



디자인 라이프 사이클 매니지먼트

Design Life Cycle Management

이 창 호 / 에스코아트웍 부장

I. 서론

애플사의 iPod의 예로 보여 지듯이 제품의 디자인은 신제품 성공을 가늠하는 가장 으뜸의 요소이다. 그렇다면 패키지 디자인은 어떠한가?

패키지 디자인은 매장의 진열대에서 소비자들이 상품을 선택하게 만드는 가장 중요한 마케팅 요소가 되어 있다.

따라서 소비재 제품을 생산하는 회사들 (Consumer Product company)에게 신제품에 적용할 패키징과 라벨링은 제품의 마케팅 측면에서 매우 중요하다.

그렇다면 이들이 패키징 디자인 과정에서 원하는 것은 무엇인가?

그들은 하나의 새로운 제품을 만들때 제품 개발 시간의 단축을 원하고, 생산과 배송단계에서의 발생하는 비용과 디자인과 시제품을 만드는 과정에서 발생하는 비용을 절감하기를 원한다.

소비재 회사들은 그들의 제품을 혁신해야 할 필요와 새로운 제품을 출시하여 실패할 위험 사이에 놓여 있다.

한 조사에 의하면 70%의 신제품들이 시장에

서 실패한다. 미국에서 2004년에 판매 진열대에 올라 보지 못하고 실패한 제품이 16,000개에 달한다.

반면 수익 창출의 30%는 신제품으로부터 발생한다.

일반적으로 20명에서 60명의 사람들이 새로운 제품과 그것의 패키징을 만드는 과정에 관여한다.

패키징 제품을 디자인하고 시안을 만들고 만드는 최종 제품이 나오기까지 일반적으로 수개월이 걸린다. 이런 프로젝트에 참여하는 사람들은 지리적으로 여러군데 나뉘어져 있고 심지어는 수천킬로미터 이상 떨어진 해외의 사람들과 협의하여야 할 필요성이 점점 더 많아지고 있다. 물류업체인 페덱스는 이런 시제품을 배달하는 일들로 일년에 수백만불의 매출을 올리고 있다.

하나의 패키징 완성품이 나오기까지는 소비재 회사(브랜드 오너)의 마케팅 부서, 법률 부서, 구매부 그리고 디자인 에이전시, 패키징 인쇄 및 후가공 업체, 목형 제작업체 등 여러 회사와 여러 부서의 협력이 필요하다. 이렇게 많은 사

람들이 관여하는 작업이기 때문에 하나의 시제품이 나오기까지 수개월이 걸릴 수 밖에 없었고 많은 문제점을 가지고 있다.

많은 작업들이 중복되어 행해지고 많은 사람들이 관여된 일일수록 업무 마감 기한을 맞추기가 어려워지고 많은 시간이 서로의 커뮤니케이션을 위하여 소비된다. 이러한 문제는 브랜드 마케팅, 에이전시, 구매, 법률부서 등간의 실시간 협력체계 시스템과 제품 개발, 패키지 디자인, 그래픽 디자인 작업 등을 통합하는 워크플로우를 통해서 해결해 나갈 수 있다.

에스코아트워크(이하 에스코)의 '디자인 라이프 싸이클 매니지먼트 솔루션'은 디자인 단계에서 최종 생산품을 출시하기까지의 복잡한 패키징 제작 과정을 혁신적으로 줄여 주기 위한 솔루션이다.

이다.

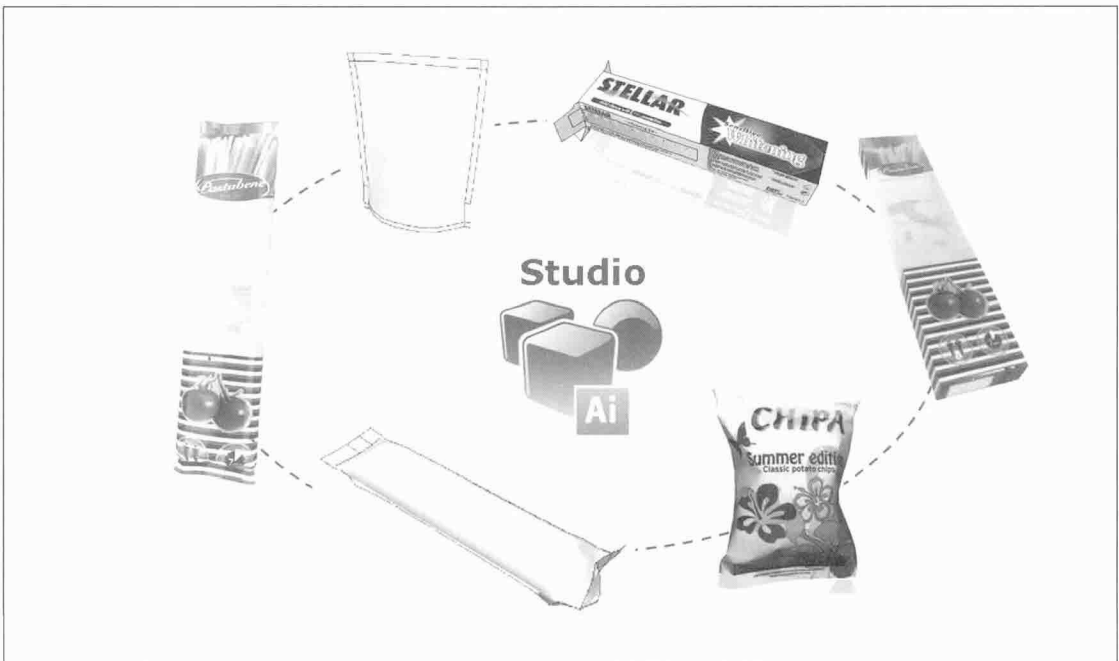
에스코는 패키징 제작 과정에서 시간과 비용을 절약 할 수 있는 솔루션을 계속적으로 개발하고 있다.

패키징 인쇄업체 뿐만 아니라 패키징 제품의 소비자인 소비재 회사를 위한 제품들도 개발하고 있다. 에스코의 여러가지 솔루션 중에서 패키지 디자인 과정을 혁신할 수 있는 솔루션은 '스튜디오'와 '다이나믹 콘텐츠' 그리고 '비주얼 라이저' 등으로 구성된다.

1. 3D 패키징 디자인 스튜디오

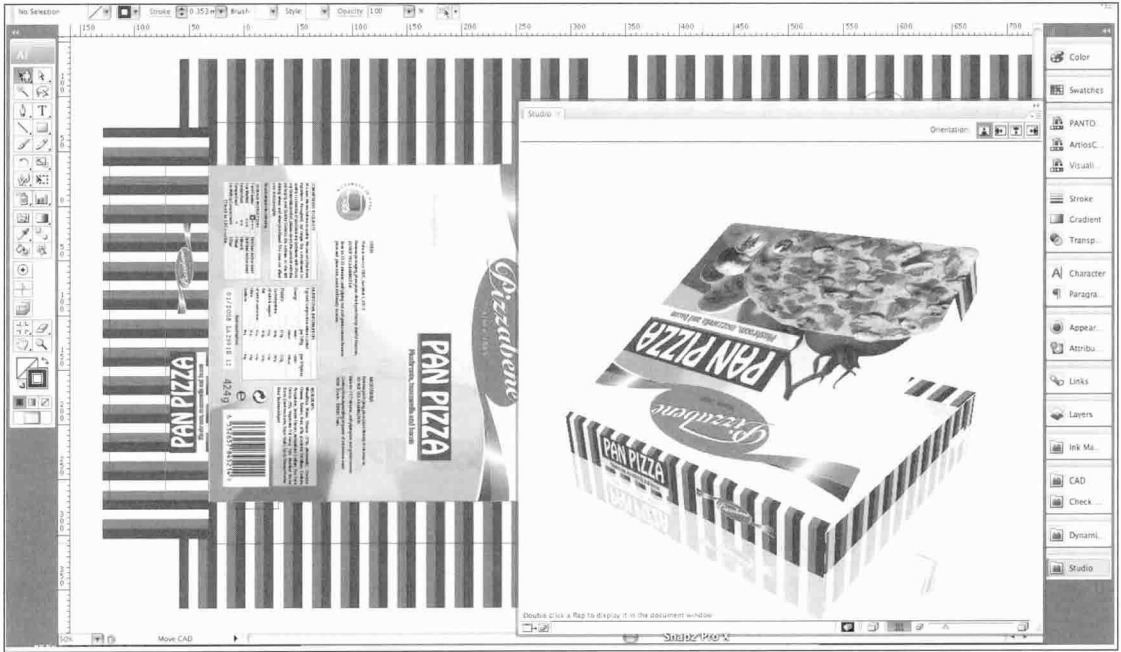
에스코는 아도비사의 일러스트레이터 프로그램에서 사용할 수 있는 플러그인 형태의 "스튜

[그림 1] Studio-Interactive 3D Design Tools in Adobe® Illustrator®





[그림 2] 카톤 박스의 카드 디자인을 지원하는 박스용 '스튜디오 툴킷'



디오"라는 프로그램과 박스나 연포장의 카드 디자인을 간편하게 구현할 수 있는 "스튜디오 툴킷"을 함께 출시하였다.

브랜드 오너, 즉 소비재 제품 회사들은 패키지의 구조 디자인(카드 디자인)과 그래픽 디자인 과정 그리고 이 두가지의 작업이 결합된 상태에서 수정 작업(포장내에 삽입된 문구, 제품의 용량, 성분 표시의 수정 등)을 좀 더 간편하게 하기를 원한다.

일반적으로 패키징 인쇄를 위하여 분판을 하고 판을 만드는 과정은 일주일이내의 시간으로 작업을 할 수 있었고 요즘은 디지털 파일을 이용하여 하루이내의 시간으로 단축시킬 수가 있게 되었다.

하지만 패키지의 디자인 작업은 작업의 종류

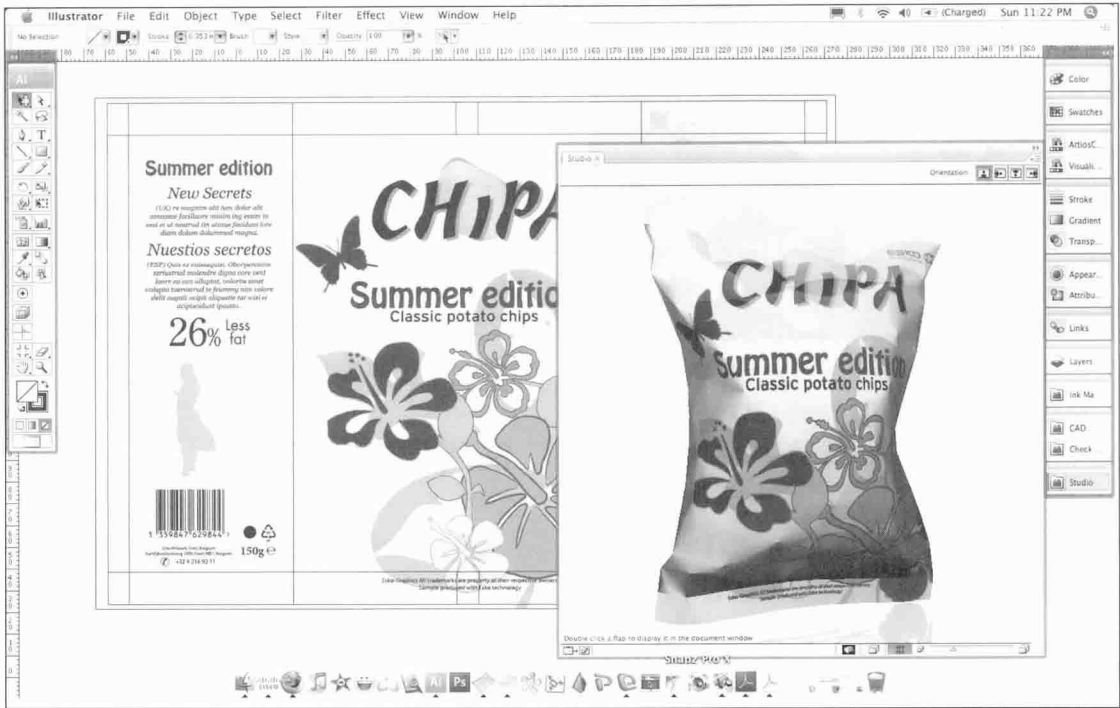
에 따라 짧게는 4주에서 길게는 4달까지 걸리는 경우가 일반적이다.

패키징 디자인은 일반 상업용 인쇄와는 달리 최종 생산품이 3D 형태의 제품이다. 당연히 패키지 디자인을 3D 디자인 형태로 하면 디자인 과정에 소요되는 시간을 절약할 수 있을 것이다.

디자이너들이 평면 형태의 디자인을 하고 나중에 실제 시제품을 만들었을 때 모서리에서 그래픽이 정확히 일치하지 않는 등의 여러가지 에러를 발견하게 된다.

"스튜디오"를 사용하여 디자인 단계에서 생기는 에러를 미리 발견하고 비용이 많이 드는 시제품을 여러번 제작할 필요를 줄일 수 있다.

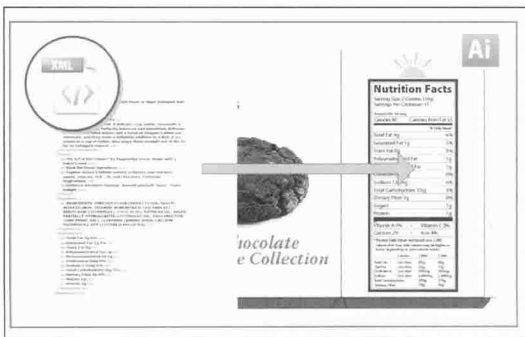
[그림 3] 연포장의 캐드를 지원하는 연포장용 '스튜디오 툴킷'



2. 다이نام릭 콘텐츠

우리가 소비하는 많은 제품들은 그 포장지에 제품 성분과 같은 여러가지 내용들을 포함하고

[그림 4] “다이남릭 콘텐츠”



있어야 한다.

일반적으로 이러한 정보들은 소비재 회사의 제품 개발 부서에서 디자이너에게 이메일이나 팩스 형태로 전달하여 디자이너들이 그래픽 파일에 맞게 다시 타이핑을 하거나 포맷을 바꿔 주어야 한다.

“다이남릭 콘텐츠”라는 프로그램을 이용하게 되면 패키지에 들어갈 중요한 내용들을 그래픽 파일로 포맷에 맞추어 자동으로 변환해 주어 수작업 과정에서 발생할 수 있는 실수를 방지할 수 있다.

에스코의 ‘다이남릭 콘텐츠’는 포장지에 인쇄되어야 하는 중요한 내용들을 효율적으로 관리할 수 있게 해 준다.



특 집

[그림 5] 비주얼라이저 - 카톤박스



XML text를 아도비® 일러스트레이터®와 연계시킴으로써 작업자가 더 이상 문구를 복사해서 새로운 포맷에 맞게끔 작업해야 할 수고를 덜어 준다 이렇게 XML파일과 그래픽 파일이 링크되어 있으면 포장지에 들어갈 문구는 언제

든지 간단한 한번의 마우스 클릭만으로 수정할 수 있다.

사실 '다이나믹 콘텐츠'는 작업자가 수작업으로 인해 생길 수 있는 에러를 방지하기 위해 그래픽 파일에 직접 타이핑을 할 수 없게 제한한다. 따라서 그래픽 작업자는 본질의 작업인 그래픽 작업에만 집중할 수 있다. 이렇게 '다이나믹 콘텐츠'를 이용하면 에러가 발생할 확률을 획기적으로 감소시킬 수 있고 전체적인 작업 시간과 비용을 줄일 수 있게 된다.

3. 비주얼라이저

'스튜디오'에서 작업한 파일을 에스코의 '비주얼라이저'라는 프로그램을 통하여 불러 오게

[그림 6] 비주얼라이저 - 플렉시블백



되면 모니터 화면상에서 가상적인 시안을 만들 수 있게 된다. '비주얼라이저'를 이용하면 바니시 효과, 메탈릭 잉크 효과, 엠보싱 효과와 같은 특수 효과들을 모니터상에서 확인 할 수 있게 된다.

일반적으로 디자이너들이 어떤 그래픽 작업에 엠보싱이나 메탈릭 잉크를 사용하였다면 실제로 인쇄를 하여 샘플을 만들기 전까지는 어떻게 결과물이 나올지 확인 할 수 없고 상상해 보는 수밖에 없다.

그러한 특수 효과들은 일반적인 그래픽 프로그램에서는 표현이 되지 않기 때문이다.

실제로 시제품을 만드는 일은 시간과 비용이 많이 드는 작업이고 더욱더욱 기본 개념 디자인 단계, 즉 앞으로 수정이 여러번 가해져야 하는 단계에는 낭비적인 요소가 될 수밖에 없다.

물론 '비주얼라이저'를 사용한다 할 지라도 실제 시안을 만드는 과정을 완전히 없앨 수는 없다.

최종 제품을 생산하기 전에 실제로 만지고 느낄 수 있는 시안은 필요하기 때문이다. 하지만 '비주얼라이저'를 이용하여 실제와 거의 흡사한 3D 디지털 샘플을 얻을 수 있고 여러가지 다양한 효과나 재질들을 바꿔 적용해 보면서 시뮬레이션을 할 수 있다.

예를 들면 그래픽 작업의 어떤 상품 이미지에 금박을 적용했을때와 은박을 적용했을 때의 효과의 비교 혹은 엠보싱을 넣었을 때와 안 넣었을 때의 비교를 화면상에서 실시간으로 해 볼수가 있게 된다.

따라서 하나의 완성품이 나오기까지 여러번의 샘플 작업이 필요하였던 것을 한 두번 정도의 샘플

작업으로 끝낼 수 있기 때문에 하나의 신제품이 완성되기까지의 시간과 비용을 획기적으로 줄일 수 있게 된다.

'비주얼라이저'를 이용하여 시제품을 실제 환경을 배경으로 시뮬레이션 할 수 있다.

예를 들면 새로 제작한 패키징의 디지털 파일을 수퍼 마켓의 매대를 배경으로 놓고 그위에 올려 놓았을때 어떤 느낌이 날지 혹은 다른 제품 사이에 놓았을때는 어떤가까지도 미리 알아 볼 수가 있다.

실제 물리적인 샘플이 없이 이런 작업들을 할 수 있다는 것은 엄청난 시간과 비용을 줄일 수 있다는 것을 뜻한다.

이와 같이 에스코아트워크의 '디자인 라이프 사이클 매니지먼트 솔루션'은 패키징 디자인 시장에 새로운 표준을 제시하고 디자인 작업의 효율성과 생산성을 획기적으로 개선시키기 위한 솔루션이다. ☞

기술원고를 모집합니다.

**포장과 관련된 신기술을
발표할 업체와 개인은
'월간 포장계' 편집실로
연락주시기 바랍니다.**

편집실 : (02)2026-8655~9

E-mail : kopac@chollian.net