

공간디자인 연구방법론

Spatial Design Research Methodology

15주 : 컨셉의 시각화/개발 및 평가/디자인 패널



15주 목차

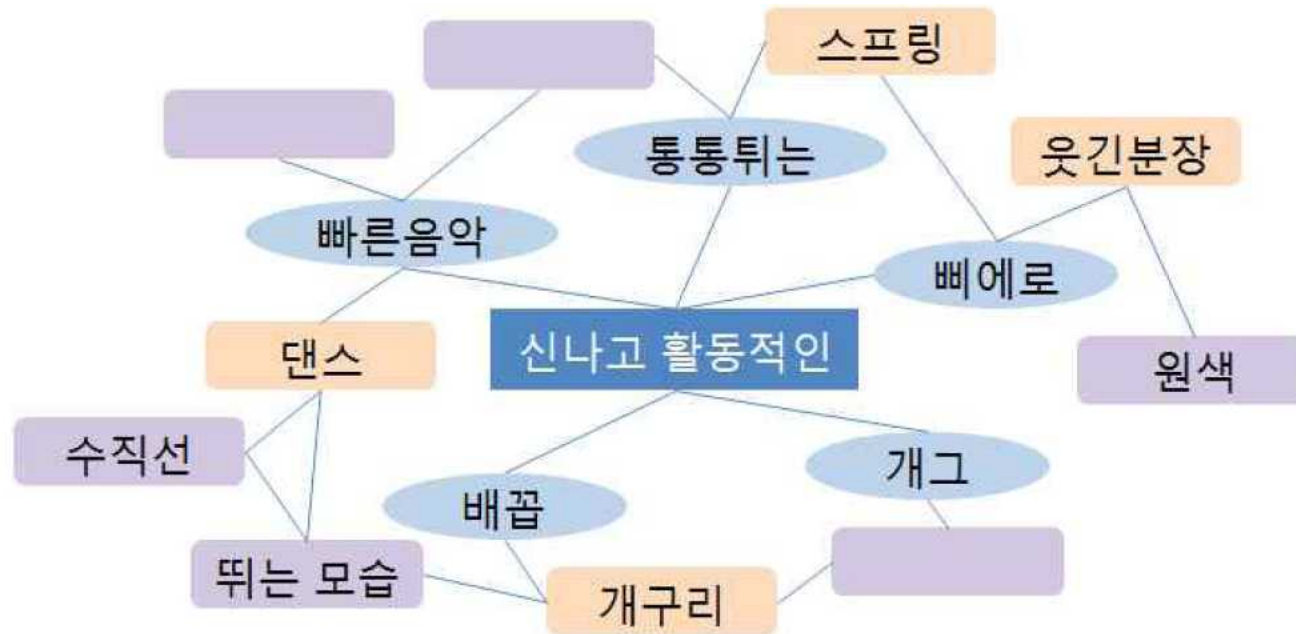
1. 컨셉의 시각화
2. 디자인개발
3. 평가
4. 디자인 패널
5. 수업 중 활동과제



1. 컨셉의 시각화

▪ 웹다이어그램(Web Diagram)

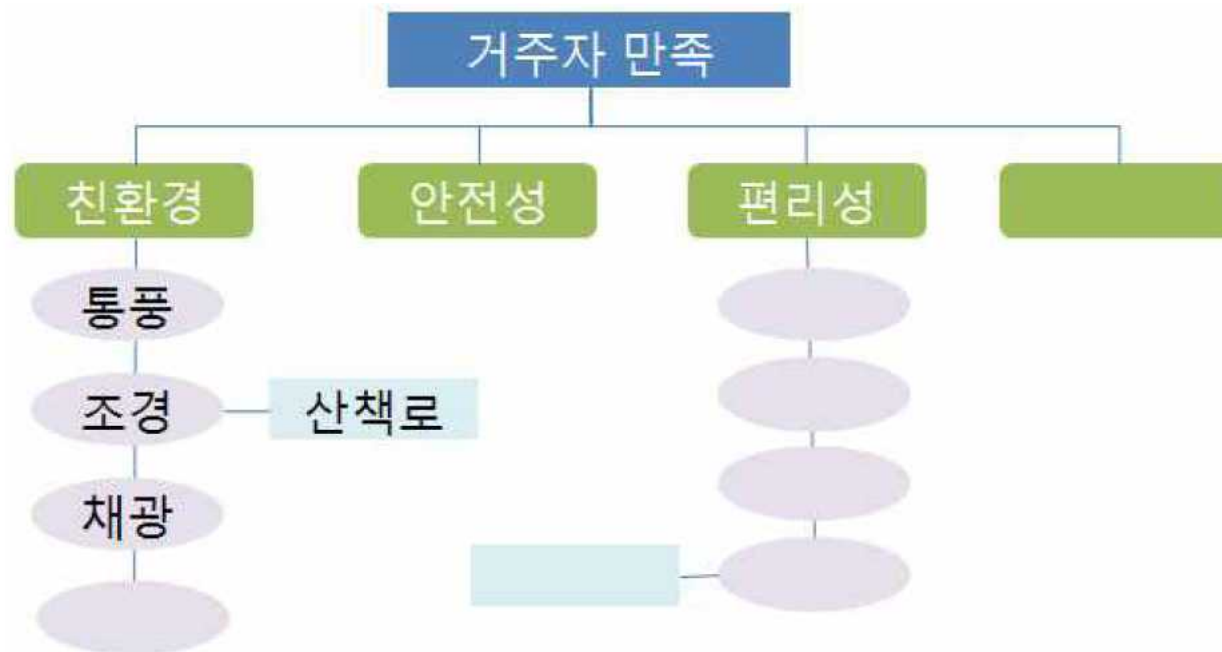
✓ 중심이 되는 개념이나 키워드를 두고 그와 연관된 단어를 연결시켜 소주제를 만들며, 다시 거기서 잔가지를 만들어내고, 잔가지와 소주제들 간의 연결상태를 보여주면서 아이디어를 발전시켜 나가는 모습을 보여줌.



1. 컨셉의 시각화

▪ 트리 다이어그램(Tree Diagram)

- ✓ 관계의 상하분류체계를 보여주는 경우 이용할 수 있음. 웹과 비교하여 요소적인 특성이 있어 추상적인 개념이나 전문적인 용어에서 세부적 특성이나 디자인 요소를 추출해냄



1. 컨셉의 시각화

■ 플로우차트(Flow Charts)

- ✓ 다양한 행동 및 사건에 대한 프로세스나 인과관계를 보여주어야 할 때 사용.
- ✓ 디자인 프로세스나 제조공정, 조직도 등을 그래픽으로 표현하기 위한 형식
- ✓ 시간의 개념이 들어가기 때문에 시작이 있고 마침이 존재함
- ✓ 중간 작업과정에서 웹이나 트리다이어그램이 혼합되어 표시되기도 함



2. 디자인개발

■ 디자인

- ✓ 주변환경분석, 트렌드분석, 목표 및 컨셉설정, 프로그래밍 등의 과정을 거쳐 최종적으로 형상화되는 최종결과물. 공간의 핵심적 이미지가 도출되는 단계
- ✓ 이전 단계에서 기획한 내용이 일관되게 표현되어야 함
- ✓ 최근의 디자인 경향과 함께 기존 공간과의 차별화 전략이 함께 반영
- ✓ 모든 사람이 공유할 수 있는 이미지를 나타내는 것이 관건
- ✓ 디자인 도구 : 친근한 환경의 사진, 그림, 일반적인 언어적 설명, 다이어그램, 배치도, 스케치, 평면도, 입면도, 투시도, 모형
- ✓ 디자인개발의 단계
 - 공간디자인측면 : 계획, 전개, 설계
 - 창조적 사고체계측면 : 이미지, 스케치, 공간 및 디자인
 - 기획설계, 계획설계, 기본설계, 실시설계



2. 디자인개발

■ 디자인개발의 단계

✓ 기획설계 : 본격적인 디자인의 전 단계

-고객이 제시하는 공간의 조건과 요구사항, 주변의 물리적/사회경제적 조건을 포함한 문제에 대해 제반사항을 정리

-자료 수집 분석, 디자이너의 의견 제시/협의/조정

-주변환경의 분석 및 공간프로그래밍 단계에 해당

✓ 계획설계 : 구체적인 공간계획의 과정

- 기획설계에서 설정된 기초안을 토대로 공간을 구성하고 형태를 디자인, 계획

- 주요목적 : 적합한 디자인 제안 → 고객과 관련기관의 승인을 얻는 것

- 내부적 검토와 분석을 거쳐서 몇 개의 대안 디자인 작성. 주변 사람의 피드백을 받은 후 적합한 1개의 디자인안을 결정

- 공간개요, 설계 개념, 면적산출표, 각종 도면과 3D 모델링 등이 작성됨



2. 디자인개발

■ 디자인개발의 단계

✓ 기본설계 : 구체적인 디자인을 전개하는 과정

- 관련기관에서 승인된 계획설계내용을 사업승인을 위해 세부적으로 발전
- 법규에 적합한 공법이나 시스템, 재료 등 다음 단계를 위한 기준들 반영
- 기본적인 건축도면, 마감재, 구조, 설비, 전기관련도면 완성

✓ 실시설계

- 승인 후 공사를 진행하는 시공자가 견적을 내기위한 도면을 작성
- 실시설계 도면과 내역서 등 작성

✓ 디자인 연구의 실무적용을 위해 디자인 개발과정과 그 방법에 대한 자료수집이 필요함



3. 평가(Evaluation & Feedback)

▪ 평가

- ✓ 디자인 작업 결과가 최초의 디자인 목표, 컨셉 등 기준과 일치하는지 판단
- ✓ 모든 디자인 프로세스가 완료된 후 수행되는 것은 아니며, 각 단계별로 평가가 일어남
- ✓ 평가내용 : 디자이너의 본래의도와 거주자들의 공간사용방식이 일치하는가? 의도되지 않은 공간사용이 발생하였는가? 그 이유는 무엇인가?
- ✓ 연구유형 : 사용자를 대상으로 공간이용 실태나 만족도 조사, 현장조사 및 공간관찰을 통한 공간의 물리적/기능적 평가, 자료조사(도면, 사진)를 통한 디자인 프로세스별 심층고찰, 전문가 품평회를 통한 문제점 파악 및 개선안 도출
- ✓ 평가의 결과는 디자인수정에 활용되거나, 향후 디자인 프로그램에 영향



4. 디자인패널(Design Panel)

- ✓ 고객이나 평가자를 대상으로 발표를 하는 경우 프리젠테이션 프로그램을 활용하여 구두로 발표를 하거나, 디자인 패널을 만들어 전시를 하기도 함
- ✓ 전문 디자인 패널 : 결과물의 그래픽 중심
- ✓ 학생 디자인패널 : 언어적 기술 및 디자인 연구자료의 수집/분석 결과중심
- ✓ 타이틀(Title) : 먼저 제목을 선택한 후 패널 레이아웃을 하는 경우가 많지만, 컨셉과 타이틀의 대략적 틀만 가지고 디자인 내용을 모두 레이아웃 한 후 명확한 타이틀을 결정하기도 함
- ✓ Background Information
 - 주제나 타이틀, 대상공간에 대한 정보를 문제의식을 가지고 서술.
 - 국가 및 지자체, 언론사에서 조사한 사회통계자료나 신문기사, 그래프, 혹은 문학적 표현, 3D, 다이어그램, 그래픽 등을 이용해서 문제점을 부각.



4. 디자인패널(Design Panel)

✓ Background Information (계속)

- 해당공간의 장소성, 지역에 대한 일반적인 현황, 거주민의 현황을 서술
- 과거의 공간개념과 현재 시대적으로 요구되는 공간개념을 비교
- 주제공간의 일반적인 개념 및 정의, 목적, 목표
- 관련 이미지나 사진을 가지고 공간의 추상적인 문제점 제시
- 개선 의 필요성, 공간에 대한 새로운 개념 제시
- 종합 : 대상이 되는 공간을 새롭게 바라보는 시각이 왜 필요한지, 새로운 디자인 해결점이 왜 필요한지, 이 프로젝트가 왜 가치가 있는지 등을 사람들에게 자연스럽게 설명하는 부분



4. 디자인패널(Design Panel)

✓ Site Anlysis

-Site의 선정이유, 기대효과, Site에 대한 일반적인 인식, 역사, 주변환경 실태

-주변환경 : 입지조건, 기후, 자연환경, 녹지율, 면적, 교통, 인구, 사용자의 진출
입로, 시간별 주변환경변화, 거주민들의 특성, 주거, 문화편의시설, 업무시설, 교
육시설 등

-표현방법 : 모형, Photo나 지도, 3D로 다시 확인

✓ Design Goal & Concept

-디자인 타이틀과 연결된 공간의 궁극적 목표를 정하여 명확히하고, 이를 세부
화 하는 디자인 컨셉을 표현

-컨셉 : 프로그래밍과 동시에 표현될 수도 있고 먼저, 혹은 나중에 올수도 있음,
공간의 목표에 도달하기 위한 기준이나 방법, 재료, 형태, 색채, 공간구획 등으로
설명. 키워드를 설정하거나, 다른 분야에서 개념을 가져와서 표현하기도 함



4. 디자인패널(Design Panel)

✓ 프로그래밍(Programming)

- 공간에 대한 고찰, 이 장소는 궁극적으로 무엇을 위한 공간인가에 대한 해답
- 디자인의 기본목표와 세부목표, 요구공간, 층별용도, 치수, 설계 및 구체적 기준, 기대효과 등 디자인의 중요요소
- 내용 : 자료의 수집과 분석, 지침의 파악 등 결과물들을 사람들이 이해하기 쉽도록 그래픽과 사진, 표, 다이어그램으로 표현하는 것이 관건

✓ 디자인개발(Design Development)

- 매스(Mass)는 컨셉과 연결하여 모형이나 3D와 같이 부피로만 표현하고 형태모듈의 이미지가 나오도록 함
- 조닝(Zoning)과 동선을 그래픽화 하여 공간 아이디어 추출
- 플랜(Plan) : 공간별, 층별 포인트를 짚어서 설명, 공간의 분리와 연결, 구조와 설비를 고려하여 표현



4. 디자인패널(Design Panel)

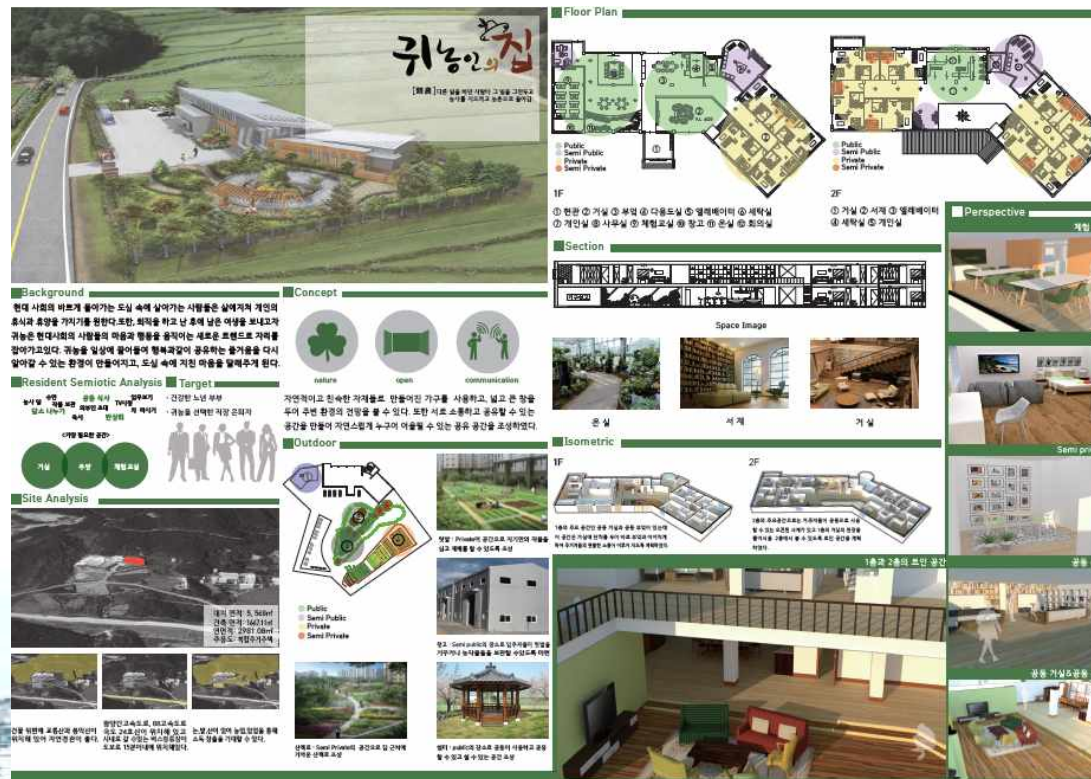
✓ 패널의 레이아웃

-스타일 : 컨셉에 맞는 배경, 주요배색, 글꼴 레이아웃 등을 구성

-주요초점 : 기승전결에 맞는 디자인 과정의 흐름

-눈에 잘 띄는 곳에 타이틀과 메인 이미지의 위치를 정함-주로 패널의 가장 위쪽에 위치하지만 경우에 따라서는 패널의 중심에 배치시키기도 함

→ 거기서부터 보는 사람의 시선의 흐름에 따라 패널이 읽혀질 수 있도록 레이아웃을 구성



4. 디자인패널(Design Panel)

✓ 사례

- 우리나라 전통한옥의 공간적 치유요소를 컨셉으로 하는 노인요양시설 디자인 안을 패널로 만든 것.
- 전반부 : 타이틀, 컨셉, 디자인프로세스, 공간프로그래밍을 그래픽과 언어로 표현
- 중반부 : 전체적인 층별 도면을 눈에 띠도록 배치, 공간구성 세부설명
- 후반부 및 기타 공간 : 실내외 외관과 색채 계획, 3D 디자인 이미지 배치



5. 수업 중 활동과제

✓ 수업 중 활동과제-디자인 패널 사례분석

-다양한 디자인 졸업작품 사례를 보고 다음을 분석해보자. 아래의 사항별로 그 내용과 표현도구(언어적 서술, 다이어그램, 그래프, 그래픽, 이미지)를 분석하고 보는 사람의 관점에서 장단점을 토의해보자

-주변환경(물리적, 사회경제적, 사용자환경)을 어떻게 분석하고 있는가?

-이 프로젝트(공간)의 필요성을 어떻게 설명하고 있는가?

-디자인 목표와 컨셉을 어떠한 과정을 통해 개발하고 있는가?

-디자인 개발과 전개는 어떤 식으로 하고 있는가?

-디자인 도면은 어떠한 레이아웃 형식으로 보여주고 있는가?

-보는 사람의 관점에서 장단점은 무엇이 있을까?

