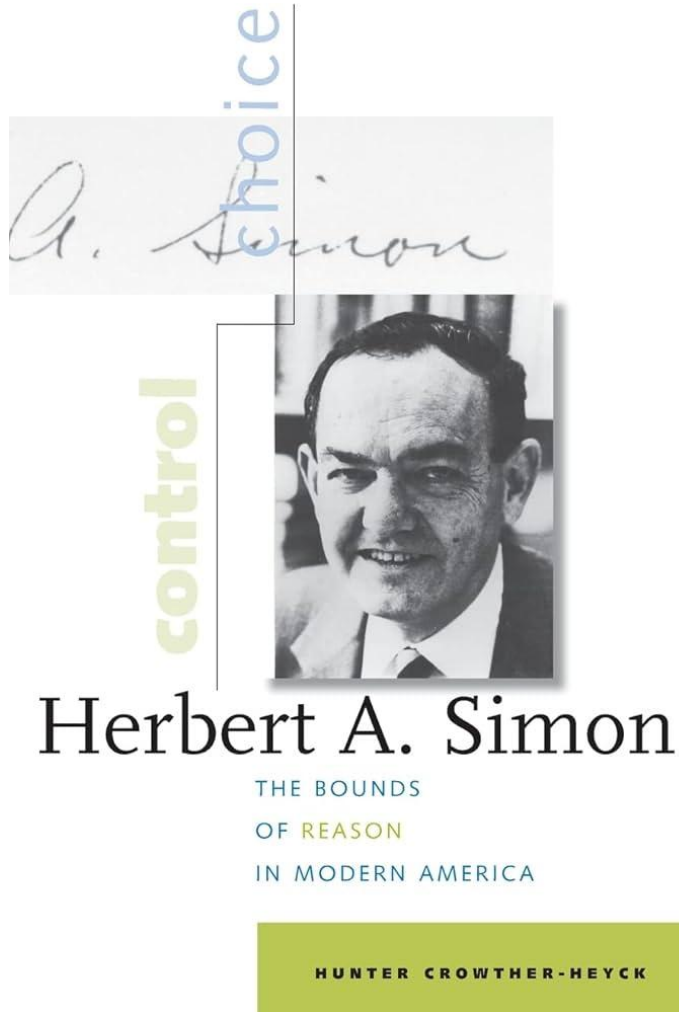




주거공간 디자인

가정교육과 김도연

DESIGN 이란?



Design : “Transformation of existing conditions into preferred one”

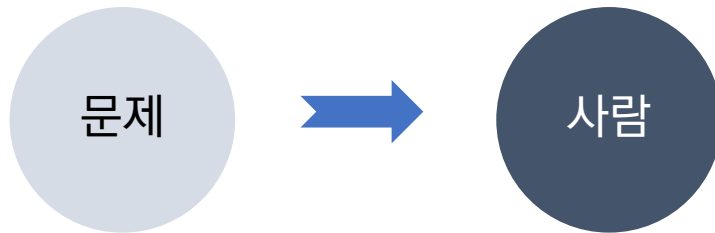
- 단순히 외관상의 아름다움이 아니라
- 내적/외적 경험까지 포함하여
- **현재의 상태를 더 나은 상태로 변화시키는 모든 변화의 시도**

"디자인이란 '존재하는 상태'를 '더 나은 상태'로 변화시키기 위한 목표와 방법을 설계하는 활동이다."

사람중심 DESIGN = 디자인 씽킹

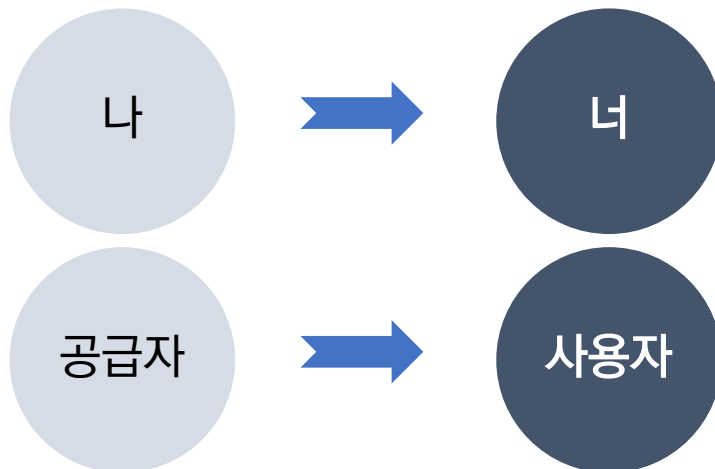
- 사람 중심 (Human-Centered) 디자인

- 문제 중심 → 사람 중심



- 제품, 서비스, 시스템을 설계할 때 사용자의 요구, 경험, 행동을 중심으로 하는 디자인 접근 방식
 - 사용자와 깊이 공감하고, 그들이 실제로 겪는 문제와 기대를 바탕으로 문제를 해결하는 데 중점

- 나/공급자 중심 → 너/사용자 관점



1. 사용자 중심 접근 (Empathy)

2. 문제 정의 (Define)

3. 아이디어 발상 (Ideate)

4. 시제품 제작 (Prototype)

5. 테스트 (Test)

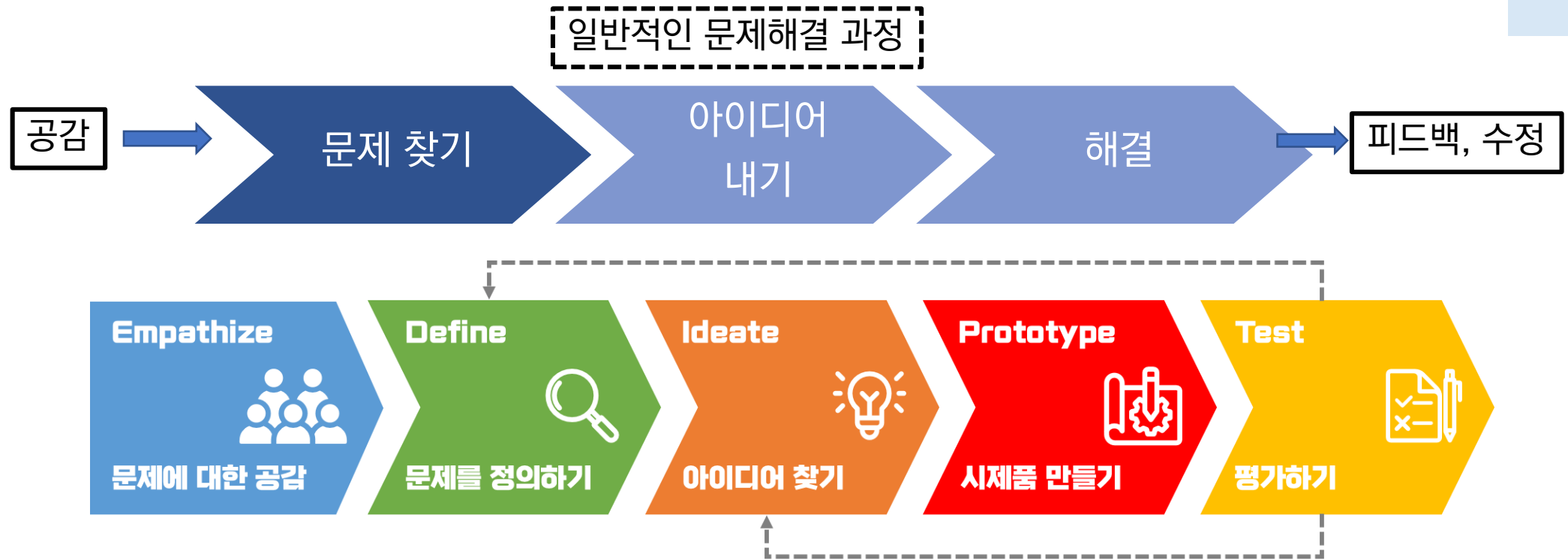
✓ 사용자 우선

✓ 반복적 과정

✓ 협력적 과정

✓ 실제 경험에 초점

사람중심 DESIGN = 디자인 씽킹



- 현재의 상태를 (더 나은 상태로) 변화시키기 위해, 사람(사용자)에 대한 깊은 공감을 바탕으로
- 그들의 관점에서 (가치 있는 진짜) 문제를 발견하고, 그들의 관점에서 문제를 해결하고자 하는
- 사람중심 디자인 사고방식/프로세스/마음가짐

디자인씽킹이란 무엇인가?

“기존의 상황을 선호하는 것으로 변화시키려는 목적으로 고안된 모든 행동 과정이 **디자인**이다”

The science of artificial, Simon(1996)

새로운 창의적 사고방법론으로 등장

인간중심의 혁신적이고 창의적으로 생각하는 디자이너의 사고방식+ 통합적인 사고

기술적으로 실현 가능한 것과 실행 가능한 비즈니스 전략을 고객가치와 시장의 기회로 바꾸는 것에 대한 사람들의 요구를 충족시키기 위해 디자이너의 감수성과 방법들을 사용하는 훈련법이다. (T.Brown): IDEO의 CEO



“Design thinking is a human centered approach to innovation that draws from the designer’s toolkit to integrate the needs of people, the possibilities of technology, and the requirements for business success.”

디자인씽킹이란 무엇인가?

디자인씽킹의 시작 : IDEO

[IDEO – A Global Design & Innovation Company](#)

1978 David Kelley Design (스탠퍼드 대학의 교수인 데이비드 켈리(David Kelley) 설립)

애플의 초기마우스를 디자인한 회사.
세계 많은 기업, 사회단체들과 혁신 아이디어를 돕는 컨설팅 회사

IDEO



오랄비(Oral-B)를 위해 5~8세용 어린이 칫솔을 디자인(1996)



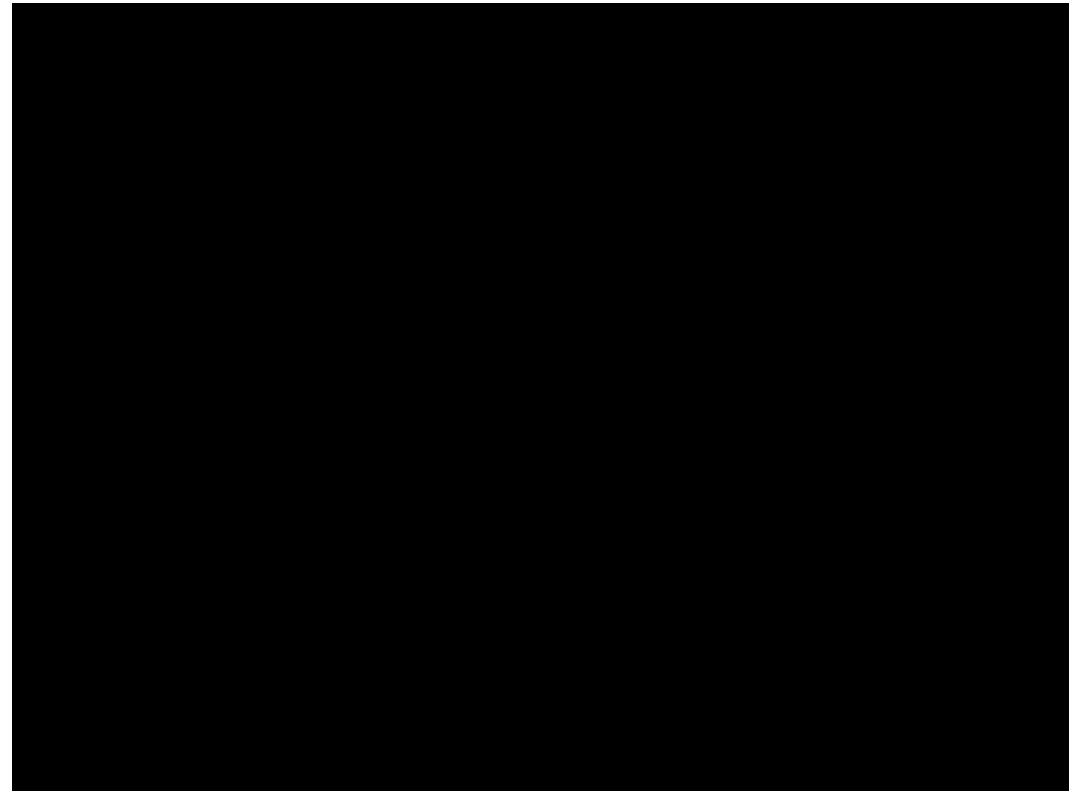
디자인씽킹이란 무엇인가?

디자인씽킹의 시작 : IDEO

[IDEO – A Global Design & Innovation Company](#)



ABC 방송의 나이트라인을 위해 만든 쇼핑카트
'혁신적인 쇼핑카트를 만들라'는 주문



ABC 나이트라인 - 아이디어 쇼핑카트
<https://youtu.be/M66ZU2PClcm?si=7CYeWIPY6tgYk9Rm>

디자인씽킹이란 무엇인가?



IDEO에서 만든 피자커터
어린이들이 체중을 실어 피자를 자를 수 있도록 고안



포드의 하이브리드 자동차 퓨전의 계기판
상 시동 전 계기판. 下 경제속도로 운전할 경우 녹색 앞사귀가 자
라고 급가속시 녹색의 앞이 갈색으로 변하고 떨어짐.
운전습관을 변화시켜서 연비를 절감시키기 위한 디자인적인 혁신

디자인씽킹이란 무엇인가?

디자인씽킹의 확산(산학협력연계과정): 스탠포드 대학



d.     
HASO PLATTNER
Institute of Design at Stanford

디자인씹킹 사례

피츠버그 어린이 병원 MRI 기계



CT, MRI 검사를 받기 전 울고 있는 어린이
80% 어린이들이 마취과 의 도움, 수면제 필요



GE 디자이너인 더그 디에츠(Doug Dietz)

디자인씹킹 사례

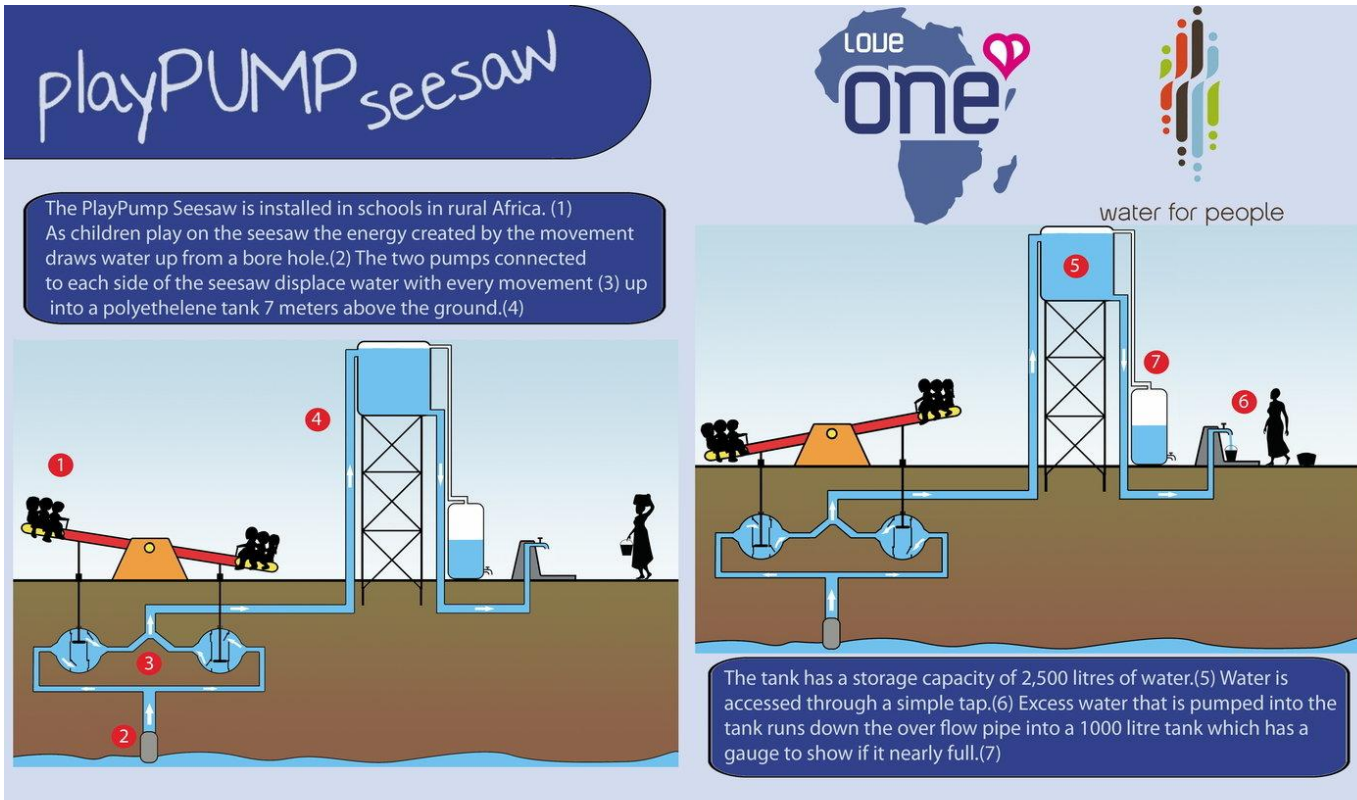
Embrace

https://youtu.be/G3fGYoZv_kY?si=humrHCox3-uQO18



개발도상국에서 태어난 미숙아의 20%는 태어난지 한 달이 채 안돼 사망
'어떻게 하면 인큐베이터를 싸게 만들 수 있을까?'

플레이펌프의 실패



아이들이 노는 것으로 물을 끌어 올린다는 좋은 생각에서 만들어진 플레이펌프 (아프리카에 1800여개 설치)



물 끌어오는 효율이 좋지 않다!

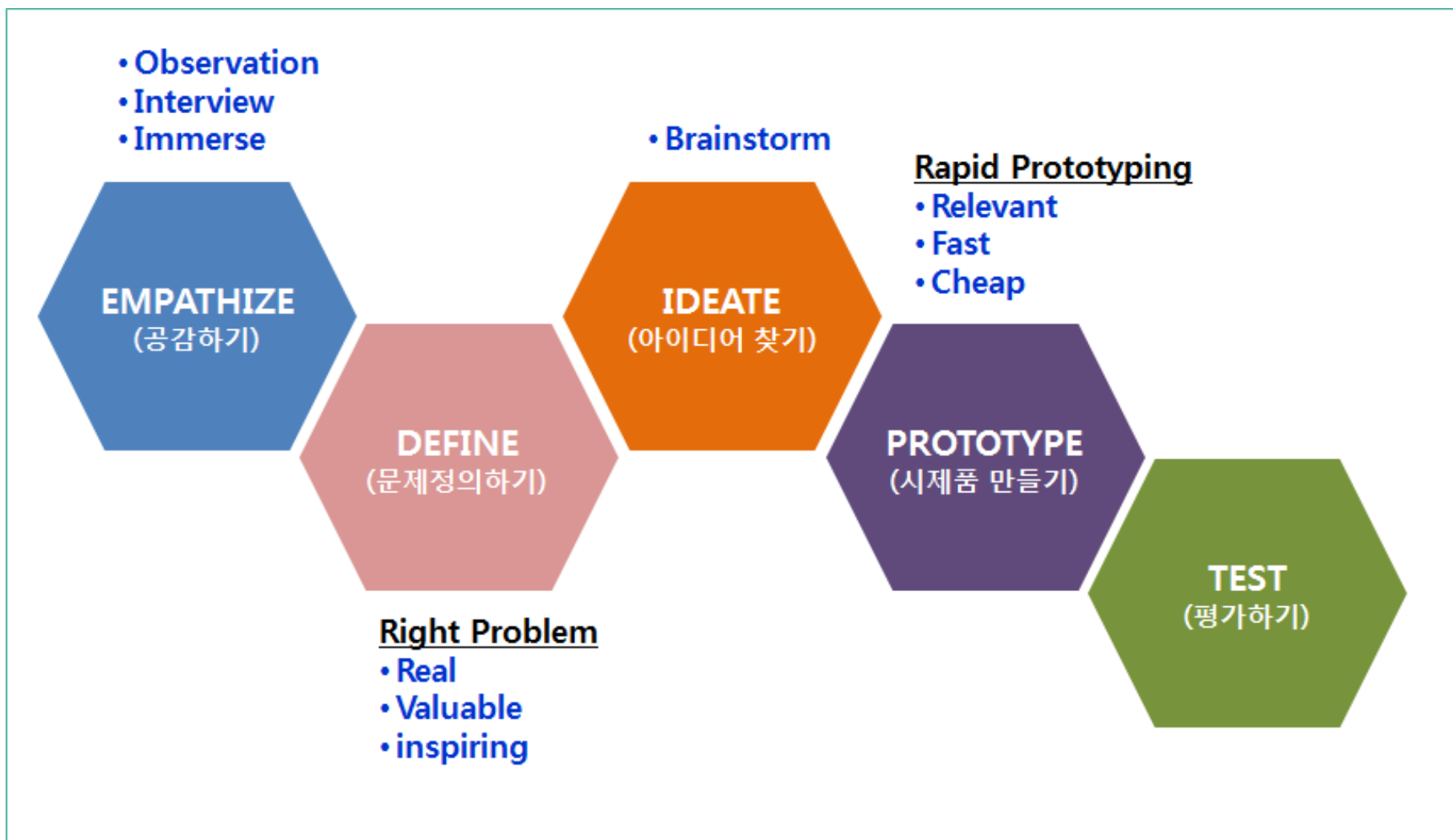
하루에 한 어린이가 2리터의 물만 끌어올릴 수 있다

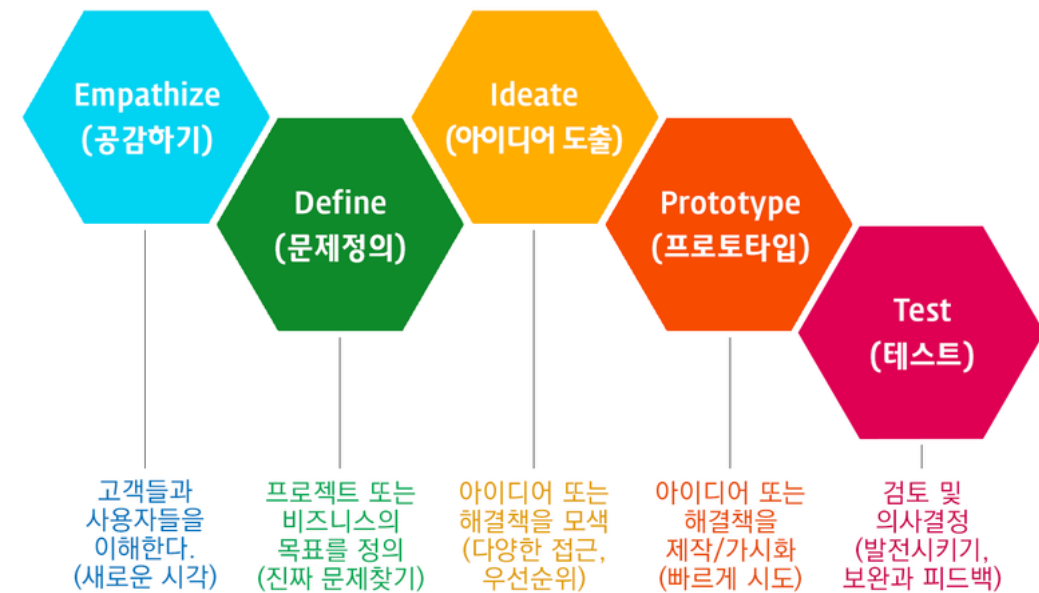
사후관리가 안된다!

탱크에 광고판을 붙여 돈을 벌려고 해도 광고를 붙일 기업이 없다
고장나도 설치한 단체들에서 수리를 안해 준다.

아이들이 놀지 않는다!

아프리카는 덥기 때문에 아이들이 힘을 써가면서 놀려고 하지 않는다.





1. 공감 : 관찰, 인터뷰, 체험

2. 가치 있는 진짜 문제의 발견/ 정의

3. 아이디어 발산/수렴: 집단 지성

4. 프로토타입 제작: 싸고 빠른 실패를 위한 아이디어 가시화

5. 테스트: 사용자를 통한 검증과 피드백

지속적인 반복과 개선을 통한 빠른 진화