
창의적 웹디자인 컨셉 개발에 관한 연구

A Study on the Creative Web Design Concept Development

서미라*, 박상진**, 곽훈성***

백석대학교 디자인영상학부*, 건양대학교 시각커뮤니케이션디자인학과**, 전북대학교 컴퓨터공학부***

Mi-Ra Seo(seomr@bu.ac.kr)*, Sang-Jin Park(sjp@konyang.ac.kr)**,
Hoon-Sung Kwak(hskwak@chonbuk.ac.kr)***

요약

다양한 미디어의 출현과 변화가 가속화되어가는 현대사회는 디자이너에게 경쟁력 있게 변화에 대처 할 수 있는 능력을 요구한다. 현대사회의 핵심 디자인 산업분야 중 하나인 웹 디자인 분야도 제작 기술 전문화에서 창의적 디자인 개발 구도로의 전환을 절실히 필요로 하고 있다. 일반적으로 창의적 디자인 개발 능력은 학습을 통해 익힐 수 있다. 따라서 창조적인 디자인 개발을 위한 창의력 개발 교육이 필요한 것이다. 창의적 사고훈련이 경쟁력 있는 디자인을 위한 핵심 요건으로 인식되면서 이에 대한 교육방법이 다각도로 진행되고 있다. 하지만 구체적으로 디자인 컨셉을 위한 연구는 미흡한 실정이다. 이에 본 논문은 새로운 사고방식을 자극하는 방법으로 디자인 컨셉 도출을 보다 창의적으로 설정하는데 도움을 되는 모델을 연구하고자 한다. 연구 과정에서 제시된 컨셉 개발 프로세스는 창의적인 웹 디자인 컨셉 도출을 위한 과정을 체계화시키며 경쟁력 강화를 위하여 디자인 개발에 활용되기를 기대한다.

■ 중심어 : | 디자인 컨셉 | 창의성 | 스킴퍼 |

Abstract

Contemporary society demands the ability to cope with the change competitively to the designer which is being accelerated of change and various media are emerging. The web design field which is one of the core design industry field of the contemporary society is needing the conversion from manufacturing technology specialization into creative design development composition. Generally, creative design development ability can be learned by studying. So, creativity development education is needed to develop creative design. Creative thought training is perceived as the core condition for competitive design and the education method for this is being proceeded multiply. But the study for design concept is lacking concretely. By this, this paper is to study the model which helps setting the design concept deduction creatively by instigating new ways of thought. The concept development process suggested in the study procedure systemizes the course for creative web design concept deduction and expects it to be utilized in design development to reinforce competitiveness.

■ keyword : | Design Concept | Creativity | Scamper |

I. 서론

1. 연구배경

급변하는 현대 사회에 잘 적응해 나가기 위해서는, 새로운 가치관과 사고력으로 문제를 해결하고, 다양한 문화적 욕구를 수용하고 충족시킬 수 있는 정서 교육과 창의성 교육이 필요하다. 즉, 21세기 지식정보화 사회의 새로운 변화에 적응해 나가기 위해서는 사유능력 개발과 창의력 신장을 위한 교육이 절실히 요구된다.

허브 루발린은 사유 능력의 중요성을 그의 강의에서 자주 강조하곤 하였다. 미국의 쿠퍼유니온에서 강의할 때 허브 루발린의 강조사항은 사고하는 능력, 즉 그리기 전에 먼저 생각을 해보는 게 중요하다고 피력했었다. 그리고 눈과 귀는 될 수 있는 대로 열어두라고 했다. 디자인이란 일상 구석구석에 편재해 있는 것이지, 무슨 계시처럼 하늘에서 뚝 떨어지는 게 아니라는 것이다. 결국 같은 시간에 보다 많은 것을 관찰하고, 그것을 머릿속에 담아 두려는 의식적인 노력이 필요하다는 말이다[1]. 이러한 과정을 반복 학습하게 되면 창의적인 컨셉을 개발할 수 있는 사유 능력 발달을 유도한다. 여기서 사유(思惟)란 항상 누구나 겪는 자명한 행위로서 새로운 타당한 판단인 추리를 이끌어 내는 과정[7]을 의미하며, 창의란 통상적인 사고 궤도를 벗어나 새로운 각도로 아이디어 탐색을 시도하는 것을 말한다. 창의력은 개인의 선천적 재능이 아니며 도구와 기술의 사용과 같이 훈련에 의해 학습될 수 있다.

2. 연구목적 및 연구방법

본 연구는 디자인 개발과정의 도입부에 해당하는 디자인 컨셉 도출을 창의적으로 설정하도록 유도할 수 있는 방안을 제시하고자 하는데 기본 목적이 있다. 사고와 지각의 확대를 통한 문제해결 방법으로 SCAMPER 사고 기법을 사용하여 디자인 컨셉을 도출해 내는 모델을 제시하고자 한다.

위와 같은 연구 목적을 실현하기 위해 세 가지 방향에서 연구 되었다. 첫째, 선행연구로 이론적 배경이 되는 창의의 개념을 살펴봤다. 피카소와 뒤샹의 작품세계를 통해 창의에 대한 이해를 돕고자 했으며, 관점의 유연한

변화를 통해 새로운 아이디어 창출 가능성을 가능케 하였다. 둘째, 창의적 웹 디자인 컨셉 개발을 위해 본 연구에서 활용할 SCAMPER 사고 기법에 대해 연구한다. 기존의 SCAMPER 사고 기법의 활용은 주로 제품디자인에서 사용되어왔지만, 본 연구에서는 SCAMPER 점검목록의 질문을 웹 디자인 개발 시 적용 가능하도록 제안하였다. SCAMPER 사고 기법은 기본적으로 훈련과정에서 많은 아이디어들을 쏟아낸다. 아이디어들을 치환하는 과정을 통해 대상에 대한 유연한 태도 변화를 가능하게 함으로 웹 디자인에서 새로운 컨셉 개발을 위해 사용된다면 이전보다 용이 하게 디자이너들의 컨셉 개발을 도울 수 있을 것으로 기대한다. 셋째, 웹 디자인 개발 시 SCAMPER 사고 기법을 활용한 프로세스 모델을 제시하고 사례를 통해 활용 가능성을 알아보았다.

II. 창의의 개념

1. 뒤샹의 작품이 매혹적인 이유

개념예술의 길목을 터놓은 마르셀 뒤샹은 기성품을 선택하는 체계를 만남(Ready made)의 이론으로 확립했다. 만남(Ready made)의 이론 확립은 개념 예술가들에게 있어 아이디어는 전통적인 예술 오브제에서 탈피하여 새로운 작품을 창조하기 위해 언어와 철학적 사유를 적극 이용하게 하였다. 새로운 아이디어를 위한 철학적 사유의 필요성은 Higgins(1978)의 논고 *Intermedia*에서 다시금 강조되고 있다.

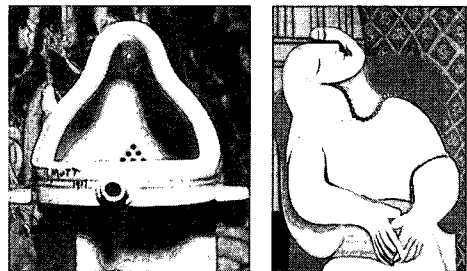


그림 1. 뒤샹의 샘(좌), 피카소의 The Dream(우)

뒤샹 작품들은 늘 매혹적인데 비해 피카소의 매력은 점차 사라지는 이유 중 하나는 뒤샹 작품은 실로 매체들 사

이에, 즉 조각과 그 밖의 다른 무엇 사이에 존재하는데 반해 피카소의 작품은 단순히 장식적 그림으로 분류[4]되기 때문이라고 그 이유를 설명하고 있다. 피카소와 뒤샹의 작품세계를 들어 창의성이 뛰어난 작품을 위해선 언어와 철학적 사유 능력 함양이 중요함을 말하고자 했다. 다시 말해 사유의 빈곤은 단순한 기교에 의한 작품을 제작하게 하고 더 이상 사람들을 감동시키지 못함을 의미한다.

2. 창의성의 정의

창의성의 개념은 심리학 분야에서도 정의가 하나로 일치된 경우는 찾아보기 힘들다. 예컨대, Dravdahl은 창의성이란 ‘본질적으로 새로운 것, 알려져 있지 않은 일련의 아이디어를 생산하는 능력을 상상력이 풍부한 행동이나 경험에서 나오는 정보의 집합으로 새로운 형태를 만드는 것’이라고 정의하였다. 이러한 창의력은 천부적이라기보다 훈련을 통해 향상 될 수 있다. Torrance는 창의성이란 ‘문제나 지식의 결집, 부조화 등을 민감하게 인지하고, 기존 지식으로부터 새로운 가설을 형성하며, 검증하고 수정하여 새롭고 독창적인 아이디어와 해결책을 산출해 내는 과정’이라고 정의하고 있다[5]. Young도 이들과 대동소이하게 정의하고 있다. 즉, 창의력은 가능성을 실현하고 성취하고자하는 태도이고, 직관적인 측면과 논리적인 측면의 통합이며, 해결책을 발견하려는 확산적 사고이다[6].

그 외에도 학자마다 주목하는 창의성의 측면에 따라 약간씩 다르게 개념을 규정하고는 있지만 대개 Dravdahl나 Torrance의 규정처럼 창조에 이르게 하는데 기존의 지식이나 정보를 보는 방식을 유연하게 변화시켜 다른 관점으로 보면 다른 결과 즉, 새로운 아이디어를 얻을 수 있다는 점에는 동의하고 있다.

III. 컨셉 개발 도구로서의 SCAMPER 사고기법

앞서 기술한 내용에서와 같이 새로운 아이디어와 컨셉 개발은 논리적인 사유능력과 더불어 주어진 정보를 최대한 유연하게 여러 가지로 변형하여 적절한 대안을 생각해내는 과정을 통해 얻어진다. 본 연구에서는 기존 사고

에 도전해서 새로운 변화를 찾는 데 도움을 주기 위해 만들어진 밥 에버럴(Bob Eberle)의 SCAMPER 사고기법을 웹 디자인 개발 과정에서 창조적 컨셉 도출을 위한 도구로 응용하고자 한다. SCAMPER는 Substitute(대체훈련), Combine(결합훈련), Adapt(동화훈련), Modify(수정훈련), Put to another use(용도변경훈련), Eliminate(제거훈련), Rearrange(재배열훈련)의 첫 글자를 모아 만든 단어로, 새로운 기회를 창출하기 위해 기존 제품이나 서비스에 변화를 주기 위한 점검 목록으로 각 내용은 외우기도 쉽고 실생활에 많은 도움을 주기 때문에 창의성 함양에 널리 사용되어 왔다.

밥 에버럴(Bob Eberle)이 정리한 SCAMPER 기본훈련과정은 아래 [그림 2]와 같다.

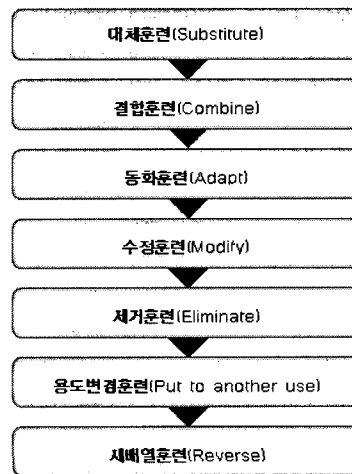


그림 2. SCAMPER 기본훈련과정[7]

1. 웹디자인 컨셉개발에 SCAMPER의 적용가능성

간단한 질문들의 점검 목록으로 이루어진 이 사고기법은 어떤 안건을 탐색하고 모든 것에 질문을 던져 새롭고 신선한 아이디어를 구성하는데 사용될 수 있다. 안건에 대한 많은 수의 아이디어를 얻기 위해 사용한다. 예를 들어, [표 1]에서 살펴본바와 같이 1998년까지 1억6천만대가 팔렸고, 매년 4천만대가 팔리고 있는 워크맨의 탄생에도 SCAMPER 사고기법이 사용되었다. SCAMPER 사고기법의 사용은 기존 녹음기에 대한 변화의 여지를 탐색하게 하는 계기를 갖도록 하여 전혀 다른 새로운 개념의 작고 휴대가 용이하여 언제 어디서든지 음악을 들

을 수 있는 워크맨을 등장시킨 것이다.

표 1. SCAMPER로 본 워크맨의 변화[2]

사고유형	질문의 형태	질문의 실제
Substitute	~과 바꿀 수 있는 것은?	소영화가 가능한 부품으로 대체
Combine	~과 ~를 결합시켜 보면?	녹음 기술과 카세트 제조 기술의 결합, 소형 헤드폰의 부착
Adapt	이것과 비슷한 것은?	기존 녹음기를 비행기와 같은 장소에서 음악을 들을 수 있도록 만들
Modify	이것을 다르게 바꾸면?	휴대하기 편하도록 크기를 줄임
Put to other uses	용도를 바꾸면?	당시 녹음기는 주로 취재 목적으로 사용되었는데, 이를 음악 청취 용으로 변경
Eliminate	빼거나 없애면?	녹음기에서 녹음 기능을 제거하고, 재생기능만 살림

웹 디자인 개발 단계에서 SCAMPER는 이탈리아 미래주의 화가들이 이야기하는 동시성의 혼합처럼, SCAMPER의 훈련단계에서 도출되는 아이디어들을 결합하거나 치환함으로써 새로운 컨셉으로 재해석될 수 있도록 가이드라인의 역할을 수행하게 된다. 워크맨의 경우처럼 SCAMPER 사고기법은 효용성 측면에서나 창의적 측면에서 좋은 평가를 받고 있다. 제품 개발 측면에서 좋은 평가를 받고 있는 만큼 창의적인 웹 디자인 컨셉 개발에도 적용할 수 있도록, 사례연구를 통하여 디자인 교육에서 활용 가능한 컨셉 개발 프로세스 모델을 제안해 본다.

IV. 컨셉 개발 프로세스 모델

웹 디자인을 위한 컨셉 개발 프로세스는 4단계의 개발 과정을 거친다.



그림 3. 컨셉 개발 프로세스

1단계에서 개발하고자 하는 대상인 웹 사이트를 선정 후 다양한 측면에서 분석한다. 2단계는 웹 디자인 컨셉 개발에 적합하도록 점검목록의 질문을 새롭게 정의한

SCAMPER의 훈련과정을 통해 많은 수의 아이디어를 이끌어 낸다. 도출된 아이디어들을 결합하거나 치환 단계인 3단계를 거쳐 4단계인 웹 디자인 컨셉을 확정하는 과정을 따른다.

1. 분석단계

초기단계인 분석단계는 리모델링이 필요한 웹 사이트를 선정하고 본격적인 사이트 분석을 하는 단계이다. 선정된 사이트는 개요분석, 타겟분석, 유저인터페이스분석을 중심으로 분석한다. 개요분석은 일반적인 분석으로 사이트의 성향 및 분위기, 회사 비전이나 슬로건에 대한 조사를 의미한다. 타겟분석은 사이트의 주요 사용자층에 대한 분석으로 타겟의 성향과 특성이 함께 분석되어야 한다. 유저인터페이스분석은 개요분석이나 타겟분석에 비해 보다 디자이너 관점에서의 분석이 가능하다. 분석 기준은 컬러, 메타포, 레이아웃, 네비게이션, 네이밍, 타이포그래피, 창의성 등이 이에 해당된다. 유저인터페이스 분석 기준은 디자인 컨셉 확립단계에서 컨셉을 세분화하여 정리할 때 목록 역할을 한다.

2. 적용단계

사이트 분석단계를 거친 후 사이트에 대한 여러 가지 아이디어를 도출하기 위해 SCAMPER의 훈련단계를 거치게 된다. 2단계 과정에서 거론되는 SCAMPER의 질문 형태를 보다 웹 디자인 컨셉 개발에 적용 가능하도록 질문의 실재를 다음과 같이 수정한다. 대체(Substitute)는 사이트에서 부족한 부분이나 불편한 부분 등을 찾아보며, 결합(Combine)에서는 아주 다르거나 비슷한 이미지를 결합시켜 공통점을 찾아보거나 모티브로 사용 가능한 대상을 설정한다. 동화(Adapt)는 마인드맵을 사용하여 두 단어를 선정하고 두 단어를 비유관계로 설명해본다. 수정(Modify)에서는 확대의 관점에서 사이트에서 강조하고자 하는 부분을 찾아보며 구조나 네이밍 등을 알기 쉽게 고쳐본다. 용도(Put to other uses)는 기존 사이트의 용도에서 다른 용도로도 변경 가능한가를 연구하고, 제거(Eliminate)에서는 웹 사이트에서 불필요한 기능이나 콘텐츠를 제거하며, 재배열(Rearrange)에서는 콘텐츠의 중요도에 따라 기존 메뉴의 순서를 바꾸어 생각해 본

다거나 이미지의 중요도에 따라 시각적 계층구조에 맞게 크기나 위치를 변경해본다.

표 2. 웹 디자인에 적합한 SCAMPER의 질문형태

사고유형	질문의 형태	질문의 실제
Substitute	~과 바꿀 수 있는 것은?	부족한 부분이나 불편한 점 찾아 본다던?
Combine	~과 ~를 결합시켜 보면?	모티브로 설정할 것은 무언인가? 아주 다르거나 비슷한 이미지를 결합시켜 공통점을 찾아본다던?
Adapt	이것과 비슷한 것은?	사이트에서 연상되는 것은 마인드 맵으로 나타내면? 두 단어를 직접 비유하고 관계를 설명 해 본다던?
Modify	이것을 다르게 바꾸면?	사이트에서 강조하고자 하는 부분이 있다면? 구조나 네이밍 등을 알기 쉽게 바꾼다면?
Put to other uses	용도를 바꾸면?	현재 사용하고 있는 용도 외에 다른 기능은 없는가?
Eliminate	빼거나 없애면?	컨텐츠 일부를 뺐다면? 무거운 느낌의 텍스트를 가벼운 느낌으로 고쳐본다면?
Rearrange	순서를 바꿔보면?	메뉴의 순서를 바꾸어 본다던?

3. 응용단계

SCAMPER의 훈련과정에 의해 나온 많은 아이디어들을 결합 또는 치환하는 단계로 개별적 아이디어들을 서로 여러 각도에서 조합하여 맞춰가는 단계이다. 각각의 훈련과정을 통해 나온 아이디어들은 서로 유사한 면이 있기도 하지만 때론 상충되는 경우도 있다. 이러한 경우 아이디어들을 하나의 컨셉으로 이끌어내기 위해 불필요하거나 상충되는 부분을 일부 삭제하여 일관성 있도록 아이디어들을 조합하는 단계이다.

4. 확립단계

위의 3단계 과정을 통해 나온 결과들을 바탕으로 웹 디자인 컨셉을 전체적인 성향 및 분위기, 메타포, 레이아웃시스템, 컬러규정, 색채규정[3] 등으로 정리하여 비로소 웹디자인 컨셉으로 확정하는 단계이다. 유저인터페이스 분석 결과에서 나온 문제점을 적절히 보완하고 있는 지에 대해 반드시 점검한다.

V. 웹 디자인 컨셉 개발 프로세스 적용

본 연구에서 제시한 웹디자인 컨셉 개발 프로세스 모

델을 통해 창의적인 컨셉 개발 가능성을 사례를 통해 살펴본다. 사례 대상은 리모델링이 시급한 대전시립미술관 사이트를 선정하였다. 대전시립미술관은 2002년도 후반기에 사이트를 오픈하여 현재까지 리모델링 없이 사용하고 있다. 대전 시민들은 사이트에 대한 반응은 다음과 같다. 사이트 내 정보검색 및 정보접근의 불편함은 물론 신속한 업데이트 부재를 가장 큰 불만사항으로 여기고 있었다. 또한 대전시립미술관이라는 위상에 비해 뒤쳐진 디자인에 대한 실망의 목소리가 높았다. 이러한 문제점을 가진 사이트를 대전시립미술관의 위상에 걸맞으면서도 창의적인 사이트로 변모하기 위해 본 연구에서 제시된 4단계 컨셉 개발 프로세스를 통해 리모델링을 시도해 본다.

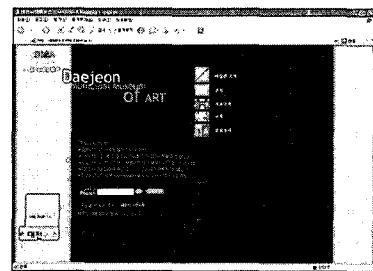


그림 4. 기존 대전시립미술관 사이트

아래 두 가지 사례는 동일한 사이트의 리모델링을 하는 과정에서 SCAMPER의 훈련단계를 거치게 되면 정제된 사고를 확산시키는 효과를 가져와 전혀 다른 컨셉이 도출됨을 확인할 수 있다.

1. 컨셉 개발 프로세스 적용 사례(1)

대전시립미술관의 건물 외관은 모던하면서도 한국의 전통가옥을 연상하게 하는 선을 가지고 있어 사이트 제작시 이를 살려 단아하면서도 서정적 분위기의 사이트 연출을 시도해 보았다.

서정적 분위기를 연출하기 위해서 레이아웃은 하나의 화폭에 그림을 보는듯하게 중앙에 놓이게 하였으며, 이곳에 사용된 이미지들은 조선시대 유명한 명화를 선택하였다. 색상은 명화의 이미지와 어울리는 단아하면서 화려하지 않은 색채를 유지하였고, 서체는 사용된 명화의

이미지에 어울리는 서체를 선정하였다. 서정적이면서도 한국의 미를 살리면서도 전체적으로 심플한 구도를 유지함으로써 모던한 느낌을 주어 미술관을 심신을 잠시 쉬게 하는 쉼터 같은 역할로 인식되도록 디자인 하였다.

표 3. SCAMPER 사고 훈련단계

훈련단계	기본훈련내용
대체훈련 Substitute	전시회의 구시대적인 느낌과 딱딱한 느낌은 웹상에서 보다 현대적이고 따뜻한 모습으로 구현한다.
결합훈련 Combine	포용력이 느껴지는 원과 건물의 형상이 결합되면 따뜻한 힘이 풀어나가면서도 인간적인 느낌으로 연출된다.
동화훈련 Adapt	미술관은 휴식처이다. 미술관은 온화한 나만의 공간이다.
수정훈련 Modify	Flash를 가미하여 부드러운 움직임으로 따뜻한 사이트의 이미지를 강조한다.
용도변경훈련 Put to other uses	미술관에 대한 정보를 알려주는 용도에서 사용자와 미술관의 공감대를 서로 쌓아가는 여유로운 신 문화 공간으로 변화해야 한다.
제거훈련 Eliminate	작품란의 불필요한 팝업창을 제거한다.
재배열훈련 Rearrange	무질서한 메뉴의 순서를 중요도에 맞게 재배치한다

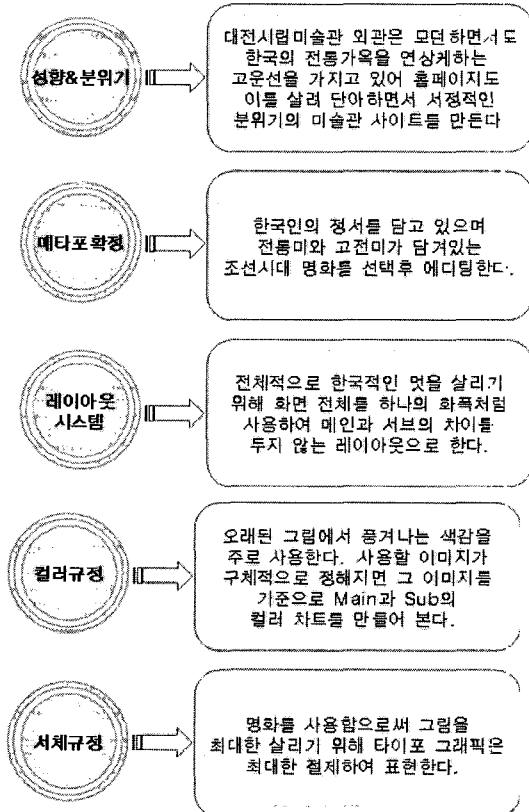


그림 5. SCAMPER를 통해 도출된 디자인 컨셉

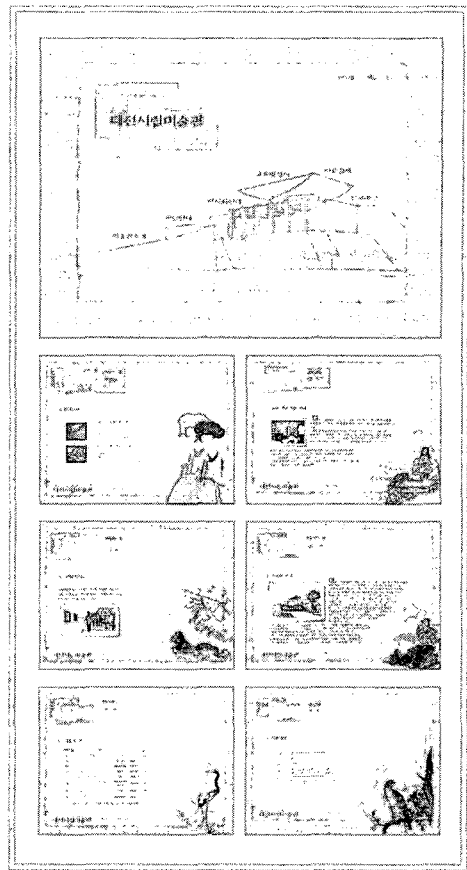


그림 6. 리모델링된 대전시립미술관(1)

2. 컨셉 개발 프로세스 적용 사례(2)

다음 사례는 대전시립미술관 웹 사이트를 사이버상의 또 다른 미술관으로 여겨 새로운 실험과 시도를 표출하는 공간으로 탈바꿈을 꾀하였다.

미술관을 찾는 관객들은 그들을 매료시킨 작품 앞에서 만지면서 느끼고자 하는 심리를 가지고 있다. 이러한 심리는 '손'이 매개체가 되어 실현된다. 여기서 표현한 '손'은 손 자체의 모양을 그대로 표현하지 않고 이미지의 변화를 통해 사용자들의 호기심과 신선함을 유발하고자 하였다. 색상에 있어서도 유채색과 무채색을 강렬히 대조시켜 사용자의 편리성에 맞춘 단순한 레이아웃을 정하였다. 사용된 이미지의 변형이 자유롭고 거침이 없는 반면, 서체는 비교적 단순하면서 깔끔하게 접근하였다. 손의 변형을 통하여 창조적인 작가들의 공간이라는 이미지

부각과 더불어 색상을 통한 강렬한 대비는 미술관이 제공하는 정보의 중요도를 판가름할 수 있는 좋은 기법으로 사용되었다.

표 4. SCAMPER 사고 훈련단계

훈련단계	기본훈련내용
대체훈련 Substitute	미술관의 느낌자체를 홈페이지에 옮길 수 있으나 홈페이지는 사이버상에서의 또 다른 미술관으로서, 이미지의 새로운 실험과 시도도 요구된다.
결합훈련 Combine	관람객들의 작품을 만지고 싶어 하는 심리는 손이 매개체가 되어 실현된다. 단순한 손 자체의 모양의 이미지가 아닌, 이미지변화로 호기심과 신선함을 유발한다.
동화훈련 Adapt	미술관의 전시회는 작가와 관람객의 정신적 교류의 장소이며, 새로운 자극을 준다.
수정훈련 Modify	어울릴 것이라 생각조차 안했던 컬러조화를 통하여 신비로움을 강조한다.
용도변경훈련 Put to other uses	정보를 얻기 위해 방문하는 곳만이 아닌 가상 전시장으로 인식될 수 있도록 독창적이며 실험적인 사이트를 구축한다.
제거훈련 Eliminate	자칫하면 상업적으로 보여지기 쉬운 항목은 삭제하거나 게시판을 이용한다.
재배열훈련 Rearrange	중요도가 낮은 이미지나 배너들은 통일감있게 수정하여 배치한다.

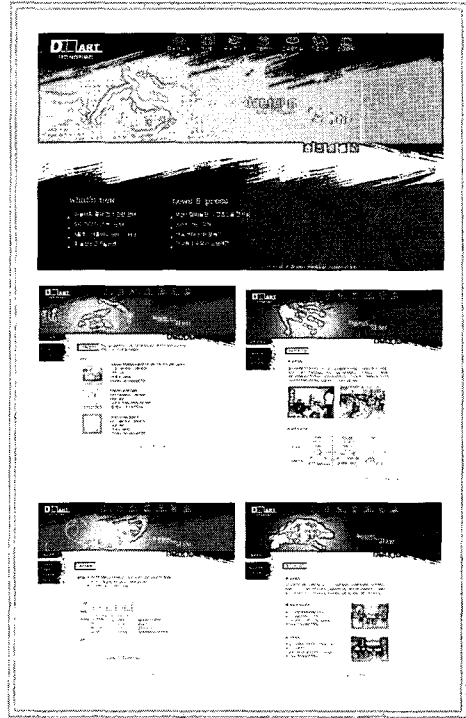


그림 8. 리모델링된 대전시립미술관(2)

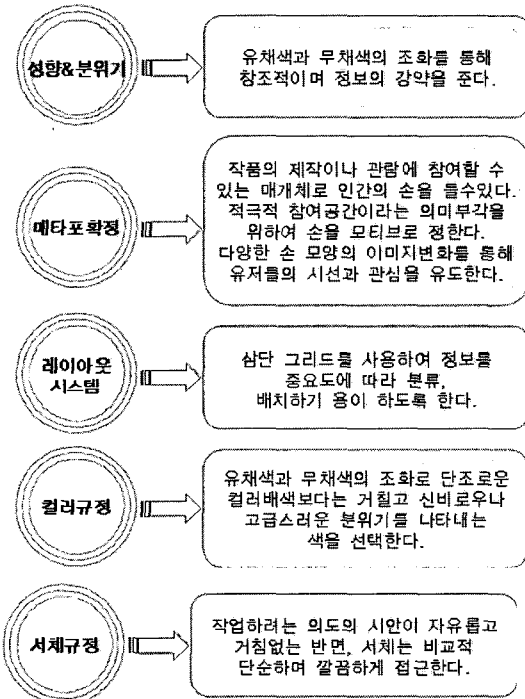


그림 7. SCAMPER를 통해 도출된 디자인 컨셉

IV. 결론

유일한 창조적 방법은 존재하지 않는다는 허버트 루크스의 말처럼 창조적인 사람들의 수만큼 창조적 방법이 존재한다는 것은 명백한 사실이다. 하지만 현재까지 컨셉 개발을 위한 연구가 미진한 상태여서 디자이너들은 특정한 가이드라인 없이 상황에 맞춰 나름대로 적당한 디자인 컨셉을 도출하려 노력해왔다. 이러한 이유로 컨셉을 개발 할 때마다 매번 같은 고민을 반복해서 하게 되며, 늘 어디서부터 시작해야 할지 난감해한다. 이에 본 연구는 창조적 컨셉 설정을 위해 제품 디자인분야에서 널리 사용되고 있는 SCAMPER 사고 기법을 웹 디자인 컨셉 개발에 맞게 제시하였다. 제시된 컨셉 개발 프로세스는 대전시립미술관 사이트 리모델링을 통해 그 활용 가능성을 점검해 보았다. 먼저 개발 대상인 대전시립미술관 사이트를 선정하였고, SCAMPER 사고훈련단계를 통해 도출된 아이디어들을 치환하는 과정을 거쳐 새로운 디자인

컨셉을 설정하였다. 이 프로세스를 거치게 되면 동일한 사이트를 개발하는 과정에서 다양한 컨셉 도출이 가능하여 다양한 디자인 시안 제시가 가능하게 된다. 스케치하기 전에 먼저 생각하는 사고 훈련이 전제되기 때문에 개발된 웹 디자인은 강력한 설득력을 갖게 된다. 클라이언트에게 프리젠테이션을 하는 과정에서 이러한 설득력은 클라이언트의 이해를 돕게 된다. 만약 생각하기 전에 스케치를 하게 된다면, 습관적으로 이미 알고 있는 것들을 사용하는데 익숙해져 있어, 인식하지 못하는 순간 코방을 하게 되기 때문이다. 이러한 습관은 경쟁력 있는 창의적 디자인 개발에 저해 요인으로 작용한다.

적용 사례들에서 통해 알 수 있듯이 SCAMPER 사고 기법은 보다 쉽게 컨셉을 이끌어 낼 수 있는 가이드라인 역할을 할 것이며, 다른 관점에서 바라볼 수 있는 기회를 제공함으로써 인해 디자이너로서 반드시 갖춰야 할 사유능력을 함양시키는데 긍정적인 효과를 기대할 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

- [1] 송성재, *디자인 아방가르드 허브 루발린*, 디자인하우스, 2002.
- [2] 황희수, *21세기 성공을 위한 브레인서치 아이디어 발상 A to Z*, 내하출판사, 2003.
- [3] 051goiD, *e-biz 속의 웹디자인*, 한빛미디어, 2001.
- [4] D. Higgins, *Intermedia, Esthetics Contemporary*, ed R. Kostelanetz, 1978.
- [5] E. P. Torrance, *Preschool Creativity*. In K.D. Piaget & B. A. Bracken(Eds), *The Psychoeducational Assessment of Preschool Children*, 1983.
- [6] J. G. Young, *What is Creativity?*, Midpoint Trade Books Inc, 2003.
- [7] <http://www.chang2.net>
- [8] <http://www.naver.com>

저 자 소 개

서 미 라(Mi-Ra Seo)

중신회원



- 1998년 : De Montfort University (MA)
- 2004년~현재 : 백석대학교 디자인영상학부 전임강사
- <관심분야> : 멀티미디어디자인, 인터페이스디자인

박 상 진(Sang-Jin Park)

중신회원



- 1998년 : De Montfort University (MA)
- 2002년~현재 : 건양대학교 시각커뮤니케이션학과 조교수
- <관심분야> : 인터랙션디자인, 영상디자인

곽 훈 성(Hoon-Sung Kwak)

정회원



- 1979년 : 전북대학교 전자공학과 (박사)
- 1981년~1982년 : 미국 텍사스주립대학 연구교수
- 현재 : 전북대학교 전자정보공학부 컴퓨터공학 교수 및 영상공학과(대학원) 주임교수

과(대학원) 주임교수

<관심분야> : 영상신호처리, 인공지능, 컴퓨터비전, 멀티미디어 등