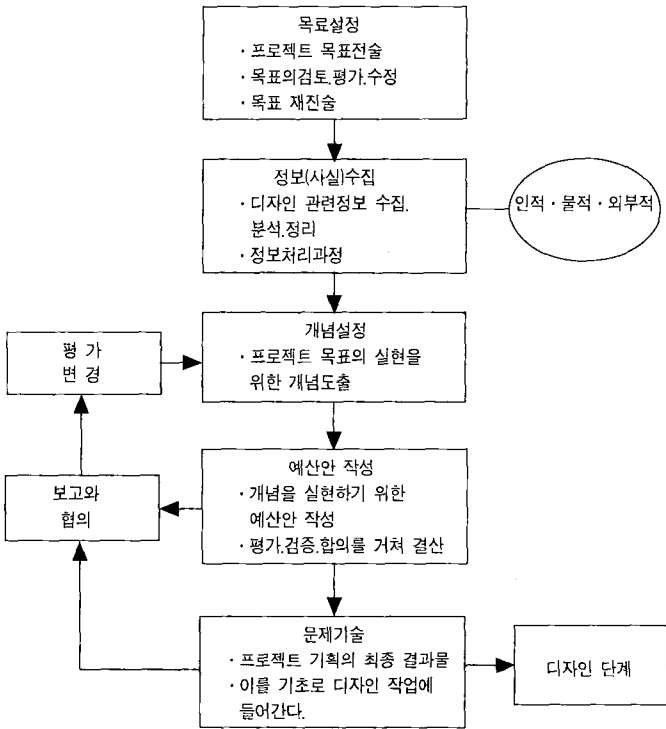
7) 정경원, 디자인이 경쟁력이다, (서울:웅진 출판사, 1994), p.64.

8) 프로모션(promotion)이란 시장조사를 통해 나타난 프로젝트를 획득하기 위한 활동으로 잠정적 고객에게 회사의 적절한 이미지를 적은 인쇄물이나 전화, 개인적 접촉 등을 통해 회사의 전문적 능력과 특정한 조직의 디자인 문제를 해결하려는 관심등을 보여줌으로써 실제 일의 수주를 성사시키도록 돕는 선전활동을 말하는 것이다.

9) M.A Palmer, 프로그래밍 연구, 대광서림, 서울, 1986, pp.167-169

3.2. 프로젝트 기획 단계

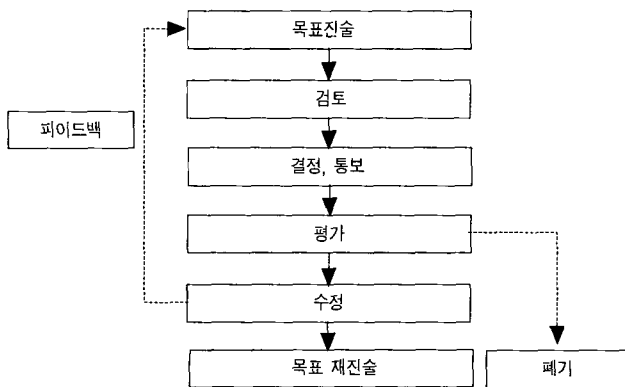
- 프로젝트 관리운영의 절차와 과정의 두 번째 단계이자 가장 중요한 프로젝트 기획단계의 세부작업을 목표설정에서 문제점 기술까지의 5가지 단계로 나누고 그 각각에 대해 설명한다.
- 디자인 단계직전의 단계로서 프로젝트 목표를 설정하고 관련정보를 수집하여 목표를 달성하기 위한 수단인 개념을 도출한다. 개념이 설정되면 이에따른 예산안을 작성하고 기획단계의 최종 결과물인 문제점 기술서를 작성하여 다음단계인 디자인 단계로 넘어간다.



<그림 4> 기획단계

(1) 목표설정

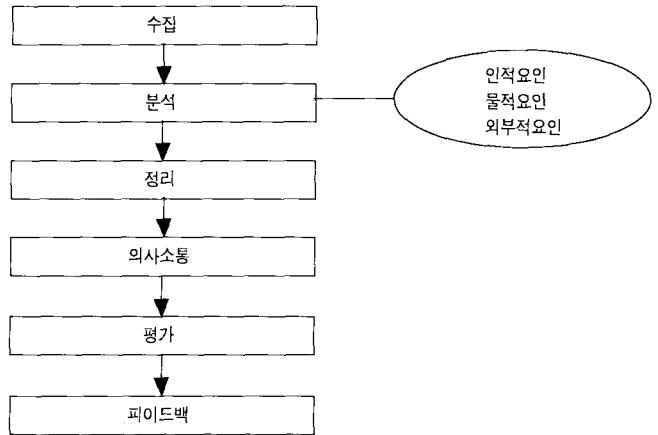
- 프로젝트 기획의 첫단계로서 프로젝트의 목표를 진술, 검토, 결정하고 이를 다시 평가, 수정해서 최종 목표를 결정한다.
- 프로젝트의 목표가 설정되면 관련 자료들을 수집, 분석, 정리, 평가하는 등의 정보처리 작업이 이루어 지는 정보(사실)수집의 단계로 넘어간다.



<그림 5> 목표설정

(2) 정보(사실)수집

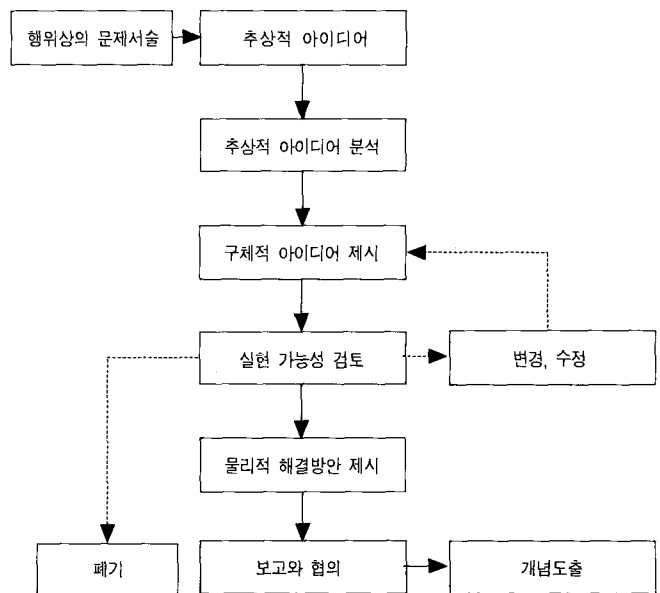
- 프로젝트 기획의 두 번째 단계
- 디자인 관련 정보를 수집, 분석, 정리, 평가하고, 평가된 결과가 자료 수집에 재투입되는 순환과정을 거쳐 양보다는 질적정보를 얻을 수 있다.
- 자료를 수집하고 분석, 정리하는 정보처리 절차가 어느정도 수행되면 그 정보를 바탕으로 프로젝트 목표를 달성하기 위한 개념을 설정하는 단계로 넘어간다.



<그림 6> 정보(사실)수집

(3) 개념설정

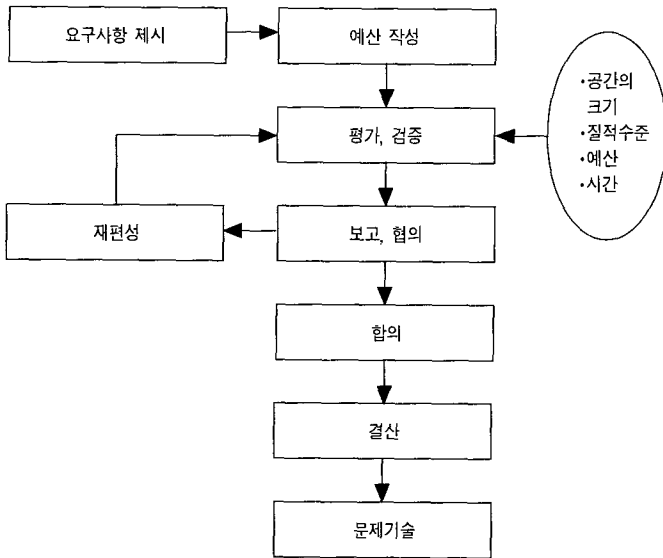
- 프로젝트 기획의 세 번째단계
- 정보수집단계를 거쳐 행위상의 문제서술이 이루어지면 이를 바탕으로 추상적 아이디어를 분석하고 실현가능성 검토를 거쳐 물리적 해결방안을 제시하여 개념도출에 이른다.
- 프로젝트 목표를 달성하기 위한 개념이 도출되면 다음단계에서는 이에 따른 예산안을 작성한다.



<그림 7> 개념설정

(4) 예산안 작성

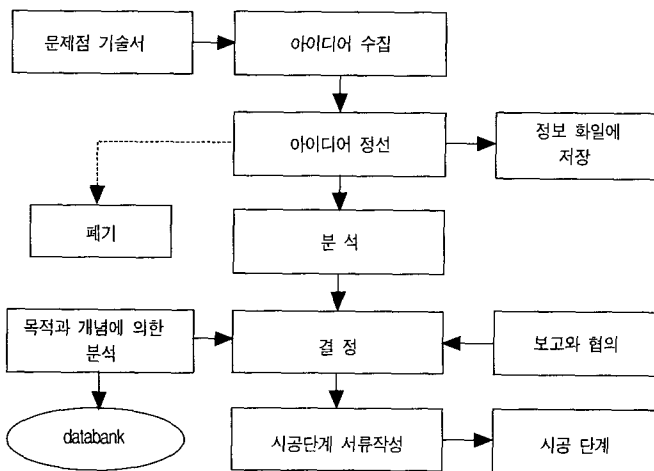
- 프로젝트 기획의 네 번째 단계
- 고객에 의해 요구사항이 제시되면 이에 기초하여 예산안을 작성, 평가, 검증하고 고객과의 합의를 거쳐 결산하거나 재편성 한다.
- 예산안 작성이 완료되면 프로젝트 기획단계의 최종 과정인 문제점 기술단계로 넘어간다.



<그림 8> 예산안 작성

3.3. 디자인 단계

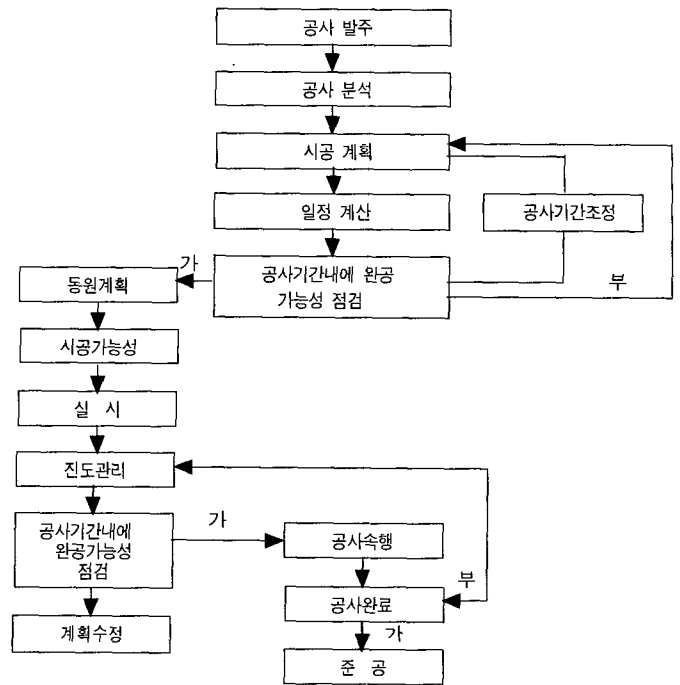
- 프로젝트 기획단계의 최종 결과물인 문제점 기술서를 바탕으로 아이디어를 수집, 정선, 분석, 결정하는 과정을 거쳐 시공단계 서류를 작성하고 다음 단계의 시공 단계로 넘어간다.



<그림 9> 디자인 단계

3.4. 시공단계

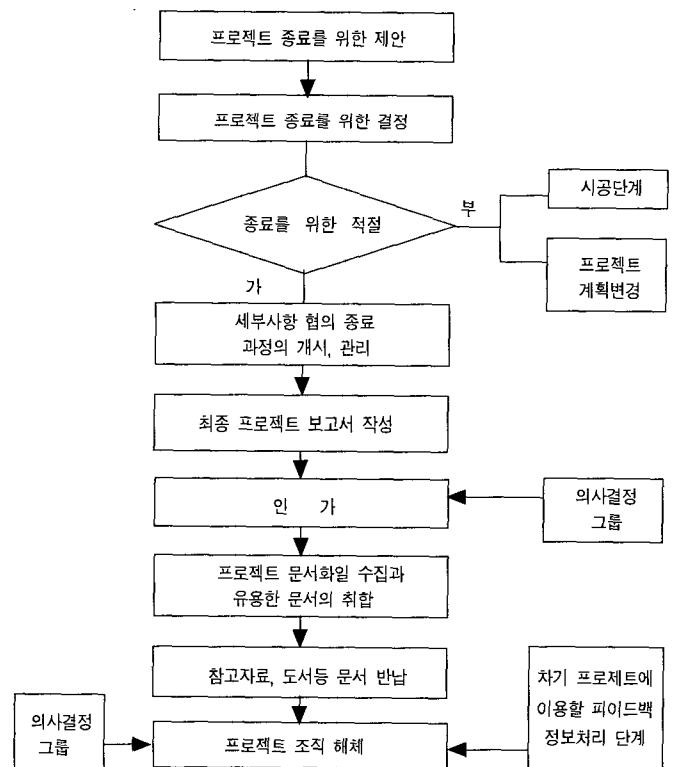
- 프로젝트 관리운영의 절차와 과정의 네 번째 과정
- 공사를 발주, 분석, 점검하는 공정관리를 거쳐 공사가 완공되면 다음 단계인 프로젝트 종료단계로 넘어간다.



<그림 10> 시공 단계

3.5. 프로젝트 종료단계

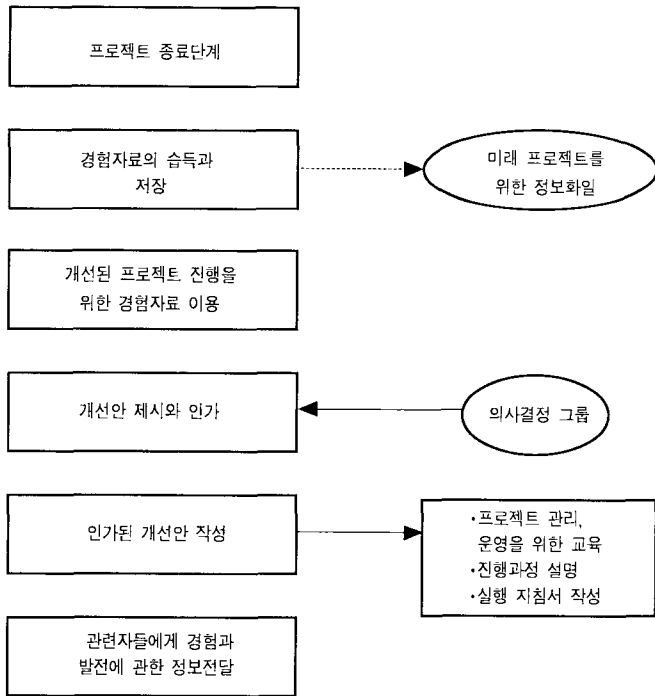
- 프로젝트 관리운영의 절차와 과정의 5단계인 프로젝트 종료단계
- 공사가 완료되면 프로젝트 종료를 위한 준비과정이 이루어진다. 종료과정이 끝나고 차기 프로젝트에 이용할 피이드백 정보 처리단계로 넘어간다.



<그림 11> 프로젝트 종료단계

3.6. 피이드백 정보 처리 단계

- 프로젝트 관리운영의 절차와 과정의 최종단계
- 프로젝트가 종료되면 프로젝트 진행과정에서의 유용한 정보를 이용하여 개선안을 제시하고 개선안이 인가되면 관련자 들에게 경험 정보를 전달한다



<그림 12> 피이드백 정보처리 단계

로써 자원의 소모와 비용을 최소화 할 뿐 아니라 헛된 에너지의 낭비없이 정해진 시간내에 성공적인 작업 결과를 얻을 수 있도록 돕는 의미에서 중요하다. 즉 디자이너가 갑자기 프로젝트를 맡게 되었을 때 어떤 행동들을 어떤 순서로 취해야 할 지 알수 있도록 합리적인 디자인 절차를 안내해주는 조력자의 역할이 본 실내 디자인 프로젝트 매니지먼트(interior design project management)의 목표이다. 그렇게 함으로써 자원과 비용은 물론 시간을 낭비하는 일 없이 프로젝트를 완수할 수 있으며, 프로젝트 관리 운영의 절차와 과정의 시작에서 끝까지 연속되는 피이드백과 정보처리의 단계들은 실행되지 않은 대안들과 시행착오를 정보화일에 저장하여 미래의 프로젝트 경영을 체계적, 합리적으로 수행할 수 있게한다.

본 연구에서 다루어진 절차와 문제들의 서술이 다분히 학문적 접근이지만 실제적 측면에서 다양하게 보완되고 응용되어야 할

참고문헌

1. John, Avril Blake 저, 정경원 역, 현대디자인의 현실과 이상, 서울:미진사, 1984
2. 정경원, 디자인이 경쟁력이다, 서울:웅진 출판사, 1994
3. 유영배, 디자인 경영, 디자인 사진, 1996
4. 인테리어디자인 연구회, 인테리어 계획과 설계, 국제
5. 호시노 다다시, 기획 세우는법, 매경문고, 1987
6. William Pena, 건축설계 방법론, 집문사, 서울, 1989
7. 남영주, Design Management 이화여자대학교 산업미술 대학원, 석사학위 논문, 1986
8. 김신옥, 미적정보체계로서의 실내환경디자인 및 프로그래밍에 관한 연구, 1990
9. 정경원, 디자인 방법론으로서의 디자인 매니지먼트, 서울대학교 미대학보, 제9호, 1983
10. 정경원, 디자인 프로젝트 매니지먼트, 월간 디자인+공예, 1992년 8월호
11. MA Palmer, 프로그래밍 연구, 대광서림, 서울.1986

<접수 : 1998. 8. 3>

4. 결론

건축설계 분야에서는 프로그래밍 기법에 관한 연구가 활발히 이루어져왔다. 그러나 실내디자인 분야에서는 다루어야 할 문제들이 건축설계에 비해 비교적 복잡하지 않다는 이유로 프로젝트 매니지먼트의 중요성은 무시되어왔다. 따라서 디자이너들은 체계적 절차없이 개별적으로 프로젝트를 진행하거나 경험에 의존하는 수밖에 없었다. 그결과 작업의 비능률을 초래하여 시간과 자원의 낭비는 물론 작업 결과도 만족스럽지 못한 경우가 많았다. 또한 이러한 시행착오들이 체계적 자료로 저장되지 못하여 다음의 프로젝트에 같은 실수를 반복하는 일이 많았으며, 또한 자료수집,분석,정리,평가 등의 일련의 작업들도 제대로 이루어 지지 않아 결과적으로 그 공간을 이용하는 사람들이 잘못 디자인된 공간에 적응해야하는 불합리성이 발생하였다. 사람들이 생활하는 공간을 디자인 한다는 것이 곧 인간의 행태를 디자인하는 것이라는 관점에서 볼 때 심각한 문제가 아닐 수 없다.

본 연구는 전혀 새로운 디자인 프로젝트 진행 과정을 보여주지는 않았다. 그러나 이제까지 개별적으로 행해지던 디자인 프로젝트 관리 운영의 절차들을 시스템적으로 체계화하여 머리속에 맴도는 일련의 절차들을 빠짐없이, 그리고 가능한한 합리적인 순서로 서술함으