

공간디자인 연구방법론

Spatial Design Research Methodology

12주 : 사용자 참여 / 디자인 기획



12주 목차

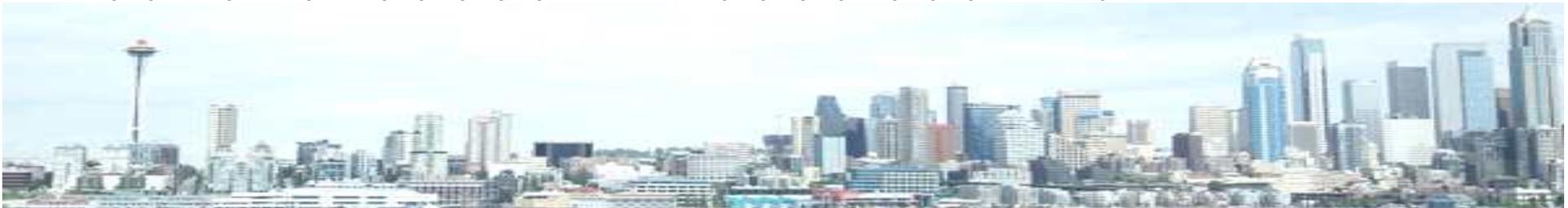
1. 사용자 참여조사의 특성
2. 사용자 참여조사의 종류
3. 디자인 기획
4. 디자인 목표 설정 및 프로그래밍



1. 사용자 참여 조사의 특성

▪ 사용자참여

- ✓ 기존의 디자인 : 전문기술을 가진 디자이너가 주도, 상품과 기술에 중심, 기획 단계에서 시장분석이나 고객분석, 개발된 컨셉이나 모형 등에 사용자의 의견을 묻는 정도로 사용자 참여가 이루어짐
- ✓ 최근경향 : 사용자가 적극적으로 디자인 전 과정에 참여. 다양한 의견을 내면서 새로운 가치를 만들어내는 과정. 사용자와 사회의 요구에 중점
- ✓ 사용자의 잠재된 창의성을 결과에 적용시킨다는 의미
- ✓ 적용범위 : 국가 및 지자체에서 도시재생, 마을만들기 사업을 할 때 사용자의 참여가 필수적, 아파트 브랜드 마케팅을 위해 사용자 참여디자인을 함
- ✓ 사용자참여 디자인의 역할
 - 사용자 : 공간이용 및 그 경험의 제공
 - 평가자 : 디자인 된 공간 및 모형평가, 사용자보다 의사결정에 영향력이 높음
 - 정보제공자 : 보다 적극적으로 전체 과정에 경험이나 정보제공
 - 디자인파트너 : 디자이너와 동등한 위치에서 계획과정 참여



1. 사용자 참여 조사의 특성

- 디자인 프로세스에서 사용자참여

- ✓ 정보수집 및 분석 단계 : 사용자의 개인정보와 소장하고 있는 정보 제공
 - ✓ 기획 및 디자인방향제시 단계 : 컨셉, 모티브, 이미지제공
 - ✓ 아이디어 전개 및 구체화 단계 : 아이템 및 디자인 선정, 디자인 공모 참여
 - ✓ 실행 단계 : 제작방법 및 기법 선정
 - ✓ 평가단계 : 대안디자인 투표 및 평가
 - ✓ 커뮤니케이션 : 후기 및 사진 올리기, 커뮤니티 형성하기
-
- ✓ 관건 : 비 전문가인 사용자가 디자인 프로세스에 쉽게 참여할 수 있도록 이해하기 쉬운 시각적 도구의 개발이 필요함
 - ✓ 외국의 경우 디자인게임 및 워크숍, 샹레트, 포럼 등과 같은 적극적 기법이 활발히 활용되고 있음



2. 사용자 참여 조사의 종류

▪ 모호화 방법

- ✓ 컨셉이 발전된 상태에서 사용자의 참여는 효과적이지 못할 경우가 많음
- ✓ 컨셉의 완성도를 낮추어 모호한 표현 시 사용자의 참여가 활발할 수 있음
- ✓ 즉, 디자이너의 의도를 숨기고 정보가 모호한 상태에서 사용자의 창의성이 무한대라는 점에서 착안한 방법
- ✓ 5W1H : 처음에 컨셉을 6하원칙(5W1H) 중 사용대상(who)과 사용목적(why) 정도만 제시, 경우에 따라 조금 더 (When, Where) 제시가능
- ✓ 예 : 혼자사는 노인이 자녀와 떨어져 있을 때 친밀감을 유지할 수 있도록 하는 목적을 가진 디자인 → 조금더 구체화 시켜서 이를 소리나 빛, 음악으로 알 수 있도록 하는 디자인 → 단계별로 구체성을 높이면서 참가자로 하여금 연상을 통해 세부적 디자인 개발을 하도록 함
- ✓ 참가자에게 보여줄 도구의 순서, 각 도구별 목표, 언급내용을 철저히 준비



2. 사용자 참여 조사의 종류

▪ 이미지 콜라주

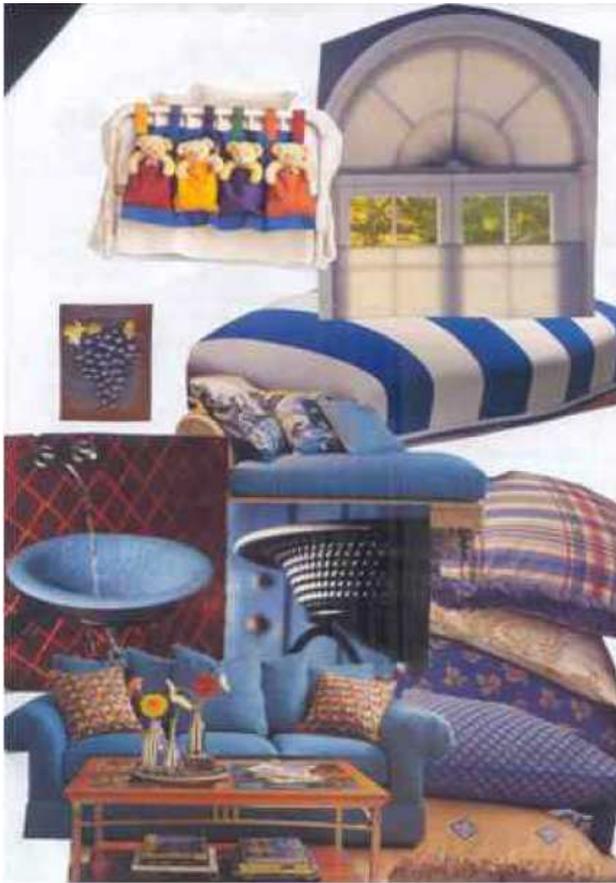
- ✓ 다양한 재료(패브릭, 타일, 종이, 우드 등)를 활용하여 화면을 구성
- ✓ 공간의 컨셉이나 테마를 구체화하고 싶을 때 활용할 수 있음.
- ✓ 기원 : 입체파 예술가들이 작품 일부에 이질적인 재료(예: 모래, 실, 신문지 등)를 사용하여 화면의 효과를 높인 데 기원
- ✓ 사용자가 원하는 디자인 스타일이나 환경적 맥락, 색채, 가구 등의 이미지 내용을 한 곳에 적절히 모아 디자이너가 관련 개념과 분위기를 한눈에 파악
- ✓ 단순 언어로 표현된 디자인 스타일을 공간에 적용시키고자 할 때, 혹은 머리 속에 관념적으로만 그려지는 스타일을 공간에 응용하고자 할 때
- ✓ 대중 잡지를 활용하여 머릿속에서 생각하는 분위기의 이미지를 보드에 콜라주로 표현할 수 있다.



2. 사용자 참여 조사의 종류

- 이미지 콜라주

✓ 예: 사용자가 말하는 "밝고 편안한 분위기", "현대적이고 세련된 이미지"



3. 디자인기획

▪ 공간디자인 기획

- ✓ 공간디자인 환경을 계획하고 컨설팅하기 위한 전문적 활동
- ✓ 디자인에 영향을 미치는 다양한 요소의 분석을 통해 고객이 요구하는 적합한 디자인을 개발하는 과정
- ✓ 각 주변 환경요소의 실태분석도 중요하지만 이러한 환경이 공간디자인 개발에 미치는 영향을 이해하는 것이 중요함→디자인 컨셉의 방향 설정
- ✓ 분석 예1 : 이 지역은 한국근대건축의 발상지로 OO가 있던 자리였으나 OOOO년에 철거되고.....하지만 여전히 그 당시 디자인과 문화가 주변환경과 건축물에 자리잡고 있어서 주민과 관계자들의 향수를 불러일으키고 있다.
- ✓ 분석 예2 : 대안학교란 자연과 더불어 전인교육을 실천하고 창의적 인재양성을 위한 교육을 목표로 하며.....여기에 더하여 학교의 담장을 허물고 주변 커뮤니티와의 공동체 실현을 목표로 함께 만들어나가는 학습공동체를 마련하고자 한다.



3. 디자인기획

- 공간디자인 기획

주변환경	활용 가능한 자료	분석	결과
물리적 환경	플롯플랜, 맵, 사진	대지경사, 입지, 지형, 전망, 조망, 주변 자연환경, 지역 환경, 경관, 편의시설, 교통체계, 도로체계	물리적 조건의 장점 부각, 약점 보완
	법규	국가 및 지자체 법, 조례, 건폐율, 용적율, 용도	승인을 위한 자료 점검
사회경제적 환경	사회적 통계, 그래프, 신문기사	시대, 정치, 사회적 상황 및 트렌드, 시장상황, 문제점	문제의식 부여
	기존건물의 개념, 목적, 용도 서술	기존 공간개념의 문제점, 개선의 필요성, 시대적 변화 서술	새로운 개념 혹은 필요성 제시
사용자 환경	인구분포, 사회조사, 사용자 조사	사용자 생활양식, 직업, 연령, 가족 특성, 선호 및 요구, 만족사항, 공간에 대한 인식, 태도	공간의 개선사항, 요구되는 공간요소



4. 디자인 목표 설정 및 프로그래밍

▪ 디자인 목표와 컨셉

✓ 영향요인의 분석결과 및 사용자 분석을 종합 → 공간디자인의 최종목표 설정

✓ 디자인 목표 : 디자인 과정에서 궁극적으로 도달해야 하는 추상적인 1-2개의 테마 , 디자인의 방향성을 의미. 세부적인 디자인 컨셉과 구별.

✓ 적용 예 :

-디자인 목표 : 자연스러운 불편함과 이웃과의 어울림

-세부컨셉 : 친환경, 긴 동선, 외부적으로 개방된 공간

✓ 개념 및 컨셉 : 대상공간의 특성에 적합한 디자인을 계획하기 위해 공간의 기본 개념을 명확히 정리, 간략한 디자인 원리 및 주제어 추출, 디자인 컨셉 설정

✓ 예 : 현대적인 사무공간의 컨셉 - "팀, 교환, 이동성"을 키워드로 추출

✓ 예2 : 자연친화적 실내공간 컨셉 - "자연요소 도입, 감성적 공간 도입, 풍부한 감각적 자극, 식물의 조소적 연출, 체험공간, 컨텍스트 디자인"



4. 디자인 목표 설정 및 프로그래밍

▪ 디자인 목표와 컨셉

✓ 컨셉은 디자이너와 사용자에게 통합적인 이미지를 대표하므로 초반에 설정된 디자인 목표와 더불어 일관성 있게 전개하는 것이 중요함

✓ 최근의 컨셉경향

-대형 건설사들의 독자적 브랜드 아이덴티티,

-입지적 특성이나 거주자특성에 의한 컨셉(예: 자녀학령기의 가족이 많은 지역
→ 차별화된 자녀교육을 컨셉으로 설정하고 관련 시설을 기획),

-지속적인 관심과 시대적인 이슈(예: 한국 전통문화 콘텐츠, 힐링),

-라이프스타일의 변화(예: 여유로운 생활, 건강, 가족중심주의 등)가 컨셉으로 설정



4. 디자인 목표 설정 및 프로그래밍

▪ 공간프로그래밍

- ✓ 공간이 담아야 하는 다양한 실내외 조건과 기능을 나열
- ✓ 디자인 세부사항은 명시되지 않으며 배치시설과 공간구성, 공간면적, 형태, 특정재료나 설비 등 공간계획에서 고려되어야 할 사항에 대한 최소한의 조건
- ✓ 지침 : 정보수집을 통해 대상공간이나 시설, 설비의 구성 및 디자인 구성요소 계획 시 특별히 고려해야 할 사항을 간략하게 제시
- ✓ 상황파악 : 대상공간의 시장조건이나 트렌드, 사례, 관련 기준 및 법규 등을 수집한 뒤 공간의 면적, 공간구성경향, 디자인 구성요소 경향에 대한 내용요약 및 디자인 방향제시
- ✓ 영상추천 : 함께 만드는세상 행복을디자인하다

<https://www.youtube.com/watch?v=5rNwLKpNdVs> 0~17:21초까지

