

e 디자인 플랫폼에서의 정보공유와 커뮤니케이션에 관한 연구

윤주현
서울대학교 미술대학 디자인학부
jheune@snu.ac.kr

Study on Information sharing and communication In eDesign Platform

JuHyun EUNE
Faculty of Design, Seoul National University

독자적인 부가가치를 만드는 산업화한 디자인이 디지털혁명을 만나면서 eBiz가 온라인과 연관된 사업이듯이 eDesign이란 새로운 영역이 등장했다. eDesign 분야는 비인간적인 컴퓨터기술을 통해 인간의 감성을 충족시켜야 하는 만큼 별도의 디자인 프로세스 및 관리방법론이 필요하다. 그러나, eDesign은 일반 디자인의 프로세스나 프로젝트 관리 틀에 단순 의존해왔다.

본 연구에서는 e 비즈니스를 중심으로 e 디자인 프로세스 및 템플릿을 기반으로 한 eDesign 플랫폼을 개발했다. 다양한 프로젝트 사례를 통해 일반적인 프로세스를 정립하고, 필요한 커뮤니케이션 템플릿을 이용하여 정보를 저장하고, 비주얼 커뮤니케이션의 수단으로 이용하게 했다.

산학연구로 이루어진 본 연구를 통해 디자인, IT 업계를 중심으로 한 중소기업이나 디자인팀에 폭넓게 활용될 수 있는 e 디자인 플랫폼 표준을 제안한다. 자체 프로세스를 개발하지 못한 다수의 소규모 디자인 회사로선 자기 회사업무에 응용할 수 있는 상세한 프로세스 방법론을 손에 쥌 수 있게 됐고, 오픈된 표준 eDesign의 프로세스가 있을 경우 자사의 프로세스와 비교할 수 있는 잣대가 된다. 기업 자체의 사내/사외 프로젝트의 체계적인 관리가 가능해지고, 데이터베이스화한 자료를 통해 사내 지식이 축적되며 커뮤니케이션이 원활 하게 되고 진행과정을 중간 점검할 수 있는 체크리스트처럼 사용될 수 있어 프로젝트마다 반복해 온 시행착오를 줄일 수 있게 된다.

Keyword : eDesign, Process, Template, Platform, Information sharing, Database

1. 서론

1-1. 연구의 배경

성공하는 기업의 열쇠는 사람에 달려있다는 말은 새삼스럽지 않다. 기업 구성원이 갖고 있는 노하우가 축적되면서 기업의 경쟁력을 구성한다는 뜻이다. 그러나 평생직장이란 말 대신 평생직종이 대체하는 단계에 진입하면서 핵심인력의 이직은 자칫 기업에게 큰 타격을 줄 수 있다. 기초자료수

집에서 제품개발 방법론 설정에 이르기 까지, 모든 제품개발 영역을 스크래치부터 해야 할 경우가 생길 수 밖에 없다.

대기업에서는 사내 그룹웨어나 인트라넷/익스트라넷을 도입하여 프로젝트를 체계적으로 관리한다. 이런 대기업에서도 디자인분야에는 전문 플랫폼이 개발돼 있지 않다. 5-10 명이 일하는 소규모 디자인기업은 영세한 규모 때문에 사내에 e 플랫폼을 설치하는 것을 엄두내기 힘든 실정이다. 더구나

프로세스는 기업의 핵심 노하우라는 점 때문에 외부에 개방해 연구하기가 어렵다. 이런 관점에서 e비즈니스 제품을 만드는 eDesign 기업들이 공유할 수 있는 상세하고, 구체적인 eDesign 플랫폼 개발이 절실하다.

1-2. 연구의 목적

eDesign 기업에 적합한 디자인개발 프로세스를 정립하고, 디자인작업 참여자 사이에 커뮤니케이션 시간을 줄일 수 있는 템플릿을 작성하여 정보 및 지식축적이 되는 eDesign 플랫폼을 만드는 것이 이 연구의 목적이다. 본 연구에서는 웹디자인 프로젝트로 한정했다.

프로젝트 진행 프로세스를 명확하게 정의하는 것은 진행시간을 단축하고, 진척비율을 파악함으로써 제작상황을 관리할 수 있다. 내부 개발자와 클라이언트가 원활히 커뮤니케이션할 수 있다.

템플릿은 디자이너가 문서화 작업에 쏟는 시간을 줄여 주며, 축적된 문서가 새로운 프로젝트에서 기초자료로 쓰이면서 자료의 공유도 가능해 진다는 장점이 있다.

창조적 디자인 관점에서 이 연구는 디자인발상 프로세스와는 직접적인 관련이 없다. 그러나 축적된 정보가 참조되고, 부분적으로 재활용된다는 것은 초기 리서치에 투자되는 시간을 단축시켜서 크리에이티브 구상에 더 많은 에너지를 쏟게 해 준다. 결국 프로젝트 성공의 단초를 마련한다는 뜻이다.

1-3. 연구의 방법

이 연구는 서울대학교와 웨이비전시가 공동 참여하는 산학연과제로 진행됐다. 성공 프로젝트 사례를 중심으로 공통된 사내 프로세스 정립한다. 프로젝트마다 클라이언트의 요구 또는 자체 필요에 따라 작성한 도큐먼트를 일별한 뒤 사용빈도와 중요도를 설정한 뒤 템플릿을 만들었다.

인트라넷, 사내/사외 의사결정라인에서의 커뮤니케이션 플로우를 조사했다. 그 단계별로 템플릿을 매핑(mapping)했다. 도표화 작업에는 다이어그램소프트웨어인 Visio 를 썼고, 심볼과 아이콘은 Visio 에서 스텐실의 개념을 도입하여 레전드 작업을 했

다.

1	자사분석	프로젝트 진행 방법론 확립 관련연구 벤치마킹(타사 프로세스, 타프로젝트 프로세스 비교연구) 기업의 조직, 역량, 포트폴리오 파악
2	프로세스 정립	프로젝트 Case 연구를 중심으로 공통된 사내 프로세스 정립 기존 프로세스 및 방법론 벤치마킹 각 단계별 구성요소별 프로세스 설계
3	템플릿 작성	사내 서류 양식 파악 사내 커뮤니케이션 플로우 파악 프로세스별 템플릿을 매핑
4	디자인 DB 및 eDesignPlatform 구축	Usability, Character, Identity 등의 디자인 자료 DB 축적 Remote Collaboration tool Consulting Tool 제안 Communication, Knowledge, Contents, Community 영역의 기본 플랫폼 완성

[표 1] 연구 방법 및 프로세스

2. eDesign

2-1. 디자이너의 습성

디자이너는 블랙박스 디자인을 선호한다. 작업이 완성될 때까지 외부에 공개하기를 꺼린다. 또 디자이너는 문서작업을 기피한다. 단순 반복적인 일보다는 창의적인 일을 선호한다.

커뮤니케이션 능력이 만족스럽지 못한 경우도 있다. 보조적으로 또는 주로 시각적으로 가시화 되었을 경우 커뮤니케이션을 쉽게 풀어가는 경향이 많다.

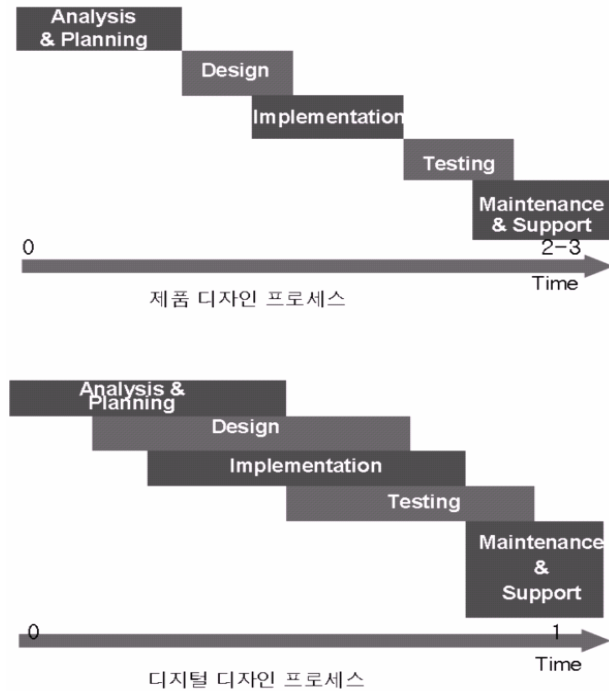
2-2. 웹디자인작업의 특징

디자인이란 시각화 작업이다. 그러나 Information Architecture, Flowchart 등 가시화할 수 없는 개념상의 작업도 많이 생긴다. A 프로젝트에 쓰인 디자인을 B, C, D 프로젝트에 반복적으로 사용할 수 있는 경우가 별로 없고, 또 중복사용은 창의적이지 못하다고 여겨진다.

웹디자인은 프로그램 코딩, 이미지 자르기, 다수의 아이콘 디자인 등 긴 시간을 필요로 하는 단순작업이 필요하다. 따라서 동일작업을 여러 명의 디자이너가 함께하는 경우도 잦고, 디자이너가 프로그래밍까지 직접 하지 못하는 경우도 있다.

2-3. e 디자인 프로세스의 성격

eDesign 프로세스는 제품디자인 프로세스보다 제작기간이 2, 3 배 짧다. 둘 다 순차적이지만 동시작업을 하는 경우도 많다. 산출물도 제품의 대량생산을 전제로 하는 제품디자인과 달리 서버(server)에서 소프트웨어를 통해 퍼블리싱되는 만큼 수정도 비교적 쉽다.



[그림 1] 프로세스의 비교

3. e 디자인 프로세스

3-1. e 디자인 프로세스의 특징

(1) | Modular

e 디자인 프로세스에서 크게 6 단계로 나눈 것을 매크로 뷰(Macro View), 각 단계의 하위 세부사항을 마이크로 뷰(Micro View)로 부른다. 각 단계는 모듈화 되어 프로젝트 상황에 따라 중간에 생략되거나 중복수행 할 수 있다.

(2) | Concurrent

과업들이 크게 보면 순차적으로 일어나지만, 세부적으로 보면 동시다발적(Concurrent)으로 일어난다. 즉 한 단계 일이 끝나고 다음 단계가 일어나는 것이 아니라 중간에도 다음 단계의 작업이 시작될 수 있다.

(3) | Feedback

각 단계별 피드백 구간이 있다. 프로세스상 의사결정 필요시 컨펌이 수행될 때까지 그 단계를 반복 순환한다. 프리젠테이션(PT)에서 클라이언트와의 주요 의사결정이 이루어진다.

(4) | Collaboration

프로젝트를 의뢰한 클라이언트와 에이전시 간에 협동작업이 이루어져야 하며 각 프로젝트 참여자 프로젝트 매니저, 마케팅담당, 기획자, 디자이너, 프로그래머 등과 협업으로 이루어 지고 있다.

3-2. e 디자인 프로세스의 시각화

(1) | Phase

1 단계 초기화 단계| Initiation, 2 단계 개념화 단계| Conceptualization, 3 단계 가시화 단계| Visualization, 4 단계 구현화단계| Implementation, 5 단계 검증화 단계| Verification, 6 단계 유지보수단계| Maintenance 로 구분된다. 각각은 4,5 개의 세부 단계를 가진다.

(2) | Role

프로젝트 진행상 의뢰인(client =C)과 수주를 받은 대행업체(agency=A)의 관계가 성립한다. 에이전시에서의 역할분담은 영업 담당(marketer =M) 연구, 조사 담당(researcher=R) 전문 컨설팅 업무를 맡는 컨설턴트(consultant=T) 제안서 작성 및 인포메이션 아키텍처 작업을 하는 기획자(planner=N), GUI 및 인터랙션 관련한 그래픽 작업을 하는 디자이너(designer=D), 데이터베이스를 구축하고 코딩을 포함한 프로그래밍하는 프로그래머(programmer=P), 기타 사운드, 사진, 카피 등의 작업하는 스페셜리스트(specialist=S)로 구분된다.

(3) | Flow

입력이나 출력이나의 분류와 대상이 클라이언트이나 에이전시나에 따라 분류가 이루어 진다.

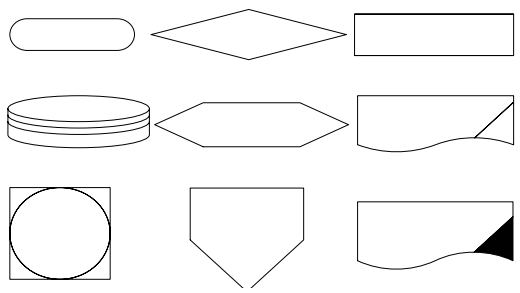
IfA= Input from Agency
IfC = Input from Client
O2C = Output to Client & Agency
O2A = Output to Agency

[2] | Flow
 (4) | Decision

의사결정이 클라이언트와 에이전시와 함께 이루어야 하는 외적 컨펌, 에이전시 내적인 컨펌이 있다. 내부의 의사결정상황에서는 회의, 프리젠테이션을 통한 합의(Consensus), 선택시의 판단/평가(Evaluation), 계약/결제/검수 등 법적인 결정(Contract), 제한점, 영향요소들의 지침선정(Criteria) 등으로 나뉜다.

(5) | Format

Template/Document: 양식이 있는 문서와 그렇지 않은 문서로 구분할 수 있다.
 시각화된 문서/ 언어화된 문서: 디자인이나 사진 애니메이션 등 디자인이 주된 문서와 글 위주된 문서의 구분할 수 있다.
 DB/ Non DB: 프로젝트산출물 중 DB화 되는 문서와 그렇지 못한 문서로 나뉜다.

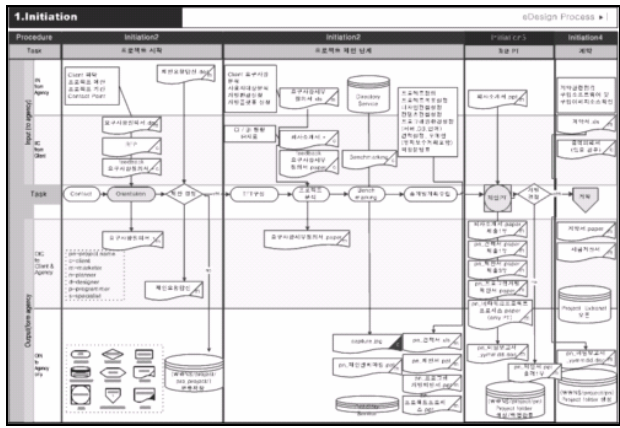


[그림 2] e 디자인프로세스차트의 레전드

3-3. 단계별 e 디자인프로세스

(1) | Initiation

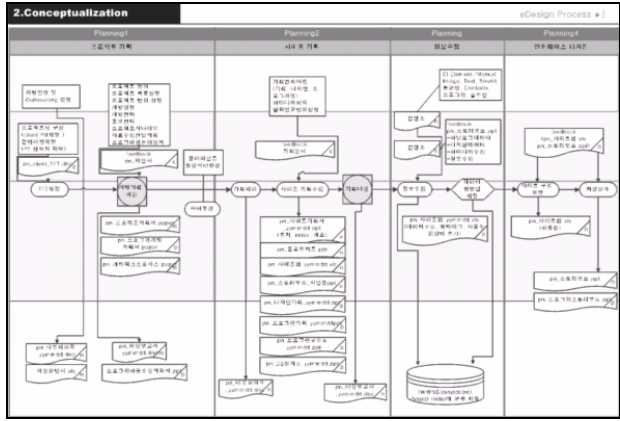
이 단계에서는 프로젝트를 시작을 준비하거나 시작하는 단계이다. 이 단계에서는 주로 마케터의 작업이 주도해서 움직이며 디자이너의 역할은 프로젝트의 수주를 위한 마케팅용 디자인 시안작업이다. 시안 작업은 프로젝트를 따낼 수 있는지를 가르는 중요한 변수다.



[3] | Initiation

(2) | Conceptualization

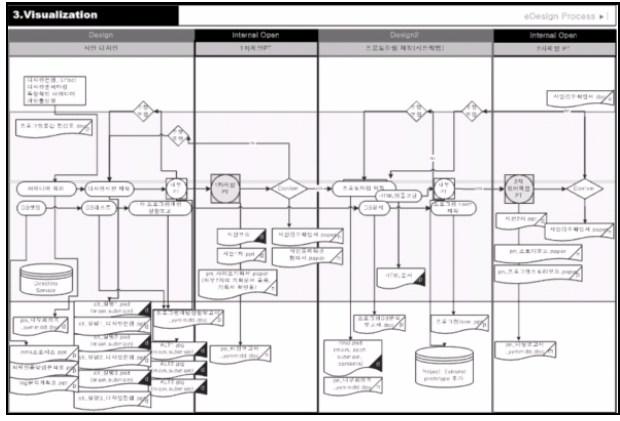
웹사이트의 개발 방향과 전략을 설정하는 단계이다. 기획자는 플로우차트, 스토리보드, 인포메이션 아키텍처를 만드는 과정에서 디자이너의 참여를 유도해야 한다.



[그림 4] 개념화 단계| Conceptualization

(3) | Visualization

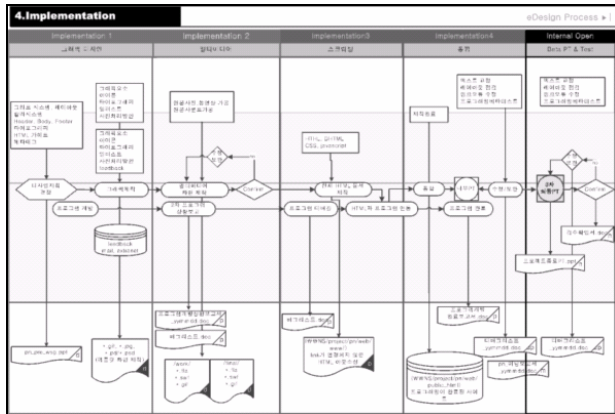
개념화한 결과물을 시각화하는 단계로 이 단계에서는 디자이너의 역할이 주도적이다. 웹사이트의 시안 및 그래픽작업들이 이루어진다.



[5] | Visualization

(4) | Implementation

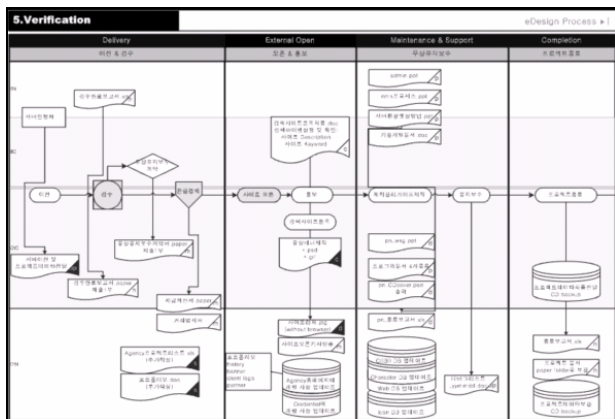
기획물과 디자인산출물을 통합하여 html/xml 코딩 및 프로그래밍 작업을 하며, video/audio/ 등의 다매체가 한곳으로 종합된다.



[6] | Implementation

(5) | Verification

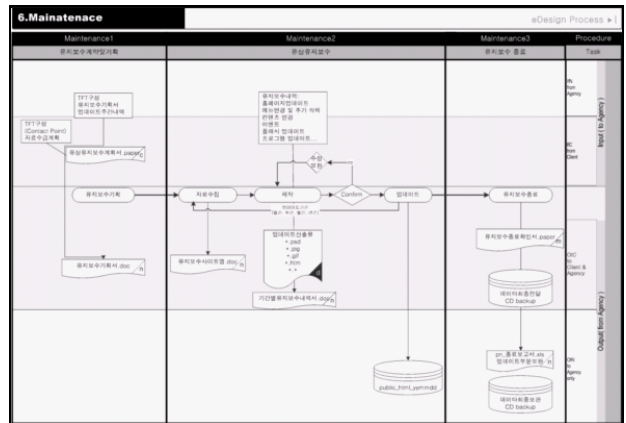
작업 완료된 작업물의 에러나 실수를 줄이기 위해 퍼블리싱 되기 전에 테스트하는 시점이다.



[7] | Verification

(6) | Maintenance

퍼블리싱 시점과 동시에 변화하는 정보에 따라 업데이트하고 오픈 시점 이후 나오는 오류를 수정한다. 오픈 시점에서 잘 다듬어진 사이트가 잦은 수정으로 훼손이 되지 않도록 유지보수 가이드라인들을 만들어 작업기준으로 삼도록 한다. 특히 계절이나 이벤트에 따라 디자인 부분개편이 시도된다.



[8] | Maintenance

4. e 디자인 템플릿

4-1. e 디자인 템플릿의 요소

(1)

작성자, 작성일, 파일이름, 버전번호, 문서의 양, 보안수준 등 파일을 인덱스를 할 수 있게 명기한다.

(2)

필요한 내용의 목차, 영향요소, 고려할 사항 등 내용의 형식을 만들어 놓는다.

(3)

대내외적인 커뮤니케이션 시 자사의 아이덴티티를 알릴 수 있도록 회사의 로고, URL 등이 있는 디자인 포맷을 사용한다.

(4)

인쇄된 지면을 사용할 수 있으나 대부분 추가적인 작업이 필요하기 때문에 디지털포맷으로 유지한다. 파워포인트, 엑셀, MS 워드(한글), illustrator, 포토샵, html 파일 등이 될 수 있다.

(5)

프로세스에 따라 폴더/ 디렉터리 구조에 맞추어 저장되며 프로젝트생성시 한 폴더씩 생성된다.

4-2. 단계별 e 디자인 템플릿

(1) | Initiation

클라이언트에게서 받는 문건이 많은 단계이다. RFP IR 자료들이 넘겨오며, 그에 대응하여 기획서 회사소개서 등이 오가며, 계약관련 서류가 작성된다.

(2) | Conceptualization

사이트맵, 스토리보드, 플로우차트 등의 문서들이 작성되며 워드나 파워포인트 등의 포맷의 자료가 주로 생성된다.

(3) | Visualization

시안작업이 보드 작업이나 Interface 와 Interaction 의 프로토타입을 근간으로 웹스타일가이드에 의해 대량으로 그래픽 디자인작업들이 이루어진다. 그래픽 작업물에 관한 디자인산출물이 주로 생긴다.

(4) | Implementation

그래픽포맷과 텍스트 포맷이 합쳐서 html 및 프로그래밍 언어로 된 문서로 함께 통합된다. Database 연동 등의 작업은 프로그래머가 작성한다.

(5) | Verification

성능/사용성/속도/사용자 만족도 등의 수치적 결과물이나 설문 통계 등이 산출물로 나오며, 모든 검수가 끝나면 프로젝트 검수확인서작성을 제출하면서 프로젝트를 종료하게 된다. 중간단계에서도 산출물이 DB 로 쌓이나 대부분의 DB 가 쌓이는 단계이다.

(6) | Maintenance

온라인 오프라인 이벤트 계약서, 유지보수 계약서, 등의 작업이 이루어지며 후에 리뉴얼 작업 시 이 단계를 기초로 작업하게 된다.

우 자사의 프로세스와 비교할 수 있는 잣대가 된다.

이 연구는 웹디자인에 국한했지만, 아이덴티티 및 캐릭터 개발작업에도 이 프로세스 사례를 확대하여 정립해 볼 수 있다. 앞으로는 기본 eDesign 플랫폼을 기초로 하여 프로그래밍화하는 방안을 검토하고자 한다. 또한 향후 프로젝트에 대해서 eDesign 플랫폼 활용 전후의 기존프로젝트의 투입 시간, 활용인력, 소비자만족 등을 비교해보면 본 연구에 대해 성과 측정이 가능하리라 본다.

참고문헌

- [1] 박지숙 윤주현 외, “업무 Process 개선을 위한 Platform 개발-eDesign 개발업체를 중심으로”, 중소기업청, 서울여대 산학연컨소시엄센터, 2003
- [2] KIDP, 2002 Design Census, ahn graphics, 2002
- [3] Jessica Burdman, “Collaborative Web Development, Strategies and Best Practices for Web Teams,” Addison-Wesley, 1999
- [4] 강병길 윤주현 외, "디지털환경에서의 디자인 프로세스, 모형개발 및 영향요소분석에 관한 연구-정보전달제품을 중심으로" 숙명디자인연구소, KIDP, 1998

5. 결론 및 추후 연구

IT 기업은 자체 방법론이나 프로세스 개발을 비용을 들여서라도 ISO 인증을 받으려고 할 정도로 중요하게 여긴다. 자체 방법론이나 프로세스는 자사의 노하우로 절대 개방하지 않는 핵심사안이다. 따라서 이 산학 연구는 비공개를 원칙으로 하는 프로세스가 공개됐다는 점에서 중요한 의의를 지닌다.

자체 프로세스를 개발하지 못한 다수의 소규모 디자인 회사로선 자기 회사업무에 응용할 수 있는 상세한 프로세스 방법론을 손에 짚 수 있게 됐고, 프로젝트마다 반복해 온 시행착오를 줄일 수 있게 됐다. 오판된 표준 eDesign 의 프로세스가 있을 경