https://doi.org/10.14400/JDC.2017.15.6.353

공공디자인과 사용자 경험의 상관관계에 관한 연구

곽지혜, 김보연
홍익대학교 국제디자인전문대학원, 디지털미디어디자인전공

Research on the correlation between public design and user experience

GiHea Kwak, BoYeun Kim
Dept. of Digital Media Design, International Design school for Advanced Studies, Hongik University

요 약 우리나라는 현재 공공디자인에 많은 관심을 가지며 다양한 공공기관에서 다양한 디자인 정책을 펼치고 있다. 이에 본 연구에서는 공공디자인과 사용자 경험이 어떠한 관계에 있는지 알아보는 데 목적을 둔다. 공공디자인과 경험에 대한 문헌연구를 통해 이론적 배경을 이해하였으며, 관련 연구 및 선행연구 사례를 통하여 본 연구를 위한 공공디자인의 평가항목을 도출해 낼 수 있었다. 한국 공공디자인협회에서 언급한 사례를 바탕으로, Shedroff의 경험요소와 사용자 경험요소를 통한 분석을 시행하였다. 또한, 설문조사를 통하여 해당 사례 有경험자들의 응답만 모아 실증연구를 진행하였다. 연구결과, 공공디자인 요소인 접근성, 지역정체성이 사용자 경험요소인 Pleasurable, Meaningful과 밀접한 관계가 있었고, 사용자들의 만족도는 5점 만점에 2.64점이 나왔다. 공공디자인에 있어 심미적인 측면도 중요하지만, 그것을 보고 쓰는 사용자가 누구인지, 또 그들이 어떻게 이해하고 받아들이는지를 먼저 파악해야 할 것이다.

주제어 : 공공디자인, 경험, 사용자경험, 상관관계, 사례연구

Abstract Diverse public institutions from Republic of Korea currently hold various policies regarding public design with close attentions. Thus, the primary goal of this study relies on analyzing relation between public design and user experience. In accordance with comprehensive understanding from literature researches, and the evaluation criteria of public design could be identified through diverse pilot researches and existing relative researches. Analysis regarding Shedroff's experiential elements and user-experience factors had been conducted based on an instance mentioned by Korea Association of Public Design. The field test was conducted among experienced users (100 individuals) through survey. The research could detect significant correlation between public design(accessibility, regionalism) and user experience(pleasurable, meaningful). The overall user satisfaction level has been remarked as 2.64 out of 5.0 despite vigorous policies. Even though the importance of esthetic aspects should not be disregarded, the priority of study should rely on identifying 'who' are the actual users and 'the way' they understand.

Key Words : Public Design, Experience, User experience, Correlation, Case study

* This work was supported by 2017 Hongik University Research Fund
Received 25 January 2017, Revised 6 May 2017
Accepted 20 June 2017, Published 28 June 2017
Corresponding Author: BoYeun Kim
(IDAS, Hongik University)
Email: byk2109@gmail.com

ISSN: 1738-1916

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

1.1 연구배경 및 목적

도시개발과 산업 중심이었던 우리나라는 2000년대 초반부터 인간 중심의 도시문화를 강조하기 시작하면서 2005년 12월 사단법인 한국 공공디자인 학회를 설립하였다[1]. 이후 현재 우리나라는 공공디자인 열풍이라 불릴 만큼 서울특별시를 비롯한 여러 지자체 공공기관에서 많은 관심을 기울이며 다양한 디자인 정책을 세우고 있다[2,3]. 하지만, 우리나라 공공디자인의 현실은 주변 환경을 배려하지 않을뿐더러 본래 목적에 전혀 부합하지 않을 만큼 다른 나라에 비하면 현저히 뒤처지는 상황이다. 최근, 사용자 중심의 심리적 측면을 강조하는 공공디자인에 대한 연구가 진행되고 있지만, 아직 일반인들에게 공공디자인이라는 단어가 생소할 만큼 우리는 안타까운 사례를 더 쉽게 찾아볼 수 있다. 이에 본 연구자는 사용자들이 직접 경험했을 당시 어떻게 느끼고 이해했는지에 대한 질문에서 본 연구를 시작하였다. 선행연구 사례에서 나타나는 사용자 경험과 공공디자인의 요소들을 도출하고, 그들의 상관성을 분석한 뒤, 이를 통한 공공디자인의 활성화 방안을 제안하는 데에 그 가치를 갖는다.

1.2 연구방법 및 범위

본 연구는 공공디자인과 사용자 경험의 상관관계에 관한 연구로 공공디자인과 경험의 유형 등 연구에 필요한 문헌연구를 먼저 시행하여 이론적 배경을 이해하도록 한다. 관련 문헌 및 여러 공공디자인 연구 사례를 대상으로 선행연구를 진행한 후, 본 연구를 위한 공공디자인의 평가 항목들을 도출해내도록 한다. 이를 바탕으로 서울시 공공디자인협회 및 한국문화예술 위원회에서 언급한 사례를 본 연구 분석의 대표 사례로 선정하도록 한다. 본 연구는 사용자 경험에 관한 연구이기 때문에 일반인을 대상으로 남녀, 나이, 직업 구분 없이 설문조사를 통한 실증연구를 진행하도록 한다. 설문조사 및 사례연구를 통한 연구의 시사점을 종합하여 요약한 후, 연구결과를 도출해내는 동시에 향후 공공디자인의 방안에 대하여 논의하는 것으로 결론을 맺고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 공공디자인의 개념

공공디자인이란, 공공(public)과 디자인(design)의 합성어로[4], 국가 및 지방자치단체가 직접 운영 관리하며 공공장소의 여러 장비・장치를 공공디자인 정책에 의해 심미적, 기능적, 상징적 가치 상승효과를 위해 합리적으로 꾸미는 일이라 볼 수 있다[5,6]. 즉, 우리 생활과 밀접하게 연관된 공공장소를 꾸미고 디자인하여 더욱 나은 삶의 가치를 높이는 것으로, 일반 대중을 타깃으로 한 '우리 모두를 위한 디자인: For the People, By the People, Of the People, To the People[7]'이라고 본 연구에서는 정의하도록 한다. 또한, 공공디자인협회에 따르면, 공공디자인은 공적 영역 자체인 3분법(공공공간, 공공매체, 공공시설), 물리적 공간만이 아닌 비가시적 영역을 포함한 4분법(공공공간, 공공시설, 공공정보·사인, 공공용품), 그리고 공공이 사용하는 인공을 환경이라고 정의한 5분법(공공용품, 공공시설물, 공공건축, 공공환경, 공공시각물)으로 범주를 나눌 수 있다[8].

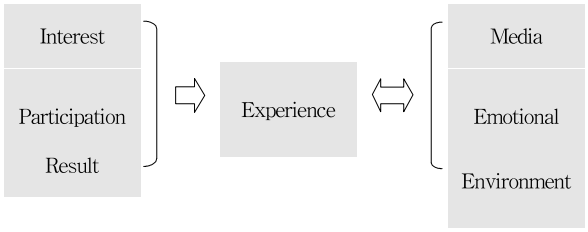
2.2 경험의 이해

경험(經驗, experience)은 어떤 객관적 대상을 직접 관찰하거나 자신이 실제로 겪으며 얻은 지식이나 기능으로, 어느 영역에 속하는 개념이 아닌, 삶 속에서 얻는 사실적 교훈이라 할 수 있다[9]. 이는 자신의 삶을 구성하는 직접적인 요소일 뿐만 아니라, 여러 가지 요소를 통하여 간접적으로도 접할 수 있다. 즉, 경험은 자동으로 만들어지는 것이 아닌 유도되는 것이므로, 대상 및 사물과의 상호작용과 소통을 통해 생성되기도 한다. 또한, 우리의 내부에서 발생하는 것이라 그 어떠한 경험도 정확하게 같을 수는 없다.

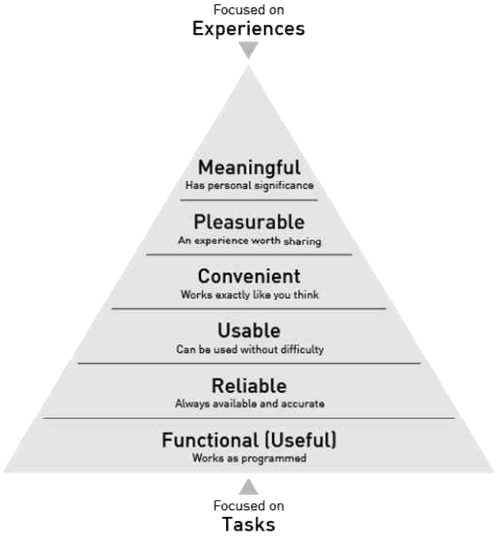
경험 디자인, 상호작용 디자인, 정보디자인의 창시자 중 한 명인 미국의 Nathan Shedroff는 우리가 보고 만지고 듣는 것 이상을 감지하는 인식, 즉, 관심, 관여, 결말을 요구하는 것이 경험이라고 정의하였다. 또한, 그는 모든 경험은 어디에서부터 영향을 받는가를 기준으로 내·외부 환경에 의한 직·간접적으로 영향을 받는 환경적 경험(Environment Experience), 자신의 사고·생각을 매체적으로 옮겨 A와 B를 연결해주거나 매체로부터 받는 매체적 경험(Media Experience), 독특하고 특이하거나 사용

자들의 기억에 오래 남는 만족감 높은 경험을 주는 감성적 경험(Emotional Experience)으로 <Table 1>과 같이 나누었다[10].

<Table 1> Shedroff's Experience Elements



또한, Stephen P.의 Creating Pleasurable interface에서는 경험요소를 총 6가지로 구성하는데[Fig. 1], 개인적인 의미를 가지는 Meaningful, 기억에 남는 감성적, 매력적인 경험 가치를 공유하는 요소인 Pleasurable, 사용자가 사용하기 전 쉬울 것이라고 생각하게 하는 Convenient, 사용자가 어려움 없이 사용하는 Usable, 굳게 믿고 신뢰할 수 있는 Reliable, 본래의 기능에 충실하며 혁신적인 기능을 포함하는 Functional(Useful)이 있다[11].



[Fig. 1] Stephen P. Creating Pleasurable Interface

이처럼 경험요소는 상호작용을 통해 사용자가 서비스를 이용하는 데에 가장 큰 역할을 하는 동시에, 공공디자인에서도 또한 사용자의 경험을 이끌어내는데 중요한 역할을 한다고 볼 수 있다.

3. 선행연구

3.1 선행연구 사례 및 평가항목 도출

본 연구에서는 공공디자인을 평가한 연구 사례 중 설문조사를 시행한 4건의 연구를 바탕으로 공공디자인의 평가 항목은 어떠한지 분석한 결과는 아래 <Table 2>와 같다.

<Table 2> Advanced researches: Public Design

Categories	A	B	C	D
Accessibility	●	●	●	●
Usability	●	●	●	●
Landscape	●	●	●	●
Sustainability	●	●	●	●
Safety	●	●	●	●
Regionalism	●	●	●	●
Integrity	-	●	-	-
Universality	-	●	-	-
Comfort	●	-	-	●
Aesthetic	●	-	-	●
Publicness	●	-	-	-
Constructability	-	-	●	-
Economic	-	-	●	-

*A: Jonghoon Lim, B: Jinha Hur, C: Bumsik Kim, D: Dokyung Kim

'이용자 만족도 분석을 위한 공공디자인 평가항목에 관한 연구(임종훈, 2016)'에서는 공공디자인 평가항목을 접근성, 사용성, 안전성, 경관성, 쾌적성, 심미성, 지속가능성, 공공성, 지역 정체성 총 9개의 평가항목을 선정하였고 그에 걸맞는 세부내용을 도출하였다[12].

'이용자 만족도를 위한 공공영역의 디자인 평가 방법에 관한 연구 (허진하, 2012)'에서는 접근성, 사용성 및 활용성, 경관성, 유지관리 및 지속가능성, 안전성, 지역정체성 및 사회적 교류, 통합성, 보편성으로 8개의 평가항목을 구성하였다[13].

'공공디자인 평가 시스템 개발에 관한 기초연구 (김범식, 2009)'에서는 접근성, 사용성, 안전성, 지역성, 경관성, 지속가능성, 시공성, 지역주민, 지역사회, 경제성으로 총 10개 항목으로 구분하였다[14].

'도시공원의 디자인 평가 지표연구 (김도경, 2013) 에서는 접근성, 활용성, 지속가능성, 커뮤니티, 쾌적성, 안전성, 가능성, 지역 정체성, 심미성, 경관성 총 10개의 평가항목으로 구분하였다[15].

위의 선행 연구 사례들을 종합해 본 결과, 접근성, 사

용성, 경관성 등의 순서로 평가항목을 선정하였음을 도출해 낼 수 있었다. 따라서, 본 연구에서는 공공디자인 협회의 3분법 요소를 대분류로 나누고, 주변환경과 조화를 이루는 심미성, 미래에도 유지할 수 있는지를 따지는 지속가능성, 지역이 가지고 있는 환경·역사·문화를 의미하는 지역 정체성, 자연요소와 인간의 활동이 만들어낸 인공요소의 조화를 의미하는 경관성, 사용자의 접근을 따지는 접근성, 마지막으로 사용자들의 편의성을 일컫는 사용성, 총 6개의 세부 평가항목으로 <Table 3>과 같이 구성하도록 한다.

<Table 3> Public Design Evaluation Items

Public Facility Design	Accessibility
	Regionalism
Public Space Design	Aesthetic
	Sustainability
Public Communication Design	Usability
	Landscape

4. 설문조사 및 사례연구

4.1 사례대상 선정 및 설문조사

서울시 공공디자인협회 및 한국문화예술 위원회에서 공공디자인의 유형을 바탕으로 '서울시 공공미술 관리 개선 방향 연구 2015'를 통해 언급한 사례인, 올림픽기념 조형물, 벽화, 버스시스템을 본 연구의 대표사례로 선정하였다. 공공시설, 공공공간, 공공매체의 사례를 중심으로 (올림픽기념 조형물, 벽화, 버스정보시스템) Shedroff의 3가지 경험을 대분류로 나누고, 선행연구에서 도출해 낸 공공디자인의 평가항목요소들과 Stephen P.의 사용자 경험요소를 결합하여, 5점 등간척도로 구성된 설문지로 1월과 3월(약 2주씩), 두 차례에 걸쳐 설문조사를 시행하였다.

설문조사 결과 총 122명이 응답하였고, 오직 3개의 사례 有경험자들의 응답만 최종 분석에 활용하였다. 또한, 500점을 기준으로 한 응답 점수 및 응답률을 도출하였다. 전체 표본 수는 100명으로 남성이 36%, 여성이 64%였고, 연령대는 21∽30대(52%), 31∽40대(22%), 41∽50대(12%), 10∽20대(8%), 51세 이상(6%)순으로 분포하였다.

4.2 사례연구

4.2.1 공공시설 디자인 - 올림픽기념 조형물

장소의 특수성과 오브제의 절묘한 조화를 이루는 조형물은 홍보를 목적으로 한 상징조형물과 함께 공공시설 디자인에 속하는 대표적인 사례이다. 서울시 공공미술 관리 재단에 따르면 송파구에 설치된 작품이 53개(32.5%)로 가장 많은데, 이는 1988년 서울 올림픽을 기념하기 위해 설치되었지만, 현재는 관리 및 점검에 있어 하나의 애물 덩어리로 남아있다고 보고한다. 공공디자인 요소 관련 설문 조사결과에서 보듯이, 심미성이 1점 기준으로 0.68로 가장 높게 나왔으며 지속가능성(0.67), 경관성(0.63), 사용성(0.58), 지역 정체성(0.54), 접근성(0.41) 순으로 나타났다. 하지만, Stephen. P의 설문결과에서는 Meaningful이 0.49로 가장 낮음을 도출해 낼 수 있었다. 사용자들은 무슨 의미가 담겨 있는지는 모르지만, 조형물이 사용자의 감성을 건드리는 Pleasurable한 경험을 한다는 결과가 나왔다<Table 4>.

<Table 4> Analysis result of public facilities - Olympic sculptures

Public Facilities - Olympic sculptures (in Songpa-gu)						
Shedroff's Experiences	Emotional		Environment		Media	
	●					
Public Design Elements	A	B	C	D	E	F
	341 (0.68)	335 (0.67)	272 (0.54)	318 (0.63)	205 (0.41)	290 (0.58)
Stephen P.	1	2	3	4	5	6
	243 (0.49)	350 (0.70)	278 (0.56)	252 (0.50)	290 (0.58)	273 (0.54)
*A: Aesthetic, B: Sustainability, C: Regionalism, D: Landscape, E: Accessibility, F: Usability (_/500)						
*1: Meaningful, 2: Pleasurable, 3: Convenient, 4: Usable, 5: Reliable, 6: Functional (_/1)						

심미적 역할을 하는 동시에 의미 없이 있는 조형물보단 어떠한 도시나 마을을 대표할 만한 조형물을 세워, 전문가가 관리를 한다면, 사용자들에게 즐거운 경험을 선사하는 동시에 공공시설 디자인 뜻에 맞는 새로운 조형물들이 탄생할 것이라 본다. 또한, 좁은 범위의 공공시설 디자인이 아닌, 사용자들의 경험을 기반으로 여러 가지 상황을 고려하여 접근한다면, 우리 모두에게 새로운 만족과 결과를 가져다줄 사례라 볼 수 있다.

4.2.2 공공공간 디자인-벽화

2006년, 문화관광부 공공미술 추진위원회에서 시작한 벽화 마을(아트인시티-Art in City) 프로젝트는 사회적 취약계층 및 소외지역의 마을 재생을 위해 공허한 벽면에 그림을 그려 마을 전체가 공공미술관이 되는 시너지 효과를 가져온다. 지역 또는 마을의 정체성을 잘 반영한 벽화는 마을 경관을 아름답게 개선해줄 뿐만 아니라 지역 주민들의 경제적 발전에도 도움을 준다[16,17]. 서울시 디자인재단에서 정리한, 2015 서울시 공공미술 벽화관리 현황을 보면 종로구에는 51개의 작품(36.4%)이 설치되어 있으며, 대표적인 사례가 서울시 종로구 이화동이다. 이화동은 벽화마을로 유명세를 치르면서 관광지로 자리를 잡을 만큼 현재까지도 많은 관광객의 발길이 끊이지 않고 있다[18]. 실제로 응답자의 94%가 벽화마을을 방문·직접 경험해 본 적이 있다고 응답할 만큼 하나의 공공공간 디자인으로서 자리 잡음을 알 수 있다. 공공디자인 요소 응답 결과 지역 정체성의 답변의 분포가 0.83으로 가장 높았고, 경관성(0.80), 심미성(0.70), 지속가능성(0.62), 접근성(0.59), 사용성(0.54) 순으로 나타났다. 또한, Stephen P.의 모형에서는 Meaningful의 비율이 0.85로 높았으며, 다음으로 Pleasurable의 비율이(0.84) 높음을 확인할 수 있었다<Table 5>.

<Table 5> Analysis result of public space - Mural Village

Public Spaces - Mural Village						
Shedroff's Experiences	Emotional		Environment		Media	
			●			
Public Design Elements	A	B	C	D	E	F
	353 (0.70)	314 (0.62)	419 (0.83)	399 (0.80)	293 (0.59)	271 (0.54)
Stephen P.	1	2	3	4	5	6
	426 (0.85)	421 (0.84)	292 (0.58)	267 (0.53)	264 (0.52)	320 (0.64)
*A: Aesthetic, B: Sustainability, C: Regionalism, D: Landscape, E: Accessibility, F: Usability (_/500)						
*1: Meaningful, 2: Pleasurable, 3: Convenient, 4: Usable, 5: Reliable, 6: Functional (_/1)						

벽화는 지역의 역사에 따라 어른들에게는 과거를 회상할 수 있는 경험을 선사하고, 청년과 어린이들에게는 색다르고 의미 있는 경험을 선사해준다. 아직까진 공공디자인 인식 부재로 인한 관리가 소홀하지만 벽화마을은 과거와 현재의 경험이 공존하는 공공공간 디자인의 대표 사례로 꼽을 수 있다.

4.2.3 공공매체 디자인 - 버스정보 시스템

2001년 12월 부천시가 처음으로 시행한 버스정보시스템은 (Bus Information System) BIS라고도 불리며, 버스 운행정보를 실시간으로 고객들에게 제공하는 교통 시스템으로 사용자들에게 편리한 교통서비스를 제공하는 것을 목적으로 한 새로운 장르인 공공매체 디자인 콘텐츠이다. 각 버스에 위성항법장치(GPS)가 설치돼있어 위성을 통해 실시간으로 버스 관련 정보를 받을 수 있다[19]. 사용자들이 몇 분 뒤에 버스가 오는지 확인하기 쉽다는 가장 큰 장점이 있으며, 버스 운전자, 교통 센터, 버스회사에서도 돌발 상황이라든지 위반사항을 바로바로 확인하여 안전운행을 유도하여 사용자들에게 이용의 편의성을 제공하고 있다[20]. 접근성 요소는 0.83으로 가장 높았으며, 지역 정체성(0.66), 사용성(0.61), 경관성(0.61), 심미성(0.60), 지속가능성(0.57) 순으로 나타났다. 이 사례에서는 Stephen P.의 모형 중 Convenient의 비율이 0.86으로 가장 높았고, Reliable(0.77)과 Functional(0.77)의 결과는 매우 유사함을 확인할 수 있었다<Table 6>.

<Table 6> Analysis result of public media - Bus Information System

Public Media - Bus Information System (BIS)						
Shedroff's Experiences	Emotional		Environment		Media	
					●	
Public Design Elements	A	B	C	D	E	F
	304 (0.60)	283 (0.57)	329 (0.66)	305 (0.61)	417 (0.83)	306 (0.61)
Stephen P.	1	2	3	4	5	6
	314 (0.63)	343 (0.69)	429 (0.86)	403 (0.80)	386 (0.77)	385 (0.77)
*A: Aesthetic, B: Sustainability, C: Regionalism, D: Landscape, E: Accessibility, F: Usability (_/500)						
*1: Meaningful, 2: Pleasurable, 3: Convenient, 4: Usable, 5: Reliable, 6: Functional (_/1)						

버스가 언제 올지 몰라 하염없이 기다리던 사용자들의 경험을 바탕으로 만들어진 버스정보 시스템은, 불편한 경험을 매체로 옮겨 사용자와 연결해준 공공매체 디자인의 성공사례 중 하나로 꼽힌다.

5. 결론

디자인에 있어 경험은 철학이나 다른 분야의 시각적 경험만을 간주하지만, 본 연구에서는 여러 공공디자인의 사례연구와 분석을 시행하며 다양한 사용자 경험분석을 위한 연구를 하였다. 조사 결과 공공디자인의 요소인 접근성, 지역 정체성이 사용자 경험 요소 중 Pleasurable, Meaningful과 가장 밀접한 관계를 지니고 있는 것을 파악했다. 또한, 현재 우리나라의 공공디자인 정책은 활발하지만, 해당 연구 설문 응답자들은 5점 만점에 평균 2.64점을 (1점:11명, 2점:36명, 3점:34명. 4점:16명, 5점:3명) 줄 만큼 실제적인 개념 및 이해도가 부족해 아직 많은 어려움을 겪고 있다. 공공디자인에 있어 심미적인 측면도 물론 중요하지만, 그보다 앞서 우선시 되어야 할 것은 그것을 보고 쓰는 사용자가 누구인지, 그들이 그 디자인을 어떻게 이해하는지, 또한 그들에게 어떠한 경험을 선사해 줄 수 있는지를 먼저 파악해야 할 것이다. 실제로 응답자의 60%가 공공디자인에 있어 사용자의 경험과 이해가 중요하다고 응답할 만큼, 이러한 인식 및 사용자 경험이 밑받침되지 않으면, 사례연구를 통해 낙후사례로 전락할 가능성이 크다는 점을 본 연구를 통해 도출해 낼 수 있었다.

향후 더욱 나은 삶의 질 향상을 위하여 공공디자인 정책을 시행하는 기관 및 기업이 사용자들이 어떻게 느낄지를 생각하며 그들의 입장에 서서 접근을 한다면, 살기 편리한 도시를 조성할 수 있을 뿐만 아니라, 우리의 삶의 질 또한 향상되는 효과를 가져올 것이다. 또한, 벽화 마을 사례와 같이 각 지역의 정체성을 나타내는 고유의 공공디자인을 활용한다면 지역의 고유 잠재적 가치와 더해져 경제적 발전에도 이바지할 것이다. 이러한 변화는 추후 국가 경쟁력과 국가브랜드 가치까지 상승시킬 수 있는 요인 중 하나로 자리 잡을 수 있을 것이다.

공공디자인은 단지 도시의 외관을 바꾸는 것이 아닌, 그 도시의 문화 환경을 바꾸는 것이다[21]. 전 세계적으로 공공디자인의 필요성이 주목받고 있는 가운데, 겉만 화려하고 아름다운 것이 아닌, 사용자・참여자와의 커뮤니케이션 그리고 그들의 경험을 중심에 두고 공공디자인 사업을 진행한다면, 더욱더 실용적이고 생활에 즐거움을 줄 수 있는 성공적인 사례로 거듭날 수 있을 것이다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by 2017 Hongik University Research Fund.

REFERENCES

[1] Yangsook Lee, Hyunsuk Kim, Ken Nah, “A Study on the Analysis of the current situation of public design policies and their evaluation direction”, Archives of Design Research, Vol.27, No.3, pp.217-232, 2014.

[2] HaeJin Kim, “New Trend on the Types of Public Art Projects Since 2000 in Korea”, Journal of Korea Contents Association, Vol.10, No.8, pp.198-28, 2010.

[3] Gunkyu Park, Wonseok Kim, Haesin Ro, “A Study on the Utilization of Public Interaction Design Convergence”, Journal of Digital Convergence, Vol.13, No.8, pp.449-455, 2015.

[4] Hyosun Lee, “A Study on the Invigoration aound the local through the liaison between the public design and new governance”, M.A.thesis, Graduate School of Public Policy-Hanyang University, 2012.

[5] Sangmin Lee, “A Study on Media Facade Impact of Component from the Viewpoint of Public Design”, M.A.thesis, Graduate School of Industrial Design-Yeungnam University, 2011.

[6] Hyeasook Lee, “Analysis of Operational Competency of Public Culture&Arts Institution”, Journal of Digital Convergence, Vol.12, No.11, pp.23-32, 2014.

[7] Yeongok Seo, “A Study on the Popularity of the Contemporary Public Art”, Ph.D. Dissertation, Keimyung University, 2011.

[8] Public Design Association of Korea, “The definition of public design”, p.25-26, 2009.

[9] Gyohee Youn, “A Study on Designing U-healthcare device for the elderly who lives alone”, M.A.thesis, Graduate School of Public Policy-Hanyang University, 2011.

[10] Younghyun Choi, “An Experimental Study on the

Correlation between the User Experience Design Factors and the Emotional Linguistic Evaluation-Focused on the Smart Device Application", M.A. thesis, International Design School for Advanced Studies-Hongik University, 2015.

[11] C.Johnson Homepage, http://casjohnson.com, September, 2014.

[12] JongHoon Lim, "A Study on the Public Design Evaluation Items for User Satisfaction Analysis", Journal of Korea Institute of Spatial Design, Vol.11, No.1, pp.103-112, 2016.

[13] JinHa Hur, "A Study on the Establishment of Design Evaluation System for User Satisfaction in the Public Realm", Ph.D.Dissertation, Dankook University, 2012.

[14] BumSik Kim, "A Study on Design Quality Indicators for Public Design", M.A.Thesis, Graduate School of Chungang University, 2009.

[15] DoKyung Kim, "A Study on Design Evaluation Indicators of City Parks", Ph.D.Dissertation, Chosun University, 2013.

[16] Seungja Lee, "Brand Identity Implementation through User Experience Design Processes", M.A.thesis, Hongik University Graduate School, 2007.

[17] Dezun Yuan, Seungkeun Song, Liu Chang, "Experimental Approach of Mural Public Design: Toward the Mural Design case in Jurye Girl's Middle School, Busan", The Korea Contents Association, Vol.15, No.10, pp.83-91, 2015.

[18] Dahae Kim, "A Study on the Effect of Visitors' Landscape Preference of Mural Town on Motivation and Satisfaction", M.A.thesis, Hanyang University Graduate School, 2016.

[19] Jongtae Park, Albenews, http://ablenews.co.kr, May 23, 2008.

[20] Hyangsoo Lee, Seonghoon Lee, "Study on the Environment of Collaboration on Private Enterprises: Focusing on the Implications for Public Organization", Journal of Digital Convergence, Vol.14, No.9, pp.01-08, 2016.

[21] Sunyoung Hwang, "The Function of Public Design for the Improvement of Urban Environmental Image", Korea Society of Basic Design & Art, Vol.9, No.1, pp.793-803, 2008.

곽 지 혜(Kwak, Gi Hea)

- 2014년 5월 : College for Creative Studies, Graphic Design (학사)
- 2015년 9월 ~ 현재 : 홍익대학교 국제디자인전문대학원 석사과정
- 관심분야 : 공공디자인, 사용자경험
- E-Mail : kgh042490@gmail.com

김 보 연(Kim, Bo Yeun)

- 2006년 3월 ~ 현재: 홍익대학교 국제 디자인전문대학원 교수
- 관심분야 : 타이포그래피, 디지털미디어디자인, 사물인터넷
- E-Mail : byk2019@ gmail.com