

#### 저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

#### 이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

• 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

#### 다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건 을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer 🖃





## 공예 · 디자인학 석사 학위논문

# 디자인 리서치 과정 중 초심자에게 나타나는 문제 탐색

Exploring Problems that Occur for Novice

Designers During the Design Research Process

2020 년 8 월

서울대학교 대학원 디자인학부 공업디자인전공

# 반규성

# 디자인 리서치 과정 중 초심자에게 나타나는 문제 탐색

# 지도교수 박 영목

이 논문을 공예·디자인학 석사 학위논문으로 제출함 2020 년 8 월

> 서울대학교 대학원 디자인학부 공업디자인전공 반 규 성

반규성의 석사 학위논문을 인준함 2020 년 8 월

위 원 장 _	정 의 철	(인)
부위원장 _	채 정 우	(인)
위 워	박 영 목	(인)

# 국문 초록

본 연구는 디자인 리서치 과정에서 초심자에게 일어나는 문제를 조사하기 위해 사례 관찰 및 분석을 통해 진행된다. 디자인 사고로 불리우는 디자이너만의 독특한 사고 방식을 관찰하기 위한 디자이너의 내적 정보처리 과정을 관찰하고 분석한 다양한 선행연구가 존재하지만, 기존의선행 연구들은 스케치와 같은 표현물이나 콘셉트(concept)의 형성 과정을 중심으로 이루어져 있다. 디자인의 과정에서 콘셉트는 디자인 리서치의 과정을 거친 인사이트나 아이디어를 바탕으로 형성되며 인지적으로 가장복잡한 과정 중 하나로 여겨지기 때문에, 디자인 리서치의 과정에서 문제가발생한다면 이후의 과정인 콘셉트의 형성 과정이 잘못될 가능성이 높다고판단하였다. 이에따라 본 연구의 목적을 초심자의 디자인 리서치 과정에서 사용되는 정보와, 디자인 리서치의 결과를 바탕으로 일어나는 문제를 초심자의 실제 디자인 리서치 과정의 관찰을 통해 알아보는 것으로 설정하였다.

연구 목적을 달성하기 위해 다음과 같은 절차에 따라 조사를 진행하였다. 먼저 디자인 리서치의 행위와 정보처리 과정에서 발생할 수 있는 인지 오류와 인지 편향에 대해 이론적으로 고찰하였다. 디자이너의 내적 연구에 대한 선행 연구를 통해 디자인 행위의 관찰 기법, 프로토콜 분석법을 조사하였으며 이를 통해 디자이너의 내적 관찰 방법 및 분석 방법을 정립하였다. 초심자의 디자인 리서치 과정의 관찰에 앞서, 비교기준의 선정을 위해 문헌 연구를 통해 디자인 리서치의 방법을 탐색하고,

이를 통해 디자인 리서치 과정에서 조사가 가능한 디자인 리서치 대상을 추출하여 구조화하였다.

연구의 대상인 초심자의 디자인 리서치 과정에 대한 관찰은 실제 디자이너를 대상으로 하였으며, 초심자로 볼 수 있는 디자인 전공 학부 4학년 학생 두 명을 선정하였으며, 다른 수업에 비해 디자인 리서치 기간이 길고, 연구를 위해 사용할 수 있는 충분한 자료를 얻을 수 있을 것으로 기대되는 졸업 작품의 디자인 리서치 과정을 관찰하였다. 졸업 작품의특성상 사후 인터뷰를 통하여 총 6주간 두 참여자의 디자인 리서치 과정에서 수집한 정보와, 수집한 정보를 통해 형성된 인사이트, 그리고 아이디어에 이르게 된 과정과 결과를 수집하여 자료를 구축하였다. 관찰을통해 수집된 자료를 분석하기 앞서, 자료를 입력, 출력, 처리의 기준으로분류하고 관찰된 디자인 리서치의 과정에서 조사된 디자인 리서치의 대상, 그리고 디자인 리서치의 결과를 확인하였다.

관찰을 통해 수집된 자료를 바탕으로 디자인 리서치 과정의 문제를 분석하기 위해 두 가지 방법을 이용하였다. 먼저 문헌을 통해 도출하여 구조화한 디자인 리서치 대상을 바탕으로 각 학생의 디자인 리서치 목적과 수업의 목표에 근거하여 비교 가능한 기준을 설정하였으며, 이를 각 학생의 디자인 리서치 과정에서 조사된 디자인 리서치 대상과 비교하였다. 다음으로 두 학생의 디자인 리서치를 통해 도출한 결과와, 결과에 이르기까지의 과정에 사용된 인지 활동을 통해 초심자의 디자인 리서치 과정에서 일어나는 문제를 알아보았다.

분석의 결과. 초심자가 조사한 디자인 리서치 대상은 디자인의 목적과

관계없는 편향. 편중된 디자인 리서치 대상에 대한 조사가 발생되었으며.

제품의 사례에 편향되어 디자인 리서치가 진행되었고, 막연히 연관성

있다고 생각되는 디자인 리서치의 대상에 대한 조사가 진행되었다. 디자인

리서치의 결과를 분석한 결과, 리서치를 통해 자료를 수집하지만 분석하지

않는 경향이 나타났고. 리서치를 통해 종합된 아이디어 혹은 콘셉트가 아닌

단일 리서치 혹은 연관 사례의 단순 적용을 통해 아이디어 혹은 콘셉트를

도출하려는 경향이 나타났다. 추가적으로 초기 아이디어나 콘셉트에

함몰되는 경향이 특이사항으로 나타났다.

본 연구를 통해. 디자인 리서치 과정에서 심증적으로 일어날 것으로

예상되는 문제를 실제 사례의 관찰을 통하여 확인할 수 있었다. 또한 학생

두 명의 사례 외에도 다양한 문제가 있을 것으로 예상한다. 따라서 이러한

디자인 리서치 과정에서 발생할 수 있는 문제를 찾는 것이 초심자를 위한

디자인 리서치 교육의 방향을 설정하는 데 기여할 수 있을 것이라 판단된다.

주 요 어 : 인지. 정보 처리. 디자인 리서치, 디자인 인지

학

번:2014 - 22744

iii

# 목 차

1.	서	론		Ĺ
	1.1.	연구의	배경	1
	1.2.	연구의	목적	2
	1.3.	연구의	범위 및 체계	3
2.	디자'	인 리서	치 행위와 정보처리의 이론적 고찰(	5
	2.1.	디자인	리서치의 고찰	5
		2.1.1. 디	자인 리서치의 정의	5
		2.1.2. 디	자인 리서치의 행위 및 방법	7
	2.2.	정보처리	리 이론의 일반적 고찰1	1
		2.2.1. 정	보처리 이론의 정의1	1
		2.2.2. 정	보처리 이론의 모델11	2
		2.2.3. 정	보처리 과정에서 일어나는 오류1	4
	2.3.	정보처리	리 관점에서 디자인 리서치19	9
		2.3.1. 정	보처리 관점에서 디자인 리서치의 행위1	9
		2.3.2. 정	보처리 관점에서 디자인의 선행 연구2	2
3.	문헌-	을 통해	디자인 리서치 대상의 탐색29	)
	3.1.	문헌선?	정의 기준 및 문헌의 선정29	9
	3.2.	문헌 별	! 디자인 리서치 대상30	)
		3.2.1. 디	자인 리서치 대상 추출 방법3	1

3.2.2. 문헌 별 추출된 디자인 리서치 대상3.	5
3.3. 디자인 리서치 대상의 종합4	8
4. 초심자의 디자인 리서치 과정에서 발생되는 문제 탐색5	7
4.1. 관찰 대상 및 관찰 방법5	7
4.1.1. 관찰 대상5	7
4.1.2. 관찰 방법5.	8
4.1.3. 관찰의 방법 설정 및 실행6	2
4.2. 문헌의 디자인 리서치 대상 비교를 통해 나타나는 문제6	4
4.2.1. 분석 기준 및 방법6	4
4.2.2. 비교 및 분석의 결과	5
4.3. 디자인 리서치의 결과를 통해 나타나는 문제8	1
4.3.1. 분석 기준 및 방법8	1
4.3.2. 분석의 결과8	7
5. 결 론	5
참고문헌110	0
부 록110	б
	-
	_
Abstract149	9

# 표 목차

[표 2 - 1] Beck의 인지 오류15
[표 2 - 2] Baron의 인지 편향 분류17
[표 2 - 3] 정보처리 관점에서 디자인 리서치의 요소20
[표 2 - 4] 디자이너의 인지적 관점 연구의 수 증가23
[표 3 - 1] 문헌 연구를 위해 선정된 문헌과 선정의 이유30
[표 3 - 2] 문헌의 리서치 방법 분석을 통해 리서치의 대상 추출 예시34
[표 3 - 3] DDDP에 나타난 리서치 대상 및 방법의 분석 과정35
[표 3 - 4] DDDP에서 추출된 디자인 리서치 대상
[표 3 - 5] 101 Design Methods에 나타난 리서치 방법의 분석 과정38
[표 3 - 6] 101 Design Methods에서 추출된 디자인 리서치 대상39
[표 3 - 7] Universal Methods of Design에 나타난 리서치 방법의 분석 과정40
[표 3 - 8] Universal Methods of Design에서 추출된 디자인 리서치 대상42
[표 3 - 9] Delft Design Guide에 나타난 리서치 방법의 분석 과정43
[표 3 - 10] Delft Design Guide에서 추출된 디자인 리서치 대상45
[표 3 - 11] The field guide to Human-Centered Design에 나타난 리서치 방법의
분석 과정45
[표 3 - 12] The field guide to Human-Centered Design에서 추출된 디자인 리서치
대상47
[표 3 - 13] 사용자 조사에 해당되는 디자인 리서치 대상의 분류50
[표 3 - 14] 시장 조사에 해당되는 디자인 리서치 대상의 분류52
[표 3 - 15] 제품 조사에 해당되는 디자인 리서치 대상의 분류54
[표 4 - 1] 프로토콜 분석을 이용한 연구의 샘플 크기와 관찰 시간의 행렬61

[표 4 - 2] 디자인 리서치 관찰 인터뷰의 녹취록 예시63
[표 4 - 3] 디자인 리서치 대상의 추출을 위한 인터뷰 내용의 가공 과정 예시67
[표 4 - 4] 문헌 연구의 디자인 리서치 대상 표를 이용한 표기 과정 예시69
[표 4 - 5] 학생 A의 인터뷰 내용에서 나타난 디자인 리서치 대상70
[표 4 - 6] 학생 B의 인터뷰 내용에서 나타난 디자인 리서치 대상71
[표 4 - 7] 사용자 조사에 대한 비교 기준72
[표 4 - 8] 제품 조사에 대한 비교 기준74
[표 4 - 9] 학생 A, B의 디자인 목적에 적합한 사용자 조사 및 분포75
[표 4 - 10] 학생 A, B의 디자인 목적에 적합한 제품 조사 및 분포77
[표 4 - 11] 학생 A, B의 관찰에서 나타난 리서치 대상의 수78
[표 4 - 12] 학생 A의 리서치 결과 분류83
[표 4 - 13] Design as Search 과정에서 나타나는 인지 활동 구분 및 사례84
[표 4 - 14] 인지 활동 코딩 기준86
[표 4 - 15] 학생 A의 인터뷰 내용 코딩 예시86
[표 4 - 16] 학생 A, B의 리서치 결과를 통해 나타난 유형88
[표 4 - 17] 디자인 리서치 결과에 따른 인지 활동 유형90
[표 5 - 1] 학생 A, B의 사례 분석을 통해 나타난 문제96
[표 5 - 2] 심미성에 해당하는 디자인 리서치의 대상99
[표 5 - 3] 유용성에 해당하는 디자인 리서치 대상100
[표 5 - 4] 수용성에 해당하는 디자인 리서치 대상102
[표 5 - 5] 구현성에 해당하는 디자인 리서치 대상104
[표 5 - 6] 가이드라인 사용 예시106

# 그림 목차

[그림 1 - 1] 연구의 체계도5
[그림 2 – 1] Double Diamond Design Process Model (DDDP)8
[그림 2 - 2] 디자인 방법론 불변의 법칙 100가지의 목차10
[그림 2 - 3] Broadbent의 정보처리 이론 모델13
[그림 2 - 4] Atkinson & Shiffrin의 정보처리 체계 모델13
[그림 2 - 5] Suwa, Purcell, & Gero의 연구에 이용된 디자인 행위의 카테고리24
[그림 2 - 6] Kim, J.의 연구에 이용된 디자인 행위의 카테고리25
[그림 2 - 7] Benami & jin의 디자인 콘셉트 생성 인지 모델26
[그림 2 - 8] Goldshmidt의 DMS 모델27
[그림 3 - 1] '101 Design Methods'의 디자인 프로세스 모델32
[그림 3 - 2] 문헌에서 추출한 디자인 리서치 대상 분류 및 종합 과정의 예시49
[그림 4 - 1] 학생 A, B의 디자인 리서치 대상 수 분포79
[그림 4 - 2] 학생 A, B의 디자인 목적에 적합한 디자인 리서치 대상의 수 분포80
[그림 4 - 3] 학생 A, B의 조사된 리서치 대상의 단계 분포81
[그림 5 - 1] 박영목의 디자인 균형 모델

# 1. 서 론

## 1.1. 연구의 배경

디자인의 과정 중 디자인 리서치는 디자인의 목적에 맞추어 정보를 수집하고. 수집된 정보를 디자이너의 머릿속에서 처리하여 콘셉트 혹은 아이디어의 형태로 결과를 도출하는 과정이다. 박영목(1997) 은 디자인 활동을 다음과 같이 표현하였다 "디자인 활동은 상당히 종합적인 인지 활동을 하는 분야이며. 논리가 필요하기도 하며 감각이 중요해지기도 하다. 또한 문자 정보나 이미지 정보 혹은 벡터 정보 등 다양한 정보를 처리하기도 한다. 게다가 문자 정보를 이미지로. 그것을 행동으로 표현하여 나타내기도 하는 상당히 복합적이고 복잡한 두뇌활동을 하는 분야이다." 1) 이렇듯 디자인 리서치의 과정에서 디자이너는 다양한 정보를 종합적으로 다루기도 하고 세부적으로 나누어 단일 정보로 사용하기도 한다. 이러한 정보들은 문자나 이미지와 같은 다양한 형식을 가지며, 사용자가 어떤 제품을 좋아하는지, 제품의 어떠한 기능이 있는지 등의 다양한 유형일 경우도 있고, 제품의 형태, 색은 무엇으로 이루어져 있는지 등의 다양한 속성을 가지기도 한다. 디자이너는 이렇게 다양한 유형, 형식, 속성의 정보를 주로 머릿속에서 처리한다.

Nakakoji(2005)는 디자인의 초기단계를 인지적으로 가장 복잡한 과정

 $<sup>^{1)}</sup>$  박영목. (1997). 디자인 사고과정의 인지과학적 해석. 디자인학연구 통권, 제21호, p.1

중 하나로 보았다.<sup>2)</sup> 디자인 리서치의 과정은 다양한 속성, 유형, 형식을 이용하고 인지적으로 복잡한 정보처리 과정을 거치기 때문에 다양한 문제가 일어날 것이다. 이러한 문제는 디자인 리서치의 방법과 그 필요성에 대한 이해도가 높고 경험이 많은 전문가보다 디자인 초심자에게서 나타날 확률이 높다.

디자인 리서치에서 어떠한 문제가 발생할 수 있는지 조사한다면, 상대적으로 디자인 리서치에 대한 이해도와 경험이 부족한 초심자가 디자인 리서치를 더욱 능숙하게 수행할 수 있는 방법을 찾는 시작점이 될 수 있을 것이며, 나아가 리서치를 통하여 디자인의 목적에 적합한 콘셉트 혹은 아이디어를 도출하는데 도움을 줄 수 있을 것이다.

## 1.2. 연구의 목적

연구의 목적은 디자인 초심자인 디자인을 전공하는 학생 두 명의 졸업 작품에 대한 디자인 리서치 과정을 관찰하고, 초심자가 디자인 리서치를 위해 어떠한 정보를 수집하고, 수집된 정보를 처리하는 방식을 분석함으로써 초심자의 디자인 리서치 과정에서 디자인 목적에 적합한 정보를 수집하는 과정에서 어떠한 문제가 발생하는지, 디자인 리서치의 결과에서 어떠한 문제가 나타나는지 조사하고자 한다.

<sup>&</sup>lt;sup>2)</sup> Nakakoji, K. (2005). Special issue on 'Computational Approaches for Early Stages of Design'. Knowledge based System, 18, 381 – 382

#### 1.3. 연구의 범위 및 체계

#### ● 연구의 범위

본 연구는 실제로 초심자의 디자인 리서치 과정을 관찰하고 수집된 자료로부터 결론을 도출하며, 나아가 비교 기준을 선정하여 관찰에서 수집된 자료의 분석을 통해 결론을 도출한다. 연구의 범위는 크게 디자인 문헌을 통해 정보를 수집하는 과정과 학생 2명의 디자인 리서치 과정의 관찰을 통해 연구를 위한 정보를 수집하는 과정으로 이루어진다.

디자인 영역의 범위는 연구자의 전공인 공업디자인, 그 중에서도 제품디자인을 중심으로 설정하고자 한다. 정보처리의 관점에서 직접 관찰할수 있는 정보는 리서치를 통해 수집된 정보와 정보처리의 결과에 따른 인사이트 혹은 아이디어이기 때문에 전공영역에 한정하여 연구를 하는 것이 분석 및 결과 도출에 적합할 것으로 생각한다.

관찰의 범위는 제품디자인의 영역 중에서도 디자인 리서치 단계에 집중되었으며, 디자인 리서치를 위해 초기 디자인 목적을 설정하여 조사를 시작하는 단계부터 디자인 리서치의 결과인 콘셉트 혹은 아이디어를 도출하기까지의 과정을 관찰하고자 한다.

관찰 대상의 범위 또한 제품 디자인을 위한 디자인 리서치를 진행하는 초심자인 학생으로 설정하였으며, 여기서 초심자라 함은 대학교의 교육을 통해 기본적인 디자인 리서치에 대한 교육을 받은 대학교 4학년의 학생을 의미 하며, 이에 따라 디자인 리서치 중에서도 대학교 교육 과정에

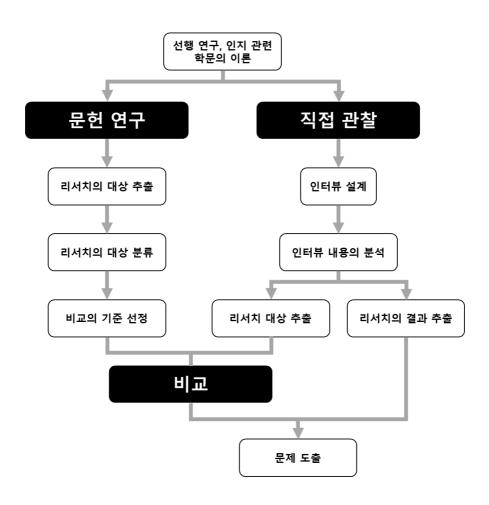
해당하는 디자인 리서치 항목에 한정하고자 한다.

● 연구의 체계

연구를 수행하기 위한 방법 및 절차는 다음과 같다.

- (1) 선행연구, 인지 관련 학문과 정보처리 이론의 기반 연구를 통해 정보처리 관점에서 디자인 리서치의 해석 방법을 도출한다.
- (2) 디자인 리서치의 문헌연구를 통해 디자인 리서치의 대상을 추출하고 학생의 디자인 리서치를 관찰한 인터뷰 내용과 비교를 위한 기준을 선정한다.
- (3) 학생의 디자인 리서치 과정을 관찰하고 정보를 수집한다.
- (4) 문헌연구의 기준과 학생의 디자인 리서치 과정을 관찰한 내용과의 비교를 통해 디자인 리서치 과정에서 초심자에게 일어나는 문제를 알아본다.

본 연구의 체계를 다이어그램으로 표현하면 아래 [그림 1 - 1]와 같다.



[그림 1-1] 연구의 체계도

# 2. 디자인 리서치 행위와 정보처리의 이론적 고찰

본 장에서는 디자인 리서치와, 정보처리 이론, 디자이너의 내적 선행연구를 고찰하고자 한다. 이를 통해 정보처리의 관점에서 디자인 리서치의행위를 해석하고, 이론적으로 디자인 리서치 과정에서 문제가 일어날가능성을 확인하고자 한다.

## 2.1. 디자인 리서치의 일반적 고찰

#### 2.1.1. 디자인 리서치의 정의

김현석(2017)에 따르면 디자인리서치는 RCA 디자인 리서치 분과 교수로 재직한 브루스 아처(L. Bruce Archer)가 과학적 방법론과는 다른 디자인 고유의 생각하는 방식이 존재할 것이라 주장한데서 시작되었고, 이후 디자인 과정 중 전반부에서 수행되는 사용자 리서치를 의미하는 디자인 사용자 리서치로 분화되어 오늘날에 이어지고 있다고 하였다.

루넨펠드(Lunenfeld, P., 2003)는 디자인 리서치는 발명을 위한 방법으로 이미 밝혀진 사실을 찾기 보다, 밝혀지지 않은 사실을 찾는 과정으로 보았으며, 디자인 리서치는 사회과학의 방법론, 마케팅 리서치의 방법 등을 필요에 따라 혼합하여 진행되는 과정으로 보았다.<sup>3)</sup> 아일랜드(Ireland, C.,

6

<sup>&</sup>lt;sup>3)</sup> Laurel, & Laurel, Brenda. (2003). Design Research: Methods and Perspectives / Brenda

2003)에 따르면 디자이너는 사람, 문화, 사상 등에 대한 충분한 이해가 필요하며 이를 위한 감별, 관찰, 해석등의 기술과 다양한 관점에서 이를 볼수 있는 능력 또한 필요하다고 설명하였다.<sup>3)</sup>

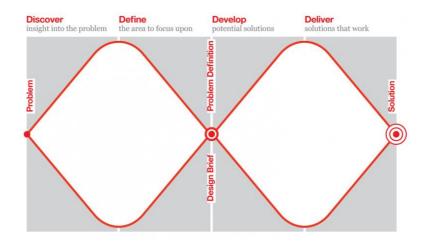
라우렐(Laurel, B., 2003)은 디자이너는 리서치 도구의 사용방법, 디자인 프로세스상 적절한 활용의 단계, 디자인 리서치를 통하여 도출한 정보를 활용하는 방법을 이해해야 한다고 하였다.<sup>3)</sup>

디자인 리서치는 디자인 목적에 따라 적절한 상황이나 현상, 정보를 찾는 것뿐만 아니라, 다양한 관점에서 그 원인이나 영향을 끼치는 요소를 찾는 디자인 과정 중 일어나는 활동으로 다양한 대상에 관한 리서치가 필요하며, 대상간 연관 관계 또한 해석할 수 있어야 한다. 또한 디자인리시치는 디자인 인사이트 추출을 위해 최종적 사용자에 대한 깊은 이해가필요하며, 사용자의 니즈뿐만 아니라 개인적 욕구와 개별적 신념을 발견하고, 관찰하며, 이해함으로써 디자인을 위한 정보를 수집한다. 이처럼디자인 리서치는 다양한 방법을 통해 다양한 형태, 유형 및 속성의 정보를수집하며. 정보의 형태, 유형 및 속성과 목적에 따라 다양한 방법을 이용하여 수집된 정보를 통하여 인사이트를 도출하는 매우 복잡한 활동이다.

## 2.1.2. 디자인 리서치의 행위 및 방법

디자인 프로세스에 기반하면 디자인 리서치는 크게 디자인하고자 하는 문제에 대한 인사이트를 도출하거나 문제 자체를 탐색하는 단계와, 문제를 정의하고 해당 문제의 초기 해결 방법을 찾는 단계로 분류할 수 있다.

Laurel, Editor.



[그림 2 - 1] Double Diamond Design Process Model (DDDP)

위 [그림 2 - 1]은 영국 디자인 의회에서 제안한 더블 다이아몬드디자인 프로세스모델(Double Diamond Design Process Model, 2007)<sup>4)</sup> 로해당 모델은 디자인 과정을 문제의 발견(Discover), 문제의 정의(Define), 콘셉트의 발전(Develop), 디자인의 전달(Deliver)의 네 단계로 분류하고있다. 각 단계 별로 다양한 디자인 활동을 포함하고 있지만, 디자인리서치와 관련 있는 단계는 문제의 발견(Discover) 단계와 문제의정의(Define) 단계이다.

문제 발견(Discover) 단계는 초기 아이디어나 영감을 바탕으로 조사를 통해 문제, 가능성, 니즈를 발견하는 단계이며 디자인 프로젝트를 위한 올바른 문제를 형성해 나가는 단계이다. 문제 발견 단계에는 시장 조사(Market research), 사용자 조사(User research)가 포함된다. 세부적으로 시장 조사에는 트랜드 조사, 소비자 행동 조사, 신기술 조사나 사회, 경제,

8

<sup>&</sup>lt;sup>4)</sup> Council, D. (2007). Eleven lessons: Managing design in eleven global companies—desk research report. Design Council.

환경 환형을 바탕으로 미래의 가능성 탐색하는 행위를 하며, 사용자 조사는 기존 제품이나 서비스의 사용 현황 조사, 사용자 사용 행동 조사 등이 포함된다. 해당 단계를 통해 해결이 필요한 문제 및 다양한 사용자의 니즈를 통한 인사이트가 결과로 나타난다.

문제정의(Define) 단계는 앞서 수집된 정보와 인사이트를 바탕으로 디자인 문제를 구체화하고, 선정된 문제에 대한 답을 찾는 단계이다. 문제정의 단계에는 프로젝트 발전(Project Development), 프로젝트 매니지먼트(Project Management)이 포함되며, 해결하고자 하는 문제나 상황에 대한 전반적인 이해, 프로젝트 주관 대상의 기술적, 경제적 상황에 대한 인식 등의 행위를 한다. 해당 단계를 통해 초기 질문이나 문제에 대한 해결책이라 생각되는 아이디어, 콘셉트가 결과로 나타난다.

아래 [그림 2 - 2]은 디자인 방법론 불변의 법칙 100가지(2013)<sup>5)</sup>에서 나타난 디자인 방법론의 목차이다. 그림에 나타난 모든 방법론이디자인 리서치에 해당하는 것은 아니다. 문헌의 디자인 단계 중 프로젝트의요소들을 탐색하고 정의를 내리는 기획, 조사, 정의 단계인 ①단계와 탐색,통합,논리 수립 단계로,몰입적인 연구나 디자인 민족지학 연구를 통해디자인 논리를 이끌어내는 단계인 ②단계가 디자인 리서치에 해당하는단계이다. 콘셉트를 개발하고 초기 프로토타입을 제작하며,참여적이고생산적인 디자인 활동을 진행하는 단계인 ③단계의 경우 일부 방법이디자인 리서치에 해당한다.

<sup>5)</sup> Martin, Hanington, 유다혜, 이유미, & Hanington, Bruce M. (2013). 디자인 방법론 불변의 법칙 100가지 / 벨라 마틴, 브루스 해닝턴 [공]지음 ; 유다혜, 이유미 [공]옮김.

# Contents & CIARD END BOOK

들어가는 말	6					26. 디자인 샤레트 · Design Charette	58 €	0	0	3 (	9 (	9
01, A/B 테스트 · A/B Test	8	00	0	0	0	27. 디자인 민족지학 · Design Ethnograp	ohy60 🕯	0	0	0	9 (	3
02. 아에이오우 · AEIOU	10 (	0 0	0	0	0	28. 디자인 워크숍 · Design Workshops	62 €	0	0	3 (	9	3
03. 친화도법 · Affinity Diagramming	12 (	0	8	0	6	29. 호감도 테스트 · Desirability Testing	64 €	0	0	3 (	9	3
04, 사물 분석 · Artifact Analysis	14 (	0 0	0	0	0	30. 일기장 연구 · Diary Studies	66 €	0	0	0 (	0	0
05, 자동 원격 연구 · Automated Remote Research						31, 이야기 유도하기 · Directed Storytelli	ng68 🦸	0	0	0 (	9	0
	16 (	0 0	8	0	0	32. 엘리토 기법 · Elito Method	70 🕯	0	0	3	0	0
06, 행동지도 · Behavioral Mapping	18	0 0	0	0	6	33. 인체공학적 분석 · Ergonomic Analy	sis 72 🖣	0	0	3 (	9	0
07. 바디스토밍 · Bodystorming	20 (	0 0	0	0	0	34, 평가적 연구 · Evaluative Research	74 €	0	0	0	0	3
08, 브레인스토밍 시각화 · Brainstorm Graphic Organ	nizers					35. 증거 기반 디자인 · Evidence-based	Design76	0	0	3 (	9 (	3
	22	0 0	0	0	0	36, 경험 프로토타이핑 · Experience Pro	totyping78 (	0	0	3	0	0
09. 비즈니스 오리카미 · Business Origami	24 (	0 0	0	0	0	37, 경험표집방법 · Experience Samplin	g Method					
10, 카드 분류하기 · Card Sorting	26 (	0 0	8	0	0		80 (	0	0	8	9	0
11, 사례연구 · Case Studies	28	0 0	0	0	0	38. 실험 · Experiments	82 (	0	0	3	9	0
12, 인지지도 · Cognitive Mapping	30 (	0 0	8	0	0	39. 탐색적 연구 · Exploratory Research	84 €	0	0	0 (	9	0
13, 인지적 시찰법 · Cognitive Walkthrough	32 (	0 0	0	0	0	40. 시선추적하기 · Eyetracking	86	D	0	0	9	3
14. 골라주 · Collage	34 (	0 0	8	0	0	41, 자유모형 제작 · Flexible Modeling	88 (	0	0	8	0	0
15. 경쟁제품 테스트 · Competitive Testing	36	0 0	0	0	0	42. 몰래 관찰하기 · Fly-on-the-Wall O	bservation					
16, 개념지도 · Concept Mapping	38	0 0	8	0	0		90 (	0	0	0	0	3
17. 콘텐츠 분석 · Content Analysis	40 (	0 0	0	0	0	43. 포커스 그룹 · Focus Groups	92	D	0	0	0	3
18, 콘텐츠 목록 작성과 검사 · Content Inventory & A	udit					44. 생산적 연구 · Generative Research	94 (	0	0	0	0	0
	42 (	0 0	0	0	0	45, 낙서벽 · Graffiti Walls	96 (	0	0	0	0	0
19. 맥락적 디자인 · Contextual Design	44 (	0 0	0	0	0	46, 발견적 평가방법 · Heuristic Evaluat	on98 (	0	0	0	0	0
20, 맥락적 연구 · Contextual Inquiry	46	0 0	0	0	0	47. 이미지 보드 · Image Boards	100 (	0	0	0	0	0
21. 창의적 도구 세트 · Creative Toolkits	48	0 0	8	0	0	48. 인터뷰 · Interviews	102 (	0	0	3	0	6
22. 결정적 사건 분석 · Critical Incident Technique						49. 케이제이 기법 · KJ Technique	104	ð	0	0 (	0	8
	50	0 0	0	0	6	50. 카노 분석법 · Kano Analysis	106	ð	0	0	0	8
23. 크라우드소싱 · Crowdsourcing	52	0 0	8	0	6	51, 핵심성과지표 · Key Performance Inc	dicators					
24. 문화 조사 · Cultural Probes	54	0 0	0	0	0		108 €	0	0	0	0	6
25. 고객 경험 조사 · Customer Experience Audit						52, 사다리 기법 · Laddering	110 €	0	0	0	0	3
	56	0 0	0	0	6	53. 문헌 연구 · Literature Reviews	112	0	0	0	0	0

[그림 2 - 2] 디자인 방법론 불변의 법칙 100가지의 목차

이와 같이 디자인 리서치는 상황, 조사하고자 하는 대상, 그리고 디자인의 목적에 따라 다양한 방법이 존재하며. 동일한 정보를 얻기 위해 여러 방법이 존재하며 동일한 리서치 방법을 다양한 단계에서 사용할 수 있다. 디자인 리서치를 통해 조사된 정보는 그림, 영상과 같은 이미지, 숫자, 텍스트 정보 등 다양한 정보의 유형을 가지고 있으며, 정보의 사용 방법에서도 가능성을 탐색하거나 현황을 이해하는 등 다양한 유형이 존재한다. 분석을 위해서 정성적, 정량적 분석 방법을 모두 사용하는 대단히 복합적이고 복잡한 정보처리 활동이다.

## 2.2. 정보처리 이론의 일반적 고찰

#### 2.2.1. 정보처리 이론의 정의

정보처리 이론은 인지관련 학문에서 중점적으로 다뤄진다. 인지관련학문의 시작점은 인지혁명에서 찾을 수 있다. 그러나 이 인지혁명의 근간이되는 학문은 인간의 마음의 본질과, 그 마음이 작용하는 여러 측면에 대한탐구를 하는 고대 철학부터 시작된다.<sup>6)</sup> 추후 16~17세기 과학 혁명으로철학의 여러 주제에 대한 학문적 탐구가 각기 독립하여 여러 과학 분야의형성으로 이어졌다.

과학의 탐구와 함께 마음의 문제 까지도 직관적 논리적 분석을 넘어 객관적 실험 중심의 경험과학적 근거에 의한 탐구 가능성을 모색하려는 움직임을 시작으로 1870년대 분트를 중심으로 심리 철학적 주제의 일부와 실험 물리학, 실험 생리학적 방법론을 결합한 실험생리적 심리학이 시작되었으며 이를 심리학의 형성 초기로 본다.

실험생리적 심리학은 다시 마음의 주관적 체험으로써 의식의 분석

<sup>6)</sup> 이정모. (2010). '체화된 인지 (Embodied Cognition)'접근과 학문간 융합-인지과학 새 패러다임과 철학의 연결이 주는 시사. p28

측면을 강조한 구조주의 심리학으로 발전하였으며 철학의 직관적 내성법을 이용하여 의식경험을 체계화하는데 그 의의가 있었다.

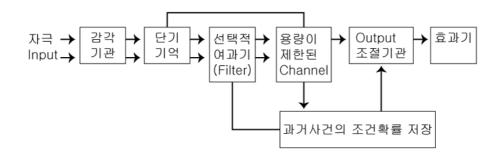
20세기 들어 구조주의가 과학의 틀에서 벗어난 것으로 판단하여 행동주의 심리학의 틀이 시작되었다. 이는 객관적으로 관찰 가능한 것만이 심리학의 연구 주제로 판단하고 마음, 의식, 인지, 심적 능력 등의 정신적 개념을 심리학에서 배척하게 되는 현상을 낳아 1950년대 후반 이러한 행동주의 심리학을 벗어나기 위하여 인지혁명 혹은 인지주의가 시작되었다. 인지혁명 혹은 인지주의는 '마음'과 '컴퓨터'가 본질적으로 동일한 추상적 원리를 구현하는 정보처리 체계라는 생각에서 출발하여 심리학의 본래적 탐구 주제인 심적 현상에 대한 탐구가 시작되었다.

'마음'과 '컴퓨터'의 정보처리 체계가 중심이 되어 자연스럽게 다양한 학문이 융합하여 시작하게 되었으며 심리학, 철학, 언어학, 컴퓨터 과학, 인류학, 뇌과학이 근간이 되어 시작되었다.

#### 2.2.2. 정보처리 이론의 모델

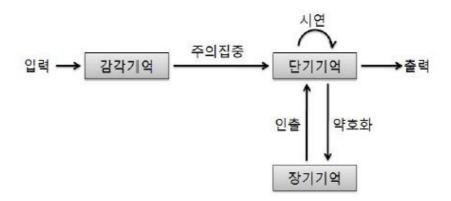
인지과학에서 정보처리 체계를 가장 쉽게 설명하면 컴퓨터의 CPU와 같이 입력된 정보를 연산 혹은 어떠한 활동을 통하여 결과를 생성하는 것이다. 1950년대 Broadbent와 그의 동료들은 인간의 지각과 의사소통이 단계적인 정보처리 과정에 의해 이루어진다고 보았고, 정보가 앞선 단계로부터 정보를 받아들여 처리한 후 다음 단계로 전달되는 '컨베이어벨트 모형'과 같다고 보았으며" [그림 2 - 3]와 같이 표현하였다.

<sup>&</sup>lt;sup>7)</sup> 이정모. (2010). 인지과학과 학문 간 융합의 원리와 실제. p105



[그림 2 - 3] Broadbent의 정보처리 이론 모델

이후 1960년대 정보처리모형의 관점에 근거하여 여러 개의 기억저장고로 이루어진 것으로 보는 다 중기억이론들(multi-store model of memory)o] 제안되면서 세분화되고 체계화되었다(김현택 외, 역사적으로는 Broadbent(1958)에 의해서 형식화되었고. Atkinson & Shiffrin(1968)에<sup>8)</sup> 의해 체계적으로 정립되어 현대 이론의 중요한 근거가 되기 때문에 모델 모형(modal model)이라고도 한다(서창원, 1995 재인용).



[그림 2 - 4] Atkinson & Shiffrin의 정보처리 체계 모델

13

<sup>&</sup>lt;sup>8)</sup> Atkinson, R. C., & Shiffrin, R. M. (1968). Human memory: A proposed system and its control processes. In Psychology of learning and motivation (Vol. 2, pp. 89–195). Academic Press.

정보처리 체계를 기반으로 사물의 인지 과정을 설명하면 인간은 사물의 물리적인 요소를 다섯 가지 감각기관을 통해 정보로 받아 기억장치에 저장한 뒤, 기존에 저장된 정보와 혼합 가공하여 반응 행동을 하는 것이다.

Atkinson & Shiffrin의 정보처리 모델은, 감각 기관을(Sensory Memory) 통한 감각 기관에 의한 정보 처리. 단기기억(Short-Term Memory: SM)/작업기억(Working Memory: WM)과 선택적 여과기를(Filter) 통해지각에 의하여 정보 처리 및 선택. 단기기억(Short-Term Memory: SM)/작업기억(Working Memory: WM)과 장기기억(Long-Term Memory: LTM)를 통한 의미상의 처리를 표현하였으며 인지작용 혹은 정보처리 방법으로는 단기기억 혹은 작업기억에서 장기기억으로의 정보 이동과정에서 약호화(encoding), 장기기억에서 단기기억 혹은 작업기억으로의 정보 이동과정에서 인출, 인식(retrieval, recall, recognition)을 나타냈다.

#### 2.2.3. 정보처리 과정에서 일어나는 오류

Beck, A.(1989)에 따르면 우울증 환자들이 지니는 자동적 사고는 현실을 부정적인 방향으로 과장하거나 왜곡한 것이다. 이들은 생활사건의 의미를 부정적인 것으로 받아들이면서 다양한 유형의 논리적 오류를 범한다. 이처럼 생활사건의 의미를 해석하는 정보처리 과정에서 범하는 체계적인 잘못을 인지적 오류(cognitive error)또는 인지적 왜곡(cognitive distortion)이라고 불렀다. 인지적 오류는 생활사건을 나름대로 해석하여

자동적 사고를 만들어 내는 인지적 과정의 잘못을 의미한다. 그는 우울증을 비롯한 정신장애를 지닌 사람들을 통하여 진행한 연구이지만 인지적 과정에서 다음과 같은 오류가 일어날 수 있다.

인지 오류	설명
자의적(임의적) 추론	어떤 결론을 내리기에는 증거가 없거나 그 증거가
(arbitrary inference)	결론에 위배되는데도 그러한 결론을 내리는 것
선택적 추상 (selective abstraction)	정신적 여과(mental filtering)라고도 불리며, 어떠한 상황에서 부정적인 측면들에 초점을 맞추고 강조하 여 전체 상황을 부정적으로 몰고 가는 것
과잉 일반화	한두 개의 고립된 사건에 근거해서 일반적인 결론을 내리고 그것을 서로 관계없는 상황에 적용하는
(over generalization)	것
극대화(과대평가) 혹은 극소화(과소평가) (magnification and minimization)	한 개인이나 경험이 가진 특성의 한 '측면을 그것이 실제로 가진 중요성과 무관하게 과소평가하거나 과 대평가하는 것
이분법적 사고 혹은 절대 사고	모든 경험을 한두개의 범주로만 이해하고, 흑백 논
(dichotomous thinking, absolutistic)	리로 현실을 파악하는 것
긍정 격하 (disqualifying the positive)	자신의 긍정적인 경험을 격하시켜 평가하는 것
개인화	관련 지을 만한 일이 아님에도 불구하고, 외적 사건
(personalization)	들과 자신을 관련 짓는 경향
정서적 추론	정서적 감정이 왜곡으로 보이지 않고, 현실과 진실
(emotional reasoning)	의 반영으로 여겨지는 것
파국화	개인이 걱정하는 한 사건을 지나치게 과정과정 두
(catastrophizing)	려워하는 것
명명과 잘못된 명명 (labelling, mislabeling)	잘못된 명명은 과일반화의 극단적인 형태로서 내담 자가 어느 하나의 단일 사건, 종종 매우 드문 일에 기초하여 완전히 부정적으로 상상하는 것

[표 2 - 1] Beck의 인지 오류

인지편향(cognitive bias)이라는 개념은 의사결정을 연구하는 심리학자들에 의하여 처음 도입되었다. 2002년 경제학에 심리학적 연구방법을 적용하여 불확실한 상황에서 인간의 판단과 의사결정 연구에 공헌을 하여 노벨경제학상을 수상한 Daniel Kahneman이 Slovic P.와 Tversky, A.와 함께 불확실한 상황에서 인간의 의사결정에 큰 영향을 미치는 간편추론법(Heuristics)과 편향(Biases)에 대해서 다양한 실험적 증거들을 토대로 인지편향을 주장하였다. 그들은 인간이 복잡한 의사결정보다 경험에 근거한 그럴듯한 방법에 의존하는 경향이 강하다는 것을 증명하였다. 인지편향적 사고가 나타나는 이유는 우리가 정보를 처리함에 있어서 합리적인 방법보다 빠른 방법을 선호하는 선천적 성향 때문이다(Kahneman et al., 1982)<sup>9)</sup>. 또한 인간의 두뇌에서 처리할 수 있는 정보의 용량은 제한적이기 때문에 많은 정보를 한꺼번에 처리할 수 없으므로 의사결정에 필요한 소수의 정보만 선별적으로 처리하게 된다(Simon, 1955)<sup>10)</sup>. 인지편향적 문제해결은 빠르고 단순하기 때문에 의사결정에서 선호될 수 있다. 그와 반대인 느리지만 복잡한 문제를 해결할 수 있는 반성적인 사고는 과학적 문제해결을 촉진할 수 있고. 합리적 의사결정을 하는데 큰 도움을 준다. 그럼에도 불구하고 인지편향적 사고는 단순하여 인지부하가 크지 않기 때문에 빠른 추론이 가능하고, 정신적 활동을 줄여 줌으로 다양한 생물학적 이점을 가진다. 원시시대와 같이 복잡한 사고를 요구하지 않는 시대의 경우 인지편향적 사고는 큰 문제점이 없었으나, 복잡한 사고를 요구하는 현대 사회에서 인지편향은 다양한 문제점을 만들어 내고 있다.

Baron(2008)은<sup>11)</sup> 인지편향에서 나타난 오류들이 통일된 개념 없이

-

<sup>&</sup>lt;sup>9)</sup> Kahneman, D., Slovic, S. P., Slovic, P., & Tversky, A. (Eds.). (1982). Judgment under uncertainty: Heuristics and biases. Cambridge university press.

<sup>&</sup>lt;sup>10)</sup> Simon, H. A. (1955). A behavioral model of rational choice. The quarterly journal of economics, 69(1), 99–118.

<sup>&</sup>lt;sup>11)</sup> Baron, J. (2000). Thinking and deciding. Cambridge University Press.

다양한 경험적 발견과 편경에 관한 목록과 연구의 방법에 대한 서술에 그치고 있는 상황을 보고 다양한 경험적 발견과 편견의 분류를 시도하였다. 그는 이 분류가 완벽한 분류는 아니지만 다양한 연구의 시작점이 될 수 있을 것으로 생각하였다. 아래는 Baron(2008)의 인지편향의 분류표이다. 전문적인 지식이 부족하여 원문 그대로를 첨부하였다.

BIAS	NORMATIVE MODEL	EXPLANATION		
I. ATTENTION				
I. A. Availability, attention	to here and now, easy, and o	compatible		
errors in syllogisms	logic	limited search		
four-card problem	logic	limited search		
anchoring and under adjustment	right answer to the question asked	under adjustment		
availability in causes of death	right answer	availability		
fault tree effect	probability additivity	availability		
asymmetric dominance	independence of irrelevant alternatives	neglect of difficult judgment		
evaluability effect	invariance principle	neglect of difficult		
dynamic inconsistency	consistent discounting	attention to short-term		
preference reversal for gambles	invariance principle	response mode compatibility		
identifiable victim	utilitarianism	proportionality		
planning fallacy	regression to the mean	individuating information		
I. B. Heuristics based on in	nperfect correlations			
gambler's fallacy	independence of events	representativeness		
hindsight bias	right answer	availability		
outcome bias	right answer	availability		
information bias	value of information	information heuristic		
congruence bias	value of information	congruence heuristic		
status-quo bias	invariance principle	status-quo heuristic		
ambiguity effect	EU (expected-utility) theory (sure-thing principle)	missing information heuristic		
omission bias	EU or utilitarianism	do-no-harm heuristic		
punishment without deterrence	utilitarianism	reciprocity heuristic		
natural bias	utility theory	naturalness heuristic		
proportionality bias	EU theory (linear in p)	proportionality heuristic		
zero-risk bias	EU theory	proportionality heuristic		
extra cost effect	utility theory (only future consequences matter)	confusion of marginal and total cost		
	utility theory (future)	no-waste heuristic		

ex-ante equality	utilitarianism	utilitarianism equality		
voter's illusion	cause-effect	cause-correlation confusion		
diversification	utility theory	adaptation heuristic		
I. C. Focus on one attribute	e with unawareness of others			
neglect of priors	Bayes's theorem	representativeness		
nonregressiveness in prediction	regression to the mean	representativeness		
conjunction effect	logic and probability	representativeness		
illusion of control	contingency	attention to outcome		
prominence effect	invariance	importance heuristic		
neglect of ranges	multiattribute utility theory	importance heuristic		
single mindedness	multiattribute utility theory	limited attention		
failure to integrate	utility maximization	isolation		
fixed-pie assumption	multiattribute utility theory	failure to see tradeoffs		
parochialism effect	utilitarianism	self-interest illusion		
II. MOTIVATED BIAS – M	YSIDE BIAS AND WISHFU	IL THINKING		
inappropriate extreme confidence	calibration	myside bias in search, regression to the mean		
wishful thinking	independence of belief and value	effect of desire on belief		
selective exposure	fairness toward evidence	selective exposure		
biased assimilation	neutral evidence principle	biased assimilation		
polarization	neutral evidence principle	biased assimilation		
belief overkill	uncorrelated beliefs	myside bias		
illusory correlation	true correlation	biased assimilation		
primacy effect	order principle	biased assimilation		
distortion of fairness by self-interest	universalizability of morality	wishful thinking		
morality as self-interest illusion	self-other distinction	belief overkill		
III. PSYCHOPHYSICAL D	ISTORTIONS			
certainty effect	EU theory (linear probability)	diminishing sensitivity		
overweighting low probabilities	EU theory (linear probability)	diminishing sensitivity		
declining marginal disutility	increasing marginal disutility	diminishing sensitivity		
framing effect for gains and losses	invariance principle	diminishing sensitivity		
dynamic inconsistency	consistent discounting	diminishing sensitivity to		

[표 2 - 2] Baron의 인지 편향 분류

인지 오류 및 인지 편향을 통해 정보처리과정에서 일어날 가능성이 있는 문제를 살펴보았다. 디자인 리서치를 정보처리 과정으로 볼 수 있다면 인지 오류나 인지 편향과 같은 오류가 일어날 것이며, 오류로 인한 문제 또한 존재할 것이다.

#### 2.3. 정보처리 관점에서 디자인 리서치

#### 2.3.1. 정보처리 관점에서 디자인 리서치의 행위

앞서 정보처리 이론에서 나타난 요소는 크게 정보의 입력, 정보의 출력 그리고 정보의 처리로 나눌 수 있으며 정보의 처리과정에서 약호화와 인출이 나타났다. 정보처리 이론 자체만으로는 세부적 정보 처리 방법 혹은 인지활동을 분류하기에 무리가 있었으며 이는 디자인 분야의 선행 연구에 나타났다.

디자인의 정보처리의 관점 연구에서 나타난 요소 중 디자인의 콘셉트 생성 과정에서 일어나는 인지 작용은 연구간 용어의 차이는 존재하지만 연관성 찾기(association), 정보의 변형(transformation), 정보의 판단, 결과의 판단으로 나눌 수 있다.

'연관성 찾기', '정보의 변형'의 경우 3개의 선행 연구의 모델에서 공통적으로 나타났다. 정보의 판단의 경우 기능적 추론(functional inference), 질문(questioning), 문제 분석(problem analysis)으로 다양하게 표현되었다. 문제의 일부 혹은 전체를 나타냈지만 공통적으로 판단이 필요한 정보 이외다른 정보와 연관 없이 단독으로 판단이 일어나는 과정을 표현하고 있다. 결과의 판단은 결정(judgement/decision), 결과 분석(solution analysis), 가설

검정 혹은 한계 탐색(hypothesis testing & searching for limitations)으로 표현되었다. 이는 전체 목적 혹은 일부 필요조건 등과 같은 정보와 연관 지어 비교 혹은 판단이 필요한 경우를 나타냈다.

선행 연구와 정보처리이론에서 나타난 요소를 통해 정보처리의 관점에서 디자인 리서치에서 나타나는 요소를 아래 [표 2 - 3]과 같이 나눌 수 있다.

정보 처리의 요소	디자인 리서치의 요소		
정보의 입력	리서치를 통해 수집된 정보		
정보의 처리	수집된 정보의 선택, 사용, 변형 등의 정보 처리 과정		
정보의 출력	콘셉트 혹은 아이디어 형태의 정보 처리의 결과		

[표 2 - 3] 정보처리 관점에서 디자인 리서치의 요소

이중 입력된 정보와 출력된 정보는 직접적으로 나타나는 요소이며, 입력 정보와 출력 정보를 바탕으로 대력적으로 디자이너의 머릿속에서 어떻게 정보처리를 하였는지 알 수 있을 것으로 예상한다.

#### - 정보의 입력: 정보의 수집,

정보의 입력은 디자인 리서치에서 정보의 수집 단계로 나타난다. 디자인 리서치의 과정에서 필요한 정보가 정보처리를 위하여 입력되는 단계이다. 디자이너는 정보 수집을 위한 인터뷰, 문헌 조사, 이미지 조사를 통하여 디자인의 목적에 적합하다고 생각하는 정보를 일차적으로 수집하는 단계이다. 관찰의 과정에서 정보 수집이 이루어 지는 대상 그리고 수집의 방법에 대한 오류가 나타났다.

#### - 정보의 처리: 정보의 선택, 정보의 해석 및 분석, 정보의 조합

#### ● 정보의 선택

디자인 리서치의 과정에서 수집된 모든 정보가 사용되지는 않는다. 분석을 통해 적합하지 않거나, 수집된 정보의 일부만 사용하는 경우도 있으며, 여러 정보를 조합하여 새로운 정보를 생성하기도 한다. 정보의 선택 과정은 분석이 일어나기 이전 수집된 정보의 전체 혹은 일부, 단일 정보를 아니면 복합 정보를 분석할지 해석할지 결정하는 정보처리의 단계로 볼 수 있다.

관찰의 과정에서 정보 선택의 목적과 정보의 속성에 대한 오류가 나타났으며, 정보의 고립, 집중과 관련된 오류가 있었으나 이 경우에는 리서치의 방법에 대한 이해 부족으로 볼 수도 있다.

#### ● 정보의 분석 및 해석

디자인 리서치 과정 중 수집된 정보를 분석, 해석, 혹은 평가를 통해 디자인 목적에 적합성을 판단하고, 정보의 변형, 연관 등의 정보처리 방법을 통하여 디자인 목적에 적합한 디자인 요소를 파악하고 생성하는 단계로 볼 수 있다. 전체적 콘셉트가 나타나지는 않지만 부분적인 아이디어가 많이 생성되는 단계이다.

관찰의 과정에서 디자인 리서치의 목적이 변하거나, 바로 특이점을

찾으려 하는 정보의 속성, 복합 단일의 여부 등 정보의 요소에 적합하지 않은 방법을 이용하는 오류가 나타났다.

#### ● 정보의 조합

디자인 리서치 과정 중 수집 및 변형된 정보를 통해 디자인 목적에 가장 적합한 종합적인 콘셉트를 도출하기 위한 정보의 조합단계를 나타나는 정보 처리의 결과가 나타나기 시작하는 단계이다.

관찰의 과정에서 디자인 리서치의 목적의 변동이나 적합하지 않은 방법을 이용하여 정보를 조합하려 하는 오류가 나타났다.

#### - 정보의 출력: 리서치의 결과

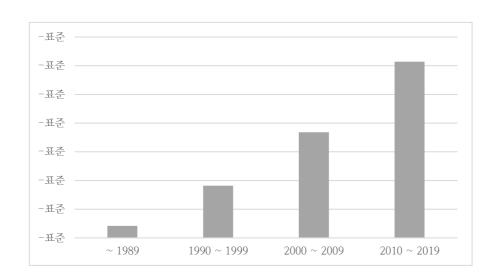
디자인 리서치를 통하여 나타나는 종합적 아이디어, 혹은 콘셉트의 형태를 나타낸다. 관찰의 단계에서 입력된 정보와 함께 정보처리의 방법을 추출하기 위해 사용되었지만 콘셉트나, 아이디어 자체의 뛰어난 정도를 평가하지는 않았으며 이후 연구에서도 비슷한 목적으로 사용될 것으로 예상한다.

#### 2.3.2. 정보처리 관점에서 디자인의 선행 연구

1990년대 이후 인지적 관점에서 디자인을 보려는 움직임이 시작되었다. 최웅은 이러한 연구 관점의 이동을 20세기 후반 인지심리학과 인지과학의

지식과 이론이 축적되면서 학제 간 지식 영역이 확장되는 결과로 볼 수 있다고 하였다. 12)

ScienceDirect (<u>www.sciencedirect.com</u>) 과 SpringerLink (<u>www.springerlink.com</u>)에서 "designer", 와 "cognitive"이 제목, 초록, 키워드에 포함되는 논문의 수를 10년 단위의 변화를 보면 다음과 같다.



[표 2 - 4] 디자이너의 인지적 관점 연구의 수 증가

SpringerLink의 검색 결과 중 학문 분야가 건축/디자인 (Architecture /Design)에 속하는 논문의 수를 ScienceDirect의 검색 결과는 학문이 아니라 학회별로 나누어져 있어, 학회별 논문의 제목을 바탕으로 디자인과 연관성을 판단하여 포함하였다.

참고한 연구를 바탕으로 인지적 관점에서 진행된 디자인 연구는 크게 디자이너의 행위를 분석하는 연구와, 인지적 관점에서 디자인 활동에 대한

23

 $<sup>^{12)}</sup>$  최웅. (2019). 디자이너의 콘셉트 표현 과정에서의 인지적 사고 특성 (Doctoral dissertation, 서울대학교 대학원).

모델을 만들고 디자인의 요소간 관계를 정의하려는 연구로 나눌 수 있었다.

- 인지적 관점에서 디자이너의 초기 탐색적 스케치 행위의 분석 및 해석에 대한 연구

디자인 사고를 인지적 관점에서 접근한 선구적인 연구는 Suwa, Purcell, & Gero(1998)<sup>13)</sup>의 연구들 예로 들 수 있다. 그들은 디자인 과정을 "디자이너가 디자인하는 동안 보고, 참여하고, 생각하고, 기억하는 것'을 탐색하는 인지 행위 지향적 접근을 강조하였다. 그들이 활용한 연구 방법으로는 건축가를 참여자로 하여 디자인 스케치 행위를 관찰하고 기록하여 녹화된 비디오를 다시 참여자에게 보여주는 회고적 프로토콜을 수행하였다. 프로토콜 분석을 토대로 디자이너가 다루는 정보의 세그먼트에 따라서 디자인 아래 같이 행위를 그림과 물리적(physical), 지각적(perceptual), 기능적(functional), 개념적(conceptual)의 네 가지 범주로 분류하였다.

<sup>&</sup>lt;sup>13)</sup> Suwa, M., Purcell, T., & Gero, J. (1998). Macroscopic analysis of design processes based on a scheme for coding designers' cognitive actions. Design studies, 19(4), 455–483.

Category	Names	Description	Examples
	D-action	Make depictions	Lines, circles, arrows, words
Physical	L-action	Look at previous depictions	-
	M-action	Other physical actions	Move a pen, move elements, gesture
		Attend to visual features of elements	Shapes, sizes, textures
Perceptual	P-action	Attend to spatial relations among elements	Proximity, alignment, intersection
		Organise or compare elements	Grouping, similarity, contrast
Functional	F-action	Explore the issues of interactions between artefacts and people/nature	Functions, circulation of people, views, lighting conditions
		Consider psychological reactions of people	Fascination, motivation, cheerfulness
	E-action	Make preferential and aesthetic evaluations	Like-dislike, good-bad, beautiful-ugly
Conceptual	G-action K-action	Set up goals Retrieve knowledge	-

[그림 2 - 5] Suwa, Purcell, & Gero의 연구에 이용된 디자인 행위의 카테고리

Suwa, Purcell, &Gero(1998)의 영향으로 이후 디자이너의 사고 패턴을 발견하기 위한 경험적 연구들이 본격적으로 수행되었다. 인지중심의 디자인 사고 연구의 탐색 방법으로는 디자인 행동 관찰, 구조화된 프로토콜 분석(동시/회고)이 적용되었다.

Table 9. Protocol coding scheme: "Design information", "Cognitive operations", and "Vocal expressions"

	ng(Code)	Description	Examples	
		Design information (Bouchard et al., 2008, 2009; TRENDS D	2.3, 2009)	
High level	Values (Hv)	These words represent final or behavioral values	Security, Well-being	
(H)	Semantic words (Hs)	Adjectives related to color, form, or texture, but also impressive words in the field of Kansei Engineering	Playful, Romantic, Aggressive	
	Analogy (Ha)	Objects in other sectors with features to integrate in the reference sector	Rabbit →Speed	
	Style (Hy)	Characterization of all levels together through a specific style	Edge Design, Classic	
Middle level	Sector name (Ms)	Object names describing one sector or sub sector being representative for expressing a particular trend	Sports	
(M)	Context (Mc)	User social context	Leisure with Family	
	Function (Mf)	Function, usage, component, operation	Modularity	
Low level (L)	Color (Lc)	Chromatic properties using qualitative or quantitative	Yellow, Light blue	
	Form (Lf)	Overall shape or component shape, size	Square, Wavy	
	Texture (Lt)	Patterns (abstract or figurative) and texture	Plastic, metallic	
Select	ive attention	Selectively concentrating on one aspect of outer/inner senses	had seen the mini- sports shoes o the bicycle wheel in the show window'.	
Select	ive attention			
Visuospatial attention		Interpretation of visual information, such as depict elements on sketches for arranging the spatial relations	In profile, the screen should be this side for little more user-	
		on sketches	side.	
Qu	estioning	An expression of inquiry about ideas and emerging issues not associating with one another	side.  Does it feel sportive? It is a little static; I think that we want to	
		An expression of inquiry about ideas and emerging issues	side.  Does it feel sportive? It is a little static; I think that we want to something trendy.  If I start by an iPod which has a hard angles to differentiate into	
As	estioning	An expression of inquiry about ideas and emerging issues not associating with one another  Grouping ideas, finding similarity/uniformity, and	side.  Does it feel sportive? It is a little static; I think that we want to something trendy.  If I start by an IPOd which has a hard angles to differentiate into two components, fine plastic and	
As	estioning sociation	An expression of inquiry about ideas and emerging issues not associating with one another  Grouping ideas, finding similarity/uniformity, and difference/contrast  Ideas are shifted to make interesting and useful entities	side.  Does it feel sportive? It is a little static; I think that we want to something trendy.  If I start by an IPod which has a hard angles to differentiate into two components, fine plastic and bright/clean color,  There is an automated vacuum cleaner, like a robot, which can	
As	estioning sociation sformation ent/Decision	An expression of inquiry about ideas and emerging issues not associating with one another  Grouping ideas, finding similarity/uniformity, and difference/contrast  Ideas are shifted to make interesting and useful entities such as new value and analogy  Make a judgment or evaluation on ideas according to the design brief, related to design information, or satisfaction	side.  Does it feel sportive? It is a little static; I think that we want to something trendy.  If I start by an iPod which has a hard angles to differentiate into two components, fine plastic and bright/clean color,  There is an automated vacuum cleaner, like a robot, which can move by itself.  I like/dislike this form.	
As: Tran Judgm	estioning sociation sformation ent/Decision	An expression of inquiry about ideas and emerging issues not associating with one another  Grouping ideas, finding similarity/uniformity, and difference/contrast  Ideas are shifted to make interesting and useful entities such as new value and analogy  Make a judgment or evaluation on ideas according to the design brief, related to design information, or satisfaction of designer	side.  Does it feel sportive? It is a little static; I think that we want to something trendy.  If I start by an iPod which has a hard angles to differentiate into two components, fine plastic and bright/clean color,  There is an automated vacuum cleaner, like a robot, which can move by itself.  I like/dislike this form.	
As: Tran Judgm	estioning sociation sformation ent/Decision	An expression of inquiry about ideas and emerging issues not associating with one another  Grouping ideas, finding similarity/uniformity, and difference/contrast  Ideas are shifted to make interesting and useful entities such as new value and analogy  Make a judgment or evaluation on ideas according to the design brief, related to design information, or satisfaction of designer  Vocal expressions (Reisenzein et al., 2000; Russell, 2003; Luc	side.  Does it feel sportive? It is a little static; I think that we want to something trendy.  If I start by an iPod which has a hard angles to differentiate into two components, fine plastic and bright/clean color,  There is an automated vacuum cleaner, like a robot, which can move by itself.  I like/dislike this form.  I like/dislike this form.	
As: Tran Judgm Ve know Surprise	estioning sociation sformation ent/Decision erbal ac-	An expression of inquiry about ideas and emerging issues not associating with one another  Grouping ideas, finding similarity/uniformity, and difference/contrast  Ideas are shifted to make interesting and useful entities such as new value and analogy  Make a judgment or evaluation on ideas according to the design brief, related to design information, or satisfaction of designer  Vocal expressions (Reisenzein et al., 2000; Russell, 2003; Luc Reflecting cognitive responses to the solution words  Uttering sounds or words when sth/sb gives a feeling of	Does it feel sportive? It is a little static; I think that we want to something trendy.  If I start by an iPod which has a hard angles to differentiate into two components, fine plastic and bright/clean color,  There is an automated vacuum cleaner, like a robot, which can move by itself.  I like/dislike this form.  Idden, 2008)  'aha', 'oh yes', 'see', 'ok', 'that's it'	

[그림 2 - 6] Kim, J.의 연구에 이용된 디자인 행위의 카테고리

Kim, J.(2011)<sup>14)</sup>의 초기 탐색적 스케치에 관한 연구에서도 구조화된

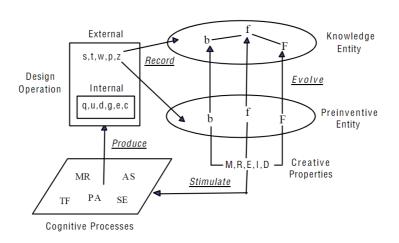
<sup>&</sup>lt;sup>14)</sup> Kim, J. (2011). *Modeling cognitive and affective processes of designers in the early stages of design: Mental categorization of information processing* (Doctoral dissertation).

프로토콜 분석을 이용한 모습을 볼 수 있다. Kim, J.의 경우 디자인 정보, 인지적 작용, 음성 표현의 분류를 가지고 프로토콜 분석을 진행한 것을 볼 수 있는데, 디자인에서 스케치의 인지적 행위와 감정적 행위를 함께 분석한대 차이가 보인다.

Kim, J.는 이를 통해 정보처리 이론을 바탕으로 디자이너의 초기 디자인 스케치 과정에서 인지적, 감정적 행위에 관한 모델을 도출하였다.

#### - 인지적 관점에서 디자인 행위를 모델화 연구

Benami & Jin (2002)는 Finke et al.(1992)의 Geneplore model을 디자인이론, 방법론 및 인지과학의 문헌을 바탕으로 디자인의 콘셉트 생성의 인지모델을 제시하였다.

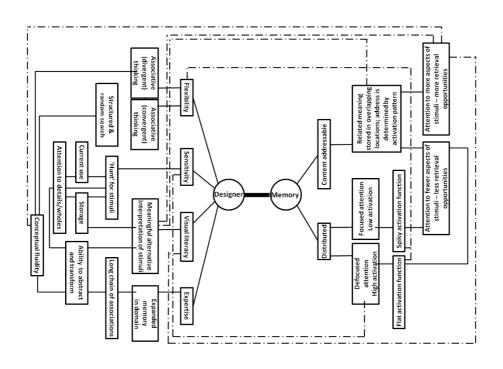


[그림 2 - 7] Benami & jin의 디자인 콘셉트 생성 인지 모델

Benami & Jin은 Geneplore model의 분류인 generative (생성) & exploratory (탐색)의 프로세스를 기반으로 디자인의 콘셉트 생성과정에서

사용되는 인지 활동, 내적 활동, 외적 디자인 활동으로 분류하여 모델로 표현하였다. 포함된 인지활동은 기억 인출(MR), 연관(AS), 변형(TF), 문제 분석/해석(PA), 해결책 분석/해석(SA)로 분류하였으며 내적 활동은 질문(q), 가정(u), 선언(d), 제안(g), 설명(e), 처리(c)로 분류하였다. 연구에 포함된 외적 디자인 활동은 스케치(s), 소리 내어 표현(t), 서술(w), 지적(p), 표현(s)로 분류하였다.

Goldshmidt(2010)은 디자인 행위와 기억을 연결하기 위해 디자이너, 메모리, 그리고 자극을 바탕으로 [그림 6]과 같은 모델을 도출하였다. 이모델은 기억의 구조와 활성화에 집중하여 디자인의 자극의 역할에 중점을 두었다. 이모델을 바탕으로 본다면 디자이너의 인지 활동은 유연성, 민감성, 시각적 해석 능력, 전문성의 분류를 이용하였다.



[그림 2 - 8] Goldshmidt의 DMS 모델

디자인의 인지적 관점의 연구에서 콘셉트의 형성 과정을 바탕으로 디자인 과정의 창의성이나 독창성에 관한 모델의 도출에 집중되는 모습이 보였고, 행위 분석은 디자인 콘셉트의 형성 과정에서 나타나는 스케치나 아이디어 도출이 어떠한 정보 처리 과정을 거쳐 일어나는지 알아보기 위한 연구에 치중하는 모습을 보였다.

디자인 행위에 대한 정보처리의 관점의 선행 연구는 많으나 콘셉트의 형성 혹은 콘셉트의 시각화 표현 방법에 집중되어 있는 경향이 있다. 좋은 콘셉트를 만들기 위한 이전 단계인 디자인 리서치를 위한 연구는 부족해 보인다. 정보처리 행위로서 디자인 과정에서 일어나는 오류에 대해 알아본다면 좋은 콘셉트를 만들기 위한 일환으로 디자인 리서치의 효율을 높이고 오류를 줄이는 방법을 찾는데 시작이 될 것으로 생각한다.

## 3. 문헌을 통해 디자인 리서치 대상의 탐색

본장에서는 디자인 리서치 과정을 관찰하기에 앞서 비교 대상 선정하고자 한다. 공신력 있는 문헌의 조사를 통해 일반적인 디자인 리서치 방법을 확인하고, 디자인 리서치의 과정에서 조사 가능한 디자인 리서치 대상을 알아보고자 한다. 여기서 디자인 리서치 대상 이란 사용자, 제품과 같이 관찰 혹은 조사되는 대상을 의미하며, 세부적으로 사용자의 특정 행동, 혹은 사용자의 특정 요소와 같이 분류 및 표기할 수 있다.

#### 3.1. 문헌 선정의 기준 및 문헌의 선정

다양한 디자인 리서치의 문헌 중 연구에 적합한 문헌을 찾기 위하여세가지 기준을 이용하였다. 첫째 문헌의 인용 횟수, 일정 이상의 인용 횟수를 가지고 있는 문헌은 실제 디자인 활동 혹은 연구에 자주 사용되는 문헌으로 볼 수 있으며 디자인 리서치를 잘 나타내고 있는 문헌으로 여길수 있다. 둘째 문헌의 출처, 문헌의 출처가 디자인 방법론 혹은 디자인리서치에 인지도가 높은 기관혹은 연구자인 경우, 해당 문헌이 이상적인리서치의 방법으로 받아들여질 가능성이 높아 이번 연구에 사용하기적합하다고 생각할 수 있다. 셋째 디자인 방법론을 가르치는 대학 교제로사용되는 문헌, 대학의 교제로 사용되는 문헌은 대학에서 직접 발행되는경우도 있으며, 디자인 과정에서 실제 사용되고 있는 리서치 방법일

가능성이 높아 일반적인 디자인 리서치 방법으로 볼 수 있다. 이런 기준으로 선정된 문헌과 선정의 이유는 아래 [표 3 - 1]과 같다

발행 년도	문헌 명	선정의 이유
2007	Double Diamond Design Process (DDDP) <sup>15)</sup>	인용 횟수, 발행 기관의 인지도
2012	101 Design Methods <sup>16)</sup>	인용 횟수, 교제로 사용된 문헌
2012	Universal Methods of Design <sup>17)</sup>	인용 횟수, 교제로 사용된 문헌
2014	Delft Design Guide <sup>18)</sup>	발행 기관의 인지도
2015	The field guide to Humans– Centered Design <sup>19)</sup>	발행 기관의 인지도

[표 3-1] 문헌 연구를 위해 선정된 문헌과 선정의 이유

#### 3.2. 문헌 별 디자인 리서치 대상

'Universal Methods of Design'의 경우 디자인 프로세스를 다루는 모델을 제시하지는 않았지만 5단계로 나누어 디자인 프로세스를 표현하였으며 해당 단계에 관련이 있는 디자인 방법을 숫자를 이용하여 표현하였다. 단계별 설명을 바탕으로 3번 단계에서 리서치의 결과가 나타나며 1, 2, 3번 단계를

<sup>&</sup>lt;sup>15)</sup> Council, D. (2007). Eleven lessons: Managing design in eleven global companies—desk research report. Design Council.

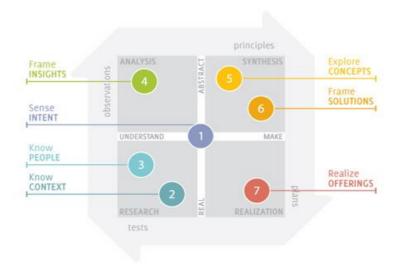
<sup>&</sup>lt;sup>16)</sup> Kumar, V. (2012). 101 design methods: A structured approach for driving innovation in your organization. John Wiley & Sons.

<sup>&</sup>lt;sup>17)</sup> Hanington, B., & Martin, B. (2012). Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. Rockport Publishers.

<sup>&</sup>lt;sup>18)</sup> Van Boeijen, A., Daalhuizen, J., van der Schoor, R., & Zijlstra, J. (2014). Delft design guide: Design strategies and methods.

<sup>&</sup>lt;sup>19)</sup> IDEO, D. K. (2015). The field guide to human-centered design. IDEO Canada.

포함하고 있는 모든 방법이 디자인 리서치에 해당된다. [그림 3 - 1]은 '101 Design Methods'에서 나타난 디자인 프로세스로 7가지의 프로세스 단계 중 4단계에서 디자인 리서치의 결론이 도출되는 것을 볼 수 있다. 이와 같이 각 문헌에 나타나는 분류 기준 및 디자인 프로세스를 바탕으로 디자인 리서치에 해당하는 방법을 분류할 수 있으며 디자인 리서치에 해당하는 방법만 이후 연구에 이용하고자 한다.



[그림 3 - 1] '101 Design Methods'의 디자인 프로세스 모델

#### 3.2.1. 디자인 리서치 대상 추출 방법

디자인 리서치 대상을 알아보기 위하여 연구의 범위에 해당하는 디자인 방법과 각각의 설명, 예시를 수집하였으며 이를 바탕으로 어떠한 대상에 대한 정보를 수집하는지, 혹은 분석을 위해 어떠한 대상의 정보가 필요한지 알아보았다. 필요한 경우 해당 방법의 설명을 바탕으로 자생법을 이용하여 디자인 리서치 대상을 추출하였다. 분류상 연구의 범위에 해당하는 방법 중 정보의 공유 방법 그리고 그룹 활동을 위한 방법은 조사의 대상보다 활동의 방법에 대한 설명으로 이루어져 있어 연구의 범위에 해당하지 않는 것으로 판단되어 제외하였다.

아래 [표 3 - 2]은 문헌의 내용을 바탕으로 엑셀을 이용하여 디자인 리서치의 대상을 추출하는 과정의 일부 예시이며, 연구에 이용된 모든 문헌의 표는 부록에 첨부되어 있다.

Universal M	Universal Methods of Design						
리셔치 방법	설명 요약	정보 수집(입력)	정보 처리(분석)	(퉏포)닏k 픾용	정보 처리 결과	리셔치 대상	
₩ 베스트	두 가지 유사한 디자인 중에 이느 쪽이 경례놓은 목표에 더 잘 부합하는지 통계적으로 비교하는 방법	- 비교할 제품의 정보 -디자인 목표	디자인 목표에 맞추어 비교함 제품 순위 분석		- 목표에 더 적합한 계품	제품 조사 / 유사 제품 조사 제품 조사 / 대상 업체 제품 조사 제품 조사 / 타 업체 제품 조사	
아레이오우 (AEIOU)	연구자가 정보를 처리하고 기록하여 해석하고자 할때 적용할 수 있는 활동, 환경, 성조각용, 사용자로 정이된 한류 체제	- 디자인 목표 -관을 내용 정보	- 확충, 확경, 작호각용, 사용, 사용차의 가증으로 요소 분류 - 요소간 관계 문식		- 관광 내용을 요소별로 공리하여 요소간 관계를 표시한 자료	사용자 조사 / 사용자 백등 조사 사용자 조사 / 사용 환경 조사 사용자 조사 / 기원· 사명 조사 사용과 조사 / 기행· 사명 조사 사용과 조사 / 지행·의의 관계 조수 사용과 조사 / 제품 / 가용 연필 조사 사용과 조사 / 제품 수용 액질 조사 사용과 조사 / 제품 수용 액질 조사	원동: 사람들이 택하는 행동, 단계 -원조과용: 사람 & 사람, 사람 & 사람 사이에 존재하는 요소 -사용자
권화도법 (Affinity Diagramming)	관골한 사실과 고찰을 구체화하고 의미 있게 분류하는 방법 (사람, 일, 문제의 본질 등)	- 관찰의 내용 경보	- 관람의 주제 분류 -관람에서 나타난 문제 분류 -관람에서 나타난 필요 사항 분류 -관람을 통해 얻은 통월 분류		- 주제에 관련 있는 영향 <u>요소.</u> 구성 <u>요소</u> 를 담은 표	사용자 조사 / 사용자 환경 조사 사용과 조사 / 사용자가 명들이 하는 점 제품 조사 / 사용성 조사 / 사용에서 일이나는 한계원	미막의 연구는 관을 기록을 통해 각 사람의 시사점을 생각해 보고, 임간는 문제원의 우차식을 기측으로 기름등을 분득, 사람, 11들이 및 그들이 것고 있는 문제의 본점 바약, 수원에 다음 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등
사물 분석 (Artifact Analysis)	사람의 제값, 미약, 상호작용의 목사용, 체계적으로 조사하여 사람이 가진 물리의, 사회적, 문학적 때학을 이해	- 제품, 사물에 대한 정보 -경쟁 제품,사물에 대한 정보	- 제품/사람이 제로 분석 -제품/사람이 미타 분석 -제품/사람이 리타 분석 -제품/사람이 사용 환경 분석 -경쟁 제품/사람이 분석		- 사용의 공리격, 소화격, 문화격 백막의 이해	제품 조수 / 수용 제로 조수 제품 조수 / 조형 분석 제품 조수 / 가능 조수 제품 조수 / 유도 평종 조수 수용과 조수 / 유운 평종 조수 사용과 조수 / 제품 수용 환경 조수 제품 조수 / 경쟁 제품 조수 전	제료: 제절 구성, 내구성, 많은 때한, 제기 가능성 미탁: 외형의 주관적 평가, 사물의 독경, 연대, 시대, 시간, 강소의 연시적 조소, 신호관성의 미적 요소, 경경적 평가 신호자용: 사물이 직접하는 기능적, 행동적 특성 사물이 보관, 전시, 운반되는 강소
자동 원격 연구 (Automated Remote Research)	행사이트 사용 실패에 과한 통계 자료를 수집하고, 이를 바탕으로 사용성을 효과적으로 향성시킬 수 있는 방법, 통계적 테이터를 모으는 방법	- 해당 웹사이트의 사용 통계자료	- 참가자가 수행하는 과제, 참리는 시간, 알이나는 문제, 일반적인 사용 방법 분류	- 분류 자료의 종합을 통하여 사용차가 왜 특정 방식으로 사용을 하는지 분석		4용자 조사 / 서울 방법 조사 / 일반적인 /수 방법 - 특정 회교를 수행하수 있: 사용자 조사 / 사용 방법 조사 / 일반적인 /수 방법 -의료를 하는데 걸리는 시간 사용자 조사 / 사용 방법 조사 / 독특한 수용 방법의료한 문제가 발생하는가, 소사 - 사용의 목적 조수 / 독특한 수송 방법의료한 문제가 발생하는가,	독장 가설을 수행할 수 있는가, 가장 일반적인 방점은? 가지를 하는 및 장막 시간 -이대한 문제가 발생하는가, 이디시?
행동 지도 Gehavioral Mapping)	위치를 기반으로 사람들의 행동을 - 특징 공간의 시반 반참하고, 이를 주석이 담힌 및 움직임 정보 기도나 도반, 동영상, 시간차 사진 - 등정 공간의 정보 환경 등을 통해 체제적으로 - 사람들의 기본 정 문서화하는 방법	- 특정 공간의 사람들이 행동 및 움직임 정보 -특정 공간의 정보 -사람들의 기본 정보		- 맹동 움직임 기본 정보의 조합을 통해서 관찰하는 사람을 이해한다		사용자 조사 / 사용자 행동 조사 사용자 조사 / 사용자 취행 조사 사용자 조사 / 사용자 동선 조사 사용자 조사 / 사용자 기본 사형 조사 (나이, 성병, 동맹이부 등)	시반의 성방, 음식임, 행동 등을 간잘 사람의 대략적 선행대, 성발, 문자 작은 다른이와 함께 하는지, 무엇을 하는지, 한강소에 미무른 시간, 이동에 걸린 시간, 주변 완경
바디스토밍 (Bodystorming)	역활놀이와 모의 실험을 결합. 제로운 아이디어 창출, 사용자에 대하 고간 속효전 피르트타이	- 관십 있는 사용자 행동 -행동을 보안할 프로토타입	- 직접 사용자 행동/역할을 연기			사용자 조사 / 사용 방법 조사 사용자 조사 / 사용 환경 조사	그냥 음설만 나(0용원-

[표 3 - 2] 문헌의 리서치 방법 분석을 통해 리서치의 대상 추출 예시

#### 3.2.2. 문헌 별 추출된 디자인 리서치 대상

설정된 방법을 통해 총5개의 문헌을 통해 183개의 디자인 리서치 대상이 추출되었다. 문헌 별로 도출된 디자인 리서치의 대상을 나열하면 다음과 같다.

Design Council / Eleven lessons: managing design in eleven global brands (DDDP)

문헌의 리서치 대상 및 방법	lessons: managing design in ele 설명	조사의 대상 분석
1.Market Research	기업의 자체 시장, 사용자 조사를 통해 도출한 인사이트. 기업의 연구 집단에서 진행하는 주요소비자에 대한 정기적 정보나 데이터	시장 조사 사용자 조사 주요 소비자 조사 기업, 브랜드에 대한 소비자 이미지 경쟁 기업 조사 기업 판매량 조사 기업간 판매량 비교 소비자 만족도 조사"
1.1 Future` Trends	트렌드 정보를 바탕으로 현재, 과거 유형을 파악. 다양한 분야의 유행에 영향 요소 파악. 이를 통한 미래 유행 예측	다양한 분야의 과거 트렌드 파악 다양한 분야의 현재 트렌드 파악 미래 트렌드의 예측 다양한 분야의 영향 요소 파악
1.1.1.Consumer Behaviour	소비자 행동을 통해 소비자가 불편하다고 생각하는 부분, 필요로 하는 부분의 파악	소비자 조사 사용자 제품 사용 현황 조사 제품 사용에 있어 꼭 있어야 하는 요소 파악
1.1.2 New Modes of Communication	신기술을 바탕으로 접목 방법의 탐색	신기술 조사 신기술 적용 가능성 조사
1.1.3 New service needs based on social, economic, environmental needs	사회, 경제, 환경 현황을 바탕으로 미래 가능성 탐색	경제적 트렌드 및 필요성 파악 사회적 트렌드 및 필요성 파악 환경적 트렌드 및 필요성 파악
2. User Research	사용자의 니즈 파악 및 경험 탐색	
2.1 How users are accessing current products and services	다양한 방법으로 기존 사용자 현황 정보 수집 및 이를 바탕으로 만족도, 및 소비자 트렌드 파악, 사용 시나리오 분석을 통한 가능성 탐색	기존 사용자 조사 기존 사용자 제품/서비스 사용 현황 조사 사용상 문제 조사
2.2 Areas for improvements or innovation	기존 사용자 조사와 기존 제품 혹은 서비스 정보를 바탕으로 기존 제품 및 서비스의 발전/혁신 가능성 탐색	제품 사용에 있어 불편하다고 생각하는 요소 파악 기업별 생산 제품 조사
2.3 Opportunities for new product/service	사용자 조사를 통해 나타난 니즈를 위한 새로운 제품 및	사용자 조사를 통한 제품의 발전 가능성 조사

	서비스의 탐색	사용자 조사를 통한 새로운 제품/서비스 가능성 조사
3. Project Development	제품에 사용되는 기술, 재료 정보, 제품의 문류 시스템, 출시에 관련된 정보, 기업의 브랜드 이미지 정보, 제품 관련 정책/규정을 바탕으로 아이디어 탐색	제품 생산에 사용되는 기술 조사 제품 생산에 사용되는 재료 조사 제품의 물류 시스템 조사 브랜드 조사 제품 생산과 관련된 정책, 규정 사항 조사

[표 3 - 3] DDDP에 나타난 리서치 대상 및 방법의 분석 과정

Double Diamond Design Process 에서는 총 24개의 디자인 리서치대상이 나타났으며, 크게 시장 조사와 사용자 조사의 분류가 나타났다. 해당문헌은 다양한 리서치의 방법을 나타내기보다 디자인 프로세스를 설명하기위한 일환으로 각 단계에서 일어날 수 있는 디자인 행위 혹은 방법을 일부설명하였으며, 실제 디자인 프로젝트 혹은 업체의 사례를 통하여 디자인프로세스를 설명하였다. 다양한 예시를 포함하고 있어 나타나는 디자인리서치의 방법과 예시를 이용하여 디자인 리서치 대상을 추출하였다. 정보의 관리 방법 혹은 디자인팀의 선정 등 조사의 방법에 해당하지 않는부분은 리서치 대상 추출에서 제외하고 진행하였다. 아래 [표 3 – 4]는 해당문헌에서 나타난 디자인 리서치 대상만 따로 표기한 표이다.

#### Double Diamond Design Process

경제적 트렌드 및 필요성 파악	사용자 조사를 통한 제품의 발전 가능성 조사
기업별 생산 제품 조사	사회적 트렌드 및 필요성 파악
기존 사용자 이용 현황 조사	시장 조사
기존 사용자 조사	신기술 적용 가능성 조사

다양한 분야의 과거 트렌드 파악	신기술 조사
다양한 분야의 유행 영향 요소 파악	제품 사용에 있어 꼭 있어야 하는 요소 파악
다양한 분야의 현재 트렌드 파악	제품 사용에 있어 불편한 요소 파악
미래 트렌드의 예측	제품 생산과 관련된 정책, 규정 사항 조사
브랜드 조사	제품 생산에 사용되는 기술 조사
사용상 문제 조사	제품 생산에 사용되는 재료 조사
사용자 정보 조사	제품의 물류 시스템 조사
사용자 조사를 통한 새로운 제품/서비스 가능성 조사	환경적 트렌드 및 필요성 파악

[표 3 - 4] DDDP에서 추출된 디자인 리서치의 대상

# Vijay Kumar(IIT) / 101 Design Methods

리서치 방법	방법 설명	조사의 대상 분석
Sense Intent		
Buzz reports	대중 매체등을 통해, 대중의 관심, 소문 등 수집	기술 트렌드 문화 트렌드 정치 트렌드 경제 트렌드
Popular Media Scan	유명 미디어 등 다양한 매체를 통해 관 련 정보 수집	문화 트렌드
Key Facts	프로젝트의 목적에 대한 주요 사실, 통계 등의 객관적 자료 수집	현황 조사 주요 사실 조사 주요 통계 자료 조사
Innovation Sourcebook	프로젝트의 주제, 목적과 연관있는 성공 사례등의 정보 수집	성공 사례 조사 성공 사례의 요소 조사 성공 사례의 장/단점 조사
Trends Expert Interview	전문가, 트렌드 기관 등을 통한 트렌드 정보 수집	전문 기관의 트렌드 조사 전문가의 트렌드 조사
Keyword Bibliometrics	다양한 소스를 통해 프로젝트 주제, 목적 과 관련 있는 키워드 탐색	연관 키워드 조사
Ten Types of Innovation Framework	목표 시장의 상황 분석을 통해 현황 파악 및 새로운 키워드 도출	업체 현상황 조사 업체 재무 조사 업체 문류 조사 제품 서비스 조하 제품 성능 조사 제품의 시스템 조사
Trends Matrix	시간에 따른 트렌드 변화 조사	트렌드 분석 과거 트렌드 현재 트렌드 미래 트렌드
Convergence Map	트렌드 및 사례 정보의 종합을 통해 영 향 요소 탐색	시장 영향 요소 조사

Initial Opportunity Map	전문가, 기업, 제품 등 산업 참가자의 위 치를 통해 잠재적 기회 공간에 대한 조 사	기업의 현 위치 조사 중심 제품, 서비스 조사
Offering-Activity- Culture Map	제품/서비스와 관련있는 활동, 문화적 요 소의 리스트 탐색	소비자의 제품 관련 활동 조사 소비자의 제품 관련 문화 조사
Know Context		
Eras Map	관심 분야에 발생한 사건을 시간과 프로 젝트의 주요 속성을 바탕으로 변화를 알 아본다	주요 사건 조사 영향 요소 조사 영향 요소의 변화 조사
Innovation Evolution Map	관심 분야의 주요 제품, 사건의 시대별 정리, 분야의 변화를 알아본다.	주요 사건 조사 분야의 주요 제품 조사
Financial Profile	대상 업체의 재무 조사	재무 조사
Analogous Models	사용자의 행동, 기업의 구조 및 프로세스 를 바탕으로 주제 관련 모델 알아본다	연관 모델 조사 기업 구조 조사 기업 프로세스 조사 제품 사용과 관련 행동 조사
Competitors- Complementors Map	시장내 경쟁자 및 보완자 조망도 형성	경쟁자 조사 보완자 조사
Industry Diagnostics	경쟁업체, 공급자, 잠재적 경쟁업체, 소비자, 대체 제품 분석등을 통한 가능성 탐색	공급자 조사 잠재적 진입자 조사 경쟁자 조사 대체재 조사 업체 정책 조사 업체 절차 조사
SWOT analysis	조직의 강점, 약점, 가능성, 위협 요소의 분석	제품/서비스 조사 업체의 현황 조사 보유 기술 조사 보유 재원 조사 고읍 체계 조사
Know People		
Five Human Factors	물리적, 신체적, 사푀적, 문화적, 감정적 등 다양한 사용자 경험 조사	사용자 경험 조사 신체적 요소 인지적 요소 사회적 요소 문화적 요소 감정적 요소

[표 3 - 5] 101 Design Methods에 나타난 리서치 방법의 분석 과정

101 Design Methods에서는 총 44개의 디자인 리서치 대상을 추출할 수 있었다. 크게 시장 조사, 제품 조사, 사용자 조사의 분류가 나타났다. 해당 문헌은 디자인 프로세스를 7단계로 나누어 다양한 방법을 설명하였으며, 예시로 실제 진행된 사례를 포함하고 있는 경우가 많았다. 아래 [표 3 -6]는 해당 문헌에서 나타난 디자인 리서치의 대상만 따로 표기한 표이다.

#### 101 Design Methods

대중의 관심 소문에 대한 조사	소비자의 제품 관련 문화 조사
트렌드 조사	시대별 주요 사건 조사
기술 트렌드	직/간접적으로 연관된 행동 조사
문화 트렌드	직/간접적으로 연관된 모델 조사
정치 트렌드	연관 기관, 기업, 조직 조사
경제 트렌드	경쟁자 조사
문화 트렌드	보완자 조사
유명 미디어, 뉴스 매체 조사	기관, 기업, 조직의 현 상황 조사
주요 사실 파악	공급자 조사
성공적 제품 사례 조사	잠재적 진입자 조사
트렌드 전문가를 통한 트렌드 조사	대체재 조사
주요 통계 자료 조사	기업의 정책 조사
연관 키워드 조사	공급체계 조사
연관 기관, 기업 조사	보유한 기술 조사
기업 재무 조사	사용자 경험 조사
기업 출시 제품 조사	신체적 요소
제품의 성능 조사	인지적 요소
제품의 시스템 조사	사회적 요소
제품의 서비스 조사	문화적 요소
시간의 변화에 따른 트렌드 조사	감정적 요소
시장 영향 요소 조사	사용자의 사용 방법 조사
기업의 현 위치 조사	사용자의 가치관 조사
기업의 중심 제품/사업 조사	사용 환경 조사
소비자의 제품 관련 활동 조사	

[표 3 - 6] 101 Design Methods에서 추출된 디자인 리서치의 대상

# B. Janington, B.Martin / Universal Methods of Design

리서치 방법	방법 설명	조사의 대상 분석
AEIOU	활동, 환경, 상호작용, 사물, 사용자의 기준으로 요소 분류 및 요소간 관계 분석	사용자 행동 조사 사용 환경 조사 사용자 기본 사항 조사 제품과 사용자의 관계 조사 사용자 취향 조사 제품 기능 조사 제품 사용 방법 조사 사용 제품의 종류 조사
Affinity Diagramming	관찰을 통해 나타난 내용을 바탕으로 주제와 관련 있는 영향 요소, 구성 요 소를 분류	사용자 환경 조사 사용자가 힘들어 하는 점 사용에서 일어나는 문제점
Artifact Analysis	제품 혹은 사물의 정보 분석을 통해 물리적, 사회적, 문화적 맥락 이해	제품 사용 재료 조사 제품조형 분석 제품 기능 조사 제품 유도 행동 조사 사용 행동 조사 사용 환경 조사 제품 사용 환경 조사 경쟁 제품 조사
Behavioral Mapping	특정 공간에서 사람들의 행동 및 움직임에 관한 정보와 그들의 기본 정보를 바탕으로 관찰대상을 분석	사용자 행동 조사 사용자 취향 조사 사용자 동선 조사
Bodystorming	역할 놀이 형식의 모의 실험을 바탕으로 사용자 행동을 분석	제품 사용 방법 조사 제품 사용 환경 조사
Business Origami	사용자, 사물, 환경 사이의 상호작용과 과정에서 나타나는 가치를 바탕으로 주제에 적합한 시스템 모형 도출	제품/시스템과의 상호작용 조사 제품/시스템의 가치 조사
Card Sorting	이미지, 텍스트의 분류를 통하여 사용 자가 목적을 이루는 과정을 관찰, 제 품/서비스의 활용 방법 이해정도 분석	제품/시스템 사용 방법 조사 제품/시스템 사용 중 오류 조사 제품/시스템 사용 방법의 이해 정도 조사
Case Studies	하나의 사건이나 사례의 심층적 분석 을 통해 상항을 이해	사용자 사례 조사 제품 사례 조사 선택의 이유 조사
Cognitive Mapping	상황이나 문제에 대한 요소 및 관계 분석을 통해 도식화 및 시각적인 자료 형성 및 이해	의사 결정 구조 조사 생각의 구조 조사
Cognitive Walkthrough	시스템, 인터페이스 등에 대한 가장 적합한 순서, 배치, 사용방법에 대한 조사	사용 순서 조사 사용중 이질감 조사
Collage	이미지, 텍스트등을 통해 참가자의 생각, 느낌, 욕구 삶의 다양한 양승을 간접적으로 표현한 정보를 수집	사용자의 생각 조사 사용자의 취향 조사 이미지에 대한 느낌 조사
Competitive Testing	경쟁 제품/서비스와 비교를 통해 평가	경쟁 제품 조사 경쟁 제품 사용성 조사 경쟁사 출시 제품, 세비스 조사
Contextual Inquiry	관찰이나 인터뷰등을 통하여 사용자의 의사소통의 흐름, 작업 순서, 사용한	의사 소통의 방법, 과정 작업의 순서

	타 사물 작업 문화와 물리적 환경의 효과와 영향에 대한 이해	사용하는 사물, 도구 제품의 사용에서 오는 문화 제품 사용의 물리적 환경
Critical Incident Technique	제품 사용에 있어 문제, 오류등이 일 어나는 상황, 순간 분석을 통해 최적 화 방법 탐색	이상적인 사용 방법 조사
Cultural Probes	사용자의 문화, 기호, 신념등에 대한 정보를 통해 다양한 관점에서 참가자 이해	사용자 문화 조사 사용자 신념 조사
Customer Experience Audit	사용자가 일사 속에서 제품/서비스의 사용 방법 관찰을 통해, 제품/서비스 의 오류, 문제점 등 다양한 현실 조사	제품 사용에 있어 사회적 현실 조사 제품 사용에 있어 환경적 현실 조사 제품 사용에 있어 경제적 현실 조사
Desirability Testing	아이디어의 호감도 테스트를 통하여 사용자에게 적합한 아이디어 도출	사용자 제품 사용 품질 제품 외관 (조형)평가 구입 동기 조사
Diary Studies	일기장이나 일지의 형식을 이용하여 사람의 일상 속에서 일어나는 일과 그 에 대한 생각을 조사	사용자 일상 조사
Elito Method	관찰, 판단, 가치, 콘셉트와 스케치, 주요 메타포 를 바탕으로 정보 분류	사용 메타포 조사
Exploratoryy Research	사용자나 제품에 관한 연구를 할때 공 감대 형성을 통해 지식 시반을 구축하 는 방법, 디자이너가 익숙하지 않은 분야를 다루는 경우에 유용	사용자 일상 조사 사용 패턴 조사
Image Boards	사진, 그림 혹은 브랜드 이미지 등을 이용해 콜라주를 제작함으로써, 디자 인에서 의도하는 미학, 스타일, 사용자 집단, 컨텍스트, 사용자 집단을 나타낼 수 있는 이미지 등에 관한 내용을 바 탕으로 디자인 방향 탐색	선호 조형 조사 사용자 의상 조사
Personal Inventories	디자이너가 참가자의 관점에서 각 물건이 삶에서 차지하는 의미를 살펴보고 이해하며 디자인을 위한 영감과 통찰을 얻는 방법	일상 사용 물건 조사
Stakeholder Maps	디자인 프로젝트에 관련된 주요 인물들을 시각적으로 구성하여 나타낸 것으로, 사용자 중심 연구와 디자인 개발을 위한 토대를 마련해준다.	일반적 관계자 조사 특수 역할 관계자 조사

[표 3 - 7] Universal Methods of Design에 나타난 리서치 방법의 분석 과정

Universal Methods of Design에서는 총 51개의 디자인 리서치 대상이 나타났으며 크게 사용자 조사, 시장 조사, 제품 조사의 분류가 나타났다. 해당 문헌은 다양한 디자인 방법을 다루고 있으며 5단계의 디자인 프로세스

분류를 통해 각 방법이 사용될 수 있는 단계를 표기하였다. 다수의 방법이 복수의 단계에서 사용될 수 있다고 표기되어 있다. 디자인 리서치에 해당하는 단계에서 사용될 수 있다고 표기된 방법을 모두 디자인 리서치 대상 추출을 위해 이용하였다.

타 문헌에 비하여 상대적으로 정보의 분석 방법이 많았으며 이에 따라 정보의 분석 방법을 토대로 사용되는 정보를 유추하여 디자인 리서치의 대상을 추출한 비중이 가장 높았다. 아래 [표 3 - 8]는 해당 문헌에서 나타난 디자인 리서치 대상만 따로 표기한 표이다.

#### Universal Methods of Design

유사 제품 조사	제품 사용방법의 이해 정도 조사
대상 기업의 제품 조사	사용자의 의사 결정 구조 조사
타 기업의 제품 조사	사용자의 생각의 구조 조사
사용자 행동 조사	사용의 순서 조사
제품 사용 환경 조사	사용자의 욕구 조사
사용자 기본 사항 조사	제품에 대한 사용자의 생각/느낌 조사
사용자와 제품의 관계 조사	경쟁 제품의 사용성 조사
사용자 취향 조사	경쟁 기업의 재무 조사
제품의 기능 조사	경쟁 기업의 출시 제품 조사
제품 사용 방법 조사	의사 소통의 방법 조사
사용하는 제품의 종류 조사	사용하는 사물/도구 조사
사용자의 환경 조사	제품 사용에 존재하는 문화 조사
사용자가 힘들어하는 점 조사	제품의 이상적 사용 방법 조사
사용과정에서 일어나는 문제점 조사	사용자의 현실 조사
제품에 사용된 재료 조사	사회적 관점
제품의 조형 조사	환경적 관점
제품의 기능 조사	경제적 현실
제품 사용 환경 조사	제품의 대한 사용자 평가 조사
경쟁 제품 조사	사용 품질

일반적인 사용 방법 조사	조형 평가
독특한 사용 방법 조사	제품의 구입동기 조사
사용의 목적 조사	사용자 일상 조사
사용자 취향 조사	제품의 조형에 사용된 메타포 조사
사용자 동선 조사	제품 사용 패턴 조사
제품에 대한 사용자 반응 조사	선호 조형 조사
제품과 사용자의 상호작용 조사	사용자의 의상을 통한 선호 조형 조사
제품 사용 중 일어나는 오류 조사	

[표 3 - 8] Universal Methods of Design에서 추출된 디자인 리서치 대상

# TU Delft / Delft Design Guide

리서치 방법	방법 설명	조사의 대상 분석
creating a design goal		
		대상 기업 현황 조사
strategy wheel	프로젝트 진행 업체의 현황 파악, 생산하는 제품, 재무 상황, 기술적 노하우, 개발 능력(인력), 마케팅 능력, 경영 조직 및 인력	개발 능력 경영 조직 및 인력 기술적 노하우 마캐팅 능력 생산제품 재무 전문가 노하우
trends analysis	트렌드 분석, 소비자 선호도 트렌드, 경제 트렌드, 정치, 정책 트렌드, 기술적 트렌드, 사회적 트렌드, 환경적 트렌드, 인구 통계학적 트렌드	트렌드 조사 신문, 잡지 등 트렌드 매채 조사 유명 미디어, 뉴스 매체 조사 경제적 트렌드 기술적 트렌드 사회적 트렌드 인구 통계학적 트렌드 정치, 정책 트렌드 환경적 트렌드
cradle to cradle	기존 제품 주기 파악, 제품 주기의 환경적 영향 파악	제품 주기 조사
production	샌산 과정	물류 과정 조사
transportantion	문류 과정	사용 과정 조사
use	사용 과정	생산 과정 조사
disposal	폐기 과정	폐기 과정 조사

ecodesign checklist	제품이나 아이디어에서 일어날 수 있는 환경적 문제를 예상하여 문제 요소 파악 및 개선 사능 방향 파악	제품 주기의 환경적 이슈 조사 환경적 트렌드 조사
MET matrix	생산, 사용, 폐기의 축과 재료, 에너지, 유독성 축을 기누으로 제품 주기의 환경적 요소의 분류및 분석	제품에 사용되는 연료, 에너지 조사 제품에 유독성이 있는 부분 조사
collage techniques	사용자와 제품의 다양한 시각 자료 수집, 사용자의 시각적 선호도, 라이프스타일, 제품군의 시각적 요소 등을 분석	사용자의 생활 환경 조사 사용자의 시각적 선호도 조사 사용자 라이프 스타일 조사 사용자가 생각하는 제품의 전형적 이미지 조사 제품에 사용된 재료 조사
image / mood board	형태, 색, 비례등 다양한 조형 요소를 바탕으로 분석을 통해 시각적 자료 수집	제품의 형태 조사 제품의 색 조사 제품의 비례 조사 동일 제품군의 유사 특징 조사
creating product ideas and concepts		
function analysis	제품에 사용될 기능을 바탕으로 제품의 주요 기능, 제품의 보조 기능, 기능의 사용 순서등을 알아본다.	사용자의 행동 조사 제품의 보조 기능 조사 제품의 주요 기능 조사
Storyboard	사용 방법의 실험을 통해, 제품과 사용자간 인터랙션을 알아본다	제품의 인터랙션 조사

[표 3 - 9] Delft Design Guide에 나타난 리서치 방법의 분석 과정

Delft Design Guide에서는 총 35개의 디자인 리서치의 대상이 추출되었으며. 크게 시장 조사, 제품 조사, 사용자 조사의 분류가 나타났다. 타 문헌에 비에 사용자 조사의 비율이 상대적으로 적게 나타났다. 발행기관 TU Delft의 성격과 Industrial Design Engineering의 공학적 배경의디자인 학과에서 나타나는 성향이 아닌가 생각한다. 아래 [표 3 - 10]는 해당 문헌에서 나타난 디자인 리서치의 대상만 표기한 표이다.

## TU Delft / Delft Design Guide

10 Dent / Dent Design Guide	
대상 업체, 기업 현황 조사	제품 주기의 환경적 영향 파악
개발 능력	제품에 사용된 재료 조사
경영 조직 및 인력	제품에 유독성이 있는 부분 조사
기술적 노하우	제품에 필요한 에너지 조사
마캐팅 능력	제품의 보조 기능 조사
생산제품	제품의 비례 조사
재무	제품의 색 조사
전문가 노하우	제품의 인터랙션 조사
동일 제품군의 유사 특징 조사	제품의 주요 기능 조사
사용자 라이프 스타일 조사	제품의 형태 조사
사용자가 생각하는 제품의 전형적 이미지 조사	트렌드 조사
사용자의 생활 환경 조사	경제 트렌드
사용자의 시각적 선호도 조사	기술적 트렌드
사용자의 행동 조사	사회적 트렌드
신문, 잡지 등 트렌드 매체 조사	인구 통계학적 트렌드
제품 주기 조사	정치, 정책 트렌드
물류 과정	환경적 트렌드
사용 과정	
생산 과정	
패기 과정	

[표 3 - 10] Delft Design Guide에서 추출된 디자인 리서치의 대상

## IDEO / The Field Guide to Human-Centered Design

리서치 방법	방법 설명	조사의 대상 분석
Inspiration		
Frame Your Design Challenge	해결하고자 하는 문제는 무엇인지, 문제의 세부 사항에는 무엇이 있는지 문제 해결에 제약사항은 어떤것이 있는지 등 머릿속 정보를 바탕으로 해결하고자 하는 문제에 대한 정보를 서술	제품 제약 사항 시장 제약 사항 사용자 제약 사항 사용자 현황
Create a Project Plan	디자인 계획과 사용할것으로 예상되는 프 로세스를 바탕으로 시간, 예산 계획 만들	대상 업체 재무 사항 제품의 출시 일정

		7]	
			사용자 기본 사항 조사
Recr	uiting Tools	사용자의 기본 사항, 디자인 문제를 바탕 으로 적합한 사용자 유형 선정	나이 성별 민족 사회적 계층 (etc)
Seco Rese	ndary arch	대중 매체를 바탕으로 디자인 문제에 관련 정보 수집, 디자인 문제와 관련 있는 혁신적 발전 사항, 디자인 문제와 관련 있는 디자인 결과물 조사	사회적 트렌드 기술적 트렌드 사용자 행동 트렌드 유사 사례 조사
Inter	view	사용자의 개인적인 사항을 통해, 대상의 사고방식, 마음가짐, 행동, 습관, 라이프 스타일 등 다양한 요소 파악	사용자 사고 방식 조사 사용자 행동 조사 사용자 라이프 스타일 조사 사용자 습관 조사
Grou	ıp Interview	개인이 아닌 그룹의 가치 파악	사용자 그룹의 가치 조사
Defi Aud	ne Your	디자인 문제와 관련 있는 대상을 연관 관 계 및 연관 정도에 따라 분류	직접적 연관 대상 조사 간접적 연관 대상 조사 연관 그룹 조사 그룹의 여놘 관계 조사
Extr Mair	emes and	사용정도에 따라 사용자를 분류 및 조사	주 사용자 조사 익스트림 사용자 조사
Imm	ersion	디자인 대상의 삶에 직접 들어가 조사	현장 조사
Caro	l Sort	단어나 이미지 등을 이용한 사용자 선호 도, 중요도 및 관심 정보 조사	가치관 조사 영향 요소 조사
Resc	urce Flow	관찰 대상의 자원 흐름을 바탕으로 정보 수집	사용자 자원 현황 조사 사용자 자원 흐름 조사
Ideation			
Busii canv	ness model as	핵심 관계자, 활동, 자원 가치, 소비자의 접근 방법, 목포, 제품의 가격등 다양한 요소를 통한 비즈니스 모델 구축	관계자 조사 업체 중심 사업 조사 업체 자원 조사 업체와 소비자 관계 조사 선호 소비자 조사 판매 방식 조사 생산 단가 조사

[표 3 - 11] The field guide to Human-Centered Design에 나타난 리서치 방법의 분석 과정

The field guide to Human-Centered Design에서는 총 29개의 디자인 리서치 대상이 나타났으며 사용자 조사, 시장 조사, 제품 조사의 분류가 나타났다. 사용자 중심의 디자인을 지향하는 기관에서 발행한 문헌으로, 제목에서 나타나듯 사용자 조사에 해당하는 디자인 리서치의 대상 비중이

높았다. 아래 [표 3 - 12]은 해당 문헌에서 나타난 디자인 리서치의 대상만 표기한 표이다.

The field guide to Human-Centered Design

	8
제품 제약 사항 조사	사용자 그룹의 가치관 조사
사용자 현황 조사	직접 연관 사용자 조사
사용자 제약 사항 조사	간접 연관 사용자 조사
사용자 기본 사항 조사	사용 정도에 따른 사용자 분류 조사
대상 기업 재무 사항 조사	익스트림 사용자 조사
대상 기업 출시 제품 조사	간접적 연관 제품 조사
제품 출시 일정 조사	사용자 가치관 조사
트렌드 조사	소비자 선호 조형 조사
기술적 트렌드	소비자 자원 상황 조사
문화적 트렌드	기관, 기업의 중심 사업 영역 조사
사용자 행동 트렌드	기관, 기업과 소비자 관계 조사
유사 제품 사례 조사	기관, 기업의 선호 소비자 조사
사용자 행동 조사	판매 방식 조사
사용자 라이프 스타일 조사	제품 생산 단가 조사
사용자 습관 조사	기관, 기업의 재무 조사

[표 3 - 12] The field guide to Human-Centered Design에서 추출된 디자인 리서치의 대상

종합적으로 총 5개의 문헌을 바탕으로 반복되는 디자인 리서치 대상을 포함하여 총 183개의 디자인 리서치의 대상을 도출하였다. 동일한 리서치대상이 반복되는 경우 그리고 나타난 디자인 리서치 대상의 레벨이다르다는 점 때문에 그대로 종합하여 사용하기에는 적절하지 않은 것으로 판단되어 리서치 대상의 종합과정을 통하여 문헌에서 나타난 디자인 리서치대상을 구조화하여 사용하고자 한다.

#### 3.3. 디자인 리서치 대상의 종합

문헌을 통해 디자인 리서치의 대상을 추출하는 과정에서 비교의 기준으로 사용하기 위해 추출된 디자인 리서치의 대상을 중속관계, 리서치의 깊이에 따라 분류하여 디자인 리서치의 대상을 구조화해야 할 것으로 판단하였다. 이에 각 문헌에서 추출된 디자인 리서치의 대상으로하나의 표에 수집하여 1차 대상 분류를 하였다. 이과정에서 나타난 분류는 트렌드, 기업, 시장, 사용자, 제품, 공통사항으로 나타났으며 2차로 대상을세부 분류하였다. 2차 분류의 과정에서 하나의 분류에 동일한 리서치 대상이 존재하는 경우 제외하였지만 타 분류간 동일한 리서치 대상이 존재하는 경우에는 다양한 디자인 리서치 대상을 추출하는 것이 목적임으로유지하였다. 아래 [그림 3 - 2]은 각 문헌에서 수집한 대상 중 시장 조사에 해동하는 대상의 일부를 통하여 종합의 과정을 나타냈으며 전체 과정을나타내는 그림은 부록에 첨부하였다.

			시장 광종			기업 관계 조사		시장 조사 기업 자체에 대한 조사 (대상/타기업)	기업) -	
		DDDP	시장 조사		101 D. M.	연관 기관, 기업, 조직 조사			관계사조사	
	개발 등의	101 D. M.	시장 영향 요소 조사		101 D. M.	경쟁자 조사				경쟁사조사
	경영 조직 및 인력				101 D. M.	보완자 조사				공급자조사
	기술적 노하우				101 D. M.	공급자 조사				대체재조사
	마개팅능력		출시 제품 조사		101 D. M.	잠재적 진입자 조사				보완자 조사
	생산제품	DDDP	브랜드 조사		101 D. M.	대체재 조사				잠깨적 진입자 조사
	пŀ	U.M.D	경쟁 기업의 출시 제품 조사						기업 현황 조사	
	전문가 노하우	DDDP, 101 D. M.	기업별 생산 제품 조사							개발 하면
101 D. M. 기업 재무 조사		IDEO, U.M.D	매상 기업 출시 제품 조사			소비자 관계 조사				관심 분야 조사
연관 기관, 기업 조사		IDEO	제품 출시 일정 조사		IDEO	기관, 기업과 소비자 관계 조사				기술적 노하우
101 D. M. 기업의 현 위치 조사		U.M.D	타 기업의 제품 조사		IDEO	기관, 기업의 선호 소비자 조사				기업 정책 조사
101 D. M. 기업의 중심 제품/사업 조사										마개팅 능력
101 D. M. 연관 기관, 기업, 조직 조사										보유 기술 조사
경쟁자 조사			판매 방식			시장 트렌드				시장 위치 조사
101 D. M. 보완자 조사		DDDP, TU Delft	제품의 물류 시스템 조사		DDDP	다양한 분야의 과거 트렌드 파악				재무 조사
101 D. M. 대상 기관,기업, 조직의 현상황 조사		IDEO	판매 방식 조사		DDDP	다양한 분야의 유행 영향 요소 파악				전문가 노하우
101 D. M. 공급자 조사		101 D. M.	공급체계 조사		рорь	다양한 분야의 현재 트렌드 파악				조직 및 연락
101 D. M. 잠재적 진입자 조사					DDDP	미래 트랜드의 여류				중심 사업 조사
대체재 조사					101 D. M.	시간의 변화에 따른 트랜드 조사				진출 분야 조사
101 D. M. 기업의 정책 조사			제품군 조사		TU Delft	신문, 잡지 등 트렌드 매체 조사				추구 가치 조사
101 D. M. 보유한 기술 조사		TU Delft	동일 제품군의 유사 특징 조사		101 D. M., TU Delft	유명 미디어, 뉴스 매체 조사		출시 제품에 대한 조사		
대상 기업 재무 사항 조사					101 D. M.	트랜드 전문가를 통한 트랜드 조사			브랜드 조사	
기관, 기업의 중심 사업 영역 조사					DDDP, TU Delft, 101 D. M.	트랜드 조사	경제 트랜드			기업별 브랜드 조사
기관, 기업과 소비자 관계 조사			경쟁 제품 조사		TU Delft	트랜드 조사	사회적 트렌드			제품별 브랜드 조사
기관, 기업의 선호 소비자 조사		U.M.D	경쟁 제품의 사용성 조사		TU Delft, 101 D. M.	트랜드 조사	정치, 정책 트렌드			비앤디 선호도 조사
기관, 기업의 재무 조사		O.M.D	경쟁 제품 조사		TU Delft	트렌드 조사	환경적 트렌드		기업별 제품/서비스 조사	
경쟁 기업의 재무 조사										대상 기업 출시 제품 조사
			1 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1							제품 출시 일정 조사
128 2124		41-0-11	그리 의하는 사수	1100						무기업함시 설명소식
스타 다 다		Ti Delft 101 D M	대한 기업 단한 12시	70 N N N N N N N N N N N N N N N N N N N				1 × 次門		나 세환, 시민은 문자
i k		10 Delli, 101 D. M.	100	THE RES				사용된 다리에 취득 등사	1 1 1 1 1 1	
12 × 44		# Delf	日本コロ監察末歩	기수지 도착이						선당 수비한 공사
기어병 설사 제품 조사		TI Delft	그는 그의 학화 조사	日本日本日						スト田政会が
TI Deft 등의 전문가의 유수 등의 조수		TI Delft	그는 그리고 한 사수	2000年						マートコート
101 D M 212 株人 返根 不及		TII Delft IDEO	교상 기업 현황 자사	마마					中国のマル	
101 D. M. Hundan A.A.		Til Delft	그는 기의 학환 자수	전라가 수약하						世間 日は 不人
101 D M 人际 公路 日本 不太		M C 101	기업의 전철 자사							中国の数分か
대상 기업 축시 제품 조사		101 D. M.	기업이 합의 기자						파매 반신 조사	- H 0 H - H
中国時代本は		200	10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 1						112 00 00 00	
교육 양 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기		IDEO 101 D M	기관 기업이 재무 조사						시장 학교 다입 가수	
대상 기업의 제품 조사		IDEO: 101 D. M.	기관 기업의 중심 사업 명명 조사					트레드 조사		
타기업의 제품 조사		UMD	경쟁 기업의 재무 조사						경제 트렌드 조사	
경쟁 기업의 출시 제품 조사									정치, 정책 트렌드 조사	
경쟁 제품의 사용성 조사									환경 트렌드 조사	
경쟁 제품 조사									사회적 트랜드 조사	
제품의 구입동기 조사									트랜드 매체 조사	
									트랜드 하빠 자 사	
										과거 트렌드 조사
										미래 트랜디 자사
										현재 트렌드 조사
									트랜드 영향 요소 조사	

[그림 3 - 2] 문헌에서 추출한 디자인 리서치 대상 분류 및 종합 과정의 예시

최종적으로 구조화된 리서치 대상의 첫번째 레벨은 사용자 조사, 시장 조사, 제품 조사로 이루어져 있으며, 각각의 구조화된 리서치 대상을 그림과 함께 세부적으로 분석하고자 한다.

	사용자 정보 조사	사용자 기본 사항 조사	나이       성별       민족       사회계층
		사용자 제약 사항 조사	 인지적 물리적
		사용자 관련 모델 조사	
		_	
		라이프 스타일 조사	-       일상 습관 조사       일상 행동 조사       일상 동선 조사       생활 환경 조사       사용하는 사물, 도구 조사       사용하는 제품 조사 (연관)       -
사용자 조사	사용자 일상 조사	사용자 현황 조사	경제적 현실 사회적 현실 환경적 현실 힘들어하는 점
		사용자의 생각 구조 조사	- 사용자(그룹) 가치관 조사 의사 결정의 구조 조사 의사 소통의 방법 조사 의사 소통의 과정 조사 신념 조사
		_	
	사용자 구분 조사	연관 정도에 따른 구분	- 간접적 연관 대상 조사 그룹간 관계 조사 직접 연관 대상 조사
		사용 정도에 따른 구분	- 기존 사용자 조사 비 사용자 조사 익스트림 사용자 조사
	제품에 대한	_	
	사용자 조사 (대상/타 제품)	사용 방법 조사	ー 독특한 사용 방법 조사
		ΓO	

		사용 동선 조사
		사용 목적 조사
		사용 순서 조사
		사용 환경 조사
		사용 흐름 조사
		사용 현황 조사
		사용상 문제 조사
		사용시 습관 조사
		사용시 일어나는 오류 조사
		사용중 제약 사항 조사
		일반적인 사용 방법 조사
		제품 사용방법의 이해 정도
		조사
		제품 사용시 추가적 행동 조사
		제품 사용시 행동 습관 조사
		사용 방법의 이해 정도 조사
		_
		선호 기능 조사
	사용자 취향 조사	선호 조형 조사
		선호 브랜드 조사
		필수 기능 조사
		_
		사용 품질
	제품에 대한 평가 조사	조형 평가
		적정 가격 조사
		구입 동기 조사
		제품 사용과정에서 힘든점 조사
		_
		감정적 요소 조사
		경제적 요소 조사
		문화적 요소 조사
	제품에 대한 경험 조사	사회적 요소 조사
		인지적 요소 조사
		환경적 관점 조사
		소비자의 제품 관련 활동 조사
		제품과 사용자의 상호작용 조사
	_	
	문화 트렌드 조사	
	사용자 행동 트렌드 조사	
	사회 트렌드 조사	
트렌드 조사	인구 통계학적 트렌드 조사	
	트렌드 영향 요소 조사	
		_
	시간의 변화에 따른 트렌드	과거 트렌드 조사
	조사	미래 트렌드 조사
		현재 트렌드 조사

[표 3 - 13] 사용자 조사에 해당되는 디자인 리서치 대상의 분류

위 [표 3 - 13]은 사용자 조사에 포함된 리서치 대상을 나타내고 있으며 세부적으로 '사용자 정보 조사', '사용자 일상 조사', '사용자 구분 조사', '제품에 대한 사용자 조사', '트렌드 조사' 총 5개의 2단계 분류가 나타났다. '사용자 정보 조사', '사용자 구분 조사'는 사용자의 기본사항 및 사용자 분류를 위한 리서치 대상으로 구성되어 있다. '사용자 일상 조사'는 목적으로 하는 제품과 직접적으로 연관되지 않는 제품을 포함하여 사용자의 관찰에 집중되어 있는 리서치 대상으로 구성되어 있다. '제품에 대한 사용자 조사'은 분류의 명칭과 같이 제품에 대한 사용자 평가로 구성되어 있으며, 조사의 과정에서 제품 보다 사용자의 행동이나 평가에 집중되어 있다.

		<del>-</del>	
			_
			경쟁사 조사
	ची-ची से.	관계사 조사	공급자 조사
		원계자 조사	대체재 조사
			보완자 조사
			잠재적 진입자 조사
	-		_
			개발 능력
	기업 자체에 대한		관심 분야 조사
	조사		기술적 노하우
	(대상/타 기업)		기업 정책 조사
			마캐팅 능력
시장		기업 현황 조사	보유 기술 조사
조사			시장 위치 조사
			재무 조사
			전문가 노하우
			조직 및 인력
			중심 사업 조사
			진출 분야 조사
			추구 가치 조사
		_	
			_
	출시 제품에 대한	uale a d	기업별 브랜드 조사
	조사	브랜드 조사	제품별 브랜드 조사
			브랜드 선호도 조사
		기업별 제품/서비스 조사	_

		대상 기업 출시 제품 조사			
		제품 출시 일정 조사			
		타 기업 출시 제품 조사			
		주 제품, 서비스 조사			
	_				
제품의 판매에 대 한 조사		_			
		선호 소비자 조사			
	소비자 관계 조사	주 소비자 조사			
		소비자 관계 조사			
		_			
	판매량 조사	판매 변화 조사			
		판매 유형 조사			
	판매 방식 조사				
	시장 영향 요소 조사				
	시장 관련 모델 조사				
	_				
	경제 트렌드 조사				
트렌드 조사	정치, 정책 트렌드 조사				
	환경 트렌드 조사				
	사회적 트렌드 조사				
	트렌드 매체 조사				
	드레트 호린 크게	_			
		과거 트렌드 조사			
	트렌드 흐름 조사	미래 트렌드 조사			
		현재 트렌드 조사			

[표 3 - 14] 시장 조사에 해당되는 디자인 리서치 대상의 분류

위 [표 3 - 14]은 시장 조사에 포함된 리서치 대상을 나타내고 있으며, 시장 조사는 기본적으로 경영학의 마케팅 조사와 유사하며 세부적으로 '기업 자체에 대한 조사', '출시 제품에 대한 조사', '제품의 판매에 대한 조사', '트렌드 조사' 총 4개의 2단계 분류로 구성되었다. '기업 자체에 대한 조사'와 '출시 제품에 대한 조사'는 프로젝트의 주체 자체에 대한 조사와 주체의 기존 제품이나 서비스에 대한 리서치 대상으로 이루어져 있다. '제품의 판매에 대한 조사'는 판매 현황 및 방법에 대한 리서치 대상으로 이루어져 있다.

		_										
			_									
		문류 과정 조사	공급체계 조사									
		사용 과정 조사	08 11 11 2 1									
		사용 취용 고개										
			_									
	제품 주기 조사		생산 단가 조사									
		생산 과정 조사	사용되는 기술 조사									
			사용되는 재료 조사									
			정책, 규정 사항 조사									
		폐기 과정 조사										
		환경 문제 조사										
	제품 자체 조사		_									
			보조 기능 조사									
			제품 시스템 조사									
		레트 레노 크게	주 기능 조사									
		제품 기능 조사	제품 기능의 기술적 문제 조사									
			제품의 인터랙션 조사									
			제품에 필요한 에너지 조사									
			제품의 성능 조사									
			제품의 경공 조사									
			<del>-</del>									
			사용 메타포 조사									
			사용 재료 조사									
			사용 재질 조사									
제품		제품 조형 조사	인터페이스 조형 조사									
조사			연관 이미지 조사									
- '			연관된 자연 조형 조사									
			연관된 자연 현상 조사									
			제품의 전형적 이미지 조사									
			제품의 형태 조사									
			제품의 색 조사									
			제품의 비례 조사									
		제품 분류 조사										
		제품 관련 모델 조사										
	게 합 한 보고 보기 											
			_									
	제품 사례 조사 -		A-1 A 2 7 1									
		성공 사례 조사	영향 요소 조사									
			장접 조사									
			단점 조사									
		유사 사례 조사										
			_									
			간접 연관 제품 조사									
		연관 제품 조사	직접 연관 제품 조사									
			제품 연관 서비스 조사									
		에서 사스 레드 레드 크게	세곱 한한 사람은 호사									
		대신 사용 가능한 제품 조사										
		제품 관련 주요 사건 조사										
	제품 사용성 조사		_									
	제로 지오요 코시	이상적인 사용 방법 조사	제품 사용 방법 조사									
			제품 사용 패턴 조사									

	제품 사용 환경 조사			
오류 조사	_			
	사용자로 인한 오류 조사			
	외부 영향으로 인한 오류 조사			
	제품으로 인한 오류 조사			
인터페이스 조사	_			
	인터렉션 조사			
	메뉴의 구조 조사			
	메뉴의 조작 방법 조사			
제약 사항 조사	_			
	제품의 보관상 문제 조사			
	제품의 사용상 문제 조사			
<del>_</del>				
기술 트렌드				
문화 트렌드				
환경적 트렌드				
정치, 정책적 트렌드 조사				
	_			
트렌드 흐름 조사	과거 트렌드 조사			
	미래 트렌드 조사			
	현재 트렌드 조사			
	인터페이스 조사 제약 사항 조사 — 기술 트렌드 문화 트렌드 환경적 트렌드 정치, 정책적 트렌드 조사			

[표 3 - 15] 제품 조사에 해당되는 디자인 리서치 대상의 분류

위 [표 3 - 15]은 제품 조사에 포함된 리서치 대상을 나타내고 있으며, 세부적으로 '제품 주기 조사', '제품 자체 조사', 제품 사례 조사', '제품 사용성 조사', '트렌드 조사' 총 5 개의 2 단계 분류로 구성되어 있다. '제품 주기 조사', '제품 자체 조사'와 같이 제품에 대한 조사로만 이루어진 리서치 대상 분류가 이루어져 있으며, '제품 사례 조사'와 같이 디자인 프로젝트의 목적과 연관이 있는 사례를 수집하는 리서치 대상 분류가 이루어져 있다. '제품 사용성 조사'의 경우 사용자가 제품을 사용하는 상황에 관한 리서치 대상으로 이루어져 있으며, 제품에 집중되어 있는 대상이 분류되어 있다.

디자인 리서치 대상의 구조화를 통해 실제 디자인 리서치의 관찰과 비교가 가능 할 것을 예상되는 기준을 도출하였다. 문헌을 통해 도출한 결과여서 디자인 리서치의 전반을 걸쳐 관련된 모든 리서치 대상을 포함하고 있어 이를 바로 비교의 기준으로 사용하기에는 적절하지 않을 수 있다. 기반연구를 통해 디자인 리서치가 디자인의 목적에 따라 선택적으로 진행될 수도 있으며, 시간의 흐름에 민감하지 않은 자료의 경우 이전에 조사를 통해 얻은 결과를 이용할 수도 있다. 관찰하고자 하는 상황에 따라 비교에 적합한 방법으로 변형하거나, 선택하여 비교할 필요가 있어 보이며 이후 디자인 리서치의 관찰을 설계하는 과정에서 함께 적합한 비교 기준으로 변형하여 사용할 필요가 있다고 판단된다.

# 4. 초심자의 디자인 리서치 과정 중 발생되는 문제의 탐색

본 장에서는 학생 두 명의 졸업 작품을 위한 디자인 리서치 과정의 관찰, 분석을 통해, 디자인 리서치 과정 중 발생하는 문제를 알아보고자한다. 먼저 문헌 연구를 통해 도출한 디자인 리서치 대상인 [표 3 - 12], [표 3 - 13], [표 3 - 14]와 두 학생이 조사한 것으로 나타난 디자인 리서치대상을 비교하고자한다. 다음으로, 두 학생의 디자인 리서치를 통해 도출한결과와, 결과에 이르기까지의 과정을 바탕으로 사용된 인지 활동을확인하고자한다.

#### 4.1. 관찰 대상 및 관찰 방법

본 절에서는 디자인 리서치 과정을 관찰하기 위해 관찰의 대상, 관찰의 방법을 선정하고 그에 따른 관찰을 진행하고자 한다.

#### 4.1.1. 관찰의 대상

본 연구의 관찰 대상을 선정하는데 있어 크게 두가지 사항을 고려하였다. 디자인 리서치의 초심자로 볼 수 있는가의 여부와 관찰의 과정에서 연구를 위한 자료 수집의 용이성이다.

관찰 대상은 공업 디자인을 전공하는 4학년 학생으로, 대상의 졸업

작품의 디자인 리서치 과정을 선정하였다. 관찰 대상을 학생으로 선정 한이유는 디자인 정규교육을 마무리하는 단계에 있으며, 디자인 리서치에 관한 경험은 적으나 학부 과정에서 디자인 리서치 교육을 받았기에 초심자로 볼 수 있다고 판단하였고, 디자인 전공의 졸업 작품은 4년간 디자인 교육을 집약하여 나타나는 결과물로 볼 수 있어 타 수업의 과제에 비하여 디자인 리서치 과정이 진행되는 기간이 길고, 이에 따라 연구를 위해 사용할 수 있는 충분한 자료를 얻을 수 있을 것이라 기대 할 수 있었으며, 관찰 대상자의 동의를 얻는 다면 자료를 수집하는데 제약 사항이 없을 것이라 판단하였다.

현업에 있는 디자이너의 경우, 경력에 따라 초심자를 구분하여 대상으로 선정할 수 있는 반면, 오랜 기간 지속적인 디자인 리서치 과정을 관찰하기에는 접근성과 자료 수집에 문제가 많을 것으로 예상되었다. 예를 들어 디자인 리서치 과정이 현업에서 진행 중에 있는 프로젝트인 경우 자료 공개가 불가능한 상황이 있을 수 있으며, 현재 진행되고 있는 프로젝트가 아니더라도 사용되는 자료가 이전에 진행된 프로젝트의 일부라면 자료의 공유가 어려울 수 있다고 판단하였기 때문이다.

#### 4.1.2. 관찰의 방법

인간의 내적 사고 과정을 관찰하기 위해 가장 널리 활용되는 연구 방법은 프로토콜 분석으로, 디자인 과제 중 또는 과제를 완료한 이후의 인지 과정에 대한 구두 보고의 해석을 통해 이루어진다. 프로토콜 분석의 장점에 대해서는 많은 의견이 있지만, 이 분석법은 대다수의 연구자들이 디자이너의 내적 활동을 관찰하기 위해 사용하는 방법 중 하나이다.

프로토콜 분석에서 이용되는 관찰의 방법은 관찰하고자 하는 상황이 수행되는 도중에 실행하게 하는가, 관찰하고자 하는 상황이 끝난 이후 수행하는가에 따라 동시적(in vivo) 프로토콜, 사후(in vitro) 프로토콜로 구분할 수 있다(Chiu and Shu, 2010)<sup>20)</sup>.

동시적 프로토콜은 참여자에게 특정한 과제를 주고 행위 중 머릿속에 떠오르는 생각을 즉각적으로 언어 보고하게 하는 방법으로, 행위자의사고의 변화 과정과 환경의 변화에 대한 즉각적인 반응을 관찰하기에유용한 방법이다. 예를 들어 디자이너를 피험자로 설정하여 특정 과제나사용자의 요구사항을 제시하고 이를 해결하기 위한 아이디어를 발산하는 과정이나 스케치로 표현하는 과정을 관찰하고 그 의도 및 생각을보고하도록 할 수 있다. 그러나 동시적 프로토콜 분석은 적용되기 어려운상황이 존재하고 의도적인 구두 보고가 자연스러운 생각의 흐름을 방해한다는 비판적 입장이 있다(Creswell, 2003)<sup>21)</sup>. Lloyd et al.(1995)<sup>22)</sup> 은동시적 프로토콜 방법인 생각하고 말하기 과정이 행위자의 의도 및디자인에 관한 모든 정보를 이끌어내는 것에 의문을 제기하면서, 동시프로토콜에서 지각과 통찰력과 같은 디자이너 사고의 측면이 상실되는

-

<sup>&</sup>lt;sup>20)</sup> Chiu, I., & Shu, L. H. (2010, January). Potential limitations of verbal protocols in design experiments. In *International Design Engineering Technical Conferences and Computers and Information in Engineering Conference* (Vol. 44137, pp. 287–296).

<sup>&</sup>lt;sup>21)</sup> Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches.* Sage publications.

<sup>&</sup>lt;sup>22)</sup> Lloyd, P., Lawson, B., & Scott, P. (1995). Can concurrent verbalization reveal design cognition?. *Design Studies*, *16*(2), 237–259.

한계를 주장했다. 이러한 부작용을 감소시키기 위해 활용되는 사후 프로토콜(retrospective protocol)은 실험 참여자들에게 과제를 수행하게 하고 모든 과제가 끝난 시점에 수행하는 방법이다. 참여자가 경험을 끝마친시점에서 회고적으로 생각이나 느낌, 행위의 과정을 인터뷰하여 역으로 추적하는 방법이다. 또한 참여자가 "왜 그렇게 행동하였는가?"를 사후에 스스로에게 반문하게 함으로써 행위의 본질적 의미를 밝히는 데 도움이 될수 있다(Creswell, 2003). 그러나 사후 프로토콜은 행위와 보고의 시간차이가 발생할 수 있다는 문제점이 있다. 학생의 졸업 작품의 디자인리서치 과정이 2 ~ 3시간의 실험 형식으로 끝나는 것이 아니기에, 본연구에서는 사후 인터뷰를 진행하는 것이 적합하다고 판단하였다.

Jiang, H., & Yen, C. (2009)<sup>23)</sup> 의 디자인 프로토콜 연구의 고찰에 따르면 프로토콜 연구는 상당히 많은 시간이 소요되는 연구 방법이며 분석 시간과, 관찰의 시간 비율이 적개는 10:1 에서 많게는 1000:1이 형성된다고 한다.

-

<sup>&</sup>lt;sup>23)</sup> Hao, J., & Ching-Chiuan, Y. (2009). Protocol Analysis in Design Research: A review. In *Rigor and Relevance in Design: IASDR 2009 Conference*.

Total	23	20	7	6	1	4	2	0	4	2	3	1	73
NA	2	5	1	-	_	1	1	_	1	2	1	_	14
241 &	3	-	-	-	1	-	1	-	1	-	-	1	5
211~240	1	3	-	-	1	_	-	-	-	-	-	-	5
181~210	1	-	I	-	-	-	-	-	ı	-	I	-	1
151~180	2	-	-	-	-	-	-	-	ı	-	-	-	2
121~150	_	2	2	_	_	_	_	_	_	_	_	_	4
91~120	3	1	2	_	_	_	_	_	_	_	1	_	7
61~90	5	2	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	7
31~60	2	7	2	3	-	2	1	-	1	-	-	-	18
< 30	4	0	0	3	0	1	_	-	1	-	1	_	10
Duration (mins) Sample Size	-	4~ 6	6~ 9	10~ 12	13~ 15	16~ 18	19~ 21	22~ 24	25~ 27	28~ 30	31 ~	NA	Total

[표 4-1] 프로토콜 분석을 이용한 연구의 샘플 크기와 관찰 시간의 행렬

절대적이지는 않지만 Jiang, H., & Yen, C. (2009)의 프로토콜 분석을 이용한 디자인 연구의 고찰에서 나타난 관찰 대상 수 대비 관찰 시간의 행렬 표에 따르면 1~3 명의 관찰 대상을 기준으로 각 관찰 대상에게 61~90분 사이의 인터뷰 시간을 소요한 것이 가장 많은 분포를 보였으며, 4~6명의 관찰 대상의 경우 31~60분 사이의 인터뷰 시간을 소요한 것으로 나타났다. L. Hay et al. (2017)<sup>24)</sup> 의 프로토콜 분석을 이용한 디자인 연구고찰에 따르면 관찰 대상의 평균은 6명으로 적게는 1명에서 많게는 16명의 관찰 대상을 바탕으로 연구가 진행 되었다. 위 두 리뷰를 기준으로 단순히 계산한다면 총 관찰 시간은 평균 360분으로, 관찰과 분석을 위해 가장 적절한 관찰 시간으로 예상된다.

<sup>24)</sup> Hay, L., Duffy, A. H., McTeague, C., Pidgeon, L. M., Vuletic, T., & Grealy, M. (2017). A systematic review of protocol studies on conceptual design cognition: Design as search and exploration. Design Science, 3.

61

졸업 작품은 일 년 동안 진행되는 과정이며 그 중 디자인 리서치를 통하여 컨셉을 도출하는 과정은 한 학기 동안 진행된다. 졸업 작품의 특성상 실험의 형식으로 관찰하기에는 어려움이 많은 이유로, 지속적인 사후 관찰을 통해 디자인 리서치 과정 중 사용하는 정보와 정보를 활용하는 인지 활동을 관찰하고자 한다.

졸업 작품을 위해 주 1회 수업이 진행되며, 일주일간의 진행 사항에 대한 발표 및 코멘트가 함께 진행된다. 1주에 한 번 진행되는 졸업 작품수업의 직후가 발표 및 코멘트를 위한 준비가 필요하여 일주일간 진행된 사항이 가장 잘 정리되어 있을 것으로 판단되며, 이에 졸업 작품 수업 직후 1주일 간의 리서치 사항에 대한 사후 인터뷰를 통하여 졸업 작품의 디자인리서치 과정의 평가가 일어나는 콘셉트 평가까지의 과정을 관찰하고자 한다.

## 4.1.3. 관찰의 방법 설정 및 실행

졸업작품을 진행하는 대학교 4학년 학생 2명을 초기 디자인 목적이 설정되고 디자인 리서치가 시작되는 시점부터 중간 평가를 통해 콘셉트를 평가하는 과정을 관찰하였다. 주 1회 졸업 작품의 수업 직후, 1주일간의디자인 리서치에 관한 인터뷰를 총 6주간, 기간은 3 월 20일부터 4월 24일까지 학생당 각 6회 인터뷰를 통하여 진행하였으며, 수집한 정보의설명이 추가적으로 필요한 경우 별도의 인터뷰를 통해 정보를 보충하였다.

인터뷰의 내용은 1주일간의 진행사항을 기반으로, 디자인 리서치를 위해 수집된 정보와 수집된 정보를 통해 형성된 인사이트, 그리고 아이디어에 이르게 된 과정과 결과를 질문을 통해 수집하는 것을 목표로 하였다. 인터뷰의 내용은 녹음하여 추후 분석을 위해 시간 순으로 대화 내용을 질문과 답변으로 분류하여 엑셀 프로그램으로 차수 별로 정리하였다. 엑셀을 이용한 학생A의 2주차 인터뷰 내용 정리의 예시는 아래 [표 4 - 2]와 같다.

Q OR A	시간	내용
A	00:00	관찰을 진행하고자, 우선 주말에 남산에서 짧게 2~30분정도 촬영
		을 해보았다.
		목적을 가지고 찍는다는 생각을 해보지는 않았다.
		자신의 의견을 반영하는 것은 관찰(객관적인 사실)을 바탕으로 방
		향을 잡고 이후에 의견을 반영하고자 생각하였다.
		미리 생각을 하고 관찰을 진행하면 관찰의 과장증에도 미리 생각 한 관점으로 초점을 너무 맞추게 될까 바 그렇게 생각했다.
Q	'00:53	이번 관찰의 목적은 무엇인가?
A	'00:56	저번주와 2주전에 백패커를 위한 벤치가 저를 기반으로 한 문제 의식에서 시작한 것인데 (가방을 무겁게 다니고, 벤치에 앉을 때 불편한 것)이 개인의 문제에서 시작한 것이다.
		그리고 벤치가 사용되는것과 사용되지 않을 때가 아쉬운 것 또한 개인적인 문제의식이다.
		이를 잠시 내려 두고. 조금 더 실질적으로 벤치를 어떻게 사용하는지 보는 것이 필요하겠다 라고 생각하고 이런 영상을 계속 촬영해서 정리하고 싶다.
		(촬영한 영상 함께 시청)
A	'10:22	수업 시간에 교수님께 보여드린 자료가 있다. 벤치를 이루는 요소들을 조금씩 정리하고 있다, (계절, 이용자, 위치, 종류, 구성 등을 큰 카테고리로, 추후 추가할 것이다), 계속 해서 쌓아 나가야하는 것이 문제인 것 같다.
		지금은 주로 위치에 대해서 조금 보고 있다.
Q	'14:09	혹시 촬영한 것을 통해 무엇을 보았나? 그리고 그를 통해 어떠한 결론을 내렸나?
A	'14:45	남산에서 촬영한 것을 바탕으로 평 벤치(등받이가 없는 것) 보다 등받이가 있는 벤치에 오래 머무른 것을 보았고,
		그 벤치가 양지에 있는 것 또한 영향을 미칠 것으로 보인다
		조금의 모순이 있지만 저의 목적은 많이 사용했으면 좋겠다 보다 (디자인을 한다고 해서 이용자의 행동양식이 변화할 것 같지는 않다) 초점을 꼭 많이 상용한다 보다 사용과 사용하지 않는 상태를 연관 짓고 싶다(사람이 앉아 있을 때의 행동, 사람이 않자 있지 않을 때 벤치의 상태)
		예로 교수님께서 말씀하신, 벤치에 앉는 행동으로 에너지가 전달되어, 벤치에서 추후 전력으로 사용할 수 있다 하던지 하는 것
		정확하게 무엇을 더할지는 모르겠다. 알아봐야 할 것 같다
Q	'14:09	관찰의 계획이 없다고 하는 것인가?
A	<b>'</b> 19 <b>:</b> 35	처음에 말했던 선입견없이 벤치를 보고 싶다는 생각에 아직 정해

진 것이 없지만, 머리속에 벤치를 가지고 무엇을 하고싶은 지 정확하게 정의하지 못해서 아직 생각 중이다. 넓은 방향이라도 설정을 해야 할 것 같다.

#### [표 4 - 2] 디자인 리서치 관찰 인터뷰의 녹취록 예시

# 4.2. 문헌의 디자인 리서치 대상 비교를 통해 나타나는 문제

디자인 리서치는 디자인의 목적에 따라 적합한 정보를 수집하는 과정에서 시작한다. 디자인의 목적에 적합하지 않는 정보가 수집된다면이후의 과정에서 디자인의 목적과 연관성이 떨어지는 아이디어 혹은 콘셉트를 도출할 가능성이 높다. 본 절에서는 학생A와 B가 디자인 리서치를위해 수집한 정보를 바탕으로 조사 대상을 파악하고, 이와 앞서 문헌을통해 도출한 [표 3 - 12], [표 3 - 13], [표 3 - 14]의 디자인 리서치대상과의 비교를통해 디자인 리서치 과정에서 일어나는 문제를 확인하고자한다.

## 4.2.1. 분석 기준 및 방법

이상적인 디자인 리서치 과정에서는 디자인의 목적에 연관된 다양한 조사가 진행된다. 관찰 대상의 디자인 리서치 과정에서 디자인의 목적을 위해 조사가 진행된 디자인 리서치 대상과 각 학생의 디자인 목적에 따라 졸업 작품의 수업을 지도한 지도교수와의 심층 인터뷰를 통해. 조사가 필요하다고 생각되는 디자인 리서치 대상을 비교하고자 한다.

관찰 대상이 조사한 디자인 리서치 대상을 파악하기에 앞서, 인터뷰 내용 중 실제 분석에 적합한 자료와 의미 없는 자료를 구분하기 위해 정보처리의 요소에 따른 분류가 필요하다. 이를 위해 정보의 입력, 출력과처리, 정보의 형태를 표기함으로 인터뷰 내용을 분류하였으며 인터뷰 내용중 디자인의 목적 및 리서치 계획을 추가적으로 분류하여 분석에 적합한자료를 파악하였다.

#### 정보의 입력, 출력과 처리

관찰 대상의 인터뷰 내용을 디자인 리서치를 위해 수집된 정보를 의미하는 정보의 입력, 해당 정보를 이용한 관찰 대상의 내적 활동을 의미하는 처리 과정, 그리고 관찰 대상의 내적 활동의 결과를 의미하는 처리의 결과로 표기하였다. 이를 위한 표기는 영문 Input(정보 입력), Process(정보 처리), Output(정보 처리의 결과)로 설정하고 표기하여 분류하였다. [표 4 - 3]의 좌측에서 4번째 열이 이에 해당한다.

#### - 정보의 형태

관찰 대상의 인터뷰 내용 중, 정보의 형태가 나타난 경우는 수집된 정보(input)와, 정보처리의 결과(output)에 해당한다. 이를 기준으로 정보의 형태는 크게 텍스트(t), 오디오(a), 이미지(m)로 표기하였다. 이미지(m)의 경우 영문 'i'로 표기할 시, Input과 혼동될 가능성이 있어 'm'으로

설정하였으며, 입력과 출력 구분을 Input(I), Output(O)과 정보의 형태, 그리고 수열을 혼합하여 표기하였다. 예를 들어 'I-m1'은 입력 정보 중인터뷰 내용상 첫번째 이미지 정보를 나타낸다. [표 4 - 3]의 좌측에서 5번째 열이 이에 해당한다.

추가적으로 인터뷰 내용을 바탕으로 Process(정보 처리), Output(정보처리의 결과) 정보의 흐름을 파악하기 위하여 [표 4 - 3]의 좌측에서 6번째 열과 같이 사용된 정보를 표기하였다.

### - 디자인의 목적, 리서치의 계획

관찰 대상의 인터뷰 내용 중, 관찰 대상의 디자인 목적 혹은 리서치의 계획이 표현된 내용이 포함되어 있는 경우, 별도의 표기나 분류를 하지 않고 해당 내용을 별도의 열에 직접 표기하거나, 해석 혹은 분석을 통하여 [그림 4 - 2]의 우측 첫번째와 2번째 열과 같이 요약하여 표기하였다.

녹취록을 바탕으로 위에서 설정한 표기 및 분류 기준을 통해 인터뷰 내용을 가공하였다. 아래 [표 4 - 3]과 같이 가공되었으며 이는 전체 내용의 일부이고, 전체 내용은 부록에 첨부하였다.

	3월 20일	<u> </u>						
Q/A	시간	પ <del>ી 8</del>	행동 구분	정보 형태	연결된 정보	내용 분석	디자인 목적	리서치 계획
Q	,00:00	본인 소개 부탁?						
A	'00:03	금속공예와 공업디자인을 복수 전공 한 OOO						
		공예를 하면서 내 작품이 조금						
		이라도 많은 사람이 접할수 없						
		을까 하여 복수 전공을 하게됨 저번학기 공예과 졸업 전시를						
		함						
		(졸업 작품 자료 받음)						
Q	'03:01	졸업전시 선택 과목은?						
A	'03:04	공간, 제품을 선택하였다. 공예에서 가구와 기물을 만들						
		었는데 디자인의 리서치 접근						
		을 이용하여 비슷하지만 다른						
		결과물을 얻을수 있을것으로 예상한다.						
Q	'03:58	디자인과 공예의 차이는?						
Α	'04:01	공예에서는 자연, 자신의 감정						
		등을 작품에 담으려고 한다. 사용자 고려는 기본적 상식,						
		사용사 고대는 기본적 장식, 혹은 흔히 알려진 내용을 위주						
		로 사용하였다						
		디자인을 복수전공한 이유가						
		조금이라도 많은 사람이 볼 수 있는 작품을 만들기 위해서 인						
		대 디자인의 리서치 과정에서						
		그 답을 찾을수 있을것 같았						
		다.						
		추후 다양한 리서치 방법을 개						
		인 작업에 접목하고 싶다.						
Q	'08:11	현재 졸전을 진행하는 상황은 어떠한가						
A	'08:15	공예 졸전에서 진행한 것과 같						
		이 가구에 관심이 많다.						
		크게 2가지의 생각이 있다 1. 루이지 꼴라니의 의자	Input	이미지		특이한 의자 사		
		1. 171/1 2991 17/	прис	(I-m1)		레		
		흔히 알고 있는 의자의 형태와	Process		I-m1	(일반적인 의자		
		다른것 처럼, 조형 요소는 의자가 아닐수도	Output	텍스트	I-m1	의 형태와 비교) 일반적인 의자의		
		있는대	Output	(O-t1)	1 1111	형태가 아님		
		기능은 의자의 기능을 하는것	Process		I-m1	(일반적인 의자		
		과	Output	텍스트	I-m1	의 기능과 비교) 일반적인 의자의		
			Output	(O-t2)	1-1111	기능을 하고 있		
						음		
		같은 작업을 하고 싶다. (의자	Output	텍스트 (O-t3)	I-m1,	전형적인 의자의	목적/ 가구 조형	
		의 형태 파괴(?))		(O-t3)	O-t1, O-t2	형태에서 벗어나 고 싶다	적으로 의자 가 아닌것 같지만	
							의자의 기능을	
		그 마이 지라이 기이워스 자자	Inner	테스트		마이지라 시아의	하는 제품	
		<ol> <li>많은 사람이 사용할수 있었으면 한다.</li> </ol>	Input	텍스트 (I-t1)		많은사람 이용할 수 있으면 좋겠	목적/ 많은 사람 이 사용할 수 있	
				(/		다 쓰는 동체	는	
		두 주제를 연결 시켜서도 생각	Process		O-t3,	(두 문제를 조합		
		할수 있을것 같다. 첫 졸전수업 시간에 교수님께	Input	오디오	I-t1	시도) 행동을 중심으로		
		이를 듣고 행동을 중심으로 생	piit	(I-a1)		보는것이 목적에		
		각해면 어떨까 말해보았다.				적합할것 같다 7 이		
		우선은 의자와 벤치등 않는 자	Process		O-t3,	조언 (앉는 행위를 다		리서치 계획: 유
		세로 사용되는 제품을 위주로	110003		I-t1, I-	양하게 봐야겠		는 자세로 사용
		한번 보려고 한다.			a1	다)		되는 제품을 중
								심으로 행동을 본다
	"13:32	그중 공공 벤치나 벤치의 역할	Output	텍스트	O-t1,	않는 행위로 이		는너
		을 하는 시설물이 가장 관심이		(O-t4)	O-t2,	용되는 제품중		
		간다			O-t3	벤치와 벤치의		
						역할을 하는 사 물을 중심으로		
	1					보고자 한다		

[표 4 - 3] 디자인 리서치 대상의 추출을 위한 인터뷰 내용의 가공 과정 예시

인터뷰를 통해 관찰된 디자인 리서치 과정에서 Input(정보 입력)의 항목에서, 이미지와 텍스트 형식은 관찰의 과정을 통해 나타난 상황, 리서치를 통해 나타난 다양한 사례로 나타났으며, 오디오 형식은 수업을 통한 인풋으로 아이디어, 추천되는 리서치의 방법, 추천되는 리서치의 대상이 나타났다.

또한, Output(정보 처리의 결과)의 내용은 관찰의 상황에서 나타난 영향 요소, 문헌을 통해 나타난 디자인에 적용 가능한 이론, 사례를 통해 나타난 디자인에 적용 가능한 요소, 정보의 조합을 통해 나타난 텍스트나 이미지 형식의 아이디어 그리고 특이사항 등으로 나타났다.

그리고 Process(정보 처리)는 Input(정보 입력)을 통하여 입력 정보를 디자인 목적, 혹은 리서치의 목적과 연관성 있는 부분만 분절하거나 선택하는 과정, 리서치의 내용간에 연관을 짓는 과정, 입력 정보의 가공을 통해 인사이트나 아이디어를 생성하는 과정이 나타났다. 예를 들어 벤치의 사용량 조사 중 벤치의 위치에 관한 사항을 분절하여 리서치를 추가로 진행하거나, 벤치의 형태를 분절하여 리서치를 진행하는 분절 과정, 사용량이 높은 벤치의 이유를 햇빛의 양과 연관 짓는 행위 등이 있다. 해당 단계의 정보처리 과정에 대한 세부 분석은 본 장 3절에 후술하였다.

가공한 인터뷰 내용을 바탕으로 Input(정보 입력), Process(정보 처리)에 해당하는 내용을 분석하여 관찰 대상이 디자인 리서치 과정 중 조사를 진행한 대상을 문헌 연구를 통해 나타난 디자인 리서치 대상의 명칭을 이용하여 표기하였다. 아래 [표 4 - 4]은 해당 가공 및 분석 과정을 통하여 관찰 대상이 디자인 리서치 과정에서 조사한 디자인 리서치 대상을 추출한

과정의 일부 예시이며, 전체 과정은 부록에 첨부하였다. 이 과정을 통해학생A와 B가 디자인 리서치의 과정에서 어떠한 대상에 대한 조사를 진행했는지 문헌상의 디자인 리서치 대상 분류에 따라 알 수 있었다.

	인터뷰 내용	정보처리 타입	문헌에 따른 분류
1 주차			
	루이지 꼴라니의 의자		제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사
	흔히 알고 있는 의자의 형태와 다른 것 처럼,	Process	제품 조사 / 제품 자체 조사 / 제품 조형 조사 / 제품 형태 조사
		Process	제품 조사 / 제품 자체 조사 / 제품 조형 조사 / 제품의 전형적 이미지 조사
	조형 요소는 의자가 아닐수도 있는 대 기능은 의자의 기능을 하는것과 같은 작업을 하고 싶다. 또 많은 사람이 사용할수 있었으면 한다.	Output	
	수선은 의자와 벤치등 않는 자세로 사용되는 제품을 위주로 한번 보려 고 한다. 그중 공공 벤치나 벤치의 역할을 하는 시설물이 가장 관심이 간다		
	'관찰의 힘'책을 졸전 지도 교수님 께 추천 받아 보고 있다.	Input	{{사례}}
	하나는 루이지 꼴라니의 의자이다.	Input	제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 (반복)
	등받이가 없고 등받이 처럼 보이는 부분에 앞으로 기대어 앉는 형태가	Process	제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 이상적인 사용 방법 조사 / 제품 사용 방법 조사
	의자 처럼 보이지 않지만	Process	제품 조사 / 제품 자체 조사 / 제품 조형 조사 / 제품 형태 조사
	나오토 후카사와의 조명,	Input	제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사
	우산 그리고	Input	제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사
	드룹의 의자도	Input	제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사
	관찰의 힘이라는 책에 'use'와 'disuse'에 관한 내용이 나온다.	Process	제품 조사 / 제품 자체 조사 / 제품 관련 모델 조사
	모든 사물이 항상 사용되고 있지는 않다는것이며 공공시설물에 적합한 내용인것 같다.	Output	
	교수님께서 해주신 말은 공공시설물의 경우 특희 다양한 변수가 있어 사용성이 떨어지는 다양한 이유에 대하여 우선 파악할 필요가 있다고 하였다. 추후 준비할 예정이다.	Input	제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사
	개인적으로 무겁고 큰 가방을 들고 다닌다, 점도 많이 넣는다, 그래서 등받이가 있는 의자에 앉을때 많이 불편하다.	Input	
	이러한 이유때문에 의자에 앉지 않 는 경우도 있다	Process	제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 오류 조사 / 제품으로 인한 오류 조사
	제가 원하는 디자인인 '기존의 형태 를 벗어난 디자인'을 위해서 생각을 정리해볼 필요가 있다.	Output	

[표 4 - 4] 문헌 연구의 디자인 리서치 대상 표를 이용한 표기 과정 예시

위의 과정을 통해 도출한 학생 A와 B의 인터뷰 내용을 가공, 분석하여 나타난 디자인 리서치 대상을 분리하여 인터뷰 주차에 따라 나열하면, 학생 A의 관찰을 통한 디자인 리서치 대상은 아래 [표 4 - 5]과 같고, 학생 B의 관찰을 통한 디자인 리서치 대상은 아래 [표 4 - 6]와 같다.

주차  1 주차  제품 조사 / 제품 사례 조사 / 유사 사례 조사  제품 조사 / 제품 자례의 조사 / 제품 조형 조사  제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 조형 조사  제품 조사 / 제품 사례 조사 / 유사 사례 조사  제품 조사 / 제품 사례 조사 / 유사 사례 조사  제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 이상적인 사용 방법 조사 / 제조 업체에서 생각하는 이상적  사용 방법  제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조형 조사  제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사  제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사  제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사  제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사  제품 조사 / 제품 사례 조사 / 제품 관련 모델 조사  제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제품 관련 모델 조사  제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제품 관련 모델 조사  지품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제품 관련 모델 조사  2 주차  사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사  제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사  사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사  제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사  사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용하는 제품 조사  사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용하는 제품 조사  사용자 조사 / 제품 대립 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사  사용자 조사 / 제품 대리 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사  사용자 조사 / 제품 대리 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사  사용자 조사 / 제품 대리 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사  사용자 조사 / 제품 대리 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사  사용자 조사 / 제품 대리 조사 / 대원 사용 가능 전체 조사 / 지급 사용 방법 조사  제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대한 사용자 조사 / 기품 사용 방법 조사 / 지급 자용  제품 조사 / 제품 대리 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사  제품 조사 / 제품 대리 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 제품의 기능  제품 조사 / 제품 대리 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사  제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사  제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사  제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사  제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사  제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사  제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사  제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사  제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사  제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사  제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사  제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사  제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사  제품 조사 / 제품 사례 조사 / 생용 자료 사 / 사용 방법 조사  제품 조사 / 제품 사례 조사 / 생용 자료 사 / 사용 방법 조사 / 사용성 조사 / 시용성 조사 / 신용 사례 조사 / 사용성 조사 / 신용 사례 조사 / 사용성 조사 / 신용 사례 조사
제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 조형 조사 / 제품 군의 전형적 이미지 조사 제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 조형 조사 / 제품 군의 전형적 이미지 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 이상적인 사용 방법 조사 / 제조 업체에서 생각하는 이상적 사용 방법 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조명 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제명 사용성 문제 조사 제품 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제명 사용성 문제 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제명의 사용상 문제 조사 / 제품 사용 연환 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제품의 사용상 문제 조사 / 제품 사용 연환 조사 제품 조사 / 제품 사용에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 연환 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기준 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 가증한 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 가증한 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용의 목적 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용의 목적 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용의 목적 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 / 사용의 목적 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 자용이 당대 한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 사용가 조사 / 제품 사용성 조사 / 제량 사용 장조 조사 / 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제량 사용 장조 조사 / 제품 사용성 조사 / 제를 사용 장조 조사 / 제품 사용성 조사 / 제를 사용 항법 조사 사용가 조사 / 제품 사용성 조사 / 제품 사용성 조사 / 제를 소사 / 시를 사용성 조사 / 제를 소사 / 제를 소사 / 제를 소사 / 제를 소사 / 시를 소사 / 집를 자용성 조사 / 제를 소사 /
제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 조형 조사 / 제품 군의 전형적 이미지 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 유사 사례 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 이상적인 사용 방법 조사 / 제조 업체에서 생각하는 이상적 사용 방법 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조와 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제품의 관련 모델 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제품의 사용상 문제 조사 2주차 제품 조사 / 제품 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 가용자 일상 조사 / 일상에서 사용하는 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 가용자 조사 / 사용의 목적 조사 제품 조사 / 제품 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용의 목적 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 지용의 무적 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대한 사용자 조사 / 제품 소용 방법 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용 방법 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 소용 방법 조사 제품 조사 / 제품 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품 대한 사용자 조사 / 제품 소용 방법 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 소용 방법 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 임상 자를 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 임상 자를 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 임상 자를 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 위상 가항 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 위상 가항 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 위상 가항 조사 지품 조사 / 제품 사례 조사 / 위상 가항 조사 / 자용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 사용자 조사 / 제품 사례 조사 / 시품 기능 조사 / 지를 자용 방법 조사 / 목특한 사용 방법 조사 / 사용에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 / 사용가 조사 / 제품 소비 조사 / 시품 기급 조사 / 시품 가용 방법 조사 / 목특한 사용 방법 조사 / 시품 사례 전사 / 시점 기급 조사 / 사용 방법 조사 / 지를 사용 방법 조사 / 시점 에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 목특한 사용 방법 조사 / 시점 사례 전차 / 기술 자용 방법 조사 / 목특한 사용 방법 조사 / 제품 조사 / 제품 조사 / 제품 자계의 조사 / 시점 기급 조사 / 사용 방법 조사 / 지를 자시 / 제품 조사 / 제품 조사 / 제품 조사 / 제품 지수 / 제상 사례 조사 / 집급 지급 조사 / 지급 조사 / 시점 사례 조사 / 집급 지급 조사 / 지급 조사 / 사용 방법 조사 / 집급 조사 / 지급 조사
제품 조사 / 제품 사례 조사 / 유사 사례 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 이상적인 사용 방법 조사 / 제조 업체에서 생각하는 이상적 사용 방법 제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 조형 조사 제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 관련 모델 모델 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제작 사용상 문제 조사 2주차 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 한황 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용의 목적 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 영향 요소 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 영향 요소 조사 제품 조사 / 제품 사례 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 목특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품 어레 조사 / 영향 요소 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 이를 조사 기술 트렌드 조사 4 주차 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 이술 도사 조사 / 사용하는 제품 조사 / 제품의 기능 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 위수 사례 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 위수 사형 조사 / 사용하는 지금 조사 / 제품의 기능 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 위수 사례 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 위수 사례 조사 제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 위수 사례 조사 / 주요 기능 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 위수 사례 조사 / 기술 트렌드 조사  4 주차 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 위급 가능 조사 / 주요 기능 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 시급 사례 조사 / 생명 자리 조사 / 생명 사례 조사 / 생명 자체 조사 / 생명 조사 / 생명 자체 조사 / 생명 자체 조사 / 생명 조사
제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 이상적인 사용 방법 조사 / 제조 업체에서 생각하는 이상적 사용 방법 제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 조형 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조아 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제품 관련 모델 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제품 한면 모델 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제품의 사용상 문제 조사 2 주차 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 모든 조사 / 제품으로 인한 오류 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 일상에서 사용하는 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용의 목적 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용의 목적 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 영향 요소 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 영향 요소 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 영향 요소 조사 제품 조사 / 제품 사례 전사 / 제약 사항 조사 3 주차 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 사용하는 제품 조사 / 제품의 기능 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 이상 자용 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 3 주차 사용자 조사 / 제품 사례 조사 / 유사 자료 소사 제품 조사 / 제품 자례의 대한 사용자 조사 / 사용하는 제품 조사 / 제품의 기능 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 이상 자용 사용 방법 조사 기품 조사 / 제품 자례의 조사 / 위약 사항 조사 기품 조사 / 제품 사례 조사 / 위상 사형 조사 / 주요 기능 조사 제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 시품 기능 조사 / 주요 기능 조사 지품 조사 / 제품 사례 조사 / 시품 가례 조사 / 생물 가례 조사 / 생물 자례 조사 / 생물 자례 조사 / 제품 가례 조사 / 생물 자례 조사 / 생물 가례 조사 / 제품 가례 조사 / 생물 자례 조사 / 제품 가례 조사 / 생물 자례 조사 / 생물 가례 조사 / 제품 자용 방법 조사 / 자용 자용 방법 조사 / 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 제품 가례 조사 / 생물 자례 조사 / 생물 자례 조사 / 생물 자례 조사 / 제품 자체 조사 / 생물 자례 조사 / 생물 자례 조사 / 생물 자례 조사 / 전용 방법 조사 / 독료한 사용한 발법 조사 / 목료한 사용한 발법 조사 / 사용 자례 조사 / 제품 자체 조사 / 제품 자체 조사 / 세명 자체 조사 / 세명 자체 조사 / 생물 자체 조차 전체 조체 조사 / 생물 자체 조차 제 조차 / 생물 자체 조체
사용 방법 제품 조사 / 제품 자제의 조사 / 제품 조형 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 관련 모델 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제품의 사용상 문제 조사  2 주자 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기준 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 오류 조사 / 제품으로 인한 오류 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 임상에서 사용하는 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용의 목적 조사 제품 조사 / 제품 대립 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용의 목적 조사 제품 조사 / 제품 어리 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품 어리 조사 / 영향 요소 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 예약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용 조사 / 제품 사용 방법 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 사용하는 제품 조사 / 제품의 기능 제품 조사 / 제품 사용 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용 경 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용 경 조사 / 제육 자용 방법 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 경을 한다는 제품 조사 / 제품의 기능 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 계을 가능 조사 / 사용하는 제품 조사 / 제품의 기능 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 기술 트렌드 조사 사용자 조사 / 제품 사례 조사 / 사용자 조사 / 사용하는 조사 / 지급 자사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 사용자 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 사용자 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 사용자 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 시용자 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 시용자 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 시용자 조사 / 제품 관시 / 성공 사용 사용 방법 조사 / 수요 기을 조사
제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 조형 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 사례의 조사 / 제품 관련 모델 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 지존의 사용상 문제 조사  2 주자 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 내명 소자 / 모른 조사 / 제품으로 인한 오류 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 일상에서 사용하는 제품 조사 사용자 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 사용가 일상 조사 / 일상에서 사용하는 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용의 목적 조사 제품 조사 / 제품 에 대한 사용자 조사 / 계품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품 에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용 조사 / 기술 트렌드 조사  4 주자 제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 위사 사례 조사 제품 조사 / 제품 자체 의 조사 / 제품 가용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 영광 사례 조사 사용자 조사 / 제품 가체의 조사 / 제육 가용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 영광 사례 조사 사용자 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 사용자 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 사용자 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 사용자 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 사용자 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 사용자 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사
제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 관련 모델 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 관형 군사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제략 한 사용장 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제품 관련 모델 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제품 사용장 문제 조사  2 주차 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 어례 도사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 의품 수용 자용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용의 목적 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용의 목적 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 사용의 조사 / 제품 사례 조사 / 영향 요소 조사 제품 조사 / 제품 사용 상 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용 경조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용 경조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용 경조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용 경조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용 경조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용 조사 / 제육 자용 방법 조사 사용자 조사 / 제품 가례의 조사 / 세육 기능 조사 / 주요 기능 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 사용자 조사 / 제품 이대 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 사용자 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사
제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 계품 조사 / 제품 자례 조사 / 여관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 / 제품 조사 / 제품 자례의 조사 / 제품 관련 모델 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제품 안란 모델 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제품의 사용상 문제 조사 2차 조사 / 제품 사용성 조사 / 제품의 사용상 문제 조사 2차 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 지품의 사용상 문제 조사 / 지품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 사례 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기준 사용자 조사 / 일상에서 사용하는 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 일상에서 사용하는 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용의 목격 조사 제품 조사 ( 제품 조사 ) 제품 조사 ( 제품 조사 ) 제품 자를 조사 기를 자용하는 제품 조사 사용자 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 / 사용 방법 조사 / 사용자 조사 / 제품 사례 조사 / 영향 요소 조사 제품 조사 / 제품 소사 ( 제품 조사 ) 경향 요소 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 기술 약 요소 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 / 제품 사용 방법 조사 사용자 조사 / 제품 대한 사용자 조사 / 사용하는 제품 조사 / 제품의 기능 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 / 제품 조사 / 제품 자계의 조사 / 사용하는 제품 조사 / 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 조사 / 제품 자계의 조사 / 유사 사례 조사 / 우요 기능 조사 제품 조사 / 제품 자계의 조사 / 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 사용자 조사 / 제품 자계 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 세품 조사 / 제품 자계 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 / 사용자 조사 / 사용자 조사 / 사용자 조사 / 사용자 조사 / 인상 행동 조사 / 일상 행동 조사 / 신용자 조사 / 사용자 조사 / 사용자 조사 / 신용자 조사 / 신용자 입상 조사 / 일상 행동 조사 / 신용자 조사 / 사용자 조사 / 신용자 조사 /
제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사 / 제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 관련 모델 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제품의 사용상 문제 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 지품의 사용상 문제 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 오류 조사 / 제품으로 인한 오류 조사 사용가 조사 / 제품에 대한 사용가 조사 / 기존 사용가 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 에 대한 사용가 조사 / 기존 사용가 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용가 조사 / 제품에 대한 사용가 조사 / 기존 사용가 조사 / 인상에서 사용하는 제품 조사 사용가 조사 / 제품에 대한 사용가 조사 / 기존 사용가 조사 / 일상에서 사용하는 제품 조사 사용가 조사 / 제품에 대한 사용가 조사 / 기존 사용가 조사 / 사용의 목적 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용의 목적 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 / 사용의 목적 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 계약 사용 방법 조사 / 사용가 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 등학 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품의 대한 사용가 조사 / 제품 사용 방법 조사 사용가 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품의 기능 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품의 기능 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 세품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품의 기능 조사 / 제품 조사 / 제품 자계의 조사 / 위상 사례 조사 / 유사 사례 조사 / 유사 사례 조사 / 유사 사례 조사 / 유장 사례 조사 / 제품 자계의 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 사용과 조사 / 제품 자계의 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 세품 조사 / 제품 자계 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 / 사용자 조사 / 사용사 조사 / 사용자 조사
제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 관련 모델 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제품의 사용상 문제 조사  2 주차
제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제품의 사용상 문제 조사  2 주차 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 일상에서 사용하는 제품 조사 사용자 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 사용자 일상 조사 / 일상에서 사용하는 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용의 목적 조사 제품 조사 / 제품 어례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품 에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 영향 요소 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 3 주차 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 사용하는 제품 조사 / 제품의 기능 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 유사 사례 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 유사 사례 조사 제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 성공 사례 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 사용자 일상 조사 / 일상 행동 조사
제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제품의 사용상 문제 조사  2 주차
2 주차 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 오류 조사 / 제품으로 인한 오류 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 사용자 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 사용자 일상 조사 / 일상에서 사용하는 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용의 목적 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용의 목적 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 지금 조사 사용가 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 제품 사용 청조사 / 제약 사항 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 / 제품 조사 / 제품의 기능 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 / 사용하는 제품 조사 / 제품의 기능 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 / 사용하는 제품 조사 / 제품의 기능 지금 조사 / 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 / 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제품 자용 방법 조사 / 제품의 기능 조사 제품 조사 / 제품 자례의 조사 / 유사 사례 조사 / 구요 기능 조사 제품 조사 / 제품 자례의 조사 / 생공 자리 조사 / 주요 기능 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사 / 사용자 일상 조사 / 일상 행동 조사
제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 오류 조사 / 제품으로 인한 오류 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 사용자 일상 조사 / 일상에서 사용하는 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용의 목적 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 영향 요소 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 영향 요소 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사  3 주차 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 사용하는 제품 조사 / 제품의 기능 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용 경조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용 경조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용 경조사 / 제품 기능 조사 / 주요 기능 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사
사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 / 사용자 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 사용자 일상 조사 / 일상에서 사용하는 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용의 목적 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 / 사용의 목적 조사 시품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 영향 요소 조사 제품 소사 / 제품 사용 성 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 제품 기능 조사 / 제품 소사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 사용하는 제품 조사 / 제품의 기능 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품의 기능 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제육 가항 조사 기술 트렌드 조사 / 지급 조사 / 제품 자체의 조사 / 사용자 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사
제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 사용자 일상 조사 / 일상에서 사용하는 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용의 목적 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 영향 요소 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 3 주차 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 사용하는 제품 조사 / 제품의 기능 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 유사 사례 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 유사 사례 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 사용자 기능 조사 / 주요 기능 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사
사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 제품 사용 현황 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 사용자 일상 조사 / 일상에서 사용하는 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용의 목적 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 영향 요소 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 3 주차 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 사용하는 제품 조사 / 제품의 기능 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사 4 주차 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 유사 사례 조사 사용자 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 사용자 조사 / 제품 사례 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사
제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사
사용자 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 사용자 일상 조사 / 일상에서 사용하는 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용의 목적 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 영향 요소 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사  3 주차 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 사용하는 제품 조사 / 제품의 기능 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 위사 사례 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 유사 사례 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 사용자 가계 조사 사용자 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사  5 주차 사용자 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 사용자 일상 조사 / 일상 행동 조사
사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용의 목적 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 영향 요소 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사  3 주차 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 사용하는 제품 조사 / 제품의 기능 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 위사 사례 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 유사 사례 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 사용자 가계 조사 / 주요 기능 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사  5 주차 사용자 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 사용자 일상 조사 / 일상 행동 조사
제품 조사 / 제품 사례 조사 / 대신 사용 가능한 제품 조사
사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 영향 요소 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사  3 주차 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 사용하는 제품 조사 / 제품의 기능 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 가례 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사  4 주차 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 유사 사례 조사 제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 기능 조사 / 주요 기능 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사
제품 조사 / 제품 사례 조사 / 영향 요소 조사 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사  3 주차 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 사용하는 제품 조사 / 제품의 기능 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사  4 주차 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 유사 사례 조사 제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 유사 사례 조사 제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 기능 조사 / 주요 기능 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사  5 주차 사용자 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 사용자 일상 조사 / 일상 행동 조사
제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사  3 주차 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 사용하는 제품 조사 / 제품의 기능 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사  4 주차 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 유사 사례 조사 제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 유사 사례 조사 제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 기능 조사 / 주요 기능 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사  5 주차 사용자 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 사용자 일상 조사 / 일상 행동 조사
3 주차       사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사         사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 사용하는 제품 조사 / 제품의 기능         제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사         제품 조사 / 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사         4 주차         제품 조사 / 제품 사례 조사 / 유사 사례 조사         제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 기능 조사 / 주요 기능 조사         제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사         사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사         제품 조사/ 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사         5 주차       사용자 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 사용자 일상 조사 / 일상 행동 조사
사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 사용하는 제품 조사 / 제품의 기능 제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사  4 주차 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 유사 사례 조사 제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 기능 조사 / 주요 기능 조사 제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 기능 조사 / 주요 기능 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사  5 주차 사용자 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 사용자 일상 조사 / 일상 행동 조사
제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제약 사항 조사 제품 조사 / 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사  4 주차 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 유사 사례 조사 제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 기능 조사 / 주요 기능 조사 제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 기능 조사 / 주요 기능 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사  5 주차 사용자 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 사용자 일상 조사 / 일상 행동 조사
제품 조사 / 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사 4 주차 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 유사 사례 조사 제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 기능 조사 / 주요 기능 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사 / 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사 5 주차 사용자 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 사용자 일상 조사 / 일상 행동 조사
4 주차 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 유사 사례 조사 제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 기능 조사 / 주요 기능 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사/ 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사 일상 조사 / 일상 행동 조사
제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 기능 조사 / 주요 기능 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사/ 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사  5 주차 사용자 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 사용자 일상 조사 / 일상 행동 조사
제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 기능 조사 / 주요 기능 조사 제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사/ 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사  5 주차 사용자 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 사용자 일상 조사 / 일상 행동 조사
사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사/ 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사 / 사용자 일상 조사 / 일상 행동 조사 사용자 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 사용자 일상 조사 / 일상 행동 조사
사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 제품 조사/ 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사 / 기술 트렌드 조사 / 사용자 일상 조사 / 일상 행동 조사 사용자 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 사용자 일상 조사 / 일상 행동 조사
5 주차         사용자 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 사용자 일상 조사 / 일상 행동 조사
- ^
사용자 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 사용자 일상 조사 / 일상에서 사용하는 제품 조사 사용자 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 연관 글부 조사 / 직접 연관 대상 조사
제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 조형 조사
제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 분류 조사
사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품에 대한 평가 조사 / 제품 사용과정에서 힘든점
조사
사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사
│ 사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사

## [표 4 - 5] 학생 A의 인터뷰 내용에서 나타난 디자인 리서치 대상

주차	리서치 대상
1 주차	사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품에 대한 평가 조사 / 구입 동기 조사
	제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 분류 조사 / 제품군 조사
	사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품에 대한 평가 조사 / 적정 가격 조사
	제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 분류 조사 / 제품군 조사
	제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 조형 조사
	제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 이상적인 사용 방법 조사 / 제조 업체에서 생각하는 이상적 사용 방법
	제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사
	제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 이상적인 사용 방법 조사
	제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 이상적인 사용 방법 조사
2 주차	사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용의 목적 조사
	사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품에 대한 경험 조사
	사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용의 목적 조사
	사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품에 대한 경험 조사
	사용자 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 사용자 기본 사항 조사
	사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용중 불편 사항 조사
	제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 오류 조사 / 제품으로 인한 오류 조사
	사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품에 대한 경험 조사 / 사회적 요소 조사
	사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품 사용 방법 조사 / 제품 사용시 추가적 행동 조사
	제품 조사 / 제품 사례 조사 / 유사 제품 사례 조사
	제품 조사 / 제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 간접 연관 제품 조사
3 주차	제품 조사 / 트렌드 조사 / 트렌드 흐름 조사
	제품 조사 /제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 제품 연관 서비스 조사
	사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품에 대한 경험 조사
	제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 조형 조사
	제품 조사 / 제품 사용성 조사
	제품 조사 /제품 사례 조사 / 연관 제품 조사 / 제품 연관 서비스 조사
4 주차	제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제품의 사용상 문제 조사
	제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 오류 조사 / 제품으로 인한 오류 조사
	사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용의 목적 조사
	제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 기능 조사 / 보조 기능 조사
	제품 조사 / 제품 사용성 조사 / 제품의 보관상 문제 조사
	제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사
	제품 조사 / 제품 사례 조사 / 성공 사례 조사 / 영향 요소 조사
	제품 조사 / 제품 사례 조사 / 유사 제품 사례 조사
5 주차	제품 조사 / 제품 사례 조사 / 유사 제품 사례 조사
	제품 조사 / 제품 사례 조사 / 유사 제품 사례 조사
	제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 기능 조사 / 주요 기능 조사
	제품 조사 / 제품 자체의 조사 / 제품 기능 조사 / 보조 기능 조사
	사용자 조사 / 제품에 대한 사용자 조사 / 제품에 대항 평가 조사 / 구입 동기 조사
6 주차	사용자 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 소비자 관련 모델 조사
	사용자 조사 / 사용자 자체에 대한 조사 / 사용자 일상 조사 / 일상에서 사용하는 제품 조사

#### [표 4 - 6] 학생 B의 인터뷰 내용에서 나타난 디자인 리서치 대상

3장의 문헌 연구를 통해 도출한 [표 3 - 12], [표 3 - 13], [표 3 - 14]의 디자인 리서치 대상과 관찰을 통하여 도출된 디자인 리서치 대상을 비교하기 위해, 학생 A와 B의 디자인 목적을 바탕으로 비교에 적합한 디자인 리서치 대상을 선정할 필요가 있다고 판단하였다.

학생 A의 경우 벤치 디자인, 학생 B의 경우 컨트롤러 디자인을 디자인 목적으로 디자인 리서치를 진행하였다. 각 관찰 대상의 디자인 목적, 졸업 작품 수업의 목표를 고려하여 비교를 위해 적절한 디자인 리서치 대상 항목을 졸업 작품 수업의 지도교수와의 심층 인터뷰를 통하여 선정하였으며, 이를 통해 선정된 비교 기준은 아래 [표 4 - 7], [표 4 - 8]의 우측 두 열의 검은색으로 표기한 디자인 리서치 대상이다.

				학생 A의 비교 대상	학생 B의 비교 대상
		_		미포네/8	미교 네/8
			_		
			나이		
		사용자 기본 사항 조사	성별 		
		시청사 기존 사항 조사			
	사용자 정보 조사		민족		
			사회계층		
			_		
		사용자 제약 사항 조사	인지적		
			물리적		
		사용자 관련 모델 조사			
		_			
사용자			-		
조사			일상 습관 조사		
			일상 행동 조사		
		라이프 스타일 조사	일상 동선 조사		
			생활 환경 조사		
			사용하는 사물, 도구 조사		
	사용자 일상 조사		사용하는 제품 조사 (연관)		
			-		
			경제적 현실		
		사용자 현황 조사	사회적 현실		
		사랑사 연왕 소사	환경적 현실		
		10-10 11-1 2	힘들어하는 점		
		사용자의 생각 구조 조사	_		

		사용자(그룹) 가치관 조사	
		의사 결정의 구조 조사	
		의사 소통의 방법 조사	
		의사 소통의 과정 조사	1
		신념 조사	
		선님 조사	
			ļ
		_	
	성과 자도세 되고 그녀	간접적 연관 대상 조사	
	연관 정도에 따른 구분	그룹간 관계 조사	
사용자 구분 조사		직접 연관 대상 조사	
		-	
		기존 사용자 조사	
	사용 정도에 따른 구분		
		비 사용자 조사	
		익스트림 사용자 조사	
	_		
		-	
		독특한 사용 방법 조사	
		사용 동선 조사	
		사용 목적 조사	
		사용 순서 조사	
		사용 환경 조사	
		사용 흐름 조사	
		사용 현황 조사	
	사용 방법 조사	사용상 문제 조사	
	10 01 -1	사용시 습관 조사	
		사용시 일어나는 오류 조사	
		사용중 제약 사항 조사	
		일반적인 사용 방법 조사	
		제품 사용방법의 이해 정도 조사	
		제품 사용시 추가적 행동 조사	
		제품 사용시 행동 습관 조사	
제품에 대한		사용 방법의 이해 정도 조사	
사용자 조사		-	
(대상/타 제품)		선호 기능 조사	
(1187-1-1167	사용자 취향 조사	선호 조형 조사	
		선호 브랜드 조사	
		필수 기능 조사	
		_	i
		11 O E 21	
		사용 품질	
	제품에 대한 평가 조사	조형 평가	
	40 H HC 0/1 1	적정 가격 조사	
		구입 동기 조사	
		제품 사용과정에서 힘든점 조사	
		-	
		감정적 요소 조사	
			-
		경제적 요소 조사	
		문화적 요소 조사	
	제품에 대한 경험 조사	사회적 요소 조사	
		인지적 요소 조사	
		환경적 관점 조사	
		소비자의 제품 관련 활동 조사	i
		제품과 사용자의 상호작용 조사	1
		네티워 시오시의 영호점으 호신	
	-		
			!
	문화 트렌드 조사		
	문와 트렌드 조사 사용자 행동 트렌드 조사		
트레드 조사	사용자 행동 트렌드 조사 사회 트렌드 조사		
트렌드 조사	사용자 행동 트렌드 조사	_	
트렌드 조사	사용자 행동 트렌드 조사 사회 트렌드 조사 인구 통계학적 트렌드 조사	- 기기 드레드 조기	
트렌드 조사	사용자 행동 트렌드 조사 사회 트렌드 조사 인구 통계학적 트렌드 조사 시간의 변화에 따른	- 과거 트렌드 조사	
트렌드 조사	사용자 행동 트렌드 조사 사회 트렌드 조사 인구 통계학적 트렌드 조사	- 과거 트렌드 조사 미래 트렌드 조사 현재 트렌드 조사	

[표 4-7] 사용자 조사에 대한 비교 기준

				학생 A의 비교 대상	학생 B의 비교 대상
		-		.— # 0	. = 110
		문류 과정 조사	-		
			공급체계 조사		
		사용 과정 조사			
	-11 m z -1 -2 n				
	제품 주기 조사	भाग जो जा जा गा	생산 단가 조사 사용되는 기술 조사		
		생산 과정 조사	사용되는 재료 조사		
			정책, 규정 사항 조사		
		폐기 과정 조사	0 1, 11 0 10 = 1		
		환경 문제 조사			
		_			
			_		
			보조 기능 조사		
			제품 시스템 조사		
		제품 기능 조사	주 기능 조사		
			제품 기능의 기술적 문제 조사		
			제품의 인터랙션 조사 제품에 필요한 에너지 조사		
			제품에 필요만 에디지 조사 제품의 성능 조사		
			- MEH 88 IM		
			사용 메타포 조사		
	제품 자체 조사		사용 재료 조사		
			사용 재질 조사		
			인터페이스 조형 조사		
		제품 조형 조사	연관 이미지 조사		
		세亩 조명 소사	연관된 자연 조형 조사		
			연관된 자연 현상 조사		
			제품의 전형적 이미지 조사		
			제품의 형태 조사		
			제품의 색 조사 제품의 비례 조사		
제품		제품 관련 모델 조사	제품의 학에 조사		
조사		제품 분류 조사			
		-			
			_		
		성공 사례 조사	영향 요소 조사		
			장접 조사		
	제품 사례 조사		단점 조사		
		유사 사례 조사			
			- 간접 연관 제품 조사		
		연관 제품 조사	직접 연관 제품 조사		
			제품 연관 서비스 조사		
		대신 사용 가능한 제품 조			
		사			
		제품 관련 주요 사건 조사			
		-			
		이상적인 사용 방법 조사	제품 사용 방법 조사		
			제품 사용 패턴 조사 제품 사용 환경 조사		
			세점 시장 현장 고시 -		
			사용자로 인한 오류 조사		
	제품 사용성 조사	오류 조사	외부 영향으로 인한 오류 조사		
			제품으로 인한 오류 조사		
			-		
		인터페이스 조사	인터렉션 조사		
		E-1711 1— 2-1	메뉴의 구조 조사		
			메뉴의 조작 방법 조사		
		ગોર્ગ મુંજી ગમ	게프이 H과사 ロ케 코기		
		제약 사항 조사	제품의 보관상 문제 조사 제품의 사용상 문제 조사		
		_	게 합러 기 5 6 군에 크기		
	트렌드 조사	기술 트렌드			
			'	•	•

문화 트렌드		
환경적 트렌드		
정치, 정책적 트렌드 조사		
	_	
트렌드 흐름 조사	과거 트렌드 조사	
느텐는 으금 조사	미래 트렌드 조사	
	현재 트렌드 조사	

[표 4 - 8] 제품 조사에 대한 비교 기준

## 4.2.2. 비교 및 분석의 결과

선정된 디자인 리서치 대상의 비교 기준인 [표 4 - 7]과 [표 4 - 8]을 바탕으로 각 관찰 대상의 인터뷰 내용의 분석을 통해 획득된 디자인리서치의 대상의 분포를 나타냈다. 학생 A는 파란색 계열을 사용하였으며,학생 B는 초록색 계열을 사용하여 표기하였다. 반복되는 리서치 대상의경우, 표기 색의 농도를 변화하고 반복된 횟수를 문자로 표현하였다. 반복횟수에 따라 1~3회와 4회 이상 두가지 분류로 반복의 색을 동일하게 하여반복의 정도를 나타냈다.

				학생 A	학생 B
		-			
			-		
		나이			
		사용자 기본 사항 조사	성별		
	사용자 정보 조사		민족		
	시중시 경포 교시		사회계층		
			-		
사용자 조사 사용자 일상 조사	사용자 제약 사항 조사	인지적			
		물리적			
		사용자 관련 모델 조사			
		-			
			-		
			일상 습관 조사		
	라이프 스타일 조사	일상 행동 조사			
		일상 동선 조사			
			생활 환경 조사		
		사용하는 사물, 도구 조사			
			사용하는 제품 조사 (연관)		
			-		
			경제적 현실		
		사용자 현황 조사	사회적 현실		
			환경적 현실		
			힘들어하는 점		

		_		
		사용자(그룹) 가치관 조사	<del>                                     </del>	
	사용자의 생각 구조 조사	의사 결정의 구조 조사		
		의사 소통의 방법 조사		
		의사 소통의 과정 조사		
		신념 조사		
	-			
		-		
		간접적 연관 대상 조사	1	T i
	연관 정도에 따른 구분	그룹간 관계 조사		
사용자 구분 조사		직접 연관 대상 조사		1
4.94 LE 24		그림 한번 제공 고기		
		712 110-71 7 11		
	사용 정도에 따른 구분	기존 사용자 조사		
		비 사용자 조사		
		익스트림 사용자 조사		
	_			
		-		
		독특한 사용 방법 조사	6	
		사용 동선 조사		
		사용 목적 조사		2
		사용 순서 조사		
		사용 환경 조사		
		사용 흐름 조사		
			5	
	1) O HFm 2 11	사용 현황 조사	3	
	사용 방법 조사	사용상 문제 조사		
		사용시 습관 조사		
		사용시 일어나는 오류 조사		
		사용중 제약 사항 조사		
		일반적인 사용 방법 조사		
		제품 사용방법의 이해 정도 조사		
		제품 사용시 추가적 행동 조사		
		제품 사용시 행동 습관 조사		
		사용 방법의 이해 정도 조사		
제품에 대한 사용자		10 0 11 11 07 21		
		선호 기능 조사		
조사(대상/타 제품)	20122			
	사용자 취향 조사	선호 조형 조사		
		선호 브랜드 조사	<u> </u>	
		필수 기능 조사		
		_		
		사용 품질		
	게표세 데이 퍼기 크기	조형 평가		
	제품에 대한 평가 조사	적정 가격 조사		
		구입 동기 조사	î l	2
		제품 사용과정에서 힘든점 조사		
		-	†	2
		감정적 요소 조사	i I	
		경제적 요소 조사	<del>                                     </del>	
		문화적 요소 조사	1 1	
	게표세 데의 리위 그가		<del>                                     </del>	
	제품에 대한 경험 조사	사회적 요소 조사	<del>                                     </del>	
		인지적 요소 조사	ļļ	
		환경적 관점 조사	ļ <b>ļ</b>	!
		소비자의 제품 관련 활동 조사		
		제품과 사용자의 상호작용 조사		
	-			
	문화 트렌드 조사			Î
	사용자 행동 트렌드 조사			i
	사회 트렌드 조사		i I	1
트렌드 조사	인구 통계학적 트렌드 조사		<del>                                     </del>	
-e- 57	리 1 0개기가 그런는 과기	_	<del>                                     </del>	
	기가이 배워져 때 그	크리 트레드 7개	-	
	시간의 변화에 따른	과거 트렌드 조사		
	트렌드 조사	미래 트렌드 조사 현재 트렌드 조사		

[표 4 - 9] 학생 A, B의 디자인 목적에 적합한 사용자 조사 및 분포

76

				학생 A	학생 B
		-			
		문류 과정 조사	_		
			공급체계 조사		
		사용 과정 조사			
제품 주기 조사			-		
	제품 주기 조사		생산 단가 조사		
		생산 과정 조사	사용되는 기술 조사		
			사용되는 재료 조사		
			정책, 규정 사항 조사		
		폐기 과정 조사			
		환경 문제 조사			
		_			
			-		
			보조 기능 조사		2
			제품 시스템 조사		
		제품 기능 조사	주 기능 조사		
			제품 기능의 기술적 문제 조사		
			제품의 인터랙션 조사		
			제품에 필요한 에너지 조사		
			제품의 성능 조사		
			-		
	-11 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1		사용 메타포 조사		
	제품 자체 조사		사용 재료 조사		
			사용 재질 조사		
			인터페이스 조형 조사		
		제품 조형 조사	연관 이미지 조사		
			연관된 자연 조형 조사		
			연관된 자연 현상 조사		
			제품의 전형적 이미지 조사		
			제품의 형태 조사	4	3
			제품의 색 조사		
			제품의 비례 조사		
		제품 관련 모델 조사			
		제품 분류 조사			2
제품		-		-	
조사		성공 사례 조사		5	
			영향 요소 조사		
			장접 조사 단점 조사		
		유사 사례 조사	한참 32시	2	4
	제품 사례 조사	11/1 /191 32/1	_	2	
			간접 연관 제품 조사		
		연관 제품 조사	직접 연관 제품 조사		
			제품 연관 서비스 조사		2
		대신 사용 가능한 제품 조사	12 22 11= 1	3	
		제품 관련 주요 사건 조사			
		-			
			-		
		이사장이 같으 바바 그건	제품 사용 방법 조사		2
		이상적인 사용 방법 조사	제품 사용 패턴 조사		
			제품 사용 환경 조사		
			-		
		오류 조사	사용자로 인한 오류 조사		
	제품 사용성 조사	그규 32시	외부 영향으로 인한 오류 조사		
제품 사용성 2	41 to 18 18 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19		제품으로 인한 오류 조사	2	2
			-		
		인터페이스 조사	인터렉션 조사		
		E 1 1 1 = 3-1	메뉴의 구조 조사		
		제약 사항 조사	메뉴의 조작 방법 조사		
			제품의 보관상 문제 조사		
			제품의 사용상 문제 조사		
		-1 +1 -			
		기술 트렌드			
		문화 트렌드			
	_	환경적 트렌드			
	트렌드 조사	정치, 정책적 트렌드 조사			
			-		
		트렌드 흐름 조사	과거 트렌드 조사		
			미래 트렌드 조사		
			현재 트렌드 조사		

[표 4 - 10] 학생 A, B의 디자인 목적에 적합한 제품 조사 및 분포

77

각 학생의 인터뷰 내용을 바탕으로 나타난 디자인 리서치의 대상의 수와 반복되는 디자인 리서치 대상을 제외한 수를 나열하면 아래 [표 4 -11]과 같다.

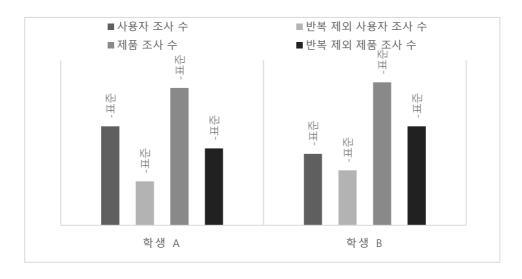
		조사된 총 리서치 대상의 수	반복 조사된 리서치 대상을 제외한 수	
학생 A	사용자 조사	18	8	
	제품 조사	25	14	
학생 B	사용자 조사	13	10	
	제품 조사	26	18	

[표 4 - 11] 학생 A, B의 관찰에서 나타난 리서치 대상의 수

학생 A는 사용자 조사 중 사용 현황 조사와 제품의 독특한 사용 방법 조사에 분포가 집중되어 있다. 학생 B는 사용자 조사 중 사용의 목적 조사, 수입 동기 조사, 제품에 대한 경험 조사에 분포가 집중되어 있다. 이 중 제품에 대한 경험의 경우 세부적인 디자인 리서치의 대상 보다, 비교적 포괄적인 리서치가 진행된 것으로 나타났다. 제품 조사의 경우 학생 A 와 B 모두 상대적으로 고르게 분포되어 있는 것으로 보이지만, 두 대상 모두 제품 사례 조사의 세부 항목에서 많은 조사가 진행된 것으로 나타났다. 학생 A의 경우 총 43개의 조사 중 11개, 학생 B의 경우 총 39개의 조사 중 11개가 이에 해당하였다. 제품 사례 조사를 제외한 제품 조사의 세부 항목 중 반복된 조사가 일어난 항목의 경우는 학생 A의 제품의 형태 조사, 제품으로 인한 오류 조사였으며, 학생 B의 경우 보조 기능 조사, 제품의형태 조사, 제품 분류 조사, 제품 사용 방법 조사, 제품으로 인한 오류

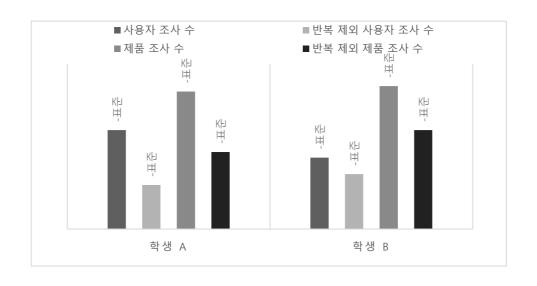
조사였음을 알 수 있었다.

각 관찰 대상이 조사한 것으로 파악된 사용자 조사와 제품 조사의 수와 사용자 조사 중 반복된 조사가 일어난 수, 제품 조사중 반복된 조사가 일어난 수를 제외하여 조사 항목의 수를 알아보면 아래 [그림 4 - 1]과 같다.



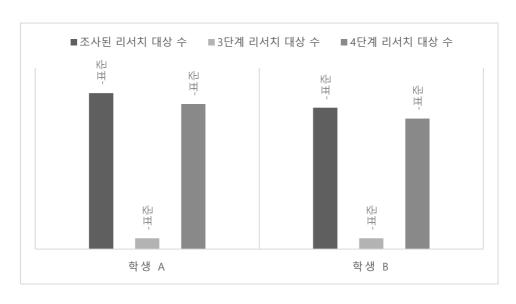
[그림 4-1] 학생 A, B의 디자인 리서치 대상 수 분포

두 학생 모두 디자인 리서치 대상의 분포에서 사용자 조사에 해당하는 디자인 리서치 대상의 분포가 적었으며, 제품 조사와 관련된 디자인 리서치 대상의 경우 상대적으로 많은 양의 분포가 있었다. 학생이 반복 조사한 디자인 리서치 대상을 고려하여 분포를 보아도 제품 조사와 관련된 디자인리서치 대상의 수가 사용자 조사와 관련된 디자인리서치 대상의 수에비하여 두 학생 모두 2배에 근접한 차이로 그 수가 많았다([표 4 - 5], [표 4 - 6] 참조).



[그림 4 - 2] 학생 A, B의 디자인 목적에 적합한 디자인 리서치 대상의 수 분포

디자인 리서치 대상을 구조화한 표를 바탕으로, 두 학생이 조사한 디자인 리서치 대상의 레벨 분포를 분석한 결과([표 4 - 9], [표 4 - 10] 참조), 구조화 단계 중 1~3 단계에 해당하는 상위 리서치 대상에 관한리서치가 거의 진행되지 않았고, 4단계에 해당하는 하위 리서치 대상에 집중되어 있는 것을 볼 수 있었다. 이는 포괄적 리서치 대상의 조사보다세부 리서치 대상에 대한 조사가 이루어진 경우가 많다고 볼 수 있지만, 학생 A와 B의 관찰 과정에서 리서치의 목적에 대한 내용이 없어 정확한비교는 할 수 없지만 그와 근접한 리서치 계획을 추출할 수 있었다. 관찰의과정에서 나타난 학생 A와 B의 리서치 계획은([표 4 - 3]과 해당 내용의첨부 자료 참조) 특정 상황, 세부 디자인 리서치 대상, 혹은 무계획의유형으로 나타났다. 이를 바탕으로 두 학생 모두 리서치의 목적 혹은디자인의 목적에 적합한 세부 리서치 대상의 탐색 과정 없이 막연히필요하다고 생각되는 세부 리서치 대상의 조사가 이루어졌다고 볼 수 있다.



[그림 4-3] 학생 A, B의 조사된 리서치 대상의 단계 분포

디자인 리서치 대상을 구조화한 표를 바탕으로, 두 학생이 조사한 디자인 리서치 대상의 레벨 분포를 분석한 결과([표 4 - 9], [표 4 - 10] 참조), 구조화 단계 중 1~3 단계에 해당하는 상위 리서치 대상에 관한리서치가 거의 진행되지 않았고, 4단계에 해당하는 하위 리서치 대상에 집중되어 있는 것을 볼 수 있었다. 이는 포괄적 리서치 대상의 조사보다세부 리서치 대상에 대한 조사가 이루어진 경우가 많다고 볼 수 있지만, 학생 A와 B의 관찰 과정에서 리서치의 목적에 대한 내용이 없어 정확한비교는 할 수 없지만 그와 근접한 리서치 계획을 추출할 수 있었다. 관찰의과정에서 나타난 학생 A와 B의 리서치 계획은([표 4 - 3]과 해당 내용의첨부 자료 참조) 특정 상황, 세부 디자인 리서치 대상, 혹은 무계획의유형으로 나타났다. 이를 바탕으로 두 학생 모두 리서치의 목적 혹은디자인의 목적에 적합한 세부 리서치 대상의 탐색 과정 없이 막연히필요하다고 생각되는 세부 리서치 대상의 조사가 이루어졌다고 볼 수 있다.

## 4.3. 관찰 대상 및 관찰 방법

디자인 리서치는 수집된 정보를 처리하여 결과를 도출하고, 결과의통합이나 조합을 통하여 콘셉트 혹은 아이디어를 도출한다. 디자인 목적에적합한 디자인 리서치 대상에 대한 정보를 조사하더라도 리서치의 결과와결과에 이르기까지의 정보처리 과정에 따라 디자인의 콘셉트가 잘못될가능성이 존재한다. 앞서 인터뷰 내용의 분석을 위해 [표 4 - 3]와 같이Input(정보 입력), Process(정보 처리), Output(정보 처리의 결과)로 분류한내용 중 리서치의 결과에 해당하는 Output의 내용을 확인하고, 해당 결과에이르기까지의 정보처리 활동을 확인하여 디자인 리서치 과정 중의 문제를확인하고자 한다.

## 4.3.1. 분석 기준 및 방법

이상적인 디자인 리서치의 최종 결과에 도달하는 과정은 리서치의 과정을 통해 정보를 수집하고, 수집된 정보의 처리를 통하여 인사이트 혹은 아이디어를 도출하여 조사의 결과를 하나의 결론으로 통합하여 콘셉트의 형태로 나타내는 것이다. 관찰을 통해 나타난 다양한 디자인 리서치의 결과를 바탕으로 디자인 리서치의 결과의 유형을 파악하고, 해당 결과에 이르기까지의 정보처리 활동을 보고자 한다.

인지 활동을 알아보기에 앞서 [표 4 - 3]의 표기 내용중 디자인 리서치의 결과에 해당하는 내용인 Output을 분류하여, 디자인 리서치의 과정에서 도출되는 리서치의 결과의 유형을 확인하고 정리하였다. 또한 정보처리 과정에 해당하는 Process으로 분류된 내용을 바탕으로 어떠한

인지 활동을 통해 Output에 도달했는지를 확인하기 위해 [표 4 - 3]의 내용 중 필요한 부분을 정리하였다. 정리한 내용은 [표 4 - 12]와 같다.

	이리브 게 ㅇ	정보 타입	정보처리	연관	아이디어 /
	인터뷰 내용	(코딩)	타입	정보	리서치 결과
1 주차					
	루이지 꼴라니의 의자	이미지(I-m1)			
	흔히 알고 있는 의자의 형태와 다른것 처럼,		Process	I-m1	
			Process	I-m1	
	조형 요소는 의자가 아닐수도 있는대 기능은 의자의 기능을 하는것과 같은 작업을 하고 싶다.	O-1	Output	I-m1	목표
	또 많은 사람이 사용할수 있었으면 한다. 우선은 의자와 벤치등 않는 자세로 사용되는 제품을 위주로 한번 보려고 한다. 그중 공공 벤치나 벤치의 역할을 하는 시설물이 가장 관심이 간다		Output		
	'관찰의 힘'책을 졸전 지도 교수님께 추천 받아 보고 있다.	텍스트(I-t2)	Input		
	하나는 루이지 꼴라니의 의자이다.	이미지(I-m2)	Input		
	등받이가 없고 등받이 처럼 보이는 부분에 앞으로 기대어 앉는 형태가		Process	I-m2	
	의자 처럼 보이지 않지만		Process	I-m2	
	나오토 후카사와의 조명,	이미지(I-m3)	Input		
	우산 그리고	이미지(I-m4)	Input		
	드룹의 의자도	이미지(I-m5)	Input	<u> </u>	
	— B 1 1/1 1	1-1/4(1 1115)	при		
	관찰의 힘이라는 책에 'use'와 'disuse'에 관한 내용이 나온다.		Process	I-t2	
	모든 사물이 항상 사용되고 있지는 않다는것이며 공공시설물에 적합한 내용인것 같다.	O-2	Output	I-t2	목표에 적용 가능성
	교수님께서 해주신 말은 공공시설물의 경우 특희 다양한 변수가 있어 사용성이 떨어지는 다양한 이유에 대하여 우선 파악할 필요가 있다고 하였다. 추후 준비할 예정이다.	오디오(I-O2)	Input		
	개인적으로 무겁고 큰 가방을 들고 다닌다, 점도 많이 넣는다, 그래서 등받이가 있는 의자에 앉을때 많이 불편하다.	이미지(I-m6)	Input		
	이러한 이유때문에 의자에 앉지 않는 경우도 있다		Process	I-m6	
			Process	I-m6	
	제가 원하는 디자인인 '기존의 형태를 벗어난 디자인'을 위해서 생각을 정리해볼 필요가 있다.	O-3	Output	I-O2, I-m2, I-m6	목표에 적용 가능성
	정의철 교수님께서 말씀하신 것 같이 기대는 형식의 벤치도 나의 생각에 부합한것 같다. 그래서 우선은 벤치가 무엇일찌, 어떻게 사용되는것일지, 그리고 벤치에 적합한 목적을 위하여 다른 어떤것이 있는지 마인드맵형식으로 정리해 보고자 한다				

[표 4 - 12] 학생 A의 리서치 결과 분류

분류한 내용을 바탕으로 인지 과정을 확인하기 위해서는, 관찰 대상의세부 활동을 분류하고 그 과정에서 발생하는 인지 활동의 종류를 구분할 수 있어야 한다. 디자인의 내적 관찰에 관한 선행 연구는 디자인 리서치, 그리고 정보의 조합을 통하여 목적 혹은 문제에 대한 적합한 해결 방법을 탐색하는 과정을 'Design as Search'로 명명하였다. 'Design as Search'는 디자인을 정보 처리의 과정과 문제 해결 과정의 관점에서 접근하였으며, 입력된 정보를 정보처리 결과로 변형시키기 위해 '활동(Operation)'이라 불리는 기초 과정을 거친다고 한다. Hay et. al.,<sup>25)</sup> 은 선행연구에서 나타난 인지 활동(cognitive operation)을 수집하여 아래 [표 4 - 13]과 같이 나열하였다.

활동 구분	활동 사례	활동의 그룹화
정보 수집 (Information gathering)	데이터 입력 (Data input) 조사 (Enquiry) 정보의 선택 (Select information)	정보의 입력 - 데이터 입력, 조사 정보의 부분적 주목 - 정보 의 선택
이해, 표현, 구조화 (Comprehending, representing, and structuring information)	일반화 (Generalization) 목표 설정 (Goal definition) 추정 (Inference) 예시화 (Instantiation) 통합 (integration) 표현 / 표상 (Representation) 규칙 적용 (Rule application)	이해 - 일반화, 추정 표현 - 표현 / 표상, 예시 화, 규칙 적용 구조화 - 통합, 목표 설정
생성 및 종합 (Generating and synthesizing)	아이디어 생성 (Create, Generate) 부분적 아이디어 생성 (Specification) 변형 (Modify) 제시 (Propose)	아이디어 생성 - 전체, 부분 아이디어 변형 아이디어 제시
평가 및 판단 (Evaluating and decision making)	수용 (Accept)	평가 - 비교, 정당화, 시뮬 레이트 변형 - 정보 추가, 정보 구 체화

\_

<sup>&</sup>lt;sup>25)</sup> Hay, L., Duffy, A. H., McTeague, C., Pidgeon, L. M., Vuletic, T., & Grealy, M. (2017). A systematic review of protocol studies on conceptual design cognition: Design as search and exploration. Design Science, 3.

비교 (Compare) 평가 (Evaluate) 정당화 (Justify) 판단 보류 (No decision) 정보 추가, 조합을 통한 구체화 (Patch) 정보 구체화 (Refine) 기각 (Reject) 정보 시뮬레이트 (Simulate) 판단 / 평가 없이 기각 (Suspend) 평가의 결과 - 수용, 판단 보류, 기각, 판단 / 평가 없 이 기각

[표 4 - 13] Design as Search 과정에서 나타나는 인지 활동 구분 및 사례

관찰 대상의 디자인 리서치 과정의 인터뷰 내용을 통해, 디자인 리서치의 결과에 이르게 된 경로를 정보의 처리과정 중 일어나는 인지활동을 활용하여 일부 밝힐 수 있을 것으로 판단하였다. 이에 [표 4 - 13]의 인지 활동을 그룹화하여 코딩의 기준으로 이용하고자 한다.

정보의 입력에 해당하는 '정보 수집'은 정보처리 과정을 관찰하기 위해 세부적 코딩이 필요하지 않을 것으로 판단해 제외하였다. 디자인 리서치의 결과에 해당하는 '생성 및 종합' 또한 정보처리 과정의 관찰을 위해 세부적 코딩이 필요하지 않을 것으로 판단하여, 마찬가지로 제외하였다. 정보처리의 과정인 '이해, 표현, 구조화' 활동 구분은 활동 구분 자체를 이용하여 그룹화가 가능하였으며 3가지 그룹을 모두 코딩에 이용하고자 한다. '평가 및 판단' 활동 구분은 평가, 변형, 평가의 결과로 그룹화 할 수 있었으며 정보처리 과정을 보는 것이 목적이므로 평가의 결과는 코딩에서 제외하고자한다.

선행연구에서 나타난 디자인 리서치 과정에서의 인지 활동 부분에서, 정보의 처리에 사용되는 인지 활동만 분류하여 디자인 리서치의 과정 중 정보의 입력과 정보의 처리 결과 사이에서 발생하는 정보처리 과정에 집중하기 위해 적합하다고 판단되는 코딩 기준을 정리하면 아래 [표 4 - 14]와 같다.

인지활동 코딩 기준	설명
이해	일반화, 추정과 같이 입력된 정보를 해석하는 정보 처리
표현	머릿속이 아닌 글, 그림과 같은 예시를 통해 외부로 표현
구조화	복수의 정보를 처리하여 한의 구조화된 정보로 변형
평가	아이디어나 인사이트와 같은 정보에 대한 평가
변형	아이디어나 인사이트의 같은 구조화된 정보의 변형

[표 4 - 14] 인지활동 코딩 기준

디자인 리서치의 결과를 추출하기 위해 인터뷰 내용을 입력 정보(Input), 처리 과정(process), 리서치 결과(Output)로 분류하고, 리서치의 결과에 따라 시퀀스를 분류한 후, 인터뷰 내용을 정리해 놓은 [표 4 - 12]를 참고하여 코딩을 진행하였으며 그 결과는 [그림 4 - 8]의 우측 첫번째 열과 같이 나타났다.

	인터뷰 내용	정보 타입 (코딩)	정보처리 타입	연관 정보	아이디어 / 리서치 결과	인지 활동 코딩
<u>1</u> 주차						
	루이지 꼴라니의 의자	이미지(I-m1)				
	흔히 알고 있는 의자의 형태와 다른것 처럼,		Process	I-m1		이해
			Process	I-m1		구조화 (목표설정, line 6)
	조형 요소는 의자가 아닐수도 있는대 기능은 의자의 기능을 하는것과 같은 작업을 하고 싶다.	O-1	Output	I-m1	목표	
	또 많은 사람이 사용할수 있었으면 한다.					변형 (정보 추가)

			_			
	우선은 의자와 벤치등 않는 자세로		Output			변형
	사용되는 제품을 위주로 한번 보려고 한다.					(정보 구체화)
	그중 공공 벤치나 벤치의 역할을 하는					
	시설물이 가장 관심이 간다					
	'관찰의 힘'책을 졸전 지도 교수님께 추천	텍스트(I-t2)	Input			
	받아 보고 있다.					
	하나는 루이지 꼴라니의 의자이다.	이미지(I-m2)	Input			
	등받이가 없고 등받이 처럼 보이는 부분에		Process	I-m2		이해
	앞으로 기대어 앉는 형태가					
	의자 처럼 보이지 않지만		Process	I-m2		
	나오토 후카사와의 조명,	이미지(I-m3)	Input			
	우산 그리고	이미지(I-m4)	Input			
	드룹의 의자도	이미지(I-m5)	Input			
	관찰의 힘이라는 책에 'use'와 'disuse'에		Process	I-t2		이해
	관한 내용이 나온다.					
						평가
	모든 사물이 항상 사용되고 있지는	O-2	Output	I-t2	목표에 적용	
	않다는것이며 공공시설물에 적합한		•		가능성	
	내용인것 같다.					
	교수님께서 해주신 말은 공공시설물의 경우	오디오(I-O2)	Input			
	특희 다양한 변수가 있어 사용성이		-			
	떨어지는 다양한 이유에 대하여 우선					
	파악할 필요가 있다고 하였다. 추후 준비할					
	예정이다.					
	개인적으로 무겁고 큰 가방을 들고 다닌다,	이미지(I-m6)	Input			
	짐도 많이 넣는다, 그래서 등받이가 있는		•			
	의자에 앉을때 많이 불편하다.					
	이러한 이유때문에 의자에 앉지 않는		Process	I-m6		이해
	경우도 있다					
			Process	I-m6		평가
	제가 원하는 디자인인 '기존의 형태를	O-3	Output	I-O2,	목표에 적용	
	벗어난 디자인'을 위해서 생각을 정리해볼			I-m2,	가능성	
	필요가 있다.			I-m6		
	정의철 교수님께서 말씀하신 것 같이					
	기대는 형식의 벤치도 나의 생각에					
	부합한것 같다. 그래서 우선은 벤치가					
	무엇일찌, 어떻게 사용되는것일지, 그리고					
	벤치에 적합한 목적을 위하여 다른					
	어떤것이 있는지 마인드맵 형식으로 정리해					
	보고자 한다					
2 주차						
	서울대학교의 중앙도서관 흡연장소 벤치	이미지(I-m7)	Input			
	벤치가 오히려 길을 막고 있는경우가 많다.		Process	I-m7		이해
	그리고 데이트겸 청개천을 간적이 있는대	이미지(I-m8)	Input			
	그곳의 벤치		1			
	벤치 대신에 다른 장소, 청게천의 경우 돌		Process	I-m8		이해
	블록 같은것에 앉는다.					
	서울대학교 디자인과 건물의 경우 벤치가	이미지(I-m9)	Input			
	있지는 않지만					
	나무로 만들어 놓은 계단에 많이 앉는것		Process	I-m9		이해
	같다.					
			Process	I-m9		구조화
						(통합, line 38)
	왜 있는 벤치에 앉지 않고 다른 장소에	O-4	Output	I-m7,	인사이트	.5 2,
	앉을까? 위치 때문에? 다른 이유도 있을까?		put	I-m8,		
	The state of the s			I-m9		

[표 4 - 15] 학생 A의 인터뷰 내용 코딩 예시

## 4.3.2. 분석의 결과

관찰된 디자인 리서치 과정의 내용을 앞서 선정한 방법을 바탕으로 [표 4 - 12]와 같이 관찰 대상의 디자인 리서치 과정 전반에 나타난 디자인 리서치의 결과를 유형화 한 결과 [표 4 - 16]와 같은 결과가 나타났다.

유형	설명		
아이디어	조사를 통해 수집한 정보를 바로 디자인 목적에 접목하여 머릿속 이미지를 글로 표현한 형태		
인사이트 조사 내용을 통한			
조사 내용의 나열	온라인 게임의 경험에 대한 결과로 Seeing, speaking, listening, moving, messaging의 나열과 같이 단순히 조사를 통해 수집한 정보의 나열		
목표에 적용 가능성 탐색	조사 내용을 디자인의 목적이나 기존 아이디어에 접목 가능성 탐색		
목표	조사 내용을 바탕으로 디자인의 목적 구체화 혹은 추가		
리서치 결과의 종합	복수의 수집된 정보에 대한 분석 결과로, 이미지를 2개의 요소를 기준으로 맵핑 하는 것과 같은 분석 결과		

[표 4 - 16] 학생 A, B의 리서치 결과를 통해 나타난 유형

학생A의 경우, 리서치 결과를 종합하는 경우가 보이기는 했지만 하위 항목에 집중되어 있는 리서치 대상을 바탕으로 아이디어 혹은 컨셉으로 바로 적용하는 경향을 보였다.

학생 B의 경우, 리서치의 결과를 분석하기 보다 조사된 내용을 나열하는데 그치는 경우가 자주 나타났으며, 조사된 내용 또한 문헌이나 직접 관찰을 통한 리서치 보다 본인의 경험을 바탕으로 진행하였다. 다음은

## 학생 B가 2주차에 진행한 게임 경험에 관한 조사 결과 내용의 예시이다.

The experience of playing video games alone is comprised of....

- 1) An escape from reality
- 2) Stress Relief
- 3) A one to one interaction between the user and the game (computer)
- 4) Comprised of the user, controller, screen, computer, the game, headset etc.
- 5) There are benefits of playing games such as improving coordination \*visual, audial and physical movement, memory enhancement, problem solving skills, possibly an educational tool, improvement in attention, concentration, and improving the speed of the human brain,

The experience of online gaming or playing with other people is...

-Includes all of the above however...

- 1) There is some sort of communication occurring between people (messaging through text, verbal communication through a mic and headset)
- 2) Seeing, speaking, listening, moving, messaging
- 3) It is based on multitasking, (an interactive experience that is more real)
- 4) Benefits may include the improvement of social skills (communicating with others, sharing, socializing, and teamwork) connecting with strangers or playing with friends.
- 5) There is a common goal

[표 4-16]와 같이 나타난 학생 A와 B의 디자인 리서치 결과의 유형에 따라 [표 4-15]의 코딩 내용을 활용하여 디자인 리서치 결과의 유형 별로 나타난 인지 활동의 유형을 아래 [표 4-17]와 같이 정리하 였다.

디자인 리서치 결과의 유형	인지 활동 유형	디자인 리서치 결과의 유형	인지 활동 유형
아이디어	이해 이해 변형 표현 구조화 구조화	목표에 적용 가능성	명가
인사이트	이해 이해 구조화	목표	이해 평가 평가 이해 변형 변형 구조화
조사 내용의 나열	이해	리서치 결과의 종합	구조화

[표 4 - 17] 디자인 리서치 결과에 따른 인지 활동 유형

## - 아이디어

디자인 리서치의 결과 중 아이디어 유형이 나타났을 때, 학생A의 경우 '이해', '표현', '구조화'의 과정을 모두 거치거나 '이해'와 '구조화'의 과정을 거쳤으며, 둘의 차이는 시각적 요소가 포함된 경우에 '표현'의 과정이 추가된 것이었다. 학생B의 경우 리서치의 시작 이전부터 존재했던

아이디어에 대해서는 코딩을 할 수 없었지만 이후 나타난 아이디어는 조사된 사례의 '변형'을 통해 나타났다.

#### - 인사이트

디자인 리서치의 결과 중 인사이트 유형이 나타났을 때, 학생B의 경우모두 입력된 정보의 '이해'과정만 거친 것으로 나타났으며, 학생A의 경우또한 '이해'과정만 거친 경우가 대다수였지만 '이해'와 '구조화'단계를 거친 경우도 있었다. 이 경우 아이디어 유형이 연결되어 나타났다.

#### - 조사 내용의 나열

디자인 리서치의 결과 중 조사 내용의 나열 유형은 학생B의 내용에서만 나타났으며, '이해'의 과정만 거쳐 나타났다. 인사이트 유형과 다른 점으로는 조사 내용의 나열 유형은 복수의 입력 정보에 대한 '이해' 후에 나타났지만, 인사이트의 경우 한 번의 정보 입력에 대한 '이해' 이후 나타났다는 점이 있다.

## - 목표에 적용 가능성 탐색

디자인 리서치의 결과 중 목표에 적용 가능성 탐색 유형은 학생A의 내용에서만 나타났으며, 입력된 정보에 대한 '이해'와 '평가'의 과정을 거쳤다.

#### - 목표

디자인 리서치의 결과 중 목표 유형이 나타났을 때 학생 A의 경우, '이해'와 '변형'의 과정을 거친 것으로 나타났으며, '평가'의 과정이 추가된 경우가 나타났으나 입력된 정보가 사례 조사에 대한 정보로 나타났으며 '평가'가 이루어진 이후 '이해'와 '변형'의 과정을 거친 것으로 나타났다. 학생 B의 경우 사례 조사에 대한 '평가' 이후 '구조화'의 과정을 거쳐 목표유형이 나타났다.

#### - 리서치 결과의 종합

디자인 리서치의 결과 중 리서치 결과의 종합 유형은 학생 A의 내용에서만 나타났으며, 입력된 정보가 아닌 디자인 리서치의 결과를 구조화한 것으로 나타났다.

학생 B의 디자인 리서치 결과는 아이디어가 도출된 과정을 바탕으로 조사된 내용의 종합이 아닌 기존에 존재하는 사례의 변형을 바탕으로 아이디어를 도출하려는 상황이 나타났으며, 이는 조사 내용의 나열 과도 연관이 있어 보인다. 학생 B는 정보를 단순히 나열하였으며 조사된 정보를 이용한 아이디어가 도출되지 않은 것으로 보아 수집된 정보의 종합적인 분석 과정이 누락되었을 가능성이 높아 보인다.

학생 B의 디자인 리서치 결과로 목표가 나타난 경우, 사례에 대한 평가이후 평가 내용을 구조화하여 목표를 설정한 것을 볼 수 있다. 사례의 평가를 통해 해결이 필요한 문제나 발전 가능성을 파악하고 이에 대한목표를 설정한다면 적합한 과정으로 생각되지만, 해당 내용을 확인해보면

평가의 내용이 사례에 대한 적용 가능성에 대한 평가임을 알 수 있었다.

디자인 리서치의 결과에 나타난 문제 모두 구조화의 인지 활동에서 문제가 발생했으며 학생 A의 관찰 내용 중 연관된 특이 사항이 나타났다. 컨트롤러의 형태 및 변화에 대한 리서치와 다양한 컨트롤러의 사용 방법에 대한 리서치가 진행된 이후 분석이나 추가적 관련 리서치가 진행되지 않아 직접적으로 어떠한 방법으로 리서치를 하였는지, 리서치 대상의 선정을 어떻게 하였는지 질문하였다. 스스로 디자인 목적에 적합한 리서치 계획을 설정하고 시행하기보다, 수업과 면담의 과정에서 직접적으로 언급된 내용을 중심으로 진행하였다고 답했다.

"내가 리서치를 하는 과정은, 보라고 한 부분만 리서치해간다. 수업 내용을 녹음하고 그것을 여러 번 반복해서 듣고, 교수님께서 연구해보자고 하거나, 질문사항이 있는 부분만조사해 본다."

이를 통해 학생 B는 목적에 적합한 리서치 대상을 선정하는 문제와 더불어 목적에 적합한 리서치 방법을 선정하는 방법론적인 문제 또한 있을 수 있다. 하지만 이는 문제로 해석되기 보다는 디자인 리서치 전반의 개념적, 방법적 이해가 부족하여 발생하는 논의일 가능성 또한 존재한다. 해당 사례의 정보를 통해서는 이 두 가지 문제 중 어디에 해당되는지 알 수 없었다.

두 학생의 디자인 리서치 과정을 관찰하고 분석한 결과, 초심자가

조사한 디자인 리서치 대상은 디자인의 목적과 관계없는 편향, 편중된 디자인 리서치 대상에 대한 조사가 일어났으며, 제품의 사례에 편향되어 디자인 리서치가 진행되었고, 막연히 연관성 있다고 생각되는 디자인 리서치의 대상에 대한 조사가 진행되었다. 디자인 리서치의 결과를 분석한 결과, 리서치를 통해 자료를 수집하지만 분석하지 않는 경향이 나타났고, 리서치를 통해 종합된 아이디어 혹은 콘셉트가 아닌 단일 리서치 혹은 연관 사례의 단순 적용을 통해 아이디어 혹은 콘셉트를 도찰하려는 경향이 나타났다. 추가적으로 초기 아이디어나 콘셉트에 함몰되는 경향이 특이사항으로 나타났다.

# 5. 결 론

졸업작품을 위한 두 학생의 디자인 리서치 과정 관찰을 통해 졸업작품수업의 목표와 두 학생의 디자인 목적에 근거한 디자인 리서치 대상을 선정하였다. 그리고 문헌 연구를 통해 도출한 디자인 리서치 대상과의비교를 통해 디자인 리서치 과정에서 나타나는 문제를 알아보았다.

학생 A와 B의 사례를 통해 도출한 연구의 결과는 일반적인 디자인리서치 과정에서 일어날 수 있는 모든 문제를 포함하는 것은 아니며,연구를 통해 드러난 문제 이외에도 다양한 문제가 있을 것으로 예상한다. 또한 연구를 통해 찾아낸 문제의 발생 빈도나 디자인 콘셉트 혹은 아이디어전개에 대한 영향의 경중은 이번 연구에서 고려하지 않았다. 그러나 본연구결과와 같은 디자인 리서치 과정에서 일어날 수 있는 문제에 대한정보가 축적되면 이를 배경으로 양질의 디자인 콘셉트를 개발할 수 있는 단초가 될 것으로 생각한다. 이는 초심자를 위한 디자인 리서치 교육의방향을 설정하는 과정에도 기여할 수 있을 것이라고 판단한다. 아래 [표 5 - 1]은 이번 연구를 통해 살펴본 디자인 리서치 과정에서 발생한 문제를 중합한 표이다.

학생 2 명의 디자인 리서치 대상과, 문헌 연구를 통해 도출한 리서치 대상의 비교에서 나타난 문제

디자인의 목적과 관계없는 편향 혹은 편중된 리서치

디자인의 목적에 적합하지만 제품 사례에 편향된 리서치

막연히 연관성 있다고 생각되는 디자인 리서치의 대상에 대한 조사

학생 2명의 디자인 리서치 결과에서 나타난 문제

리서치를 통해 자료를 수집하지만 분석하지 않는다

리서치를 통해 종합된 아이디어 혹은 콘셉트가 아닌 단일 리서치의 결과 혹은 연관 사례의 단순 적용을 통해 아이디어 혹은 콘셉트를 도출한다.

#### 특이사항

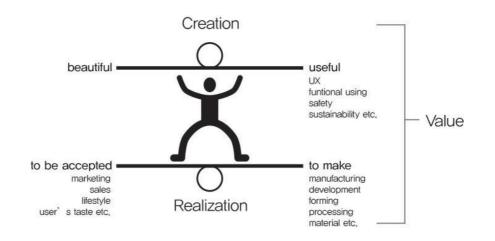
초기 아이디어나 콘셉트에 함몰된다

#### [표 5 - 1] 학생 A, B의 사례 분석을 통해 나타난 문제

연구를 통해 수집한 문제들은 공통적으로 디자인 목적과 연관성이 있다. 디자인 목적에 적합한 리서치 대상을 선정하고 계획을 수립하는 과정에서의 문제, 디자인 목적에 맞게 리서치의 결과를 분석하고 이를 디자인 아이디어 혹은 콘셉트로 종합하는 과정에서의 문제 등이 이에 해당한다.

디자인 리서치 대상을 디자인 목적을 중심으로 분류한다면 앞의 [표 5-1]에서 종합한 문제 중 일부는 해결 가능하다고 판단한다. 디자인 콘셉트를 디자인 리서치의 종착점이라 할 때, 문헌 연구 과정에서 도출된 디자인 리서치의 대상을 디자인 콘셉트의 요소에 따라 분류하고, 디자인 리서치를 위한 연구의 과정에서 종합한 자료를 바탕으로 디자인 리서치 계획을 위한 가이드라인을 제시할 수 있다고 생각한다.

디자인 콘셉트 모델을 활용하여 디자인 리서치 대상 비교에서 나타난 문제 해결의 가능성을 확인하고자 한다. 박영목의 디자인 균형 모델<sup>26)</sup> 을 구성하고 있는 콘셉트 요소들을 이용하여 가이드라인을 제시하고자 한다. 박영목은 디자인 콘셉트가 상충하는 다양한 조건들을 동시에 고려하여 각각의 조건들 간의 균형을 추구한다는 의미에서 디자인 균형 제안하였으며, 크게 창의성과 현실성 두 개의 분류로 디자인 행위를 표현하였다. 두 개의 부류 중 창의성은 심미성과 유용성으로 세되어 있으며. 현실성은 수용성과 구현성의 세부 분류로 이루어져 있다. 디자인 목표에 따라 위 분류들 간의 균형을 맞추어 디자인 콘셉트를 형성하는 것이 중요하다고 강조하고 있다.



[그림 5-1] 박영목의 디자인 균형 모델

<sup>26)</sup> 박영목. (2017, August 16). 1.6 디자인을 한다는 것은 무엇인가? (디자인이란 무엇인가편)

문헌 연구를 통해 나타난 디자인 리서치의 대상을 디자인 균형 모델의 세부 요소인 심미성과 유용성, 수용성과 구현성에 따라 분류하였으며, 하나의 리서치 대상이 여러 분류에 부합하면 반복적으로 표기하였으며 각 분류에 해당하는 디자인 리서치 대상은 [표 5 - 1], [표 5 - 2], [표 5 - 3], [표 5 - 4]와 같다.

심미성							
	사용자 정보	ı				k R	영향 요소 조사
	삼	사용자 관련 모델 조사				20 사고 가수 사고 가수	장접 조사
		1			7		단점 조사
	사용자 일상		1		세품 사례	유사 사례 조사	
	사	라이프 스타일 조사	생활 환경 조사		<del>\</del>		I
			사용하는 제품 조사 (연관)			: ! ! ! !	간접 연관 제품 조사
		ı				연관 세품 소사	직접 연관 제품 조사
			1				제품 연관 서비스 조사
		사용자 취향 조사	선호 조형 조사			제품 관련 주요 사건 조사	
1	제품에 대한	-	선호 브랜드 조사			ı	
사하수	사용자 조사		1			문화 트랜드	
<del>र</del> स	(대상/타 제품)	제품에 대한 평가 조사	조형 평가		- K		I
			구입 동기 조사	Щ	바입니 수수	: 	과거 트렌드 조사
		기가 되는 경험 기가	1			트렌드 이빠 장사	미래 트렌드 조사
		세점에 내한 어떤 보시	문화적 요소 조사				현재 트렌드 조사
		ı				I	
		문화 트렌드 조사	1	*	= = K	k L	I
	THE LEWIS		ı	HU -	파시 세마에	년 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전	제품별 브랜드 조사
	7 H II II	计文 口语里 电话 医液体	과거 트렌드 조사			1	1
			미래 트렌드 조사	시장		기업별 세품/서비스 소사	대상 기업 출시 제품 조사
			현재 트렌드 조사	자 소		ı	
		ı		₹	매지대	시장 영향 요소 조사	
			I		를 다 상 수	시장 관련 모델 조사	
			사용 메타포 조사	L.	- H	1	
			사용 재료 조사	11		트렌드 흐름 조사	I
			사용 재질 조사				
			인터페이스 조형 조사				
	F H		연관 이미지 조사				
	세퍼 시세	<u>▲</u> 마 사 사 사 사 사 사 사 사 사 사 사 사 사 사 사 사 사 사	연관된 자연 조형 조사				
	₹ #		연관된 자연 현상 조사				
			제품의 전형적 이미지 조사				
			제품의 형태 조사				
			제품의 색 조사				
			제품의 비례 조사				
		제품 분류 조사					
		제품 관련 모델 조사					
쩸쁌		-					
상			I				
-		_					

[표 5 - 1] 심미성에 해당하는 디자인 리서치의 대상

				트렌드 조사				제품 주기	삮					파 다 다	F X X	<del>-</del>										제품 사례		- I							:	제품 사용성	삭		
																							제품	☆															
	o - H	바다	L		ı	일상 습관 조사	일상 행동 조사	일상 동선 조사	생활 환경 조사	사용하는 사물, 도구 조사	사용하는 제품 조사 (연관)	I	힘들어하는 점				사용 공신 소사	사용 복색 소사	사용 순서 조사	사용 환경 조사	사용 흐름 조사	사용 현황 조사	사용상 문제 조사	사용시 습관 조사	사용시 일어나는 오류 조사	사용중 제약 사항 조사	일반적인 사용 방법 조사	제품 사용방법의 이해 정도 조사	제품 사용시 추가적 행동 조사	제품 사용시 행동 습관 조사	제품 사용과정에서 힘든점 조사	I	선호 기능 조사	선호 브랜드 조사	필수 기능 조사	I	사용 품질	구입 동기 조사	I
1	기가 살기 되어 기가	사하지 계리 사이 단시	计 本 西口 宏诗 注 0 计	사용사 관인 보일 소사				라이프 스타일 조사				사용자 형화 조사		I									사용 방법 조사										· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·				제품에 대한 평가 조사		
원 원	사용자 정보	삼						사용자 일상	삼																		1 2 1 1	시점에 대한 나용자 사	기하시 보기	(대정/대 제표)									

제품 기능의 기술적 문제 조사 제품의 인터랙션 조사 제품에 필요한 에너지 조사 제품의 성능 조사

제품 시스템 조사

주 기능 조사

제품 기능 조사

--보조 기능 조사

--사용되는 기술 조사

생산 과정 조사

Ī

미래 트렌드 조사 현재 트렌드 조사 \_\_ 과거 트렌드 조사

시간의 변화에 따른 트렌드 조사

사용자 행동 트렌드 조사

문화 트렌드 조사

제품과 사용자의 상호작용 조사

감정적 요소 조사 문화적 요소 조사 인지적 요소 조사

제품에 대한 경험 조사

| 제품 사용 방법 조사 | 제품 사용 패턴 조사 | 제품 사용 환경 조사 | - |

이상적인 사용 방법 조사

오류 조사

— 간접 연관 제품 조사 직접 연관 제품 조사 제품 연관 서비스 조사

연관 제품 조사

대신 사용 가능한 제품 조사 제품 관련 주요 사건 조사

성공 사례 조사

유사 사례 조사

제품 분류 조사 제품 관련 모델 조사

송				
		1		
	F		I	
	사육시 정보 자수	사용자 제약 사항 조사	인지작	
		= H H H H H H H H H H H H H H H H H H H	を	
		사용시 건인 보물 도시		
		ı	I	
			이 아마 가수	
			1 20	
	사용자 일상	라이프 스타일 조사	일상 동선 조사	
	착		생활 환경 조사	
			사용하는 사물, 도구 조사	
			사용하는 제품 조사 (연관)	
		40年 改成 不正	1	
		사하시 점에 남시	힘들어하는 점	
		1		
			1	
			독특한 사용 방법 조사	
			사용 동선 조사	
			사용 목적 조사	
			사용 순서 조사	
			사용 환경 조사	
			사용 흐름 조사	
			사용 현황 조사	
		사용 방법 조사	사용상 문제 조사	폰
사용자			사용시 습관 조사	Kł
삮			사용시 일어나는 오류 조사	
			사용중 제약 사항 조사	
	1年日 1日本日		일반적인 사용 방법 조사	
	에 에 를 다 다 다 다 다 다 다 다 다 다 다 다 다 다 다 다 다		제품 사용방법의 이해 정도 조사	
	사하시 가시		제품 사용시 추가적 행동 조사	
	(대정/다 제품)		제품 사용시 행동 습관 조사	
			제품 사용과정에서 힘든점 조사	
			1	
		1 t 1 t 1 t 1 t 1 t 1 t 1 t 1 t 1 t 1 t	선호 기능 조사	
		사용시 귀양 산시	선호 브랜드 조사	
			필수 기능 조사	
			I	
		제품에 대한 평가 조사	사용 품질	
			구입 동기 조사	
			I	

외부 영향으로 인한 오류 조사 제품으로 인한 오류 조사 	제품의 사용상 문제 조사 	개발 등력 기술적 노하우 보유 기월 조사 제품별 브랜드 조사 대상 기업 출시 제품 조사 주 제품, 서비스 조 사	— 과거 트렌드 조사 미래 트렌드 조사 현재 트렌드 조사
인타페이스 조사 제약 사항 조사	기술 트렌드 문화 트렌드 환경적 트렌드 트렌드 흐름 조사	기업 현황 조사 — 브랜드 조사 기업별 제품/서비스 조사	시장 영향 요소 조사 시장 관련 모델 조사 — 트랜드 흐름 조사
	트렌드 조사	기업 자체에 대한 조사 (대상/타 기업) 출시 제품에 대한 조사	제품의 판매에 대한 조사 트렌드 조사
		소 상 수 수	

[표 5 - 2] 유용성에 해당하는 디자인 리서치 대상

101

	I	독특한 사용 방법 조사	- 1 0 0 0 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	사용 하셔 조사	(학 년	사용 흐름 조사	사용 현황 조사	사용상 문제 조사	사용시 습관 조사	사용시 일어나는 오류 조사	사용중 제약 사항 조사	일반적인 사용 방법 조사	제품 사용방법의 이해 정도 조사	제품 사용시 추가적 행동 조사	제품 사용시 행동 습관 조사	제품 사용과정에서 힘든점 조사	사용 방법의 이해 정도 조사	1	선호 기능 조사	선호 조형 조사	선호 브랜드 조사	필수 기능 조사	1	사용 품질	조형 평가	적정 가격 조사	구입 동기 조사	1	감정적 요소 조사	경제적 요소 조사	문화적 요소 조사	사회적 요소 조사	인지적 요소 조사	환경적 관점 조사	제품과 사용자의 상호작용 조사				
1								= h H H H	사용 명립 수사											사용자 취향 조사					제품에 대한 평가 조사						E	세품에 대한 성업 사사				l	문화 트렌드 조사	사용자 행동 트렌드 조사	사회 트렌드 조사
																제품에 대한	사용자 조사	(대상/타 제품)																			K L	다 네 네	

수 왕 장			
		-	
			1
			나이
		사용자 기본 사항 조사	が高い
	사용자 정보		~~
	삮		사회계층
			Ī
		사용자 제약 사항 조사	인지적
			뭄리작
		사용자 관련 모델 조사	
		ı	
			1
			일상 습관 조사
			일상 행동 조사
		라이프 스타일 조사	일상 동선 조사
			생활 환경 조사
			사용하는 사물, 도구 조사
			사용하는 제품 조사 (연관)
	F		Ī
0	사용사 일억		경제작 현실
사용사	₹ #	사용자 현황 조사	사회적 현실
<del>₹</del> ଖ			환경적 현실
			힘들어하는 점
			사용자(그룹) 가치관 조사
		11 × × 1 × 1 × 1 × 1	의사 결정의 구조 조사
		사하시면 60시 구분 분석	의사 소통의 방법 조사
			의사 소통의 과정 조사
			신념 조사
		ı	
			1
			간접적 연관 대상 조사
	II F O	내 문 H G	그룹간 관계 조사
	사하시 구대		직접 연관 대상 조사
	<del>-</del>		Ī
		1 5 T W O 1	기존 사용자 조사
		사용 공포에 따른 구正	비 사용자 조사
			익스트림 사용자 조사

출시 제품에 대한 조사 기업 현황 조사 대상 기업 출시 조사 대상 기업별 대한 조사 기업별 제품/서비스 조사 대상 기업 출시 제품 조사 전한 조사 전한 조사 전한 연형 요소 조사 시장 영향 요소 조사 시장 영향 요소 조사 시장 경쟁 토랜드 조사 교내 유형 조사 판매 함식 조사 판매 유형 조사 대상 경쟁 토랜드 조사 대상 연령 드 조사 대상 연령 드 조사 대상 트랜드 조사 대한 트랜드 전한 프라이 대한 트랜드 조사 대한 트랜드 조사 대한 트랜드 전한 프로그램 대한 트랜드 프로그램 대한 트랜드로그램 대한 트랜드로그램 대한 트로그램 대한
---

		i	
		하	
_		트렌드 영향 요소 조사	
_			1
			과거 트렌드 조사
		시간의 먼와에 따른 트렌드 소사	미래 트렌드 조사
			현재 트렌드 조사
	제품 주기	I	
	삼	사용 과정 조사	
		I	
	제품 자체 조사	제품 기능 조사	 제품의 인터랙션 조사
		제품 분류 조사	!
		ı	
			-
		: : : : : : : : : : : : : : : : : : :	영향 요소 조사
		성공 사례 소사	장접 조사
			단점 조사
	제품 사례	유사 사례 조사	
	삼		I
			간접 연관 제품 조사
		연관 세품 와사	직접 연관 제품 조사
쩐			제품 연관 서비스 조사
착		대신 사용 가능한 제품 조사	
		제품 관련 주요 사건 조사	
		I	
			I
		이상적이 내어 바퀴 포트	제품 사용 방법 조사
			숗
			제품 사용 환경 조사
			I
	제품 사용성	14 K E C	사용자로 인한 오류 조사
	상	7 H H	외부 영향으로 인한 오류 조사
			제품으로 인한 오류 조사
			I
		인터페이즈 조사	메뉴의 조작 방법 조사
			I
		제약 사항 조사	제품의 보관상 문제 조사
			제품의 사용상 문제 조사
ĸ	기업 자체에	I	
6 보	대한 조사	관계사 조사	1
	(대상/타 기업)		경쟁사 조사

[표 5 - 3] 수용성에 해당하는 디자인 리서치 대상

224 1 X 41	아야 수 수	공급자 조사	대체재 조사	보완자 조사	- F	삼재석 신입자 조사	ſ	개발 능력	관심 분야 조사	기술적 노하우	기업 정책 조사	마캐팅 능력	보유 기술 조사	시장 위치 조사	재무 조사	전문가 노하우	조직 및 인력	중심 사업 조사	진출 분야 조사	추구 가치 조사		ı	대상 기업 출시 제품 조사	제품 출시 일정 조사	타 기업 출시 제품 조사	주 제품, 서비스 조사								
													= H F F F	<u>교</u> 전 성 수							I			기업별 제품/서비스 조사			I	시장 영향 요소 조사	시장 관련 모델 조사	I	경제 트렌드 조사	정치, 정책 트렌드 조사	환경 트렌드 조사	사회적 트렌드 조사
																							출시 제품에	대한 조사				스마니 다음	\frac{1}{2}			트렌드 조사		

	1	ı	문류 과정 조사 공급체계 조사	사용 과정 조사	2	생산 단가 조사	생산 과정 조사 사용되는 기술 조사	사용되는 재료 조사	정책, 규정 사항 조사	폐기 과정 조사	환경 문제 조사	1	I	보조 기능 조사	제품 시스템 조사	제품 기능 조사 주 기능 조사	제품 기능의 기술적 문제 조사	제품에 필요한 에너지 조사	제품의 성능 조사	1	사용 재료 조사	파 포함 포니	세품 또용 또사 제품의 형태 조사	제품의 색 조사	제품의 비례 조사	관련 모델 조사	-	관련 주요 사건 조사	ı	기술 트렌드	환경적 트렌드	정책적 트렌드 조사	1	미 대		현재 트렌드 조사	1	 
10			마	7		제품 수기				<u> </u>	- UGI					E E		<b>基本</b>	조사 제품 수세 공사	T H		P				제묲	제품 사례	조사제품 교			401	제 사 전치	×44 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 11 1	Ш	Ĩ		기업 자체에	대한 조사

[표 5 - 4] 구현성에 해당하는 디자인 리서치 대상

실제 디자인 리서치를 시작하기 전에 크게는 창의성과 현실성, 세부적으로는 심미성과 유용성, 수용성과 구현성의 디자인 리서치 대상을 이용하여 디자인의 목적에 부합하는 디자인 리서치 대상과 필요한 리서치의 깊이를 선정한다면 디자인 콘셉트를 위한 균형 잡힌 디자인 리서치를 사전에 계획할 수 있을 것이다.

학생 B의 디자인 리서치에서 나타난 디자인 목적 중 하나인 '유니버설 콘솔 컨트롤러'를 예로 들면, 기존에 사용하던 악세서리 대비 다양한 기능과함께 유사한 경험을 주는 것이 목적이며 이는 디자인 균형 모델 기준 구현성이 중심이 되어 유용성과 수용성이 일정 수준 포함되는 디자인 목적으로볼 수 있다. 이를 바탕으로 구현성 중 콘솔 컨트롤러와 관련된 리서치 대상을 다수 선정하고, 유용성과 수용성 항목에서 포괄적 리서치와 함께 관련된리서치 대상을 일부 선정하며, 심미성은 보편적인 리서치를 선정하는 것으로 디자인 목적에 적합한 리서치의 대상을 선정하여 리서치 계획을 수립할수 있다. 여기서 포괄적인 리서치라 함은 하위 항목 혹은 4단계 항목까지상세하게 리서치 하는 것이 아니라 3단계 혹은 상황에 따라 2단계에 해당하는 리서치 대상을 선정하여 전반적인 리서치를 유도하는 것이다. 유용성을바탕으로 리서치 대상을 선정하여 표기한 예시는 아래 [표 5 - 5]와 같다.

9						
0 0 <b> </b>						감정적 요소 조사
		ı			제품에 대한 경험 조사	문화적 요소 조사
	F O		I			인지적 요소 조사
	보 :	사용자 제약 사항 조사	인지적			제품과 사용자의 상호작용 조사
	₹ H		물리작		ı	
		사용자 관련 모델 조사			문화 트렌드 조사	
		I			사용자 행동 트렌드 조사	
			1	트렌드 조사		I
			일상 습관 조사			과거 트렌드 조사
			일상 행동 조사		시간의 변화에 따른 트렌드 조사	미래 트렌드 조사
	사용자 의상	가이표 수타의 조사	이상 되서 자사			하고 트레디 자사
	) - 서	-	Me Pin A		1	
	-		1000 110 110 110	제품 주기		
			사용하는 제품 조사 (연관)	☆☆	생산 과정 조사	 사용되는 기술 조사
		计名 植菜 江台计			1	
		가라시 점에 낚시	힘들어하는 점			ı
		I				보조 기능 조사
			1			제품 시스템 조사
			독특한 사용 방법 조사	i	i i	주 기능 조사
				제품 자체	제품 기능 조사	파파 기누이 기속자 모델 조사
			사용 이는 보시 사용 묘전 조사	사		제품 기용의 기울의 눈에 포시 제품이 이터래서 조사
사용자			₹ H F :   O :			스러브 다디보인 무스
. *			사용 순서 조사			제품에 필요한 에너지 조사
ī			사용 환경 조사			제품의 성능 조사
			사용 흐름 조사		제품 분류 조사	
			사용 현황 조사		제품 관련 모델 조사	
		사용 방법 조사	사용상 문제 조사	排	I	
			사용시 습관 조사	□ *×		1
	10년 전 11년		사용시 일어나는 오류 조사	ī	성과 상에 조사	영향 요소 조사
	사용자 소류		사용중 제약 사항 조사		T	장접 조사
	사하시 감시		일반적인 사용 방법 조사			단점 조사
	(PIIO/CII)		제품 사용방법의 이해 정도 조사	제품 사례	유사 사례 조사	
			제품 사용시 추가적 행동 조사	사		1
			제품 사용시 행동 습관 조사		本が、	간접 연관 제품 조사
			제품 사용과정에서 힘든점 조사			직접 연관 제품 조사
			I			제품 연관 서비스 조사
		사용자 철향 조사	선호 기능 조사		대신 사용 가능한 제품 조사	
			선호 브랜드 조사		제품 관련 주요 사건 조사	
			필수 기능 조사		I	
			I	제휴 사용서		1
		제품에 대한 평가 조사	사용 품질	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	이상적의 사용 발범 조사	제품 사용 방법 조사
			구입 동기 조사	i		제품 사용 패턴 조사
		제품에 대한 경험 조사	I			제품 사용 환경 조사

제품 사용 환경 조사	— 사용자로 인한 오류 조사 외부 영향으로 인한 오류 조사 제품으로 인한 오류 조사	— 인터렉션 조사 메뉴의 구조 조사 메뉴의 조작 방법 조사	— 제품의 보관상 문제 조사 제품의 사용상 문제 조사					— 과거 트렌드 조사 미래 트렌드 조사 현재 트렌드 조사	l J	1	개발 능력	기술적 노하우	보유 기술 조사	제품별 브랜드 조사	1	대상 기업 출시 제품 조사 주 제푸 서비스 조사	1				1	과거 트렌드 조사	미래 트렌드 조사 현재 트렌드 조사
	사조 를 당	인터페이스 조사	제약 사항 조사	1	기술 트레드	문화 트레드	환경적 트렌드	트렌드 흐름 조사		I	기업 호텔 자수	-       	ı	브랜드 조사		기업별 제품/서비스 조사	I	시작 영화 요수 소수	시장 관련 모델 조사	I		트레드 하를 자사	- - - - - - - - - - - - - - - - - - -
							트레디 자사			기업 자체에	대한 조사	(대상/타 기업)		출시 제품에	대한 조사			제품의 판매에	대한 조사			트렌드 조사	
															참	삼							

[표 5 - 5] 가이드라인 사용 예시

유용성 중에서도 목적이 되는 각각의 악세서리의 사용 방법이 가장 관 련성이 높을 것으로 예상되어 세부 항목까지 모두 리서치를 진행하는 것이 적절해 보이며, 각각의 악세서리 자체, 그리고 디자인 목적과 유사한 컨셉으 로 진행된 사례 또한 중요하다고 생각하여 이 또한 세부 항목까지 모두 리 서치를 진행하는 것이 적절해 보인다. 반면 제품의 기능 같은 경우는 하위 항목에서는 일부만 관련성이 높아 보이며. 사용성 및 제품의 경험 등과 같 은 항목은 일정 이상 관련 있더라도 하위 항목까지 모두 고려하는 것은 적 절하지 않을 것으로 판단하여 이와 같이 표기하였다. 이를 바탕으로 리서치 를 진행하며, 각 항목에 따라 인사이트를 도출한다면, 콘셉트로 조합이 가능 한 다양한 디자인 정보를 수집할 수 있을 것으로 예상되다. 이와 같은 형태 의 가이드라인 적용은 연구에서 나타난 문제인, 리서치의 편향 혹은 편중, 막연히 연관성이 있다고 생각하는 세부 리서치 대상 항목만 조사하는 경향. 계획 없이 리서치를 진행하는 경우, 등을 해결해줄 가능성이 있을 것으로 보인다.

본 연구는 디자인 리서치 과정에서 일어나는 문제를 찾는데 목적을 두었다. 연구 목적을 위해 문헌 연구를 통해 기준을 선정하고, 선행 연구를 통해 연구 방법을 부분적으로 차용 및 혼합하여 관찰의 방법을 설정하고 디자인 초심자의 인터뷰를 통해 실제 디자인 리서치 과정에 대한 연구를 진행하였다. 관찰의 결과로 나타난 관찰대상의 디자인 리서치 과정과 관련 정보를 정보처리의 관점에서 입력된 정보, 정보 처리 과정, 정보 처리의 결과로 분류하고, 이를 문헌 연구를 통해 선정한 기준과 비교하며 문제를 탐색하였다. 초심자가 조사한 디자인 리서치 대상을 분석한 결과 디자인의 목적과

관계없는 편향, 편중된 디자인 리서치 대상에 대한 조사가 나타났으며, 제품의 사례에 편향되어 디자인 리서치가 진행되었으며, 막연히 연관성 있다고생각되는 디자인 리서치의 대상에 대한 조사가 진행되었다. 디자인 리서치의 결과를 분석한 결과 리서치를 통해 자료를 수집하지만 분석하지 않는 경향이 나타났고, 리서치를 통해 종합된 아이디어 혹은 콘셉트가 아닌 단일리서치의 결과 혹은 연관 사례의 단순 적용을 통해 아이디어 혹은 콘셉트를 도출하는 경향이 나타났다. 특이사항으로 초기 아이디어나 콘셉트에 함몰되는 경향이 추가적으로 나타났다.

본 연구를 통해 디자인 리서치 과정에서 일반적으로 나타날 것으로 판단되며 심증적으로 예측가능한 문제들을 일부 확인할 수 있었다. 이번 연구를 통해 나타난 문제를 바탕으로 초심자를 위한 디자인 리서치 교육의 방향을 탐구하고, 설정하는 데 기여할 수 있을 것으로 판단되며, 추가적 문제 발견을 위한 후속 연구나 디자인 리서치 과정에서 발생하는 문제를 바탕으로 정보처리의 관점에서 효율적인 디자인 리서치 가이드의 개발도 심화연구로이어질 수 있을 것으로 기대한다.

### 참고 문헌

- Baron, Jonathan. Thinking and deciding. Cambridge University Press, 2000.
- Beck, A. T., & Weishaar, M. (1989). Cognitive therapy. In Comprehensive handbook of cognitive therapy (pp. 21–36). Springer, New York, NY.
- Bell, G., Hey, T. & Szalay, A.(2009). Beyond the Data Deluge. Science, vol. 323, no. 5919, pp. 1297 1298, 2009, doi: 10.1126/science.1170411.
- Benami, O., & Jin, Y. (2002, January). Creative stimulation in conceptual design. In International Design Engineering Technical Conferences and Computers and Information in Engineering Conference (Vol. 3624, pp. 251–263).
- Blessing, L. T. M. (1994). *A process–based approach to computer–supported engineering design*. University of Twente, Enschede.
- Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., Krathwohl, D. R.(1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. Handbook I: Cognitive domain. New York: David McKay Company.
- Chai, Kah-Hin, & Xiao, Xin. (2012). Understanding design research: A bibliometric analysis of Design Studies (1996–2010). Design Studies, 33(1), 24–43.
- Clarkson, J., & Eckert, C. (Eds.). (2010). Design process improvement: a

- review of current practice. Springer Science & Business Media.
- Council, D. (2007). Eleven lessons: Managing design in eleven global companies—desk research report. Design Council.
- Cross, Christiaans, Dorst, Cross, Nigel, Christiaans, Henri, & Dorst, Kees.

  (1996). Analysing Design Activity / Edited by Nigel Cross, Henri
  Christiaans, Kees Dorst.
- Cross, N. (1984). Developments in design methodology. John Wiley & Sons.
- Cross, N. (2008). Engineering design methods: Strategies for product design

  / Nigel Cross. (4th ed.). Chichester, England; Hoboken, NJ: J. Wiley.
- Design Councel UK. (2007). 11 lessons: managing design in 11 global brands.
- Desmet, P. M. A., & Hekkert, P. (2007). Framework of product experience. *International Journal of Design*, 1(1), 57–66.
- Drucker, P. F. (1993). Post-capitalist Society, Oxford: Butterworth-Heinemann
- Dumas, A. (2000). Theory and practice of industrial design. *Innoregio Project*, 1, 22.
- Ericsson, K., & Simon, H. (1993). Protocol Analysis: Verbal Reports as

  Data / K. Anders Ericsson and Herbert A. Simon.
- Gero, J. S. (2010). Generalizing design cognition research. DTRS, 8, 187–198
- Gericke, K., & Blessing, L. (2012). An analysis of design process models

- across disciplines. In DS 70: Proceedings of DESIGN 2012, the 12th International Design Conference, Dubrovnik, Croatia.
- Graham, A. (1996). The Learning Organization: Managing Knowledge for Business Success, New York: Economist Intelligence Unit.
- Hanington, B., & Martin, B. (2012). Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. Rockport Publishers.
- Hatchuel, A., & Weil, B. (2009). CK design theory: an advanced formulation. *Research in engineering design*, *19*(4), 181.
- IDEO, D. K. (2015). The field guide to human-centered design. IDEO Canada.
- Kumar, V. (2012). 101 design methods: A structured approach for driving innovation in your organization. John Wiley & Sons.
- K-O. Apel, "The Problem of a Universalistic Macroethics of Coresponsibility", in: S. Griffoen (Ed.), What Right Does Ethics Have?Public Philosophy in a Pluralistic Culture, Amsterdam, 1990, pp. 23–40
- Lasswell. H. (1948). The structure and function of communication in society. The communication of ideas. Vol.30. p215–228.
- Laurel, & Laurel, Brenda. (2003). Design Research: Methods and Perspectives / Brenda Laurel, Editor.
- Lawson, B. (2006). *How designers think: the design process demystified.*Routledge.

- Penny Sparke. 이희명, 김상규 역. (2013). 디자인의 탄생. 파주: 안그라픽스. p.9
- Reason, J. (1990). Human error. Cambridge university press.
- Seitamaa-Hakkarainen, P., Huotilainen, M., Mäkelä, M., Groth, C., & Hakkarainen, K. (2014). The promise of cognitive neuroscience in design studies. Proceedings of DRS, 834–846.
- Shannon, E., Weaver. W. (1998). The mathematical theory of communication. University of Illinois press.
- Tolle, K.; Tansley, S.; Hey, T. (2009). The Fourth Paradigm: Data— Intensive Scientific Discovery Redmond, Washington: Microsoft Research
- Van Boeijen, A., Daalhuizen, J., van der Schoor, R., & Zijlstra, J. (2014).

  Delft design guide: Design strategies and methods.
- Visser, W. (2010). The three visions of design in the field of cognitive design studies. ART+DESIGN/PSYCHOLOGY, 2, 7–43.
- 강병길. (2010). 경제적 개념으로서의 사회적 디자인 고찰. 한국디자인포럼 제26권
- 김영인. (2001). 새로운 환경에 맞는 경영패러다임의 모색, 경영논집, vol.35(4), pp.37-61
- 김태진. (2008). 국가GIS 연구를 위한 사례연구방법론의 탐색. 한국GIS학회지, 16(1), 145-155.
- 김현석, 김성희. (2017). 서비스디자인 프로젝트 유형에 따른 디자인리서치

- 구성요소의 차이 -기업내 수행되는 서비스디자인 프로젝트를 중심으로-. 기초조형학연구, 18(5), 71-82.
- 도성달. (2006). 거시윤리학 : 과학기술시대의 새로운 윤리이론 / 도성달 ... [등]저. 성남: 한국학중앙연구워.
- 박영목. (1997). 디자인 사고과정의 인지과학적 해석. 디자인학연구 통권, 제21호,
- 박승민. (2012). 상담학 분야의 질적연구 경향 분석-국내 학술지 논문을 중심으로. 상담학연구, 13(2), 953-977.
- 양진숙, 박효은. (2013). 섬유패션에 나타난 윤리적 디자인 연구. 한국디자인문화학회지. 19(2)
- 이정모. (2010). '체화된 인지 (Embodied Cognition)'접근과 학문간 융합-인지과학 새 패러다임과 철학의 연결이 주는 시사.
- 이정모. (2010). 인지과학과 학문 간 융합의 원리와 실제.
- 이윤경. (2008). 문화시대 디자인 정책의 새 패러다임. 문화체육관관부, 한국문화관광연구원
- 이효선 외. (2005). 질적연구 해석과 이해. 학현사. 2005
- 임도빈. (2009). 기획논문 : 질적 연구 방법의 내용과 적용전략: 양적인 질적 연구와 질적인 질적 연구. 정부학연구, 15(1), 155.
- 신호철. (2005). 질적연구과 양적 연구. 가정의학회지, 24(4), 2005
- 심준섭. (2008). 행정학 연구의 대안적 방법으로서의 방법론적 다각화 (Triangulation): 질적 방법과 양적 방법의 결합. 한국행정연구, 17(2), 3-31

장경채 (2000). 현대경제학의 이해, 서울: 무역경영사. 재정경제부, 한국개발연구원 (1999). 새 천년의 패러다임, 서울: 한국개발연구원

#### 부 록

- 문헌을 통한 디자인 리서치의 대상의 종합
  - Double Diamond Design Process (DDDP)

Design Counsil								
				정로 수십(세로운 입력)	영로 서리(문식)	정보 서리(소립)	성모 서리 설파	리셔지 내장
Discover N	Market research	arch	시장 조사	/시장 정보	ı	ı	1	ı
	futur	uture trends	트랜드 조사	- 트랜드 정보(유행)	· 다양한 분야의 현재 유행 파악 - 다양한 분야의 과거 유행 파악 - 다양한 분야의 유행의 영향 요소파 악	- 현재 및 과거 유행 정보와 조합 - 영향 요소를 및 유행 정보를 조합	(作) で (物) で (形) ご (一) ・	시장 조사 / 트랜드 조사 시장 조사 / 트랜드 조사 / 한재 트랜드 시장 조사 / 트랜드 조사 / 과거 트랜드 시장 조사 / 트랜드 조사 / 미래 트랜드
		Consumer behaviour	소비자 행동 조사	- 소비자 정보 - 제품 사용 현황	- 소비자가 불편해 하는 부분 파악 - 소비자가 필요로 하는 부분 파악	- 불편해 하는 부분, 필요로 하는 부분 - 사롭게 추가 가능한 부분 파악 - 사로운 제품의 가능한 부분 파악	- 수정/업데이트 할 부분 파악 - 세룝게 추가 가능한 부분 파악 - 세로운 제품의 가능성 파악	시장 조사 / 소비자 조사 시장 조사 / 제품 사용 현황
		New modes of communication	새로운 소통 방식 파악	- 트랜드 정보 (신기술 정보)	- 신기술의 사용 방법	- 소비자가 필요/불현해 해하는 부분과 조합 - 기업/조직의 관심 분야와 조합	- 신기술의 적용 가능성 파악	시장 조사 / 트랜드 조사 / 신기술 조사
		New service needs based on social, economic, environmental needs	사회, 경제, 환경적 needs 파악	- 트랜드 정보(사회) - 트랜드 정보(경제) - 트랜드 정보(환경)	- 사회, 경제, 환경 현황 파악	- 기업/조직의 관심 분야와 조합	- 관련성이 있는 현재 트랜드 정보 - 관련성이 있는 예상 미래 트랜드 정보	시장 조사 / 트랜드 조사 / 사회 트랜드 정보 시장 조사 / 트랜드 조사 / 경제 트랜드 정보 시장 조사 / 트랜드 조사 / 환경 트랜드 정보
۰	User research	-	사용자 조사	/사용자 조사	1	ı	ı	
	How	How users are accessing current products and services	기존 사용자 조사	- 기존 사용자 헌황 정보 (focus group, depth interviews, target audience groups)	- 소비자 이용 현황 자료를 바탕으로 만족도 파악(요소) - 소비자 이용 현황 자료를 바탕으로 소비 든랜드 파악 - 현재/미래 시나리오 분석을 통하여 현황 파악	· 현재 및 미래 사용 시나리오를 광합 ·소비자 현황 자료	- 소비자 현황 자료	사용자 조사 / 기존 사용자 조사 사용자 조사 / 기존 사용자 조사 / 사용자 사용(이용) 현황 피약
	Area	Areas for improvements or innovation	발전/혁신 가능성 파악	I	- 기존 사용자 조사 정보를 바탕으로 발전/혁신 가능성이 있는 요소 파악	- 해당 기업/조직의 서비스,제품 현황 과 조합 하여 적용 가능성 파악	- 발전/혁신이 가능한 부분	사용자 조사 / 사용자 사용(이용) 현황 파악 / 사용상 문제 파악 제품 조사 / 대상 조직 제품 조사 제품 조사 / 타 조직 제품 조사
	ddo	Opportunities for new product/service	새로운 제품/서비스 가능성 파악	I	- 사용자 조사를 통해 발견한 발전/학 신 가능성의 적용 여부 분석	ı	- 적용 가능성이 높은 부분의 모음	제품 조사 / 대상 조직 제품 조사 / 제품 발전 가능성 제품 조사 / 대상 조직 제품 조사 / 새로운 제품(서비스) 가능성
	Managing information Roadmaps objectives Design research groups	ng information Roadmaps objectives research groups	정보의 활용 및 저장/공유 프로젝트 계획 세우기 목표 선정					
Define	Project development		행도 등점 / 유용 이미야	· 제품이 사용되는 기술 정보 제품이 사용되는 제품 정보 제품이 사용되는 제품 정보 제품이 되는 게 시간템 정보 정보(?) - 기업 브랜드 이미지 정보 교육관의 정복 기업 브랜드 이미지 정보 제품 관련 정복 기업 브랜드 이미지 정보	· 수집의 정보를 바탕으로 받전/관신 가능성 제 편단		지원 조사 / 지원 에너 이 사용한 제집 생각 시간에 있다. 시간에 있다. 시간에 있다. 시간에 시간에 시간에 있다. 지원 조사, 전에 있다. 지원 조사, 전에 있는 지원 지원 조사, 전에 지원 조사, 전에 지원 지원 지원 지원 조사, 전에 지원	제공 조사 / 제공 정산 / 사용되는 기술 제공 조사 / 대용 정산 / 사용되는 기료 제공 조사 / 등로 시스템 조사 시장 조사 / 프로스 조사 (대송 조사 교육 조건 프로드 조사 네킹 조사 / 프로드 조사 (대송 조건 프로드 조사 개용 조사 / 제공 선산 / 정보 규칙 시장
4 0	Project management Project sign-off	agement off	과정을 위한 계획 컨셉 평가 및 추후 진행 여부 결정					

## ■ 101 Design Methods

101 Design Methods				정보 수집(입력)	정보 처리(분석)	정보 처리(조합)	정보 처리 결과	리서치 대상
Sense Intent	Buzz reports	대중의 관성, 소문 등 'Buzz' 수집		- 대중 매체등(공식, 비공식 소스)을 통해 수집한 최근 정보 수집 (기술, 문화, 정치, 경제 등의 세상 소식)	· 수집된 정보의 관련성, 연관성을 으로 트랜드 형성		- 0년 - 머	트랜드 조사 / 기술 트랜드 트랜드 조사 / 라챠 트랜드 트랜드 조사 / 장치 트랜드 트랜드 조사 / 장치 트랜드
	Popular Media Scan	유명 미디어 정보 수집		- 프로젝트와 관련이 있는 정보 - 다양한 매체를 바탕으로한 최신 정보	- 프로젝트와 관련 있는 주제 선정 및 수집 - 주제와 관련 있는 최신 정보 분류		- 추가 조사 영역 파악 - 초기 트렌드를 바탕으로 프로젝트 계 획 설정	트랜드 조사 / 문화 트렌드
	Key Facts	주요 사실, 통계 동의 객관적 자료	대 산 교	- 프로젝트의 목적 정보 - 사실에 기반한 정보(주제와 관련 있는 전문가 연구 단체, 정부 등의 통계 자료, 및 의견)	- 적절성, 관련성, 무관련성 등으로 구 분하여, 통계, 의견, 요약 등과 같은 방 식으로 분류		- 프로젝트와 관련된 주요 정보 목록	시장 조사 / 현황 조사 시장 조사 / 현황 조사 / 주요 사실 파악
	Innovation Sourcebook	창의성 관련 에시 정보 수집		- 프로젝트의 주제 및 목적 - 성공적 사례	Th	- 성공 사례의 비교를 통해 공통점, 장 점, 전략 등을 파악	- 성공 사례의 데이터 베이스	제품 조사 / 사례 조사 / 성공 사례 조사 제품 조사 / 사례 조사 / 성공 사례 조사 / 장점 제품 조사 / 사례 조사 / 성공 사례 조사 / 영향 요소
	Trends Expert Interview	트랜드 전문가 인터뷰		- 프로젝트의 주제 - 트랜드 자료 - 트랜드 전문가의 답변	- 프로젝트의 주제 및 단계에 따른 집 중해야할 트렌드 주제 선정 - 자료 수집을 통하여 부족한 부분을 바탕으로 전무가 인터뷰		- 트렌드의 이해 - 트렌드 와 성장 요소에 대한 정보 - 필요한 추가 조사 영역	(사장 조사) / 트렌드 조사 / 비즈니스 트렌드 트렌드 조사 / 사람에 대한 트렌드
	Keyword Bibliometrics	전문기관과 키워드를 이용한 자료	표수집	- 프로젝트 관련 키워드 - 출판물이나 데이터베이스를 통해 통계 적 자료	- 자료의 종합을 통하여 현재 과심사, 통찰 과 패턴 파악 - 해당 자료가 다른 영역에 미치는 영 향 파악	- 키워드 끼리 조합을 통하여 관련 있 는 새로운 키워드 도출		시장 조사 / 관련 키워드 조사 시장 조사 / 현황 조사 / 주요 통계 자료 조사
	Ten Types of Innovation Framework	유표 시장의 상황 분석 (계약, 프로젝스, 결과용, 판매) 기준	로세스, 결과물, 판매)	- 프로젝트의 주제와 관련 있는 주요 기 업의 현황 지료	· 제무(비즈니스 모델 네트워킹), 프로세스(핵심 프로세스, 합법화 프로젝트), 결과물/제품 성능과 시스템, 서비스), 전문(경로, 브랜드, 사용자 경험) 등의 기준으로 정보 분유			시장 조사 (연항 조사 지목 조사 시장 조사 연항 조사 (제목 조사 시장 조사 (연항 조사 (문류 조사 제품 조사 / 지본 성능 조사 제품 조사 (서비즈 조사
	Innovatik	Innovation Landscape 시간의 축 포함		- 이노베이션 프레임워크 정보 - 시간의 흐름				
	Trends Matrix	트렌드 분석 (과거, 현재, 미래)름	80.	- 트렌드 정보 - 시간의 흐름	- 트랜드 정보를 시간의 축으로 정리		- 트랜드 팬턴 및 가능한 변화 방향에 관한 통찰	(시장 조사) / 트렌드 조사 / 기술, 비즈니스, 사람, 문화, 정책적 트렌드 조사 트렌드 조사 / 미래 예측
	Convergence Map	트렌드, 창의적 사례 정보의 집합점	장	- 트랜드 정보 - 프로젝트 주제	- 주제에 맞는 트렌드 정보 분류 - 주제에 맞는 세부 요소, 주제 수집 - 각 요소의 연관성을 바탕으로 분류, 시각화		- 주제가 연관 되는 부분과 그 부분에 영향을 주는 사항들	시장 조사 / 시장 영향 요소 조사
	FromTo Exploration	미래 트렌디 요하	h=	- 트랜드 정보 - 프로젝트의 핵심 주제 목록	- 핵심 주제의 현 상황, 트랜드 를 분석 - 과거 및 현제를 바탕으로 미래 예측		- 관습, 트렌드, 가능성을 보여주는 표	(시장 조사) / 트렌드 조사 / 변화 예측
	Initial Opportunity Map	참가자(전문가, 사람, 조직, 결과물, 동한 가능성 탐색	물, 서비스등) 맵핑을	- 프로젝트 관련 산업의 트렌드	- 영양이 있다 드립니 학속 판류 - 프로젝트의 목적에 맞는 핵심 차원 추출 - 트랜드와 산업을 핵심 차원에 따라 나열 가능성 도출		- 산업 참가자와 혁신의 잠재적 기회 공간에 대한 시각적 지도	시장 조사 / 기업 조사 / 기업의 현 위치 조사 시장 조사 / 기업 조사 / 중심 제품, 서비스 조사
	Offering-Activity-Culture Map	제품, 활동, 문학의 분류 및 구조화를 통한 가능성	화를 통한 가능성 탐색	- 검토할 결과물(제품)	<ul> <li>결과물을 중심으로 할 수 있는 활동 목록 추출</li> <li>활동을 중심으로 영향이 있는 문화 요소 수집</li> </ul>		- 제품/서비스와 관련있는 활동, 문화 적 요소의 리스트	소비자 조사 / 제품 과련 행동 조사 소비자 조사 / 제품 관련 문화 파악
	Intent Statement	목표 정의, 대상, needs, 가능성, 가치, 위험 요소 정의	가치, 위험 요소 정의					목표 정의
Know Context	Contextual Research Plan Popular Media Search	<u>맥락 이해 계획</u> 목표에 맞는 유명 미디어 정보 수	<b>₩</b>					목표에 맞는 조사 계획 확립 시장 조사/ 회사 조사, 업계 조사, 경쟁자 조사, 신기술 조사
	Publications Research	목표에 맞는 문헌 자료 수집						1
	Eras Map	목표 분야의 시대별 중요 사건 및 요소	[ 요소 수집	- 프로젝트의 주제 - 관심 분야의 발생한 사건	- 관심 분야의 발생 사건을 시간순으로 정리 프로젝트의 주요 속성과 연과 지 이 특징 도출		- 프로젝트 주제의 속상에 따라 변화를 나타내는 표	시장 조사 / 주요 사건 조사 시장 조사 / 영향 요소 조사 시장 조사 / 영향 요소 조사 / 영하 요소의 변화 조사
	Innovation Evolution Map	관련 분야의 중요 제품, 사건 시대별 정리	전 전 프로	- 프로젝트의 주제 - 주제의 임팩트 있는 제품/서비스 - 주제의 임팩트 있는 사건	- 프로젝트 주제의 임팩트 있는 제품/ 서비스 그리고 사건의 시간 순 분류 밑 연관관계 분석 - 패턴 파악		- 시간의 변화에 혁신을 보여주는 표	시장 조사 / 관심 시장 조사 시장 조사 / 관심 시장 조사 / 주요 시건 조사 시장 조사 / 관심 시장 조사 / 주요 제품 조사 시장 조사 / 일체 조사 / 관련 업체 주가 조사

	Financial Profile	관심 분야의 조직 / 회사 재무 자료 수집	- 대상 조직, 다른 조직의 재무 정보	· 대상 조직과 다른 조직의 재무 자료 문서화 · 대상 조직 과 다른 조직의 비교를 통 해 영상황 분석	- 문서화된 재무 자료	시장 조사 / 현황 조사 / 대상 업체 / 재무 조사 시장 조사 / 현황 조사 / 다른 업체 / 재무 조사
	Analogous Models	목표의 요소에 관련 모델 수집	- 다양한 행동, 구조, 프로세스 모델 - 프로젝트의 맥락	· 주제와 관련 있는 유사 모델 추출 - 모델을 바탕으로 다양한 관점 확보	-프로젝트 주제와 연관 있는 모델의 세 트 및 설명	기타/유사 모델 조사 모델의 세 시장 조사/기업 조사/기업 가진 조사 사장 조사/기업 조사/기업 프로세스 조사 사용자 조사 개품 관련 행동 조사
	Competitors-Complementors Map	경쟁자, 보인자 조명도 분석	- 프로젝트 관련 조직 목록	· 경영자 보완자 분류 - 프로젝트 관련 차원 선정 · 경영자, 보안자를 차임에 맞추어 분포 - 경영자 보안자 영향 관계 분석	- 경쟁자 보완자 조망도	시장 조사 / 연관 조직 조사 시장 조사 / 연관 조직 조사 / 경쟁자 조사 시장 조사 / 연관 조직 조사 / 보완자 조사
	Ten Types of Innovation Diagnostics	동명의 framework를 이용한 관심 분야 조직 / 회사 분석				시장 조사 / 현황 조사 / 대상 조직의 현상황 조사 시장 조사 / 현황 조사 / 타 조직의 현상황 조사
	Industry Diagnostics	경쟁임체, 공급자, 점계적 경쟁암체, 소비자, 대체 제품 분석을 통한 가능성 팀씩	- 업계의 작용 관계 에 대한 정보	- 공급자, 광재적 전입가, 대체제, 고객, 가지가 경상자 가장으로 분용 - 장벽, 절차, 채확, 에산, 제인, 프로토 플 등을 이용하여 이대한 메카나들으 로 함계가 돌아가는지 분석	- 일계에 작용하는 힘이 대한 시각화 자료	시장 조사, 연항 조사, 연공가 조사 시장 조사, 연항 조사, 연광가 조사 시장 조사, 연항 조사, 연광가 조사 시장 조사, 연항 조사, 연위 조사, 연위 조사 시장 조사, 연위 조사, 연위 조사 시장 조사, 연계 조사, 연계 조차
	SWOT analysis	소작의 강청, 약정, 가능성, 위점 요소의 분석				시청 조사 (생활 조사 (대상 조직의 행황 조사 / 보유 시장 조사 (행황 조사 / 대상 조직의 행황 조사 / 보유 시장 조사 (행황 조사 / 대상 조직의 현황 조사 / 보유 시장 조사 (행황 조사 / 대상 조직의 현황 조사 / 보유 개월 조사 (행황 조사 / 대상 조직의 현황 조사 / 공급 개최 조사
	Subject Matter Experts Interview	관련 분야 전문가 인터뷰				제품 조사 / 현황 조사 / 대상 제품(서비스) 현황 파악
	Interest Groups Discussion	목표와 관련 집단(포럼, 동아리 등)를 이용한 정보 수집	- 이해 관계자의 목록			사용자 조사 / 주효 이용자 조사 / 최신 동향 조사
Know People	Research Participant Map Research Planning Survey	관찰 집단 선정 왜비 설문	- 프로젝트의 주요 속성 - 연구 하고자 하는 사람 목록	- 속성을 바탕으려 연구 하고자 하는 사람 분류		사용자 조사 / 영향 집단 조사 사용자 조사 / 영향 요소 조사 사용자 조사 / 활동, 행위, 태도 파악
	User Research Plan	사용자 조사 계획				사용자 조사 / 전문가 조사 사용자 조사 / 사용 정도 조사 / 미사용자 조사 사용자 조사 / 사용 정도 조사 / 증심 사용자 조사 사용자 조사 / 사용 정도 조사 / 극면적 사용자 조사
	Five Human Factors	사용자 경험 조사				사용자 조사 / 신체적, 인지적, 사회적, 문화적, 김정적 요소 파악
	(Physical, Cognitiv	(Physical, Cognitive, Social, Cultural, Emotional) 사용자 경험 조사				사용자 조사 / 사람, 사물, 환경, 메시지, 서비스 요소
		(People Objects Enviorment Message Service)				矿
	Held Visit Video Ethnography Ethnographic Interview User Pictures interview Cultural Artifacts Image Sorting	변경 관점 비디오 인터뷰 (문화원류학적 인터뷰) 일상 상월 사이 인터뷰 인터뷰를 통해 문제서 사용자 관점 수 화작 인터뷰를 통해 목표석 사용자 관점 이에 (이미지 도구 이 용)				小용자조사 / 기재관 唱도관音
	Experience Simulation	시뮬레이션 인터뷰를 통해 사용자 행위 분석				사용자 조사 / 직접적 사용 행위,행동 분석
	Field Activity Remote Research User Observations Database	실제 선행을 이용한 인터뷰를 통해 사용자 해외 분석 인터뷰 대상이 온라인으로 직접 관할 진행, 사용자 관 점 이해 사용자 조사 자료 DB와				
Frame Insights	Observations to Insight	인사이트 도출				사람 이해 하기의 맥락으로 관찰 자료 분석
(이사이트 -> 가능성)	Insight Sorting	인사이트 그룹화				사람 이해 하기의 맥락으로 관찰 자료 분석 * 클러스터, 연관 있는 결과 합치기
	User Observation Database Queries	사용자 행동 패턴 분석 타 사용자 과착 DR 이용				동 패턴을 중심의
	User Response Analysis	사용자 반응 분석				사용자의 반응에 따른 결과 분석

The protocols was provided by the control of the		3		19-1	교 할 수제 선정 5. 서비스, 기술, 사용자, 활동, 장소, F. E.	요소와 주체의 그룹화(크러스타)를 통한 분석
Very Degramment   Very Big 2 - Right   Important services, belanding per		Entitles Position Map		합 [h - (E)	드 응 ) 교할 속성 선정  ,용도 등 )	, 공백 분석, 이동 분석, 사뿐만 분석
Vincide to the Dispersion of State 8 444 (20 6.0.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.		( 반복 요소 관련)	products, services, technologies, users, activites, brands etc			
Proceeding Autonomy Designation		Venn Diagramming	요소 공통점 분석			주체 요소, 유형의 분포를 통해 , 클러스터, 겹치는 <u>곳.</u> 외부에 있는것 분석
Administration (Content of Market)   Administr		Tree/Semi-Lattice Diagramming	메벨 관계 분석			계층화를 용한 분석
Administration places in control places in con		Symmetric Clustering Matrix	요소간 관계 수치적 분석 (같은 요소 그룹)			매트릭스 분석 (대칭)
Admity betweek   Admity Congress		Asymmetric Clustering Matrix	요소간 관계 수치적 분석 (다른 요소 그룹)			매트릭스 분석 (비대칭)
Integral Countries   Security Fronties		Activity Network	이해관계자 관계 분석			활동간 상호 관련성을 네트워크 구조를 이용하여 분
Symbolic Profile   Symbolic Pr		Insight Clustering Matrix	인사이트 관계/분포 분석			도출한 인사이트를 이용하여 매트릭스 분석
User Googs Definition   A 용의 유명 분석		Semantic Profile	의미(sementic) 분석	- A - A - A - A - A - A - A - A - A - A	용자의 분류 독/서비스의 속성 도출	제품/서비스의 속성에 따른 사용자 그룹의 반응 분석
Competing Experience Map   A #8 8 8 8 2 4 4 8 4 8 8 8 8 8 8 2 4 8 8 8 8		User Groups Definition	사용자유형 분석	K	제와 관련 있는 속성 선정 용자 그룹의 분포	사용자의 유형화
Company Section   Company Se		Compalling Europiance Man	사회 현재 것이다.	, 아시 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이	혐은 끌림, 진입, 물입, 퇴정, 확장이로 진행된다. 이를 바탕으로 사용경험 분석 경험 분석 참적이게 만드는 속성을 바탕으로	사용자의 경험과 경험이 어디에서 오는지 분석을 통
Chertwish Map   Chertwish Mas   Chertwish M		double principle of the control of t		作 (後 ( ( ( ( ( ( ( ( ( ( ( ( ( ( ( ( ( (	J되었는가, 참신한가, 매력적인가, 하기 쉬운가, 중요한가, 변행적인	が申請告の行
Deer facinity Map   A May Regist 2 Map   A Map			(Attraction, Entry, Engagement, Exit, Extension)			
Dec Journey Map   Algorithmic Map   Algorithm			(Defined, Fresh, Immersive, Accessible,			
User burney Map   Apply Rep & 1   Apply Rep			Significant, Transformative)			
Summay Francescr		User Journey Map	사용자 행동을 시간순으로 나열			사용자의 여정을 바탕으로 행동 분석, 기능성 포착
Principle to Opportunities   Principle to O		Summary Framework	인사이트 프레임츠크 도양			핵심 조사 결과, 통질, 원직을 구성한 표로 정리
Principles to Opportunities   Principles to Opportunities   Principles to Opportunities   Streety Opportunities   Streety Opportunities   Streety Opportunities   Streety Opportunities   Pressure Definition   Pressure		Analysis Workshop	니시 단 국표 시시드니 단 보를 인사이트 평가			
Individual Opportunities   Alexi, 8th and 12 doi:10   Alexi, 8th and 12 d	Explore Concepts	Principles to Connortunities	아이디어/가능성 생활을 통한 감설 속보고 싫었			女子 保存 的复数 电影四个记录 电影的 计数据 计
System Opportunities		Individual Opportur				
State(by) Opportunities		System Opportunitie				
Opportunity Med Map		Strategy Opportunit				
Peacin Physothesis   Peacin Physology		Opportunity Mind Map	아이디어/가능성간 관계및 구조(레벨) 분석			주제와 연관있는 다양한 측면(관점)을 바탕으로 아이 디어 분류 영역의 시각화
Persona Definition		Value Hypothesis	건셉 막표 설정			
dealons session   dealons session   dealons session   dealon session   d		Persona Definition	가상 목표 사용자 생성			가상의 잠재적 사용자를 만들어 이를 바탕으로 아이 디어 만들기
Concept Metaphors and Analogies (Analogies Perpetution State Perpetution State Perpetution State Perpetution State Perpetution State Concept Perotoppe Concept Perotoppe Concept State Concept		Ideation Session	그룹 아이디에이션 작이 이스 조착이 출착 아이디에의센			
Reletable Meaning Reletable Meaning Reletable Game Pupper Search Concept Penchype Concept Search Concept Search Concept Search Concept Search Concept Search Softing Concept Search Softing Concept Canadog Matrix Concept Canadog Matrix		Concept Metaphors and Analogies	6.4. 비유를 동한 아이디에이션 은유, 비유를 동한 아이디에이션			
Proposition or service of the proposition of the pr	(다른 사람 관점)	Role-Play Ideation	역활극을 이용한 아이디에이션 제외을 마용차 아이디에에서			
	(ALLEX)	Puppet Scenario	얼마를 가하면 되었다. 인행나를 이용한 아이디에이션			
		Behavioral Prototype	피드백을 위한 사용자 행위 시뮬레이션 프로토타입			
		Concept Prototype	피드백을 위한 형태 프로토타입			
		Concept Seeter	건데 드레시 컨셉 시나리오			
		Concept Sorting	도출 컨셉 그룹화 / 레벨 나누기			
		Concept Grouping Matrix Concept Catalog	건섭 관세/문포 문식 선택된 컨셉 자장			
		6				

## ■ Universal Methods of Design

Universal Methods of Design	_			정보 수집(입력)	정보 처리(분석)	정보 처리(조합)	정보 처리 결과	리서치 대상
	A/B 테스트		두 가지 유사한 디자인 중에 어느 쪽이 정해놓은 목표에 더 잘 부합하는지 통계적으로 비교하는 방법 (최첨화 방법)	- 비교할 제품의 정보 - 디자인 목표	디자인 목표에 맞추어 비교할 제품 순 위 분석		- 목표에 더 적합한 제품	재용 조사 / 유사 제용 조사 재품 조사 / 대상 업체 제품 조사 제품 조사 / 타 업체 제품 조사
	아메이모우	(A EROU)	연구자가 정보를 처린하고 기름하여 액석하고자 함때 작용함 수 있는 활동, 권호식용, 사료 사용자로 정의된 분류 체계	- 디자인 목표 - 관찰 내용 정보	- 활동 환경 성호작용, 사물, 사용자의 기준으로 요소 분류 - 요소간 관계 분석		- 관찰 내용을 요소별로 정리하여 요소 간 관계를 표시한 자료	사용가 조수나 사용자 병등 조수 사용자 조수나 가용은 환경 조수 사용자 조수나 가면 쓰시면 조수 사용자 조수나 가면 시험되었으로 사용하는 이 교육 조수 자용자 조수나 사용자 위험 조수 자용자 조수나 사용자 위험 조수 사용자 지수나 사용자 위험 조수
	친화도법	(Affinity Diagramming)	관찰한 사실과 고찰을 구체회하고 의미 있게 분 류하는 방법 (사람, 일, 문제의 본질 등)	- 관찰의 내용 정보	- 관찰의 주제 분류 - 관찰에서 나타난 문제 분류 - 관찰에서 나타난 필요 사항 분류 - 관찰을 통해 얻은 통찰 분류		- 주제에 관련 있는 영향 요소, 구성 요 소를 담은 표	사용자 조사 / 사용자 환경 조사 사용자 조사 / 사용지가 힘들어 하는 점 제품 조사 / 사용성 조사 / 사용에서 일어나는 문제점
	之 間 相 位 位	(Artifact Analysis)	사물의 재료 미약, 성조처용의 특성용 제계적으로 조소하여 사물이 기진 물리적, 시험적, 문화적 학학을 이해	- 제품, 사물의 대한 정보 - 경쟁 제품/사물의 대한 정보	자동/사용의 자료 분석 자용/사용의 미약 분석 자동/사용의 미약 분석 자용/사용의 상호작용 분석 - 자용/사용의 부석		- 사물의 물리쪽, 사회적, 문화적 맥락 의 이해	제품 조사 / 14% 재료 조사 제품 조사 / 25% 본센 제품 조사 / 72% 본센 제품 조사 / 72% 조사 사용위 조사 / 48% 원을 조사 사용기 조사 / 48% 원경 조사 사용기 조사 / 48% 원경 조사
	자동 원격 연구	(Automated Remote Research)	웹사이트 사용 실태에 과한 통계 자료를 수집하 고, 이를 바탕으로 사용성을 효과적으로 항상시 킬 수 있는 방법, 통계적 데이터를 모으는 방법	- 해당 웹사이트의 사용 통계자료	- 참가자가 수행하는 과제, 걸리는 시 간, 일어나는 문제, 일반적인 사용 방법 분류	- 분류 자료의 증합을 통하여 사용자가 왜 특정 방식으로 사용을 하는지 분석		사용자 조사 / 사용 방법 조사 사용자 조사 / 사용 방법 조사 / 일반적인 사용 방법 사용자 조사 / 사용 방법 조사 / 독특한 사용 방법 조사 사용자 조사 / 사용의 목적 조사
	행동 지도	(Behavioral Mapping)	위치를 기반으로 사람들의 행동을 관찰하고, 이 를 주석이 달린 지도나 도면, 동영상, 시킨치 사 진 촬영 등을 통해 제계적으로 문서화하는 방법	- 특정 공간의 사람들이 행동 및 움직임 정보 - 특정 공간의 정보 - 사람들의 기본 정보		- 행동 움직임 기본 정보의 조합을 통해서 관찰하는 사람을 이해한다		사용자 조사 / 사용자 행동 조사 사용자 조사 / 사용자 취망 조사 사용자 조사 / 사용자 등선 조사 사용자 조사 / 사용자 기본 사항 조사 사용과 호사 / 사용자 기본 사항 조사
	바디스토밍	(Bodystorning)	역활놀이와 모의 실험을 결합, 새로운 아이디어 창출, 사용자에 대한 공감, 즉흥적 프로토타입 제작을 가능하게 하는 체험적 브레인스토밍	- 관심 있는 사용자 행동 - 행동을 보안할 프로토타입	- 직접 사용자 행동/역할을 연기			사용자 조사 / 사용 방법 조사 사용자 조사 / 사용 환경 조사
	브레인스토밍 시각	(Brainstorm Graphic Orgnaizers)	단순히 새로운 아이디어나 콘셉트를 나열하는 것 뿐만 아니라, 문제 영역에 대한 깊이 있는 통찰을 구조적으로 시각화 하여 새로운 지식 청출	- 수집한 자료	- 수집한 자료를 중심 주제와 관련지어 분류 - 시간의 경과에 따른 분류 - 상 하 관계에 따른 분류			
	비즈니스 오리가미	(Business Origami)	다중 채널 시스템에서 사람, 사물, 환경 사이에 이루어지는 상호작용과 교환되는 가치를 종이 프로토타입으로 표현하는 방법	- 사람, 장소, 사물 등 시스템적인 요소	- 공통점 도출 - 다른 사람 관점을 이해		- 주제에 맞는 시스템 모형	제품 조사 / 시스템 형태 조사 사용자 조사 / 제품, 시스템과의 상호작용 조사
	카드 분류하기	(Card Sorting)	사용자가 이해하고 있는 내용을 파악하고 의미 있는 분류 체계를 수립할 때 유용한 방법	- 제품의 인터페이스 - 제품 카달로그의 목차 등의 정보 - 카드 분류의 결과	- 분류 결과를 바탕으로 패턴 도출 - 사용자의 목적을 이루는 과정에서의 오류		- 사용자가 이해를 어떻게 하고있는지 에 대한 자료	제품 조사 / 사용 방법 조사 / 오류 조사 제품 조사 / 사용 방법 조사 / 사용법의 이해 정도 조사
	사례 연구	(Case Studies)	특정 맥락 속에서 하나의 사건이나 사례를 다양 한 출처의 연구 자료를 통해 심층적으로 조사하 는 건구 전략	- 선택된 현상에 대한 사례 자료 - 인터뷰, 관찰 등을 통하여 얻은 자료	- 선택된 현상에 대한 이해		- 디자인 하고자 하는 상황에 대한 전 체적 이야기	사용자 조사 / 사례 조사 제품 조사 / 사례 조사
	인지지도	(Cognitive Mapping)	사람들이 문제 영역에 대해 이해하고 있는 바를 시각적으로 표현한 것으로, 복잡한 문제를 도식 화하거나 의사 결정을 내릴 때 유용하게 사용	- 문제에 대한 사람의 생각	- 요소 및 관계 분석		- 상황에 대해 사람이 어떻게 이해 하 고 있는지 시각화	사용자 조사 / 의사 결정 구조 조사 사용자 조사 / 생각의 구조 조사
	인지적 시찰법	(Cognitive Walkthrough)	사람들이 머릿속으로 어떤 과체를 진행하고 다음 단계를 예상하는 방식이 시스템의 신호나 입력체계 순서에 얼마나 잘 반영되고 있는지를 평가 가	- 목적 행동에 도달하는 과정에대한 정보	- 오류, 문제 도출		- 인터페이스등에 대한 가장 적합한 배 치 방법 - 인터페이스등에 대한 가장 적합한 순 서	사용자 조사 / 사용 방법 조사 / 사용 순서 조사
	사 K	(Collage)	참가자의 생각, 느낌 욕구, 삶의 다양한 양상 등 을 참가자가 직접 시각적으로 표현하도록 하여 영감을 얻는 방법	- 이미지, 글 등을 배열한 자료	- 일정한 패턴 도출 - 이미지, 단어, 도형 부정/긍정적인 요 소, 요소의 위치, 요소간의 관계등 도출		- 인터뷰 대상의 정성적 분석	사용자 조사 / 사용자의 생각 조사 사용자 조사 / 사용자의 느낌 조사 사용자 조사 / 사용자의 욕구 조사
	경쟁제품 데스트	(Competitive Testing)	경쟁제품의 사용성과 학습 용이성을 평가하는 연구 방법	- 경쟁 사의 정보				제품 조사 / 경쟁 제품 조사 / 제품 제품 조사 / 전쟁 제품 조사 / 건정 제품 조사 / 건정 제품 조사 / 건정 제조사 / 전명 조사 / 건정 지조사 / 전명 조사 / 전명 제조사 / 전명 조사 / 전명 조사 / 전에 지존 전투 제품은 제비스 조사 / 전상 조사 / 전상 구사 가득 조사

경험 프로토타이핑	(Experience Prototyping)	참가자에게 시스템, 서비스, 제품, 장소 등의 프로토타입을 직접 이용해보도록 하여 디자인 과				(프로토타일 단계에서 참여적 디자인)
경청표집방법	(Experience Sampling Method)	이에 따는 작는 사람들은 하는 사람들은 하는 이에 따는 사람들은 하는 것이 되었다. 혹은 항정한 시간처를 두고 신호를 받은 참가지가 그때마다 자신의 행동, 상호 작용, 생각, 느낌 등을 보고하도록 하여 정보를 수십하는 방법이다. (구선호흡기 연0eeper - ***********************************			S. 101	(사건차물 두고 자신의 행동, 생각, 성호작용, 느낌을 수집 한는 사용자 조사 방법)
원 건제	(Experiments)	studoy)) 어떤 행위가 상황에 끼치는 영향을 측정하는 방 말으로, 행위와 영향 사이의 인과 관계를 규명하 거나 둘 사이의 결과론적인 상관관계를 판단한 다.			3	(영위와 인가관계 사이의 인과 관계 규명)
마색적 연구	(Exploratoryy Research)	사용자나 제품에 관한 연구를 할때 공감대 행성을 통해 지식 시반을 구축하는 방법, 디자이너가 익숙하지 않은 분야를 다루는 경우에 유용				(사물에 대한 지식과 연구 대상과의 공감대 형성을 위한 조사 방법) 사용자 조사 사용자 일상 조사 사용자 조사 사용 패턴 조사
시선추적하기	(Eyetracking)	참기자들이 인터페이스나 제품을 사용할 때 정확히 어느 곳을 잃마나 오래 주시하는지에 대한 상태하 기속점 정보를 찾아				(인터페이스 제품 혹은 조형 연구에서 시선을 통해 연구)
자유모형 제작	(Hexible Modeling)	사용자에게 모형 제료를 제공하여 제품이나 인 터페이스를 구성하고 배치해보도록 하면 관련 정보와 통찰을 얻을 수 있다.				(참기자의 프로토타입을 통하여 연구 <u>)</u> 사용자 조사 / 선호 기능 조사 사용자 조사 / 긍정적 표현을 부르는요소
몰래 관찰하기	(Hy-on-the-Wall Observation)	관찰의 대상이나 행동에 대해 직접적인 개입이 나 간섭 없이 눈에 띄지 않게 보고 들으면서 정 보름 수집하는 방법				(참가자를 간섭 없이 관찰 할 수 있는 방법) 사용자 조사 / 편견
포커스 그룹	(Focus Groups)	주의 깊게 선별한 사람들로 작은 집단을 구성한 다음, 숙련된 진행자가 사람들 사이의 집단 역학 을 이끌어내면 주제, 형동 영식, 트렌드 등에 대 한 것은 통화력을 얻을 수 있다.				(그룹으로 참가자를 조사하기 위한 방법)
생산적 연구	(Generative Research)	사용자에게 김정 꿈 욕구, 영망 등을 표현할 수 있는 청의적 기회를 제공하여 콘셉트 개발을 위 한 풍부한 정보를 수집하는 연구				(참여적 디자인의 방법)
E K	(Graffiti Walls)	참가자가 실제로 사용하는 공간 속에서 환경이 나 시스템에 대하여 자유롭게 글이나 그림으로 의견을 남기도록 하는 방법				(자유롭게 의견을 받을 수 있는 현장 조사 방법)
발견적 평가방법	(Heuuristic Evaluation)	실제 사용자를 대상으로 인터페이스 평가를 시 행하기 전에 사용성이 우수하다고 판명된 사례 를 통해 사용성 관련 문제를 파악하는 방법			and the second	(사례를 통한 문제 발견 방법) 작품 조사 / 우수 사례 조사 / 시례 평가
이미지 보드	(mage Boards)	시전 그림 혹은 브랜드 이미지 등을 이용해 끌 라주를 제작함으로써 디자인에서 의도하는 미 학,스타일,사용자 집단,전탁으로,사용자 집단 을 너희보수 있는 이미지 등에 관한 핵심적인 내 등을 시작적으로 전함할 수 있다.	- 디자이너 게인/티의 주재에 대한 해석 정말 (특정스타임, 석산 제품, 브랜드, 환경 등) 등) 지금 대한		· 구체적인 디자인 방향에 대한 시각적 정보 · 디자인의 의도를 시각적으로 전달	사용자 조사 / 선호 조형 조사 사용자 조사 / 선호 조형 조사 / 의상 조사
인터뷰	(Interview)	참가자로부터 개인적인 경험, 의견, 태도, 인식 등에 대해 직접적인 설명을 듣는 가장 기초적인 디자인 조사 방법 중 하나				(직접적인 설명을 듣는 기초적인 디자인 조사 방법)
케이제이 기법	(KJ Technique)	전통적인 회의 방식을 통해 합의를 도출해내는 대 실패한 경우, 케이제이 기발을 이용하여 문제 영역을 집토하고 무엇에 먼저 집중해야 함지 우 선수의를 찾할 수 있다.	- 조사를 통하여 얻은 문제점, 신제품 가 능 영역			(디자인 팀의 합의 방법 중 한가지)
카노 분석법	(Kano Analysis)	지품의 모든 등성이 사육자에게 모두 동일하게 의미가 있는 곳을 아니다. 카노 분석별을 사용하면 사용자 만족도를 결정짓는 가장 중요한 요소 가 무엇인지 알 수 있다.	- 제품의 특성 정보			[다양한 제품의 요소/특성증 어때한 부분이 영행이 높은 지 분석]
핵심 성과지표	(Key Performance Indicators)	제품이나 서비스의 핵심 성공 요인을 지속시켜 야 할 때 주의 깊게 선정한 핵심성과지표를 이용 하면 계속해서 정보를 얻을 수 있고, 궤도 수정 이 필요한 경우 참고자료로 삼을 수 있다.	- 사업의 현재 상황 - 사업의 목표		- 수치화된 사업 목표를 기준으로 현재 ( 상황 측정된 자료	수치하된 사업 목표를 기준으로 현재 (사업 <u>의 현 상황을 지속적으로 관찰 정보 수</u> 집을 하는 <u>과</u> 3명 측정된 자료
사다리 기법	(Laddering)	제품의 고유한 특성과 사용자 내면에 자리한 개 인적인 가치와의 관계를 파악할 수 있다. 학술 논문의 필수적인 부분이기도 하지만 디자	4	- 수단 - 목적 이론에 기반하여 분석	1	(왜 중요한지 지속적인 질문을 통하여, 제품 특성과 그에 따른 영향, 가치 사이의 상관관계를 밝힌다.)
문 연구	(Literatrue Reviews)	인 프로젝트에도 적용이 가능하여 주어진 주세 와 관련된 가존 연구를 수집하고 그 내용을 종합 하는 데 유용하게 이용할 수 있는 방법				(디자인 초반 기초적 자료 수집의 방법)

심성 모형 다이어그램	삼성 모양 다이어그램 (Mental Model Diagrams)	사람들의 항동을 결정짓는 내적인 이유를 이해 하고, 사람들이 깊이 공감할 수 있는 해결책을 개발하기 위한 방법 播회실한 요소가 많은 주제나 문제를 대해	- 특정 작업을 할때 사람들이 보이는 행 동, 생각, 김정 등에 대한 정보	- 사용 기능, 제품, 서비스의 함목으로 분류 및 분석	1 41 1	- 사용자의 행동, 생각, 감정의 구성 요 소를 다이어그램 - 다른 행동에 따른 차이를 볼 수 있다	1	
생각지도	(Mind Mapping)	당 영역을 보다 쉽게 이해하기 위하여 시각적으로 정리한다.				<u>w</u>	(복잡한 주제나 문제에 대한 중심 주제와 주제에 맞는 요 소를 시각회하여 정리하는 방법)	
추산	(Observation)	기본적인 업구 기술 중 하나로 사람이나 사물, 환경, 사건, 행동, 성호적용등의 현상을 주의 집 게 살펴보고 그에 대해 체접적으로 기록하는 방 한						
配 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日	(Parallel Prototyping)	여러 디자인 만을 동시에 담색 하는 방법, 너무 빨리 하나의 디자인 방향으로 고착되는 것을 막 그, 자수로운 디자인 평가가 가능하도록 하여, 결과적으로 더 효과적인 디자인 결과물을 얻을						
참여관찰	(Participant Obsenation)	사람들의 성황과 행동을 재대로 이해하기 위해 직접 어떤 활동이나 환경, 문화, 하위문화 등의 일원이 되어 참여해보는, 물입적이며 민족지학				<u></u>	(상황, 그룹에 직접 참여하여 관찰하는 방법)	
참여적 행동 연구	(Participatory Action Research (PAR))	작인 양합이다. 공동체나 연구의 주제인 어떤 문제를 의도적으 말한 보기기기 위한 순환적이고 협동적인 연구 과정				( <del>0</del> )	(살제 요소를 변화 시켜 그룹의 변화를 관찰하는 방법)	
참여적 디자인	(Participatory Design)	제 9 연구와 디자인의 모든 과정에 공동 디자인 활동 과 같은 다양한 방식을 적용하여 사용자와 이해 관계자의 적극적인 참여를 유도하는 인간 중심 적인 디자인 접근 방법				Ū	(디자인의 전반적 과정에 사용자를 참여 시키는 방법)	
개인물품 목록	(Personal Inventories)	디자이너가 참가자의 관점에서 각 물건이 삶에 서 차지하는 의미를 살펴보고 이해하며 디자인 을 위한 영감과 통찰을 얻는 방법	- 사용자가 직접 사용하는 물건에 대한 이미지 - 물건에 대한 사용자의 이야기 정보		, 5	- 사용자와 그들의 환경, 물건의 선택에 대한 자료	사용자 조사 / 일상 조사 / 일상 사용 물건(제품) 조사	
페르소나	(Personas)	사용자의 전형적인 향동 유형을 대표 특성별로 통합해놓은 것으로 보다 인간 중심적인 관점에 서 시나리오를 실험하고 디자인 관련 의사소동 이 이루어지도록 한다.				<u>,</u> (2) 호에	(7산의 사용자를 선정하여 디자인의 과정에 사용하는 방법)	
사진 연구	(Photo Studies)	참가자가 직접 자신의 삶과 일상의 상호작용을 사진으로 찍어 디자이너에게 보고하는 방법으 로, 사용자의 행동과 우선순위를 시각적으로 보 여줌	- 사용자의 일상, 자신의 삶의 사진		1.4	- 사용자의 행동과 우선순위를 시간적 으로 보여주는 자료		
그림 카드	(Picture Cards)	그림과 단어를 이용하여 자신의 경험에 대해 성 각해보고, 구체적인 상황과 세부 묘사를 곁들여 경험에 대한 진실한 이야기를 공유하도록 유도 하는 방법				마하	(그림과 단이의 카드를 통하여 사용자 경험에 대하여 공 유 하도록 하는 방법)	
프로토타이용	(Prototyping)	디자인팀 내부에서 혹은 클라이언트나 사용자와; 함께 아이디어를 실험하고 발전시켜나가기 위해 다양한 완성도의 물건을 살재로 제작하는 방법						
질의 응답지	(Questionnaires)	사람들이 자신의 성격, 생각, 감정, 인식, 행동, 태 도 등에 대해 직접 작성한 정보를 수집하는 선물 조사 방법이며, 주로 종이에 펜으로 작성하는 방 식을 이용				♦)	(수치화된 응답지 정보를 통하여 사용자의 성격, 생각, 감 정, 인식, 행동, 태도등을 파악)	
신속한 반복 설험과 평 가	속한 반복 실업과 평 (Rapid Iterative Testing & Evaluation(RITE)	디자인 초기 과정에서 많은 비용이 드는 프로토 타이프를 만들기 전에 인터페이스의 중요한 판 체점을 파악한고 제거하기 위한 강력하고 정보 로 팔고치는 나오서 거나 만함						
원격 제어 연구	(Remote Moderated Research)	사용자가 자신의 저자 기기로 주어진 과제를 수행하는 것을 잃격으로 관할 실험실 같은 통제된 환경에서는 파악하기 어려운 실제 사용 환경과 관련된 풍부한 통찰을 얻는다				89) pi	(연격으로 과제를 주어 실제 사용과 사용 환경에 대한 정 보 획득)	
디자인을 통한 연구	(Research Through Design)	디자인 과정을 하나의 합리적인 연구 활동으로 간주하여 디자인 프로젝트 만에서 디자인 사고 나 재작 도구, 과정을 점검하고, 디자인 실무를 하는 것이 무슨 의성을 함성하고 지식을 구축 하는 것						
8F 항 연 연	(Role-playing)	사실적인 시나리오에 따라 실제 사용자처럼 연기를 해보는 경험을 통해 사용자외의값이 있는 공감대를 형성하고 점제적 문제를 파악함으로써 디자인을 개선시킬 수 있다.				<u></u> 종	설계 상황과 같이 사용자 처럼 연기를 통해 문제점/개 선정 파악)	
시나리오 묘사 스윔레인	시나라오 묘사 스윔레인 (Scenario Description Swimlanes)	시나리오에서 묘사된 여러 인물의 행동을 시작 적으로 표현해놓은 것으로, 각 부분들의 합보다 는 전체론적관점이 더 우수하다는 것을 증명한 다.				픿쳁	(시스템의 다양한 시나리오를 스뫔레인의 형태로 시각화 전체적 관점을 파악)	

2차 연구	(Seconday Research)	참기자와의 1차 연구를 통해 작절 수집한 독자 작인 자료가 아닌, 기존 자료를 수집하고 통합하 여 알이낸 정보를 연구하는 것.			(문한 연구의 행식 같이 기존 자료를 수집 하여 분석)
의미론적 차별법	(Semantic Differential)	한 개인의 경험, 문화, 신념의 결과물인 '느낌'의 의미름 말아낼 수 있는 방법	. 언어적 의미의 왕국의 단어 모음 (광가 영화력, 활동석 등) - 개념, 사용 등과 같은 에미지 정보 - 수치물 이미가 정보를 안 여적 의미의	, Ro	해당 이미지의 개념 사물에 대한 강 경적 명가
500 计数	(Shadowing)	참기자의 일상을 긴밀히 관찰하며 그들의 행동과 결정을 내리는 방식에 대한 핵심적인 통찰을얻을 수 있다.	변호 건글, 00 m F C		(사용자, 디자인 대상의 일상을 관찰하기 위한 방법)
모의실습	(Simulation Exercises)	인제나 환경적인 조건을 실제와 가깝게 체험해 보는 것으로, 실제 사용자의 경험에 물입하고 공 감대를 형성할 수 있도록 고안			(사용자, 디자인 대상의 일상을 실제와 가깝게 체험하여 경험 및 공감대 형성)
검색어 분석	(Site Search Analytics)	철시이트에 의약된 단어나 본士을 문식하여 시 람들이 궁금해 하는 것이 무엇인지 파악하고, 이 를 통해 웹사이트의 내용이 사람들의 육구를 축 즉시키고 있는지의 여부를 증가할 수 있다.			(검색 수를 통해 사람들의 작실 궁금중 피역)
스피드 데이트	(Speed Dating)	사람들에게 여러 가지 디자인 관셉트를 연달아 빠르게 비교해보도록 하여 새로운 기술에 대한 반응을 파악하고, 이를 통해 기존 환경과 사회적 요인을 이해하는 방법			(빠른 시간에 다양한 관심을 비교,광가하는 방법)
관계자 지도	(Stakeholder Maps)	디자인 프로젝트에 관련된 주요 인물들을 시작 적으로 구성하여 나타낸 것으로, 사용자 중심 연 구와 디자인 개발을 위한 토대를 마련해준다.	- 일반적인 역할, 특정 역할, 실제 인물 등으로 분류 - 관계가 정보 - 관계는 역일에 대한 정보를 통하여 상하 및 영양 관계 도를		·관계자의 관계를 시각적으로 나타낸 사용자 조사 / 관계자 조사 자료 (임면적 관계자, 특수 역할 관계자)
관계자 검토	(Stakeholder Walkthrough)	실제 사용자, 관계자, 디자인팀이 함께 모여 조 기 프로토아이프를 평가함으로써 품질 개선을 위해 해야 할 사양들을 파악하고 공감대를 향성 쓰는 바비			(관계자와 함께 디자인, 컨셉 평가 방법)
스토리보드	(Storyboards)	아는 응답 특정 기술이나 제품이나 제품이 사용되는 맥락 을 시각적으로 전달하여 공감을 불러일으키는 방법			(특정 기술, 제품이 사용되는 맥락을 시각화)
설문 작사	(Surveys)	사람들의 성격, 생각, 느낌, 인식, 행동, 태도 등을 스스로 보고하도록 하여 자료를 수집하는 방법			(직접 몰어봄으로서 서용자에 대한 정보 수집)
과제 분석	(Task Analysis)	사용자의 작업 과정을 구성하는 요소들을 행동, 상호작용, 시스템 반응, 환경적 맥락 등으로 구 분하여 분석하는 방			(행동 성호자용, 시스템 반응, 환경적 맥락으로 구분하여 분석하는 방법)
88 성기단	(Territory Maps)	예상되는 디자인 관련 활동에 대비하여 디자인 팀이 중점을 두는 주요 사항들을 보여주고, 이해 관계자를 파악할 수 있도록 정리한 시각 자료이	- 이전 분석을 통하여 얻은 예측 및 의견 · 위지 배지 (거리 등)과 폰트의 크기를		- 프로젝트 관련 사항에 대한 영역 지 (대자인의 중요 사항을 도식회하여, 사항간 관계 및 중요 도를 파악하기위한 시각화 방법)
주제 관계도	(Themaatic Networks)	지나. 제작한는 과정은 중부한 청성적 데이터에서 일 관적으로 나타나는 주제를 파악하고, 조직하며, 완결 짓는 점진적 과정	· 주제에 따라 분류 · 포괄적 주제, 조직적 주제, 기본적 주 제에 따라 분류 (성허관계)	기본적 주	- 수집한 자료의 다양한 주제 관련 시 각화된 관계도
소리 내어 생각하기	(Think-aloud Protocol)	참가자가 인터페이스를 이용하여 주어진 과제를 수행하는 과정에서 행동하고 생각하는 바를 모 두 소리 내에 말하도록 하여 참가지가 어느 부분 에서 기쁨, 혼란, 좌절 등을 느끼는지 밝혀내는 방법			(사용자의 성각,감장들을 알기 위해 실망하는 관찰 방법)
시간인식 연구	(Time-aware Research)	사람들이 과제를 수행하기로 결정한 바로 그 순간을 포하면 사람들이 이렇게 자신이 정한 목표에 따라 과제를 완료하는지에 대한 예리한 통절을 얻을 수 있다.			
터치스톤 투어	(Touchstone Tours)	안내에 따라 돌아다니면서 주변의 사물과 환경 을 시금석 삼아 질문을 던지고 통찰을 얻을 수 있도록 대화를 유도하는 방법 (카이드 투어)			(ZhOI드 투어, 사용자, 참기자의 일상을 그들의 설명과 함 께 관찰하고 직접 돌아보는 방법)
세 가지 중 선택하기	(Triading)	세 가지 중 선택하기는 브랜드, 상품 혹은 서비 스에 대한 사람들의 내재된 태도, 인식, 느낌을 찾아내기 위한 효과적인 인터뷰 방법			(브랜드, 상품, 서비스 등에 대한 사람들의 태도, 인식, 느 경을 알기 위해 3가지를 함께 비교 하며 다른 이유를 물 인보는 방법)
삼각폭랑	(Triangulation)	하나의 연구 주제에 대하여 다양한 각도에서 중 거를 입중하기 위해 여러 가지 방법을 함께 적용 하는 것.			(이라기지 관광 인터뷰 방법을 동시에 간행하여 관찰이 는 방법
불간섭 측정	(Unobtruusive Measures)	물리적으로 남겨진 흔적이나 보관된 자료, 관찰 등을 통해 참가지와 직접 접촉하지 않고 정보를 얻는 방법			(진접 접촉이 없이 물리적 흔적, 보관된 자료,관찰을 통 하여 정보를 얻는 방법)

### ■ Delft Design Guide

DELFT								
				정보 수집(입력)	정보 처리(분석)	정보 처리(조합)	정보 처리 결과	리서치 대상
Creating a Design Goal	Strategy Wheel		상正 確認 이 전쟁 행진 비狀 본대	- 대수의 집에 없면 정보 - 대수의 집에 없면 정보 - 기계 하시 지하 - 기계 하시 인의 - 기계 하시 인의 - 기계 하시 인의 - 기계 인의 인의	· 대상 업체(조직, 기업)의 현황(정/단점) 파 악		식각한된 압체(조리, 기업)의 카테고리 시 별 장다정 인형 • - 간선등 결정이 필요한 다른 사항을 시각한된 자료를 이요하여 비교 분석 가능	사용 조사 / 원제조칙, 기업) 조사 / 대상 업체조칙, 기업 현황 파악 사용 조사 / 원제조칙, 기업) 조사 / 대상 업체조칙, 기업) 당근 전 파막
	Trends Analysis		ਵਾ ਸ਼ੁਰੂ ਪ। ਨਹ ਘ।	소사가의 선정도 트랜드 - 경제 트랜드 - 전치, 정찍 트랜드 - 기술적 트랜드 - 관정의 트랜드 - 인구 등 계속의 트랜드 - 인구 등 계속의 트랜드 - 인구 등 기상의 트랜드 - 인구 등 기상의 대원이 인구 등 기상의 기상의	· 반복되는 트런드 누락 사임 나임 가수위를 트립스 다양한 관계 분석 - 수임을 트립스 간 연관 관계 분석 - PESTED 의 기운으로 분득 Ecologisal, Demographic	·트랜드간 조합을 동한 가능성 도출	· PESTED 기준의 트랜드 정보 - 트랜드를 바탕으로한 제로운 제품/서 비스	(사장 조사) / 트립도 조사 / 경치경험적 트립트 - 트립드를 바탕으로만 제로운 제품/서 (사장 조사) 트립도 조사 / 경제적 트립트 - 트립드를 바탕으로만 제로운 제품/서 (사장 조사) 트립트 조사 / 경계로 필립트 비스 (사장 조사) 트립트 조사 / 경우로 필립트 (사장 조사) / 트립트 조사 / 경우로 필립트 (사장 조사) / 트립트 조사 / 경우로 함께 트립트
	Cradle to Cradle		기존 제품 주기 파악 제품 주기의 환경적 영향 파악	1	· 제품의 지속 가능성을 바탕으로 정보 분류 지속 보기는 (조가/가는 이 기조이를 보려		の存在をできるという。	제품 조사 / 제품 주기 조사 / 생산 과정 조사 (/ 환경 이슈 조사)
	a. F	Production	아 아 아 아 아 아 아 아 아 아 아 아 아 아 아 아 아 아 아	· 제품의 생산 보정의 대한 정보 표표의 미래 보장의 대한 정보	. 시작 활기하/8건/기증 의 기준으로 포함 (X list 지속 불가, Grey list 문제가 있지마	- 리스트를 바탕으로 수정 가능성 도출		제품 조사 / 제품 주기 조사 / 문류 과정 조사 (/ 환경 이슈 조사) 제품 조차 / 제품 주기 조차 / 11은 과정 조차 / 환경 이스 조차
	- 3	use	1 A A 1	- 제품의 순류 파양에 대한 정보 - 제품의 사용 방법에 대한 정보	급하지 않거나 대체할수 입은, Plict 지속 가 능)		- 제품의 수정 방약	제품 조사 / 제품 구기 조사 / 사용 파영 조사 / 천영 이낚 조사 제품 조사 / 제품 주기 조사 / 피기 과정 조사 (/ 환경 이슈 조사)
		disposal	III 2	- 전략의 표기 명합의 모약 정보	- 아이디어(기존 제품)의 필요성 나열, 일어		- 전폭의 주기에서 일어남수 있는 화정	
	Eco Design Checklist		제품의 환경적 영향 평가	- 사용하려고 하는 아이디어 - 기존의 제품(수정이 필요한) - 제품의(예상) 주기	날수 있는 환경적 문제와 개선 가능 방향 분 석 - 아이디어(기존 제품)의 주기, 일어날수 있 는 환경 문제와 개선 가능 방향 분석		적 문의 적 문의 - 제품의 일어날수 있는 환경적 문제의 개선 방향 아이디어	적 문제 작 문제 - 제품의 일어남수 있는 환경적 문제의 시장 조사 / 환경적 트랜드 개선 방향 아이디어
	EcoDesian Stratev Wheel		기존 제품 주기 분석 (환경 영향)	(Checklist 와 같은 정보 사용 형식 만 변				
		MET Matrix	1 日本	와(방법만) - 전품의 수용 관료	- 생산, 사용, 피기의 축과 재료, 에너지, 유독			
			9년기	- ARO BO OLY	성 밖을이요한 기관으로 제품 주기의 환경			제품 조사 / 제품 사용 연료, 에너지
			하	- 제품의 유독성 부분	적 요소의 분류			
	Collage Techniques		사용자 그룹, 제품 분류의 시각 자료 수집	- 특정 제품군의 역약적 시각 자료 정보 - 특정 유저군의 역약적 시각 자료 정보 - (신문 잠지, 등 다양한 대책의 트랜드 정보를 바탕으로)	· 유저 그룹의 시각적 선호도에 따라 수집된 시각 자료 가로 하는 유자의 만으로 하는 유자의 라이프스타일 분석 · 제중군의 매각적 시각 요소 분석 · (기절문의 기능 및 사용에 관한 행동적 요 소 분석		- 제품의 조형요소를 위한 이미지 자료 - 제품을 사용하는 유저 그룹의 조행적 선호 이미지 자료	사용자 조사 / 라이프 스타일 조사 제품 조사 / 제품의 건방적 이미지 조사 사용자 조사 / 사용 방법 조사 사용자 조사 / 스비져 생활 환경, 명동 조사
	=	Image / Mood Board	の日本の	ı	ı	I	ı	
			記 (表) (表)	1	I	I	-	
			<u>비교</u> 배정 시간 함께 보선		ı		ı	
			시 사용 반기	1 1	1 1	1 1	1 1	
			2000年	ı	ı	1	ı	
			제품 사용의 형태	ı	1	-	-	
	December Trees		AR 그라의 마상 대표 조기 보서	1	ı	-	ı	阳等 不存 / 阳是 天儿 不休 / 林林 太阳 林阜 阳 林阜 园 四
	Notes lee		사용 구시 (미리					- 「
	WWWWH(육하원칙)		해결하고자 하는 문제 / 초기 'Design Brief' 분석					목표 수립 / 누가, 언제, 어디서,무엇을, 어떻게, 왜
			나가 오디즈 오티오 오랜살					
	Problem Definition		변 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전					発圧 수립 / 足項, 頃상, 导沟, 撃改 요소
			사전에 정해져 있는 요소 파악					

	Checkist for Generating Requirements Design Specifications (Criteria) Design Vision		필요 요간 영역 사용을 요간 성임 (대학 학교 조건 영역 기계					유표수립/ 필요 사용 함의, 전원 건설화/기능, 목표, 사용 환경, 자물성
Creating Product Ideas and	Creativity Techniques (개聲적 창의적 문제 최일 방법)	작 창의적 문제 환경 타면)	한 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전	1	1	I	1	
Concepts		Inverntorying	정보수집					
		Associative Confrontational	연관 시야 넓히기 (making the strange familiar)	 대상 제품/서비스와 관련 없는 정보 수집		대상 제품에 적용 시도		마칠 호설 하얀 담살 한법
		Provocative	시야 넓히기 (making the familiar strange)	ı	- 질문> 이게 아니라면? - 질문> 다른게 무엇이 있을까?			
		Intuitive Analysis Cotomostic	직감 비사의 기사에서	1				
	How To's	200000000000000000000000000000000000000	선정정의 문제의 초 부 담성	- 수집된 개선이 필요한 사항 - 수집된 무제 사항	· 각 사항의 효설 관련 조시 - 다양한 최시 화약의 보설 휴석	- 관점및 제시 방안의 조합	- 문제 핵걸 방안	문제 예결 방안 함석 방법
	Mind Map		문제의 관한 생각 구조화	- 수집된 개선이 필요한 사항	· 사항의 다양한 연관 사항 수집		- 문제에 관려된 연관 사항의 관계도	무도요 학일 당인 마요 방법
	The Brainstorming Method		李	- 누입된 군세 사용 - 수집된 개선이 필요한 사항	- '구입 전 간한 수정의 관심을 인으로 되면 - '- (그룹을 이용한 점점 맞안 수진)			
	,	Diverging from problem	많은 아이디어 제시	- 수십된 문제 사망				
		Inventorying, Evaluating &	제이 약이디어 구조화					마스 오늘을 하는 마스 어린
		Converging	다음 단계를 위한 아이디어 선택					
	Synectics	Direct analyses	田倉卿 略於 延祉 矽蓝 四连					
		Personal analogy	1 元の日本					
		Nature analogy	자연에서 비유					
		Paradoxical analogy	776 / 064 미부 유설적 비유					
	Function Analysis		기하의 구조및 관계	- 자하의 사용배기하	. 제품의 주요 기능 분류 - 제품의 보조 기능 분류 - 사용의 시간 순에 따라 주요, 보조 기능 분 류 - 정보, 에너지, 등의 인풋/야웃편 따른 시			제품 조사 / 주요 기능 조사 제품 조사 / 보조 기능 조사 제품 조사 / 주요, 보조 기능 선정
	Morphological Chart (Engineering design)		78岁 桑國 遊停 医复	- 제품에 사용될 기능	· 사용될 모든 가능의 기초적인 독립적 해결 방안 탐색 · 각 해결 기초적 해결 방안을 다른 가능을 생각하지 않고 인류의 발전과 같이 생각하 여 발전 · 가능의 중요도에 따라 도출한 해결 방안들		- 가능현 기능 조합 모음	제품 조사 / 주요, 보조 기능 / 예절 병안 조합
	Roleplaying		사용 방법의 직접 실험을 통한 탐색		소매 식법만 당한 건의 시하의 수별 노벨			제품 조사 / 사용성 조사 / 제품과 사용자 인터렉선 조사
	Storyboard		사용 방법의 이미지 시나리오 생성					
	Checklist for Concept		200 MILL 21 CK 000					
		Exploring // Explorative drawing Communicating	건엽 보소 병사 초기 탐구적 스케치 소총 수단으로서 스케치					선택 평가
		Effective drawing Early Phase Preliminary Concent Sketching	아이디어 단계에서의 스케치 기초 조영,기능을 표현 참 제공들이 포함된 전철 단계 시계기					
		Mixed Media Material Concept Sketching / Preliminary Design	컴퓨터등을 이용한 정교한 이미지 조립이나 기계적 배열등을 위한 디테일 스케치					
	Three-dimensional Models							
		Prototypes for Generating & Developing Idead and Concept Prototypes to Communicate Ideas and Concept in Design Teams	아이디어 생성을 위한 모델 소용 수단으로서의 모델					
		Prototyping to test and Verify Ideas, Concept and Solution	평가를 위한 모델					

## ■ The field guide to Humans-Centered Design

IDEO						
Inspiration	Frame Your Design Challenge	Frame Your Design Challenge 초기 디자인 대상, 목적, 백경 서술 시도	· 머리속 정보를 바탕으로 해결 하고자 하는 문제에 대한 정보	- 해결하고자 하는 문제는 무엇인가? - 문제의 4부 사원은 무엇인가? - 무제의 4부 사원은 무엇인가? - 무제의 이 나더라도 문제의 화결 방법은 무엇이 있게? - 문제를 생절하는데 있어 어떠한 제약 사항, 맥락이 있는가?	- 디자인 문제에 대한 문서화된 색부 사항	제품 조사 / 제약 사항 시장 조사 / 제약 사항 사용자 조사 / 현황 조사 사용자 조사 / 제약 사항
	Create a Project Plan	디자인 계획 수립	- 사용 가능한 시간 - 사용 가능한 예산	- 사용할 것 같은 프로셰스를 바탕으로 시간, 예산 분배	- 시간, 예산등이 적용된 디자인 계획	시장 조사 / 대상 조직 조사 / 제무 사항 제품 조사 / 대상 제품군 조사 / 출시 일정
		프로젝트 제약 파악	- 예상 가능한 제약사항			(기타 / 제약 사항)
	Build a Team	디자인 팀 형성				
	Recruiting Tools	인터뷰계획	- 사용자 조사에 관련된 기본 사항 (나이, 성별, 민족, 사회적 계층, 등)	- 해결하고자 하는 문제에 적합한 사용 나는 누구인가? - 어때한 사용자 조사 방법을 사용할 것인가?	- 디자인 문제에 적합한 사용자 유행 정보	사용자 조사 / 대상 기본 사항 조사
	Secondary Research	기반 연구	- 대중 메체를 바탕으로 디자인 유재에 관련 정보 수집(제로운 소식을 중심으로) - 디자인 문제와 관련있는 혁신의 사항(기술적, 형중적, 문화적) - 디자인 문제와 과련있는 디자인 결과물	- 관련 디자인 결과들을 통하여 이때한 기능, 형태가 문제 해결에 적합되지 함 생 - 관련 디자인 결과들의 적합성 판단	- 디자인 문제에 관한 기반 연구	시장 조사 / 트랜드 조사 / 기울적 트랜드 시장 조사 / 트랜드 조사 / 문화적 트랜드 사용자 조사 / 사용자 행동 트랜드 제품 조사 / 유사 사례 조사
	Interview	바비리	- 인터뷰 대상의 개인적인 사항 (개인 생활, 가치, 습관) - 디자인 문제에 관련된 인터뷰 대상의 대답	- 인터뷰 내용 및 개인 사항을 바탕으로 디자인 대상의 사고방식, 마음가짐, 중동, 습관, 라이프 스타일등 파악	- 디자인 대상에 대한 이해	사용자 조사 / 인터뷰 대상 기본 사항 조사 사용자 조사 / 사용자 관형조사 사용자 조사 / 사용자 라이프스타일 조사 사용자 조사 / 사용자 습관 조사
		1511				(인터뷰 종류, 방법)
	Group Interview	그룹 인터뷰	- 디자인 대상 그룹에 대한 정보	- 인터뷰 내용의 분석을 통해 그룹의 추구 가치 파악		사용자 조사 / 대상 그룹의 가치 조사
	Expert Interview	전문가 인터뷰	- 전문가의 디자인 문제의 특정 부분에 대한 조합적 정보	서 필요한 정보이 마악	- 디자인 문제의 특정 부분에 대한 시 스템적 문제와 다양한 관점	(인터뷰 종류, 방법)
	Define Your Audience	나는 선정	. 디자인과 관련 있는 모든 대상	· 직정점으로 디자인 프로젝트와 연관 이 있는 그룹 분류 - 디자인 프로젝트와 간점적으로 연관 - 검계적 디자인 대상 이외 과린 그룹 분류	- 디자인 과제와 작/간참적으로 연관이 있는 대상 및 그룹의 연관도	대자인 과제와 작/간원적으로 연관이 사용자 조사 / 관련 대상 조사 / 직접적 연관 대상 1는 대상 및 그룹의 연관도 사용자 조사 / 관련 대상 조사 / 관련 여운 조사 (연관 그룹 사용자 조사 / 관련 대상 조사 / 연관 그룹
	Extremes and Mainstreams	교상선정	- 디자인 대상의 사용 정도	- 사용정도에 따라 익스트림 사용자 분 류 - 사용정도에 따라 일반적인 사용자 분 -	- 사용정도에 따른 사용자 그룹 분류	사용자 조사 / 관련 대상 조사 / 익스트림 사용자 조사
				 - 익스트림 사용자를 이용한 아이디어 의 사용성 검사		
	Immersion	현장 관찰	- 디자인 대상에 대한 현장 관찰 정보			사용자 조사 / (현황 조사) / 현장 조사
	Analogous Inspiration	비유를 통한 관찰 관점 변화	- 디자인 목적에 관련된 김정 정보 - 관련된 김정 정보와 비슷한 상황이나 장소의 과찰 정보(디자인 정보와 연관 없 어도 가능)	- 각 김정에 따라, 비슷한 김정을 발견 할수 있는 장소나 상황 도출	- 다른 관점의 디자인 관련 정보	제품 조사 / 간접 연관 제품 사용자 조사 / 상황 조사
	Card Sort	사용자 중요 영향 요소 파악	- 사용자의 선호도, 중요도에 대한 단어, 이미지 등의 순위 정보 - 단어, 이미지 등의 선택 이유에 관한 정 보	- 산택된 단어, 이미지와 선택의 이유를 바탕으로 개인의 가치관 분석	- 디자인 대상의 가치관에대한 정보	사용자 조사 / 영향 요소조사 사용자 조사 / 가치관 조사
	Peers Observing Peers	관찰 대상끼리 관찰	- 관찰 대상 끼리 관찰한 글, 이미지 정보	- 대상 그룹 내에서 서로를 관찰한 정 보를 바탕으로 대상 그룹의 생각, 가치 관 파악	- 대상 그룹 스스로에 대한 가지관, 생 각 정보	사용자 조사 / 대상 그룹 / 가치관 조사

Column   C	College	시간 파르 스지				나오자 자사 / 서층 지해 자사
다	Collage	1 2 時十四				
다 일본 설본 대부가 (사용자 영업 도요 비약)		ŘΓ				
1	Guided Tour Draw It					
### 10 전시에 E CS ### 10 전시에 B B 의 조시 자료 공유 ### 10 전시에 B B 의 조시 자료 공유 ### 10 전시에 B B 의 조시 자료 공유 ### 10 전시에 B B 의 조시 자료 공유 ### 10 전시에 B B 의 조시 자료 공유 ### 10 전시에 B 전	Resource Flow	사용자의 자원 인/이웃풋 상황 파악	- 관찰 대상의 자원에 대한 정보	- 관찰 대상의 자원의 인풋 과 아웃풋 구분	· 관찰 대상의 · 관찰 대상이 하는 행위 그· 대략적 이해	사용자 조사 / 사용자 자원 조사 사용자 조사 / 사용자 자원 조사 /인뜻 조사 사용자 조사 / 사용자 자원 조사 /이웃풋 조사
1	Download Your Leamings	인사이트 도출				
(2.04년 등 2694 시)	Share Inspiring Stories	인사이트 도출	- 디자인 팀원의 조사 자료 공유			
(1940年 환경 (1940年 전체 본 전체 (1940年 전체 본 전체		(상왕에서)				
### 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Top Five Find Themes	벼				
3 임급을 바탕으로 담색 - '- 이라워 예에 존재 했던 아이디어를 바탕으로 전체으로 가지 - '- 이라워 예에 존재 했던 아이디어를 바탕으로 전체으로 가지 - '- 이라워 과정에서 때오른 아이디어의 판단을 위하여 필요한 조 사 되어 보다 보고 보고 함께 보고 되었다. 그 보고 함께 보고 되었다면 이라이 이 전 - '- 이라워 고 있다. 보고 있다.	Create Insight Statements	중심 인사이트 선정				
s         인사이트 프로마임워크 도함         - 대자인 문제를 생성하기 위하여 이때           아이디어 조합         이미디어 지속한         기반년           마이디어 지속한         그렇         기반년           다른 관점 장상         그렇         지반년           다지만 목표 가이드인으로 함께         그렇           나는 모면 상징 상실을 통한 함께         사용 방법의 직접 설립을 통한 함께           Nor profice 등 성실 상실 가지         사용 방법의 직접 설립을 통한 함께           Nor profice 등 성실 성실 있다.         사용 방법의 직접 설립을 통한 함께           Nor profice 등 성실 성실 있다.         사용 방법의 직접 설립을 통한 함께           Nor profice 등 성실 성실 있다.         사용 방법의 직접 설립을 통한 함께           Nor profice 등 성실 실실 있다.         사용 방법의 직접 설립을 통한 함께           Nor profice 등 성실 실실 있다.         사용 방법의 직접 설립을 통한 함께           Nor profice 등 성실 실실 있다.         사용 방법의 직접 설립을 통한 함께           Nor profice 등 성실 실실 있다.         사용 방법의 직접 설립을 하는데 기계	Explore Your Hunch		- 머릿속에 존재 했던 아이디어 - 조사의 과정에서 떠오른 아이디어	- 아이디어를 바탕으로 컨셉으로 가치 탐색 - 아이디어의 판단을 위하여 필요한 조 사 파악		조사의 시작이 이전의 아이디어 혹은 직감에서 시작 될 수도 있다)
8 임사이트 프레임워크 도출 이미데이션 전한 이미데이 소환 이미데이 전한 이미데이 전한 이미데이 전한 이미데이 전한 이미데이 전한 그런	How Might We	설정된 문제의 설부 탐색	- 형성된 디자인 문제의 리스트	- 디자인 문제를 해결하기 위하여 어때 한 부분을 수정 혹은 새로 만들어야 할 지 파다		
				2 11		
아이디어 소리와 이어디어 소리와 그림 열심 조심을 통한 아이디에 아선 지원 역표 가이트하면 도를 한 아이디에 아선 지원 역표 가이트하면 도를 한 아이디에 아선 지원 역표 보고 하는 지원 이 전에 이 전	Create Frameworks Brainstorm	1 F 10				
이 아니다 시작과 그림 다른 환경 조환을 통한 아디에이션 다른 보실 성실	Brainstorm Rules					
다른 관점 조합을 품한 아이디에이션 다 관점 조합을 품한 아이디에이션 다 가이드라면도함 1 전 설심 성	Get Visual	아이디어 시각화				
지수는 한 점 조절을 통한 아이디에이신 지수는 관심 으로 등한 아이디에이신 지수는 의원 지수는 다음이 도출 이 이디에이신 지수는 이디에이신 지수는 이디에 이건 지수는 함께 이디에 시간의 소식 가는 이디에 인적 함께 이디에 시간의 지수는 함께 이디에 시간의 지수는 함께 이디에 인적 경험을 위한 지수는 이디에 인적 경험을 위한 지수를 위한 지수에 지수를 위한 지수에 지수를 위한 지		교다				
다는 전한 목표 가이트에 모드를 한 가이트에 되는 요즘 이 지원 및 표가이트에 모드를 하는 가이트에 되는 요즘 이 이 이에 이신 전에 되는 요즘 이 이 이에 이신 전에 되는 요즘 이 이 이에 이신 전에 지원을 통한 아이 디에 이신 전에 지원을 통한 이 이 이에 이 전에 지원 보고 있는 요즘 이 이에 이에 함께 되는 이 이에 이에 함께 되는 요즘 이 이에 이에 함께 되는 이에 이에 함께 되는 이에 이에 함께 되는 이에 이에 함께 되는 이에 이에 이 이에 이에 함께 되는 이에		대 대 대 대 대 대 대 대 대 대 대 대 대 대 대 대 대 대 대				
지	Mash-Ups	다른 관점 소입을 공연 아이디에이션				
### ### ### ### ### ### ### ### ### ##	Design Finiciples	그것이 나라 그러그리다 바에 가설 실수				
# 점점을 중한 아이디에이션 # 점점을 중한 아이디에이션 전점 # AB 방법의 이디지 시나라요 생성 # 상원 방법의 이디지 시나라요 생성 # 양 마이디에 전체 관계 관계 # Rey parties 에 관계 가지 # Rey parties 에 관계 기계	Create a Concept	그를 아이트레이션				
### 10 Prototype 에어디어 살살 위험 이어디어 사람은 생물에 사용 방법의 에어디어 사람은 왕일의 이어디어 사람은 왕일의 이어디어 사람은 왕일의 이어디어 사람은 아무를 하는 것이 아니아 아무를 하는 것이 어느로 하는 것이 아무를 하는 것이 어느로 하는 것이 아무를 하는 것이 어느로 하는 것이	Gut Check	지각의 동학 아이디에이션				
사용 방법의 이미지시나리오 성성   사용 방법의 제 상실 업육 등한 함께   사용 방법의 제 상 성업 업육 등한 함께   사용 상업 교육 위한 교육 에 대	Determine What to Prototyc	유 아이디어 선정				
A 48 방법의 직접 설명을 통한 함식 에 대한 전 설명을 통한 함의 제 대한 전 설명을 통한 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전	Storyboard	사용 방법의 이미지 시나리오 생성				
March   10	Role Playing	사용 방법의 직접 실험을 통한 탐색				
He Lank   Manual Lank   Man	Rapid Prototyping	아이디어 생성을 위한 모델 미워디스 미델 생성				
key adultes 에 실 등 등 사용 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등	DUSITIESS INTOUGH CATIVAS	마마다 이 마이트 프로 이 이 마마다 이 마마다 이 마이트 이				12 不从 / 中国社 不从
key recounted #d A 20     key procounted #d A 74     customer rel, 소비가 관계     customer rel, 소비가 관계     customer rel, 소비가 집근 방법     cost structur AP     c	New Year	paruleis Junion with				10 포시 / 단계시 포시 1자 자ル / 어떤 자ル / 어떤 조시 되어 자ル
(sc) proposition 2 시 전 Customer relative 2 시 전 Customer relative 2 시 전 Customer relative 2 전 Customer 2 Custom	Year Y	acumental 功能				10 포식 / 탑세 포식 / 탑색 6명 서울 포식 12 조사 / 언체 조사 / 자원 조사 /이전)
(ustomeres) 하는	key Iran	resource of a cylin				10 보시 / 교실 보시 / 시합 보시 (만나)
costomer seg 핵심소비가 분포 character seg 핵심소비가 분포 character seg 핵심소비가 준근 항접 character 자꾸 character 자꾸 character set 자꾸 character set 자꾸 character 제가를 받으면 하는데 character 제가를 받을 수 있다.	Key	proposit 生命 イン				18 보시 / 롭게 보시 / 서랍 보시 (시대) 1장 조사 / 업체 조사 / 업체와 소비자 과결 조시
harmels 스비자접근방법 cost structur(제무 revenues structur(제무 hard and inexpenues structure hard and and inexpenues structure hard and inexpenues structure hard an	cust	tomer sec 핵심 소비자 분포				[장조사 / 업체 조사 / 성호 소비자 조사
Cost structur(和中 revenues strial 中 strial and interest and	chai					장 조사 / 업체 조사 / 판매 방식 조사
Foreunes struly Home Struly H	cost	t structure 재무				장 조사 / 업체 조사 / 생산 단가 조사
Get Feedback Table 2 Not 2 No		- 0				· 영 소사 / 업세 소사 / 세부 소사
New Teach of the Property		enues stre 세구 커서 요가				
	Integrate Feedback and Iters	App 中野の中野女				

## - 문헌의 리서치 대상 추출 과정

	1차 대상 분류				
				2070 40 77 11	
	트렌드 관련		U.M.D	경쟁 제품 조사	
DDDP	경제적 트렌드 및 필요성 파악		U.M.D	제품의 구입동기 조사	
DDP	미래 트렌드의 예측				
DDP	다양한 분야의 과거 트렌드 파악			사용자 관련	
DDP	다양한 분야의 현재 트렌드 파악		DDDP	기존 사용자 이용 현황 조사	
DDDP	다양한 분야의 유행 영향 요소 파악		DDDP	기존 사용자 조사	
DDDP	환경적 트렌드 및 필요성 파악		DDDP	사용상 문제 조사	
DDDP	사회적 트렌드 및 필요성 파악		DDDP	사용자 정보 조사	
DDDP	신기술 조사		DDDP	사용자 조사를 통한 새로운 제품/서비스 가능성 조사	
DDDP	신기술 적용 가능성 조사	거대 드레드	DDDP	사용자 조사를 통한 제품의 발전 가능성 조사	
U Delft U Delft	트렌드 조사	경제 트렌드 기술적 트렌드	TU Delft TU Delft	사용자 라이프 스타일 조사 사용자가 생각하는 제품의 전형적 이미지 조사	
U Delft	트렌드 조사	사회적 트렌드	TH Delft	사용자의 생활 환경 조사	
U Delft	트렌드 조사	인구 통계학적 트렌드	TU Delft	사용자의 시각적 선호도 조사	
U Delft	트렌드 조사	정치, 정책 트렌드	TU Delft	사용자의 행동 조사	
U Delft	트렌드 조사	환경적 트렌드	101 D. M.	소비자의 제품 관련 활동 조사	
ΓU Delft	신문, 잡지 등 트렌드 매체 조사		101 D. M.	소비자의 제품 관련 문화 조사	
U Delft	유명 미디어, 뉴스 매체를 통한 트렌드 조사		101 D. M.	사용자 경험 조사	
DEO	트렌드 조사	기술적 트렌드		사용자 경험 조사	인지적 요:
DEO	트렌드 조사	문화적 트렌드		사용자 경험 조사	사회적 요=
DEO	트렌드 조사	사용자 행동 트렌드		사용자 경험 조사	문화적 요스
	트렌드 조사	기술 트렌드		사용자 경험 조사	감정적 요소
	트렌드 조사	문화 트렌드	101 D. M.		
	트렌드 조사 트렌드 조사	정치 트렌드 경제 트렌드		사용자의 가치관 조사 사용 환경 조사	
	트렌드 조사	문화 트렌드	IDEO	사용 전성 조사	
	유명 미디어, 뉴스 매체 조사	판의 그런도	IDEO	사용자 제약 사항 조사	
	트렌드 전문가를 통한 트렌드 조사		IDEO	사용자 기본 사항 조사	
	시간의 변화에 따른 트렌드 조사		IDEO	사용자 행동 조사	
	대중의 관심 소문에 대한 조사		IDEO	사용자 라이프 스타일 조사	
			IDEO	사용자 습관 조사	
			IDEO	사용자 그룹의 가치관 조사	
	기업 관련		IDEO	직접 연관 사용자 조사	
			IDEO	간접 연관 사용자 조사	
ΓU Delft	대상 기업 현황 조사	개발 능력	IDEO	사용 정도에 따른 사용자 분류 조사	
TU Delft	대상 기업 현황 조사	경영 조직 및 인력	IDEO	익스트림 사용자 조사	
TU Delft	대상 기업 현황 조사	기술적 노하우	IDEO	사용자 가치관 조사	
TU Delft	대상 기업 현황 조사	마캐팅 능력	IDEO	소비자 선호 조형 조사	
TU Delft	대상 기업 현황 조사	생산제품	IDEO	소비자 자원 상황 조사	
	대상 기업 현황 조사	재무	U.M.D	사용자 행동 조사	
	대상 기업 현황 조사	전문가 노하우	U.M.D	사용자 기본 사항 조사	
	기업 재무 조사 연관 기관, 기업 조사		U.M.D U.M.D	사용자와 제품의 관계 조사 사용자 취향 조사	
	기업의 현 위치 조사		U.M.D	사용하는 제품의 종류 조사	
	기업의 중심 제품/사업 조사		U.M.D	사용자의 환경 조사	
	연관 기관, 기업, 조직 조사		U.M.D	사용자가 힘들어하는 점 조사	
	경쟁자 조사		U.M.D	사용과정에서 일어나는 문제점 조사	
101 D. M.	보완자 조사		U.M.D	사용의 목적 조사	
101 D. M.	대상 기관,기업, 조직의 현상황 조사		U.M.D	사용자 취향 조사	
01 D. M.	공급자 조사		U.M.D	사용자 동선 조사	
	잠재적 진입자 조사		U.M.D	제품에 대한 사용자 반응 조사	
	대체재 조사		U.M.D	제품과 사용자의 상호작용 조사	
	기업의 정책 조사		U.M.D	제품 사용중 일어나는 오류 조사	
	보유한 기술 조사		U.M.D	제품 사용방법의 이해 정도 조사	
DEO	대상 기업 재무 사항 조사		U.M.D	사용자의 의사 결정 구조 조사	
DEO	기관, 기업의 중심 사업 영역 조사		U.M.D	사용자의 생각의 구조 조사	
DEO	기관, 기업과 소비자 관계 조사 기관, 기업의 선호 소비자 조사		U.M.D	사용의 순서 조사 사용자의 욕구 조사	
DEO DEO	기관, 기업의 전호 소비사 소사 기관, 기업의 재무 조사		U.M.D U.M.D	사용사의 욕구 소사 제품에 대한 사용자의 생각/느낌 조사	
J.M.D	기관, 기합의 새무 조사 경쟁 기업의 재무 조사		DDDP	제품 필수 요소 파악	
J.1VI.	00.184.411.74		DDDP	제품 교구 표도 피덕 제품 사용에 있어 불편한 요소 파악	
			U.M.D	일반적인 사용 방법 조사	
	시장 관련		U.M.D	독특한 사용 방법 조사	
			U.M.D	의사 소통의 방법 조사	
DDDP	브랜드 조사		U.M.D	사용하는 사물/도구 조사	
DDP	시장 조사		U.M.D	제품 사용에 존재 하는 문화 조사	
DDDP	기업별 생산 제품 조사		U.M.D	사용자의 현실 조사	사회적 관계
	동일 제품군의 유사 특징 조사		U.M.D	사용자의 현실 조사	환경적 관심
	기업 출시 제품 조사		U.M.D	사용자의 현실 조사	경제적 현실
	공급체계 조사		U.M.D	제품에 대한 사용자 평가 조사	사용 품질
	시장 영향 요소 조사		U.M.D	제품에 대한 사용자 평가 조사	조형 평가
DEO	대상 기업 출시 제품 조사		U.M.D	제품의 구입동기 조사	
DEO	판매 방식 조사	,	U.M.D	사용자 일상 조사	
DEO	제품 출시 일정 조사		U.M.D	선호 조형 조사	
J.M.D	대상 기업의 제품 조사		U.M.D	사용자의 의상을 통한 선호 조형 조사	
J.M.D J.M.D	타 기업의 제품 조사 경쟁 기업의 출시 제품 조사				
	ㅇㅇ 시티의 호시 세품 꼬시				

	제품관련			
DDDP	제품 생산과 관련된 정책, 규정 사항 조사			
DDDP	제품 생산에 사용되는 기술 조사			
DDDP	제품 생산에 사용되는 재료 조사			
DDDP	제품의 물류 시스템 조사			
TU Delft	제품 주기 조사	물류 과정		
TU Delft	제품 주기 조사	사용 과정		
	제품 주기 조사	생산 과정		
	제품 주기 조사	패기 과정		
	제품 구기 도시 제품 주기의 환경적 영향 파악	페기 피경		
TU Delft	제품 구기의 원정적 정당 파력 제품에 사용된 재료 조사			
	제품에 자용된 새료 조사 제품에 유독성이 있는 부분 조사			
	제품에 필요한 에너지 조사			
	제품의 보조 기능 조사			
	제품의 비례 조사			
	제품의 색 조사			
	제품의 인터랙션 조사			
	제품의 주요 기능 조사			
	제품의 형태 조사			
	성공적 제품 사례 조사			
	제품의 성능 조사			
	제품의 시스템 조사			
IDEO	제품 제약 사항 조사			
IDEO	유사 제품 사례 조사			
IDEO	간접적 연관 제품 조사			
IDEO	제품 생산 단가 조사			
U.M.D	유사 제품 조사			
U.M.D	제품의 기능 조사			
U.M.D	제품 사용 방법 조사			
U.M.D	제품에 사용된 재료 조사			
U.M.D	제품의 조형 조사			
U.M.D	제품의 기능 조사			
U.M.D	제품 사용 환경 조사			
U.M.D	제품의 이상적 사용 방법 조사			
U.M.D	제품의 조형에 사용된 메타포 조사			
U.M.D	제품 사용 패턴 조사			
DDDP	제품 필수 요소 파악			
	10 2 1 1 1			
	공통사항			
101 D M	주제, 목적 관련 주요 사실 파악			
	주제, 목적 관련 주요 통계 자료 조사			
	구세, 목적 관련 무표 중세 사료 조사 주제, 목적 관련 연관 키워드 조사			-
	주제, 목적 관련 시대별 주요 사건 조사			-
	구세, 목적 연관된 행동 조사 주제, 목적 연관된 행동 조사			
	구제, 목적 연관된 영중 조사 주제, 목적 연관된 모델 조사			

	2차 대상 세부 분류 (이류, 동류) 및 반	복 대상 정리			
DDP	사용자 기본 사항 관련		TU Delft 101 D. M., TU Delft	신문, 잡지 등 트렌드 매체 조사 유명 미디어, 뉴스 매체 조사	
DEO, U.M.D	사용자 정보 조사 사용자 기본 사항 조사	나이	101 D. M., 10 Delft 101 D. M.	유명 미디어, 뉴스 배세 조사 트렌드 전문가를 통한 트렌드 조사	
DEO, U.M.D	사용자 기본 사항 조사	성별	IDEO, 101 D. M.	트렌드 조사	문화적 트렌드
DEO, U.M.D	사용자 기본 사항 조사	민족	101 D. M.	트렌드 조사	문화 트렌드
EO	사용자 기본 사항 조사	사회적 계층	IDEO	트렌드 조사	사용자 행동 트렌드
.M.D	사용자 기본 사항 조사	가족사항	DDDP, TU Delft	트렌드 조사	사회적 트렌드
DEO	사용자 제약 사항 조사	(인지적)	TU Delft	트렌드 조사	인구 통계학적 트렌
DEO	사용자 제약 사항 조사	(물리적)	101 D. M.	대중의 관심 소문에 대한 조사	2101112
	10 1 11 10 - 1	(2 1 1)		10-12-11-11-1	
.M.D	사용자 일상/상황 관련				
DEO, TU Delft	사용자 동선 조사 사용자 라이프 스타일 조사			제품 주기 관련	
DEO, TO Delit	사용자 습관 조사	(일상)	DDDP	제품 생산과 관련된 정책, 규정 사항 조사	
.M.D	사용자 일상 조사	(20)	101 D. M.	공급체계 조사	
DEO, U.M.D, TU Delft	사용자 행동 조사	(일상)	IDEO	제품 생산 단가 조사	
DEO	사용자 현황 조사	(20)	DDDP	제품 생산에 사용되는 기술 조사	
.M.D	사용자가 힘들어하는 점 조사	(일상)	DDDP, TU Delft, U.M.D	제품 생산에 사용되는 재료 조사	
J Delft	사용자의 생활 환경 조사		TU Delft, DDDP	제품 주기 조사	물류 과정
M.D	사용자의 현실 조사	사회적 관점	TU Delft	제품 주기 조사	사용 과정
M.D	사용자의 현실 조사	환경적 관점	TU Delft	제품 주기 조사	생산 과정
M.D	사용자의 현실 조사	경제적 현실	TU Delft	제품 주기 조사	패기 과정
M.D	사용자의 환경 조사		TU Delft	제품 주기의 환경적 영향 파악	
.M.D	사용하는 사물/도구 조사		TU Delft	제품에 주기에서 유독성이 있는 부분 조사	
M.D EO	사용하는 제품의 종류 조사 소비자 자원 상황 조사				
EU	오비사 사원 성행 오사			제품 기능 관련	
			TU Delft	제품의 보조 기능 조사	
	사용자 + 제품 사용 관련		TU Delft	제품에 필요한 에너지 조사	
DDP	기존 사용자 이용 현황 조사		U.M.D	제품의 기능 조사	
M.D	독특한 사용 방법 조사		101 D. M.	제품의 성능 조사	
11 D. M.	사용 환경 조사		101 D. M.	제품의 시스템 조사	
.M.D DDP	사용과정에서 일어나는 문제점 조사 사용상 문제 조사	-	TU Delft TU Delft	제품의 인터랙션 조사 제품의 주요 기능 조사	
.M.D	사용성 문제 소사 사용의 목적 조사		TO Delit	에러의 구표 시장 보석	
.M.D	사용의 속의 조사				
IM.D IEO	사용의 눈이 조사	(제품 사용시)		제품 조형 조사	
EO	사용자 제약 사항 조사	(제품 사용시)	TU Delft, U.M.D	제품에 사용된 재료 조사	
M.D	사용자 행동 조사	(제품 사용시)	TU Delft	제품의 비례 조사	
M.D	사용자가 힘들어하는 점 조사	(제품 사용시)	TU Delft	제품의 색 조사	
)1 D. M.	사용자의 사용 방법 조사	, , , , ,	U.M.D	제품의 조형 조사	
J Delft	사용자의 행동 조사	(제품 사용시)	U.M.D	제품의 조형에 사용된 메타포 조사	
.M.D	일반적인 사용 방법 조사		TU Delft	제품의 형태 조사	
.M.D	제품 사용방법의 이해 정도 조사				
DDP	제품 필수 요소 파악				
DDP	제품 사용에 있어 불편한 요소 파악			제품 사례 조사	
.M.D	제품 사용에 존재 하는 문화 조사		101 D. M.	성공적 제품 사례 조사	
I.M.D	제품 사용중 일어나는 오류 조사 제품과 사용자의 상호작용 조사		IDEO, U.M.D IDEO	유사 제품 사례 조사 간접적 연관 제품 조사	
J.M.D	제품과 사용사의 영호적용 조사		IDEO	신입의 전한 제품 조사	
	사용자 제품 선호도/선택 관련			제품 사용성 관련	
'U Delft	사용자의 시각적 선호도 조사		U.M.D	제품 사용 방법 조사	
DEO, 101 D. M.	사용자 가치관 조사		U.M.D	제품 사용 패턴 조사	
DEO	사용자 그룹의 가치관 조사		U.M.D	제품 사용 환경 조사	
.M.D	사용자 취향 조사		U.M.D	제품의 이상적 사용 방법 조사	
.M.D	사용자의 생각의 구조 조사		U.M.D	제품 사용중 일어나는 오류 조사	
.M.D	사용자의 욕구 조사		TU Delft	제품의 인터랙션 조사	
.M.D	사용자의 의사 결정 구조 조사		IDEO, U.M.D, DDDP	사용시 제약 사항 조사	
EO, U.M.D	선호 조형 조사				
.M.D	제품에 대한 사용자 반응 조사				
.M.D	제품의 구입동기 조사			제품 트렌드	
.M.D	사용자의 의상을 통한 선호 조형 조사		DDDP	미래 트렌드의 예측	
.M.D	의사 소통의 방법 조사		DDDP	다양한 분야의 과거 트렌드 파악	
			DDDP	다양한 분야의 유행 영향 요소 파악 다양한 분야의 현재 트렌드 파악	
	사용자 구분 관련		101 D. M.	시간의 변화에 따른 트렌드 조사	
DDP	기존 사용자 조사		DDDP	신기술 적용 가능성 조사	
DEO	간접 연관 사용자 조사		TU Delft	신문, 잡지 등 트렌드 매체 조사	
DEO	사용 정도에 따른 사용자 분류 조사		101 D. M.	유명 미디어, 뉴스 매체 조사	
DEO	익스트림 사용자 조사		TU Delft	유명 미디어, 뉴스 매체를 통한 트렌드 조사	
EO	직접 연관 사용자 조사		101 D. M.	트렌드 전문가를 통한 트렌드 조사	
			DDDP, IDEO, TU Delft, 101 D. M.	트렌드 조사	기술적 트렌드
	나오다 . 제프 경치 권건		IDEO, 101 D. M.	트렌드 조사 하건적 트렌드 및 파이서 파아	문화적 트렌드
11 D M	사용자 + 제품 경험 관련		DDDP	환경적 트렌드 및 필요성 파악	
01 D. M. 01 D. M.	소비자의 제품 관련 활동 조사 사용자 경험 조사				
01 D. M. 01 D. M.	사용사 경험 조사	인지적 요소		+	+
01 D. M.	사용자 경험 조사	사회적 요소			
01 D. M.	사용자 경험 조사	문화적 요소		시장 공통	
01 D. M.	사용자 경험 조사	감정적 요소	DDDP	시장 조사	
.M.D	사용자와 제품의 관계 조사		101 D. M.	시장 영향 요소 조사	
01 D. M.	소비자의 제품 관련 문화 조사				
				출시 제품 조사	
	사용자 제품 평가 관련		DDDP	브랜드 조사	
U Delft	사용자가 생각하는 제품의 전형적 이미지 조사		U.M.D	경쟁 기업의 출시 제품 조사	
.M.D	제품에 대한 사용자 평가 조사	사용 품질	DDDP, 101 D. M.	기업별 생산 제품 조사	
.M.D	제품에 대한 사용자 평가 조사	조형 평가	IDEO, U.M.D	대상 기업 출시 제품 조사	
.M.D	제품에 대한 사용자의 생각/느낌 조사		IDEO U.M.D	제품 출시 일정 조사	
			U.M.D	타 기업의 제품 조사	
DDP	사용자 트렌드 다양한 분야의 과거 트렌드 파악			판매 방식	
DDP	다양한 문야의 과거 트렌드 파악 다양한 분야의 유행 영향 요소 파악		DDDP, TU Delft	제품의 물류 시스템 조사	
DDP	다양한 분야의 휴영 영향 요조 파직	+	IDEO	제품의 불류 시스템 조사 판매 방식 조사	+
	미래 트렌드의 예측		101 D. M.	공급체계 조사	
DDDP					

	제품군 조사			공통사항	
'U Delft	동일 제품군의 유사 특징 조사		101 D. M.	주제, 목적 관련 주요 사실 파악	
	02 102-111 1 10-1		101 D. M.	주제, 목적 관련 주요 통계 자료 조사	
			101 D. M.	주제, 목적 관련 연관 키워드 조사	
	경쟁 제품 조사		101 D. M.	주제, 목적 관련 시대별 주요 사건 조사	
U.M.D	경쟁 제품의 사용성 조사		101 D. M.	주제, 목적 연관된 행동 조사	
U.M.D	경쟁 제품 조사		101 D. M.	주제, 목적 연관된 모델 조사	
0.111.0	00.48 2.4		101 5.111.	111, 44 000 202	
	기업 현황 조사				
TU Delft	대상 기업 현황 조사	개발 능력			
TU Delft, 101 D. M.	대상 기업 현황 조사	경영 조직 및 인력			
TO Delit, TOT D. IVI.	네싱 기급 전형 포시	(조직 및 인력)	-		
TU Delft	CILL NO SIN TU		_		
	대상 기업 현황 조사	기술적 노하우			
TU Delft	대상 기업 현황 조사	마캐팅 능력			
TU Delft	대상 기업 현황 조사	생산제품			
TU Delft, IDEO	대상 기업 현황 조사	재무			
TU Delft	대상 기업 현황 조사	전문가 노하우			
101 D. M.	기업의 정책 조사				
101 D. M.	기업의 현 위치 조사				
101 D. M.	보유한 기술 조사				
IDEO, 101 D. M.	기관, 기업의 재무 조사				
IDEO, 101 D. M.	기관, 기업의 중심 사업 영역 조사				
U.M.D	경쟁 기업의 재무 조사				
	기업 관계 조사				
101 D. M.	연관 기관, 기업, 조직 조사				
101 D. M.	경쟁자 조사				
101 D. M.	보완자 조사				
101 D. M.	공급자 조사				
101 D. M.	잠재적 진입자 조사				
101 D. M.	대체재 조사				
	소비자 관계 조사				
IDEO	기관, 기업과 소비자 관계 조사				
IDEO	기관, 기업의 선호 소비자 조사				
	10, 10-10-11-1				
	시장 트렌드				
DDDP	다양한 분야의 과거 트렌드 파악				
DDDP	다양한 분야의 유행 영향 요소 파악				
DDDP	다양한 분야의 현재 트렌드 파악				
DDDP	미래 트렌드의 예측				
101 D. M.	시간의 변화에 따른 트렌드 조사				
TU Delft	신문, 잡지 등 트렌드 매체 조사				
101 D. M., TU Delft	신문, 답시 등 드렌드 배제 조사 유명 미디어, 뉴스 매체 조사				
101 D. M., 10 Deiπ 101 D. M.	류명 미니어, 뉴스 매제 조사 트렌드 전문가를 통한 트렌드 조사				
		경제 트렌드			
DDDP, TU Delft, 101 E TU Delft	). N드덴느 소사 트렌드 조사	성세 드덴느 사회적 트렌드			
TU Delft, 101 D. M.	트렌드 조사	정치, 정책 트렌드			
TU Delft	트렌드 조사	환경적 트렌드			

# - 디자인 리서치 관찰의 녹취록 및 가공 데이터 (인터뷰 대상 A)

		날짜: 3월 20일						
Q/A	시간	H8	행동 구분	정보 형태	연결된 정보	내용 분석	디자인 목적	리서치 계획
Q	'00:00	본인 소개 부탁?						
Α	'00:03	금속공예와 공업디자인을 복수전공 한 OOO						
		공예를 하면서 내 작품이 조금이라도 많은						
		사람이 접할수 없을까 하여 복수 전공을				i		
		하게됨				İ		
		저번학기 공예과 졸업 전시를 함				•		
		(졸업 작품 자료 받음)						
Q A	'03:01 '03:04	졸업전시 선택 과목은? 공간, 제품을 선택하였다.						
	03.04	공예에서 가구와 기물을 만들었는데 디자						
		인의 리서치 접근을 이용하여 비슷하지만				]		
		다른 결과물을 얻을수 있을것으로 예상한						
		다.				ļ.		
Q	'03:58	디자인과 공예의 차이는? 공예에서는 자연, 자신의 감정 등을 작품						
Α	'04:01	상에에서는 사건, 사진의 감정 중을 작품 에 담으려고 한다.				-		
		사용자 고려는 기본적 상식, 혹은 흔히 알				 		
		려진 내용을 위주로 사용하였다				}		
		디자인을 복수전공한 이유가 조금이라도						
		많은 사람이 볼 수 있는 작품을 만들기 위				1		
		해서 인대 디자인의 리서치 과정에서 그						
		답을 찾을수 있을것 같았다.			-			
		추후 다양한 리서치 방법을 개인 작업에				1		
		주우 다양한 디지지 형법을 개한 막답에 접목하고 싶다.						
Q	'08:11	현재 졸전을 진행하는 상황은 어떠한가				i		
A	'08:15	공예 졸전에서 진행한 것과 같이 가구에						
А	00.13	관심이 많다.				į		
		크게 2가지의 생각이 있다				i		
		1. 루이지 꼴라니의 의자	Input	이미지(I-m1)		특이한 의자 사례		
		흔히 알고 있는 의자의 형태와 다른것 처 럼.	Process		I-m1	(일반적인 의자의 형태와 비 교)		
		고, 조형 요소는 의자가 아닐수도 있는대	Output	텍스트(O-t1)	I-m1	교/ 일반적인 의자의 형태가 아님		
				(0 1.)		(일반적인 의자의 기능과 비		
		기능은 의자의 기능을 하는것 과	Process		I-m1	교)		
			Output	텍스트(O-t2)	I-m1	일반적인 의자의 기능을 하고		
			Оцри	1==(0 tz)		있음	D71 - 012 0171 0171	
		같은 작업을 하고 싶다. (의자의 형태 파괴	Output	텍스트(O-t3)	I-m1, O-t1, O-t2	전형적인 의자의 형태에서 벗	목적/ 가구 조형적으로 의자 가 아닌것 같지만 의자의 기능	
		(?))	Output	4_=(0-13)	1-1111, O-11, O-12	어나고 싶다	의 이건것 같시한 의사의 기증 을 하는 제품	
						많은사람 이용할 수 있으면 좋		
		2. 많은 사람이 사용할수 있었으면 한다.	Input	텍스트(I-t1)		겠다	있는	
		두 주제를 연결 시켜서도 생각할수 있을것	Process		O-t3, I-t1	(두 문제를 조합 시도)		
		같다.	110003		0 15,111	(1 2 4 2 4 3 1 4 4		
		첫 졸전수업 시간에 교수님께 이를 듣고 행동을 중심으로 생각해면 어떨까 말해보		0.510.4 -4)		행동을 중심으로 보는것이 목		
		영웅을 궁점으로 중식에면 어결까 될때로 았다.	Input	오디오(I-a1)		적에 적합할것 같다 조언		
						i		리서치 계획: 앉는 자세로 사
		우선은 의자와 벤치등 않는 자세로 사용되	Process		O-t3, I-t1, I-a1	(앉는 행위를 다양하게 봐야겠		용되는 제품을 중심으로 행동
		는 제품을 위주로 한번 보려고 한다.				다)		을 본다
		그중 공공 벤치나 벤치의 역할을 하는 시				않는 행위로 이용되는 제품중		
	"13:32	설물이 가장 관심이 간다	Output	텍스트(O-t4)	O-t1, O-t2, O-t3	벤치와 벤치의 역할을 하는 사		
					-	물을 중심으로 보고자 한다		
						!		
		날짜: 3월 27일 <w1></w1>						
Q or A	시간	내용	행동 구분	정보 형태	연결된 정보	내용 분석	디자인 목적	리서치 계획
Α	'00:00	'관찰의 힘' 책을 졸전 지도 교수님께 추천	Input	텍스트(I-t2)		행동관찰에 도움이 될것 같은		
		받아 보고 있다.	P			책 추천		
		저번주 수업 시간에 공공 벤치나 시설물을				İ		
		디자인 하고 싶다고 했더니 행동관찰에 관한 언급과 함께 보면 좋을것 같다고 해서						
		지금 읽고 있다.				1		
		사람의 행동에 관한 이론적 접근과, 저자				ļ		
		의 생각과 사례가 있는것으로 보인다.						
		내일 수업을 위해 PPT도 정리 하고 있다.				İ		
		예시로 사용한 제품은 총 3가지 이다.	la a cal	OIDITIA 2	-	등이하 이기 내게		
		하나는 루이지 꼴라니의 의자이다. 동받이가 없고 동받이 처럼 보이는 부분에	Input	이미지(I-m2)		특이한 의자 사례 (동받이 형태 부분의 사용 방		
		용말이가 없고 동말이 저렴 모이는 부문에 앞으로 기대어 앉는 형태가	Process		I-m2	(중일이 형태 부문의 사용 당 법이 독특하다)		
						답이 속속하다) (일반적인 의자와 비교하여 일		
		의자 처럼 보이지 않지만	Process		I-m2	반적인 형태가 아님)		
		의자의 역할을 하는것 같이 내가 하고 싶				일반적인 의자의 형태가 아니		
		의사의 역할을 아든것 같이 내가 아고 싶 은 디자인의 예시이다.	Output	텍스트(O-t5)	I-m2	지만 의자의 기능을 하는 의자		
						를 하고 싶다		

		110 = *31110101 × 18	lance.	OLDITIA 20		(비에 제표이 기능)		
		나오토 후카사와의 조명,	Input	이미지(I-m3)		(사례 제품의 기능)		
		우산 그리고 드룹의 의자도	Input	이미지(I-m4)		(사례 제품의 기능)		
			Input	이미지(I-m5)		(사례제품의 사용 재료)		
		영감을 주는 제품이다. 모두 관찰을 기반	Process		I-m3, I-m4, I-m5	(모두 행동 관찰을 기반으로		
		으로 만들어진 제품 같다				나온 디자인 같다)		
		행동관찰을 하는것이 무엇인가 엄청난것						
		을 한다고 생각했는데, 모든 디자인이 어				!		
		떤 형태의 관찰을 통해 만들어 지는것이라 는 생각이 든다.						
		(반복) 많은 사람이 불수 없는 것이 공예의				į		
		아쉬운점				<u> </u>		
		개인적으로 가구, 특히 의자를 굉장히 좋						
		아한다.				į		
		이런것을 조합하면 벤치를 디자인 하는것						
		이 개인의 성향과 가장 적합할것으로 생각				i		
		한다.				i		
		관찰의 힘이라는 책에 'use'와 'disuse'에						
		관한 내용이 나온다.	Process		I-t2	(사용과 미사용 상태의 관계)		
		모든 사물이 항상 사용되고 있지는 않다는				사용되는 상태와 사용하지 않		
		것이며 공공시설물에 적합한 내용인것 같	Output	텍스트(O-t6)	I-t2, O-t5	는 상태를 고려하는 것이 재미		
		다.				있다		
		이러한 관점에서 설치되어 있는 벤치를 많						
		이 봤지만 사용하는 모습은 자주 보지 못						
		한것 같다						
		사용성을 높일수 있는 방법은 없을까 하는						
		생각이 든다.						
		교수님께서 해주신 말은 공공시설물의 경						
		우 특희 다양한 변수가 있어 사용성이 떨				공공 시설물에 영향 변수가 많		
		어지는 다양한 이유에 대하여 우선 파악할	Input	오디오(I-a2)		다		
		필요가 있다고 하였다. 추후 준비할 예정				i .		
		이다.						
		개인적으로 무겁고 큰 가방을 들고 다닌	Input	이미지(I-m6)		개인적 경험에서 나타난 벤치		
		다, 짐도 많이 넣는다				의 변수		
		그래서 등받이가 있는 의자에 앉을때 많이	Process		I-m6	(변수로 인해 나타나는 현상)		
		불편하다.		-				
		이러한 이유때문에 의자에 앉지 않는 경우	Process		I-m6	(가방의 존재와 벤치 이용이		
		도 있다				연관이 있다)		
		이러한 경우 가방을 고려한 등받이나	Output	텍스트(O-t7)		가방의 형태를 고려한 등받이		
						디자인		
		기대는 형식의 벤치도 좋지 않을까 생각한				가방의 형태를 고려해 기대는		
		다. 같은 맥락으로 반만 기대거나 반만 않	Output	텍스트(O-t8)				
		는 형태의 벤치 또한 가능하지 않을까 생 각한다.				형태의 디자인		
		작한다. 관찰을 바탕으로 디자인을 한 경험이 많지	_					
		않아, 디자인이라는 목적보다 관찰이라는				ļ		
						i		
						ł		
		행위 자체를 너무 특별하게 생각하고 있는 거 아니가 하느 새가도 드다						
0	'07·56	것 아닌가 하는 생각도 든다.						
Q	'07:56	것 아닌가 하는 생각도 든다. 혹시 정리를 어떤식으로 하고 있나?				인바저이 형태가 저세져 이느		
Q	'07:56	것 아닌가 하는 생각도 든다. 혹시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤치가 특정 기능을 위하여 정해저 있는	Output	텍스트(O-t9)	I-t1, O-t4	일반적인 형태가 정해져 있는		
Q	'07:56	것 아닌가 하는 생각도 든다. 혹시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤치가 특정 기능을 위하여 정해저 있는 형태가 있다고 생각하고 있었던거 같다.	Output	텍스트(O-t9)		것 같았다		
Q	'07:56	첫 아닌가 하는 생각도 든다. 혹시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤치가 특정 기능을 위하여 정해져 있는 형태가 있다고 생각하고 있었던거 같다. 제가 원하는 디자인인 '기존의 형태를 벗			O-t5, O-t7, O-t8,	것 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가		
		것 아닌가 하는 생각도 든다. 혹시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤치가 득정 기능을 위하여 정해져 있는 형태가 있다고 생각하고 있었던거 같다. 제가 원하는 디자인인 '기준의 형태를 벗 어난 디자인'을 위해서 생각을 정리해볼	Output	텍스트(O-t9) 텍스트(O-t10)		것 같았다		
		첫 아닌가 하는 생각도 든다. 육시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤치가 독적 가능을 위하여 정해져 있는 형태가 있다고 생각하고 있었던거 같다. 제가 원하는 디자인인 '기존의 형태를 벗 어난 디자인'을 위해서 생각을 정리해볼 필요가 있다.			O-t5, O-t7, O-t8,	것 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가		
		것 아닌가 하는 생각도 든다. 혹시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤치가 득정 기능을 위하여 정해져 있는 형태가 있다고 생각하고 있었던거 같다. 제가 원하는 디자인인 '기준의 형태를 벗 어난 디자인'을 위해서 생각을 정리해볼			O-t5, O-t7, O-t8,	것 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가		리서지 계획: 벤지의 사용 목
		겠 아닌가 하는 생각도 E다. 육시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤지가 특정 가능을 위하여 정해져 있는 형태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인 '기존의 형태를 벗 이난 디자인'을 위해서 생각을 정리애볼 필요가 있다. 정의절 교수원께서 말씀하신 것 같이 기대			O-t5, O-t7, O-t8,	것 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가		리서지 계획: 벤지의 사용 목 적, 사용 방법, 추가가능 할것
		겠 아닌가 하는 생각도 E다. 목시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤지가 특정 가능을 위하여 정해져 있는 형태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인 '기존의 형태를 벗 이난 디자안을 위해서 생각을 정리해볼 필요가 있다. 정의철 교수부께서 말씀하신 것 같이 기대 는 형식의 벤지도 나의 생각에 부합한것 같다. 그래서 우선은 벤지가 무엇일찌, 이 떻게 사용되는것일지, 그리고 벤지의 적합			O-t5, O-t7, O-t8,	것 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가		적, 사용 방법, 추가가능 할것 같은 목적, 사용 변수에 대한
		겠 아난가 하는 생각도 E다. 학시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 현시가 특정 기능을 위하여 정해져 있는 형태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 기존의 형태를 벗어난 디자인을 위해서 생각을 정리에볼 필요가 있다. 역의점 교수님께서 말하신 것 같이 기대는 형식의 벤지도 나의 생각에 위한 것 같다. 그래서 우선은 벤지가 무엇일째, 이 떻게 사용되는 것일지, 그리고 변지에 확합 목적을 위하여 다른 어떤것이 있는지			O-t5, O-t7, O-t8,	것 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가		적, 사용 방법, 추가가능 할것
A	'08:24	겠 아닌가 하는 생각도 E다. 육시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤지가 특정 가능을 위하여 정해지 있는 형태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 '기존의 형태를 벗 이난 디자인'을 위해서 생각을 정리애볼 필요가 있다. 정의절 교수권께서 말씀하신 것 같이 기대 는 형식의 벤지도 나의 생각에 부합한것 같다. 그래서 무선는 벤제가 무성일째, 어 떻게 사용되는것일자, 그리고 벤지의 정함 한 목적을 위하여 다른 어떤것이 있는지, 마인드림 형식으로 정리에 보고자 한다			O-t5, O-t7, O-t8,	것 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가		적, 사용 방법, 추가가능 할것 같은 목적, 사용 변수에 대한
		겠 아닌가 하는 생각도 E다. 학시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤지가 특정 기능을 위하여 정해져 있는 현태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 '기존의 형태를 벗 이난 디자인'을 위해서 생각을 정리해를 필요가 있다. 정의철 교수님께서 말씀하신 것 같이 기대는 형식의 벤지도 나는 행식의 벤지도 나의 생각에 위한한 것 같이 기대가 무엇임찌, 어 명계 사용되는 있일지, 그리고 벤지에 적합 목적을 위하여 다른 어떤것이 있는지 마인드컵 형식으로 정리해 보고자 한다 위지, 장소 이런건을 말하는 것인가?			O-t5, O-t7, O-t8,	것 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가		적, 사용 방법, 추가가능 할것 같은 목적, 사용 변수에 대한
A	'08:24	겠 아닌가 하는 생각도 E다 혹시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤지가 특정 기능을 위하여 정해져 있는 형태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 '기존의 형태를 벗 이난 디자인'을 위해서 생각을 정리해볼 필요가 있다. 경의철 교수님께서 말씀하신 것 같이 기대는 한 역식의 벤지도 나의 생각에 부합한 것 같다. 그래서 무선은 벤지가 무엇일째, 이 빨개 사용되는 것일자, 그리고 벤지에 적합 당 목적을 위하여 단존 어떤것이 있는지 마인드 행석으로 정리해 보고차 한다 위대, 장소등을 생각하지는 안았지만 날		텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8,	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다.		적, 사용 방법, 추가가능 할것 같은 목적, 사용 변수에 대한
A	'08:24	겠 아난가 하는 생각도 E다. 학시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 반지가 독점 기능을 위하여 정해져 있는 현태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 '기존의 형태를 맺어난 디자인'을 위해서 알씀하신 것 같이 기디는 형식의 벤지도 나의 생각에 부합한것 같다. 그래서 우선은 벤지가 무엇일짜, 이 함께 사용되는 것이지, 그리고 바지의 적합한 목적을 위하여 다른 어떤것이 있는지 마인도를 형식으로 경리해 보고자 한다 위치, 장소 이런것을 일하는 것인가? 위치, 장소등을 생각하자는 안았지만 날 씨, 계절을 벤지가 문에 있어 있는가 되었지만 날 씨, 개절을 벤지가 사용에 있어서 변수가 되			O-t5, O-t7, O-t8,	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을		적, 사용 방법, 추가가능 할것 같은 목적, 사용 변수에 대한
A Q	'08:24	겠 아닌가 하는 생각도 E다 혹시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤지가 특정 기능을 위하여 정해져 있는 형태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 '기존의 형태를 벗 이난 디자인'을 위해서 생각을 정리해볼 필요가 있다. 경의철 교수님께서 말씀하신 것 같이 기대는 한 역식의 벤지도 나의 생각에 부합한 것 같다. 그래서 무선은 벤지가 무엇일째, 이 빨개 사용되는 것일자, 그리고 벤지에 적합 당 목적을 위하여 단존 어떤것이 있는지 마인드 행석으로 정리해 보고차 한다 위대, 장소등을 생각하지는 안았지만 날	Output	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-19	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다.		적, 사용 방법, 추가가능 할것 같은 목적, 사용 변수에 대한
A Q	'08:24	겠 아난가 하는 생각도 E다. 학시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 반지가 독점 기능을 위하여 정해져 있는 현태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 '기존의 형태를 맺어난 디자인'을 위해서 알씀하신 것 같이 기디는 형식의 벤지도 나의 생각에 부합한것 같다. 그래서 우선은 벤지가 무엇일짜, 이 함께 사용되는 것이지, 그리고 바지의 적합한 목적을 위하여 다른 어떤것이 있는지 마인도를 형식으로 경리해 보고자 한다 위치, 장소 이런것을 일하는 것인가? 위치, 장소등을 생각하자는 안았지만 날 씨, 계절을 벤지가 문에 있어 있는가 되었지만 날 씨, 개절을 벤지가 사용에 있어서 변수가 되	Output	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-19	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을		적, 사용 방법, 추가가능 할것 같은 목적, 사용 변수에 대한
A Q	'08:24	졌 아닌가 하는 생각도 E다. 학시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤지가 특정 기능을 위하여 정해져 있는 현태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 기존의 형태를 벗어난 디자인을 위해서 생각을 정리에볼 필요가 있다. 점의점 교수님께서 말씀하신 것 같이 기대는 형식의 벤지도 나의 생각에 위한한 것 같다. 그래서 우선은 벤지가 무엇일째, 이 떻게 사용되는 것일지, 그리고 벤지에 작한 목적을 위하여 다른 어떤것이 있는지 마인드템 형식으로 정리해 보고자 한다 위치, 장소 이런것을 일하는 것인가? 위치, 장소 이런것을 일하는 것인가? 위치, 정소 이런것을 일하는 것인가? 위치 생소등을 생각하지는 안았지만 날씨, 계절등 벤치 사용에 있어서 변수가 되는 것을 모두 생각해 보리고 한다.	Output	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-19	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을		적, 사용 방법, 추가가능 할것 같은 목적, 사용 변수에 대한
Q A	'08:24 '11:09 '11:21	겠 아닌가 하는 생각도 E다 육시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤지가 특정 기능을 위하여 정해져 있는 행태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 '기존의 형태를 벳 이난 디자인'을 위해서 생각을 정리에볼 필요가 있다. 정의철 교수님께서 말씀하신 것 같이 기대는 형식의 벤지도 나의 생각에 부합한것 같다. 그래서 우선는 벤지가 무일찍, 이 빨게 사용되는 것일지, 그리고 벤지에 적합 당 목적을 위하여 다른 어떤것이 있는지 마인드앱 형식으로 정리해 보고자 한다 위지, 장소등 설식하지는 만있지만 날 씨, 계절등 벤지 사용에 있어서 변수가 되 는것을 모두 생각해 보려고 한다.	Output	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-t9	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을 필요가 있다.	CHIN CX	적, 사용 방법, 추가가능 함것 같은 목적, 사용 변수에 대한 리서지
A Q	'08:24 '11:09 '11:21	였 아닌가 하는 생각도 E다. 학시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 변지가 독경 기능을 위하여 정해져 있는 현대가 동경 기능을 위하여 정해져 있는 기능을 위해 사건이 가를 하면 함께 보려를 했다. 전기 전에 보다 전에 생각을 정리해를 했다. 전기 전에 발려가 무엇이 되는 이 기대 본 에 내려가 무엇이지, 그리고 변지에 적합 점을 위하여 다른 어떤것이 있는지 마인드컵 형식으로 정리해 보고자 한다. 위치, 장소 이런것을 말하는 건인가? 위치, 장소등을 생각하자는 안았지만 날 씨, 계절을 변치 사용에 있어서 변수가 되는것을 모두 생각해 보려고 한다.	Output	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-19	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을	디자인 육격	적, 사용 방법, 추가가능 할것 같은 목적, 사용 변수에 대한
Q A	'08:24 '11:09 '11:21	겠 아닌가 하는 생각도 E다 혹시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤지가 특정 기능을 위하여 정해져 있는 형태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 '기존의 항태를 벗 이난 디자인을 위해서 생각을 정리해볼 필요가 있다. 정의철 교수님께서 말씀하신 것 같이 기대 는 형식의 벤지도 나의 생각에 부합하는 같다. 그래서 우선는 벤지가 무엇일제, 이	Output	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-t9	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을 필요가 있다.	디자인 목적	적, 사용 방법, 추가가능 함것 같은 목적, 사용 변수에 대한 리서지
Q A	'08:24 '11:09 '11:21	였 아난가 하는 생각도 E다. 학시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤지가 독정 기능을 위하여 정해져 있는 현대가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 기존의 형태를 맺어난 디자인을 위해서 일씀하신 것 같이 기존 등 행시에 보답하는 행식에 비지도 나의 생각에 부합한것 같다. 그래서 우선은 벤지가 무엇일찌, 이 및 제사용 등는 3일씨, 그리고 반지의 적합한 목적을 위하여 다른 어떤것이 있는지 마인드를 형식으로 경리해 보고자 한다 위치, 장소 이런것을 말하는 것인가? 위치, 장소등을 생각하지는 안았지만 날씨, 계절등 벤지 사용에 있어서 연구가 되는것을 모두 생각해 보려고 한다.  발자, 4월 0일일 < WZ>  발자, 4월 0일일 < WZ>  보자, 공신설을 고등, 벤지에 조점이 맞다지 장소이실로 등 생각하지 보려고 한다.	Output	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-t9	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을 필요가 있다.	디자인 목적	적, 사용 방법, 추가가능 함것 같은 목적, 사용 변수에 대한 리서지
Q A A Q or A	'08:24 '11:09 '11:21	였 아난가 하는 생각도 E다. 학시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤지가 특정 기능을 위하여 정해져 있는 현태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 기존의 형태를 벗어난 디자인을 위해서 생각을 정리에볼 될요가 있다. 역의 최고수님께서 말하신 것 같이 기대는 정식의 벤지ト 나의 생각에 위한 경우 전에 가를 받지 않는 이 기를 받았다고 있다. 이 기를 받지 않는 이 기를 받지 않는 이 기를 받지 않는 이 기를 받지 않는 이 기를 받지 않는 이 기를 받지 않는 이 기를 받지 않는 이 기를 받지 않는 이 기를 받지 않는 이 기를 받지 않는 이 기를 받지 않는 이 기를 받지 않는 이 기를 받지 않는 이 기를 받지 않는 이 기를 받지 않는 이 기를 받지 않는 이 기를 받지 않는 이 기를 받지 않는 이 기를 받지 않는 이 기를 받지 하는 이 기를 받지 않으면 이 기를 받지 않는 이 기를 받지 않는 이 기를 받지 않는 이 기를 받았다고 있다고 있다고 있다고 있다고 있다고 있다고 있다고 있다고 있다고 있	Output	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-t9	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을 필요가 있다.	디자인 목적	적, 사용 방법, 추가가능 함것 같은 목적, 사용 변수에 대한 리서지
Q A A Q or A	'08:24 '11:09 '11:21	였 아난가 하는 생각도 E다. 학시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 백자가 독경 기능을 위하여 정해져 있는 현대가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 '기존의 형태를 벗어난 디자인을 위에서 생각을 정리해를 필요가 있다. 점의철 교수 문제에 말씀하신 것 같이 기대는 형식의 벤지도 나의 생각에 부합한것 같다. 그래서 우선은 벤지가 무엇일찌, 어떻게 사용되는 것입자, 그리고 반지의 적합 학 목적을 위하여 다른 어떤것이 있는지 마인드템 형식으로 정리해 보고자 한다 위지, 경소 이런것을 필하는 것인가? 위지, 장소등을 생각하지는 안았지만 날째, 계절등 벤지 사용에 있어서 변수가 되는것을 모두 생각해 보려고 한다.  날짜, 4월 02일 < WZ>  내용 주제가 공공시설물을 그중, 벤지에 조점이 맞추어 진것 같은데 맞나? 공명시를 조점을 받다 공명의 출전을 바로 구중인 보다 기공에 조점이 맞추어 진것 같은데 맞나? 공명과 출전을 봐도 그쪽으로 관심이 있었던가 같은데 맞나?	Output	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-t9	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을 필요가 있다.	디자인 목적	적, 사용 방법, 추가가능 함것 같은 목적, 사용 변수에 대한 리서지
Q A A Q or A	'08:24 '11:09 '11:21	였 아난가 하는 생각도 E다. 학시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤지가 특정 기능을 위하여 정해져 있는 형태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 기존의 형태를 벗어난 디자인을 위해서 생각을 정리에볼 필요가 있다. 역의 최교수님께서 말씀하신 것 같이 기대는 형식의 벤지도 나의 생각에 부합한 것 같다. 그래서 우선은 벤지가 무엇일째, 이 떻게 사용되는 것일지, 그리고 벤지에 확합 단독적을 위하여 다른 어떤것이 있는지 마인드템 형식으로 정리해 보고자 한다. 위치, 장소 이런것을 일하는 것인가? 위치, 장소등을 생각하지는 안았지만 날씨, 계절등 벤치, 사용에 있어서 변수가 되는것을 모두 생각해 보려고 한다. 발표, 4월 02일 < W2>  내용 주제가 공공시설을 그중, 벤치에 조점이 맞추이 건것 같은데 맞나? 공예의 출전을 맞는 기속으로 관심이 있었던가 같은데 맞나 그렇다. 장신구은 됐지만 그렇다 무슨데 맞나? 그렇다. 장신구도 됐지만 가구, 그중 의자 그렇다. 장신구도 됐지만 가구, 그중 의자 및 기를 받지만 가구, 그중 의자 및 기를 받지만 가구, 그중 의자 그렇다. 장신구도 됐지만 있다면 있다면 있다면 있다면 있다면 있다면 있다면 있다면 있다면 있	Output	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-t9	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을 필요가 있다.	디자인 육적	적, 사용 방법, 추가가능 함것 같은 목적, 사용 변수에 대한 리서지
Q A Q or A Q	'08:24 '11:09 '11:21 시간	였 아난가 하는 생각도 E다. 육시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤지가 독정 기능을 위하여 정해져 있는 현태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 '기은의 형태를 벗 이난 디자인을 위해서 생각을 정리해를 필요가 있다. 정의철 교수님께서 말씀하신 것 같이 기다 는 형식의 벤지도 나의 생각에 부합한것 같다. 그래서 우선은 벤제가 무엇일째, 이 텔게 사용되는 첫일씨, 그리고 벤지의 적합 한 목적을 위하여 다른 어떤것이 있는지 마인드 텔 형식으로 정리배 보고가 한다 위치, 경소 이런것을 말하는 것인가? 위치, 건소등을 생각하지는 안았지만 날 씨, 계절등 벤지 사용에 있어서 변수가 되 는것을 모두 생각해 보려고 한다.  날짜, 4월 02일 < WZ> 대용 주제가 공공시설을 그중, 벤지에 조점이 맞추어 진것 같은데 맞나? 공예과 플전을 봐도 그목으로 관심이 있었던게 같은데 맞나? 그렇다. 장신구도 했지만 가구, 그중 의자 관심이 많았다.	Output	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-t9	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을 필요가 있다.	디자인 육격	적, 사용 방법, 추가가능 함것 같은 목적, 사용 변수에 대한 리서지
Q A Q or A Q	'08:24 '11:09 '11:21 시간	였 아난가 하는 생각도 E다. 학시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤지가 특정 기능을 위하여 정해져 있는 현태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 기존의 형태를 벗어난 디자인을 위해서 생각을 정리해를 필요가 있다. 점의절 교수님께서 말씀하신 것 같이 함께 생각하는 경상에 받지도 나의 생각에 부약한것 같다. 그래서 우선은 벤지가 무엇일찍, 어떻게 사용되는 것일씨, 그리고 벤지에 적합한 국적을 위하여 다른 어떤것이 있는지 마인드템 행식으로 정리에 보고자 한다 위치, 장소 이런것을 말하는 것인가? 위치, 장소등을 생각하지는 안았지만 날씨, 계절등 벤지 사용에 있어서 변수가 되는것을 모두 생각해 보려고 한다. 보파, 4월 0일 < W2>  내용 주제가 공공시설물 그중, 벤지에 조점이 맞추어 진것 같으면 및다 공명시를 공연을 맞다 경제를 품연을 받도 그목으로 관심이 있었던가 같은데 및 나? 그렇다. 장신구도 됐지만 가구, 그중 의자 에 콘심이 많았다.	Output	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-t9	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을 필요가 있다.	디자인 목적	적, 사용 방법, 추가가능 함것 같은 목적, 사용 변수에 대한 리서지
Q A Q or A Q	'08:24 '11:09 '11:21 시간	겠 아닌가 하는 생각도 E다 합시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤지가 특정 기능을 위하여 정해져 있는 형태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 된하는 디자인인 기존의 항태를 벗어난 디자인을 위해서 생각을 정리에를 될요가 있다. 의의철 교수님께서 말씀하신 것 같이 기대는 형식의 벤지도 나의 생각에 부합한 것 같이 기대는 형식의 벤지도 나의 생각에 부합한 것 같다. 그래서 우선은 벤지가 무엇일제, 이 떻게 사용되는 것일지, 그리고 벤지에 확한 목적을 위하여 다른 어떤것이 있는지 마인드템 형식으로 정리에 보고자 한다 위치, 장소 이익것을 일하는 것인가? 위치, 장소 이익것을 일하는 것인가? 위치, 장소등을 생각하지는 안았지만 날씨, 계절등 벤지 사용에 있어서 변수가 되는것을 모두 생각에 보려고 한다. 날짜, 4월 02일 < W2> 나용 전계가 공공시설을 고등, 벤지에 조점이 맞추어 진것 같은데 및나? 공예계 조점이 있었던 것 같은데 및 나? 공예계 존단데 및 나? 그렇다. 장신구도 했지만 가구, 그중 의자에 관심이 많았다. 전 미팅에서도 느꼈지만 공예에서 의자를 만해 했었고. 공리이라도 더 많은 사람이 해로 아무를 만해 해보고 요구이라도 더 많은 사람이 번해 했고. 공리이라도 더 많은 사람이 반해 했고. 공리이라도 더 많은 사람이 반해했고. 공리이라도 더 많은 사람이 반해 했고. 공리이라도 더 많은 사람이 반해 했고. 공리이라도 더 많은 사람이 반해 했고. 공리이라도 더 많은 사람이 반한 했죠. 요리이라도 더 많은 사람이 반해 했고. 공리이라도 더 많은 사람이 반해했고. 요리이라도 더 많은 사람이 반해보고. 요리이라도 더 많은 사람이 반해보고. 요리이라도 더 많은 사람이 반해보고 요리이라도 더 많은 사람이 반대 생보고 요리이라도 더 많은 사람이 반대 했다고 요리아요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요	Output	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-t9	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을 필요가 있다.	디자인 육적	적, 사용 방법, 추가가능 함것 같은 목적, 사용 변수에 대한 리서지
Q A A Q or A A	'08:24 '11:09 '11:21 시간 00:00	였 아닌가 하는 생각도 E다. 학시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤지가 특정 기능을 위하여 정해져 있는 현대가 되었다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 '기존의 항대를 벗어난 디자인'을 위해서 생각을 정리해를 보고가 있다. 점의절 교수님께서 말씀하신 것 같이 기존 한 생각을 생각하고 있다고 내지에 작한 작은 생각에 보고 반지에 되는 생각에 보고 반지에 되었다. 전 10년 1년 1년 1년 1년 1년 1년 1년 1년 1년 1년 1년 1년 1년	Output	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-t9	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을 필요가 있다.	디자인 목적	적, 사용 방법, 추가가능 함것 같은 목적, 사용 변수에 대한 리서지
Q A Q or A Q	'08:24 '11:09 '11:21 시간	겠 아닌가 하는 생각도 E다. 학시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤지가 특정 기능을 위하여 정해져 있는 현태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 기존의 형태를 벗어난 디자인을 위해서 생각을 정리해볼 필요가 있다. 의회교 교수님께서 말하는 것 같이 기대는 영식의 배기도 나의 생각에 위한 경안 있다. 대체 수선은 벤지가 무엇일째, 이 빨개 사용되는 것일지, 그리고 벤지에 작한 목적을 위하여 다른 이번것이 있는지 마인드텔 형식으로 정리해 보고자 한다. 위치, 정소 이런것을 말하는 것인가? 위치, 정소 이런것을 말하는 것인가? 위치, 정소 등을 생각하지는 안았지만 날씨, 계절등 벤치 사용에 있어서 변수가 되는 것을 모두 생각해 보고라 한다. 보짜, 4월 02일 < WZ> 내용 주제가 공공시설물 그중, 벤지에 조점이 맞추어 진것 같은데 맞나? 공해의 물건을 받는 기종 변지의 물건을 받는 그쪽으로 본에 있었다? 같은데 맞나? 그렇다. 당신구도 됐지만 가구, 그중 의자에 관심이 많았다. 전 미팅에서도 보겠지만 가구, 그중 의자에 관심이 있었는 기계를 지난한 라고 싶고, 디 많은 사람이 보였다.	Output	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-t9	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을 필요가 있다.	디자인 목적	적, 사용 방법, 추가가능 함것 같은 목적, 사용 변수에 대한 리서지
Q A A Q or A A	'08:24 '11:09 '11:21 시간 00:00	였 아난가 하는 생각도 E다. 학시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤지가 독정 기능을 위하여 정해져 있는 현태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 '기존의 형태를 맺어난 디자인'을 위해서 일씀하신 것 같이 기존의 등에 보려가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 정의철 교수님께서 말씀하신 것 같이 기관에 가를 받아 보다는 이 생각에 부합한것 같다. 그래서 우선은 벤지가 무엇일째, 이 및 제가 용하는 의생장에, 그리고 반지의 적합 안 목적을 위하여 다른 어떤것이 있는지 마인드를 형식으로 경리에 보고자 한다 위치, 장소 이런옷을 열하는 것인가? 위치, 장소 이런옷을 열하는 것인가? 위치, 장소등을 생각하지는 안았지만 날씨, 계절등 벤지 사용에 있어서 선구가 되는것을 모두 생각해 보려고 한다. 보라, 4월 02일 < WZ>  보라, 4월 02일 < WZ>  보라, 4월 02일 < WZ>  보라, 4월 02일 < WZ>  보다, 3억 2분이 있다. 이 명이에서도 가를 하면 되는 것이라고 출연을 맞는다. 전 미팅에서도 느꼈지만 금예에서 의자를 안면 해봤고, 조금이라도 더 많은 사람이 보게 하면 온치신으로 더 많은 사람이 보게 하면 온치신으로 이 보지 다음 보고, 더 많은 사람이 보게 하면 등관시원을 쓰고, 더 없은 사람이 보게 하면 하는지 생물 보이는데 이 얼마가 라고 생각하는 것 처럼 보이는데	Output	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-t9	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을 필요가 있다.	디자인 목적	적, 사용 방법, 추가가능 함것 같은 목적, 사용 변수에 대한 리서지
Q A A Q or A A	'08:24 '11:09 '11:21 시간 00:00	겠 아닌가 하는 생각도 E다. 학시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤지가 특정 가능을 위하여 정해져 있는 형태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 가존의 형태를 벗어난 디자인을 위해서 생각을 정리해를 필요가 있다. 전략 생각에 보려는 형식의 벤지도 나는 영식의 벤지로 가는 인증 전에 보고가 한다 위대, 장소 이런옷을 알라는 가는 기가 있는지 마인으로 정리에 보고가 한다 위대, 장소 이건옷을 알라는 가는 것인가 위대, 장소등을 생각하지는 안았지만 날씨, 계절을 벤지 사용에 있어서 변수가 되는것을 모두 생각해 보려고 한다.  발표, 4월 02일 < W2>  내용 주제가 공상시설을 그중, 벤지에 조점이 맞추지 강소 이건을 보다는 생기에 작한다. 인적기 같은데 및나? 그렇다 중심에 있었던가 같은데 및나 작가 그중 의자 에 관심이 잃었다. 그렇다. 장신구도 했지만 가구, 그중 의자 에 관심이 잃었다. 그것이라 있는데 및나? 그렇다. 장신구도 했지만 가구, 그중 의자 에 관심이 잃었다. 조라이라도 더 많은 사람이 불수 있는 의자를 되지만 하고 싶고 더 많은 사람이 보게 하려면 공공시설을을 하면 어떻게 반지를 하고 싶다고 않다 하는 나는 이렇게 하려면 공공시설을을 하면 어떻게 반지를 하고 싶다고 있는데 있다 되었다. 함께 전혀 되었는데 있어 있었던 가게 있는데 있어 있어 있어 있어 있어 있어 있어 있어 있어 있어 있어 있어 있어	Output	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-t9	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을 필요가 있다.	디자인 목적	적, 사용 방법, 추가가능 함것 같은 목적, 사용 변수에 대한 리서지
Q A A Q or A A	'08:24 '11:09 '11:21 시간 00:00	었 아닌가 하는 생각도 E다. 학시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤지가 독경 기능을 위하여 정해져 있는 현대가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 '기존의 형태를 벗어난 디자인을 위해서 생각을 정리해를 보고가 있다. 정의철 교수 문제에 보하는 것 같이 기존의 행태를 반에 반대 보다는 10 생각에 부합한것 같다. 그래서 우선은 벤제가 무엇일찌, 어떻게 사용되는 3일씨, 그리고 반대의 학합 학 목적을 위하여 다른 어떤것이 있는지 마인드템 형식으로 정리해 보고자 한다 위치, 경소 이런것을 필하는 것인가? 위치, 강소등을 생각하지는 안았지만 날째, 계절등 변치 사용에 있어서 변수가 되는것을 모두 생각해 보려고 한다.  날짜, 4월 0일의 < WZ>  내용 주제가 공공시설물을 그중, 벤지에 조점이 맞추어 진것 같은데 맞나? 공장시설을 그중, 벤지에 조점이 맞추어 진원이 있었던가 같은데 맞나? 당시가 중심하고 중심하는지 가는 기를 되자 관심이 잃었다. 전 미팅에서도 느꼈지만 국예에서 의자를 반해 했고, 조리이라도 대왕 사람이 있다. 전 미팅에서도 느꼈지만 국예에서 의자를 반해 했고, 조리이라도 대왕 사람이 보여 하면 가는 기를 되자 만해 해봤고, 조리이라도 대왕 사람이 보여 하면 있다. 전 미팅에서도 느꼈지만 국예에서 의자를 받여 했다. 조리이라도 대왕 근시원을 사람이 보게 하면든 공시설을을 하는 사람이 발해 안 되었다는 경제를 되지만 하고 싶고 더 많은 사람이 보게 하면는 공시설을 하는 사람이 번째 생각이는 공시설을 하는 사람이 번째 생각이는 보게 하면 등 공시설을 들어 있다. 현대에 반지를 하고 싶다고 생각 하였는가?	Output	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-t9	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을 필요가 있다.	디자인 육격	적, 사용 방법, 추가가능 함것 같은 목적, 사용 변수에 대한 리서지
Q A Q Or A Q Q	'08:24  '11:09  '11:21  A 2½  00:00  '00:17	겠 아닌가 하는 생각도 E다. 학시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤지가 특정 가능을 위하여 정해져 있는 형태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 가존의 형태를 벗어난 디자인을 위해서 생각을 정리해를 보고가 있다. 전에 발표하신 것 같이 기단 하석의 생각을 보고 있다. 그래서 우선은 벤지가 무엇입지, 이 둘째 사용되는 것일지, 그리고 벤지에 작한 목적을 위하여 다른 어떤것이 있는지 마인드템 형식으로 정리해 보고자 한다 위치, 장소 이전상을 말하는 것인가? 위치, 장소등을 생각하지는 안았지만 날씨, 계절등 벤치 사용에 있어서 변수가 되는것을 모두 생각해 보려고 한다.  발표, 4월 02일 < W2>  내용 주제가 공공시설을 그중, 벤지에 조점이 맞아이 건값 같은데 및나? 그렇다 중인 및나? 그렇다 물리에 있었던가 같은데 및나? 그렇다. 장신구도 됐지만 가구, 그중 의자 관련이 많았다. 전에 관심어 많았다. 전에 관심어 많았다. 전에 관심어 많았다. 작가 그중 의자 에 관심이 많았다. 작가 그중 의자 에 관심이 많았다. 작가 그중 의자 에 관심이 많았다. 작가 그중 의자 에 관심이 많았다. 작가 그렇지 말하는 기를 보는 사람이 보게 하려면 공공시설을 하면 이렇게 받지 움리어보는 되지 않고 다 많은 사람이 보게 하려면 공공시설을 하면 어떻게 반지를 하고 싶다 않각 하셨는 가? 맞는 부분도 있는것 같고 그런 생각이 없	Output	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-t9	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을 필요가 있다.	디자인 목적	적, 사용 방법, 추가가능 함것 같은 목적, 사용 변수에 대한 리서지
Q Q A Q Or A Q	'08:24 '11:09 '11:21   人(さ)   00:00 '00:17	였 아난가 하는 생각도 E다. 육시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤지가 독경 기능을 위하여 정해져 있는 현태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 '기준의 형태를 벗 이난 디자인을 위에서 생각을 정리해를 보고가 있다. 정의철 교수님께서 말씀하신 것 같이 기다는 형식의 벤지가 무엇일찌, 어 웹게 사용되는 지난의 생각에 부합한것 같다. 그래서 우선은 벤지가 무엇일찌, 어 웹게 사용되는 것입자, 그리고 번자의 적합 한 목적을 위하여 다른 어떤것이 있는지 미인드 앱 형식으로 정리해 보고가 한다 위치, 경소 이런것을 말하는 것인가? 위치, 경소등을 경격하지는 안였지만 날 씨, 개절등 벤지사 상의 있어서 변수가 되는것을 모두 생각해 보려고 한다.  날짜: 4월 02일 < WZ> 내용 주제가 공공시설을 그중, 벤지에 조점이 맞도지 생각을 모두 생각해 보려고 한다. 기 그렇다 장신구도 됐지만 가구, 그중 의자 제 관심이 없었다. 전 미팅에서도 느꼈지만 공예에서 일자를 반한 해봤고 조리이라도 대 많은 사람이 낼수 있는 의자를 디자인 하고 싶다 되다 데 생각하는 것 지한 보다 되어 이렇게 반대를 하고 싶다고 생각하는 것 처럼 보이는데 어떻게 벤지를 하고 싶다고 생각 하는는데 이렇게 벤지를 하고 싶다고 생각 하는데 이렇게 반지를 하고 싶다고 생각 하는데 이렇게 반지를 하고 싶다고 생각 하는데, 기? 맞는 부분도 있는것 같고 그런 생각이 되었던것. 언다시판, 가장 길 이유는 가구 있던것도 무나지만, 가중 길 이유는 가구 있는데 이유는 가구 있는데 이유는 가구 있었다.	Output	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-t9	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을 필요가 있다.	디자인 육적	적, 사용 방법, 추가가능 함것 같은 목적, 사용 변수에 대한 리서지
Q A Q Or A Q Q	'08:24  '11:09  '11:21  A 2½  00:00  '00:17	었 아닌가 하는 생각도 E다. 학시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 변지가 특정 기능을 위하여 정해져 있는 현태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 '기존의 항대를 맺 이난 디자인'을 위해서 생각을 정리해를 보고가 있다. 점의절 교수님께서 말씀하신 것 같이 기존 보이는 형식의 변지도 나의 생각에 부합한것 같다. 그래서 우선은 변지가 무엇일찍, 어떻게 사용되는 있일지, 그리고 변지에 여행한 목적을 위하여 다른 어떤것이 있는지 마인드컵 형식으로 정리에 보고자 한다 위치, 장소 이런짓을 말하는 것인가? 위치, 장소등을 생각하지는 안았지만 날씨, 계절등 변지 사용에 있어서 연구가 되는것을 모두 생각해 보려고 한다. 보자, 4월 있어 보려고 한다. 보자, 4월 있어 보려고 한다. 보자, 4월 있는 생각이 보려고 한다. 보자, 4월 있어 보려고 한다. 보자, 4월 있어 있어 있어 보다 되었는지 말하는지 말하는지 말하는지 말하는지 말하는지 말하는지 말하는지 말하	Output	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-t9	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을 필요가 있다.	디자인 목적	적, 사용 방법, 추가가능 함것 같은 목적, 사용 변수에 대한 리서지
Q A Q Or A Q Q	'08:24  '11:09  '11:21  A \$\frac{1}{2}\frac{1}{2}\tag{00:00}  '00:17	었 아닌가 하는 생각도 E다. 학시 정리를 어떤이었으로 하고 있나? 벤지가 특정 기능을 위하여 정해져 있는 현태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 기존의 형태를 벗어난 디자인을 위해서 생각을 정리해볼 필요가 있다. 역사에 보장하는 경우에 바로 하는 것은 경우에 바로 하는 것은 기를 하는 것은 기를 하는 기를 가를 하는 것은 하는 기를 하는 것이 되었다. 기를 하는 기를 하는 것은 하는 기를 하는 것이 되었다. 기를 하는 것은 하는 기를 하는 것이 되었다. 기를 하는 기를 하는 것이 되었다. 기를 하는 것은 하는 기를 하는 것이 되었다. 기를 하는 것은 하는 것은 되었다. 기를 하는 것이 되었다. 기를 하는 것이 되었다. 기를 하는 것이 되었다. 기를 하는 것이 되었다. 기를 가를 하는 것이 되었다. 기를 가를 하는 것이 되었다. 기를 가를 하는 것이 되었다. 기를 가를 하는 것이 되었다. 기를 가를 하는 것이 되었다. 기를 가를 하는 것이 되었다. 기를 가를 들어 있다. 기를 가를 하는 것이 되었다. 기를 가를 가를 하는 것이 되었다. 기를 가를 가를 하는 것이 되었다. 기를 가를 가를 가를 하는 것이 되었다. 기를 가를 가를 하는 것이 되었다. 기를 가를 가를 하는 것이 되었다. 기를 가를 가를 되었다. 기를 가를 가를 가를 가를 가를 가를 가를 가를 가를 가를 가를 가를 가를	Output Output 행동 구분	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-t9	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을 필요가 있다.	디자인 목적	적, 사용 방법, 추가가능 함것 같은 목적, 사용 변수에 대한 리서지
Q A Q Or A Q Q	'08:24  '11:09  '11:21  A \$\frac{1}{2}\frac{1}{2}\tag{00:00}  '00:17	었 아난가 하는 생각도 E다. 학시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 변지가 등점 기능을 위하여 정해져 있는 현태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 '기존의 형태를 맺어난 디자인'을 위해서 생각을 정리해를 보고가 있다. 점의 절교수에서 말씀하신 것 같이 기관에 보려가 무엇일째, 어떻게 사용되는 32에, 그리고 바꾸게 무성으로 하는 10억 생각에 보려가 무엇일째, 어떻게 사용되는 32에, 그리고 바꾸게 위치, 장소 이란짓을 일하는 2천가 위치, 장소등을 생각하지는 안았지만 날씨, 계절등 변지 사용에 있어서 변수가 되는것을 모두 생각해 보려고 한다. 보다 사용에 있어서 변수가 되는것을 모두 생각해 보려고 한다. 보다 사용에 있어서 연수가 되는것을 모두 생각해 보려고 한다. 보다 공장 설립에 있었던가 같은데 및 나가 교육에 있었다. 전에 관심이 많았다. 전에 관심이 많았다. 전에 관심이 많았다. 전에 관심이 많았다. 보다 등에 가구, 그중 의자 에 관심이 많았다. 조라이라도 더 많은 사람이 보게 하면만 공사 실명을 하면 어떻게 간 작가는 기를 되자 살다는 경우 일반 기가, 가루 있다는 기가 가를 있는 되었다면 생각이 없었다. 생각이는 경우 이유는 가 가가 등로 가무 중에서도 의료 가장 좋아 있는 기수 교육 안에서도 의료 가장 하는 가는 가는 가를 가장 좋아 되었다. 작은 경우는 사용이 되는 이유는 가 가가 가를 가 가를 가장 좋아 가를 가장 좋아 보다 가를 가장 좋아 보다 의료 가장 좋아 가는 가를 가장 좋아 가는 가를 가장 좋아 가는 가를 가장 좋아 가는 가를 가장 좋아 가는 것은 것은 같이 구면 가를 가장 좋아 가는 것은 것은 같이 구면 가를 가장 좋아 한다. 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우로 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우로 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우로 사람이 중심과 거리가 존경 같은 경우로 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우로 사람이 점점과 거리가 존경 같은 경우로 가입니다. 전혀 기관을 가입니다.	Output	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-t9	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을 필요가 있다.	디자인 목적	적, 사용 방법, 추가가능 함것 같은 목적, 사용 변수에 대한 리서지
Q A Q Or A Q Q	'08:24  '11:09  '11:21  A \$\frac{1}{2}\frac{1}{2}\tag{00:00}  '00:17	겠 아닌가 하는 생각도 E다. 학시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤지가 특정 기능을 위하여 정해져 있는 형태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 기존의 형태를 벗어난 디자인을 위해서 생각을 정리해를 필요가 있다. 전략 한 생각을 생각하고 있었던가 없어 있는 하는 생각에 내지도 나의 생각에 작한한 경약 기계에 작한 목적을 위하여 단존 어떤것이 있는지 마인드를 형식으로 정리해 보고자 한다. 위치, 장소 이런것을 말하는 것인가? 위치, 장소 등을 생각하지는 안았지만 날 제, 작동 에는 이를 하는 이를 이용한다. 조령 기관로 생각하는 기를 하는 이를 하는 이를 하는 기를 하게도 되었다면 있다면 있다면 있다면 이를 이용한 가는 기를 하는 이를 이용한 가를 하는 이를 이용한다. 조령 일본 경우는 사람이 조랑과 거리가 있는 것 같은데(바라보는 느낌) 요즘 집에서 의해 되었다면 있는 기를 이용한 아니는 것 같은데(바라보는 느낌) 요즘 집에서 의해 되었다면 있다면 있는 기를 이용한 아니는 기를 이용한다면 하는 기를 이용한다면 하는 기를 이용하다면 하는 기를 이용한다면 하는 기를 이용하다면 하는 기를 이용한다면 하는 기를 이용한다면 있었다면 이렇게 먼지를 하고 있다면 있다면 있는 기를 이용한다면 이렇게 된다면 이렇게 되었다면	Output Output 행동 구분	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-t9	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을 필요가 있다.	디자인 목적	적, 사용 방법, 추가가능 함것 같은 목적, 사용 변수에 대한 리서지
Q A Q Or A Q Q	'08:24  '11:09  '11:21  A \$\frac{1}{2}\frac{1}{2}\tag{00:00}  '00:17	었 아난가 하는 생각도 E다. 학시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 변지가 등점 기능을 위하여 정해져 있는 현태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 '기존의 형태를 맺어난 디자인'을 위해서 생각을 정리해를 보고가 있다. 점의 절교수에서 말씀하신 것 같이 기관에 보려가 무엇일째, 어떻게 사용되는 32에, 그리고 바꾸게 무성으로 하는 10억 생각에 보려가 무엇일째, 어떻게 사용되는 32에, 그리고 바꾸게 위치, 장소 이란짓을 일하는 2천가 위치, 장소등을 생각하지는 안았지만 날씨, 계절등 변지 사용에 있어서 변수가 되는것을 모두 생각해 보려고 한다. 보다 사용에 있어서 변수가 되는것을 모두 생각해 보려고 한다. 보다 사용에 있어서 연수가 되는것을 모두 생각해 보려고 한다. 보다 공장 설립에 있었던가 같은데 및 나가 교육에 있었다. 전에 관심이 많았다. 전에 관심이 많았다. 전에 관심이 많았다. 전에 관심이 많았다. 보다 등에 가구, 그중 의자 에 관심이 많았다. 조라이라도 더 많은 사람이 보게 하면만 공사 실명을 하면 어떻게 간 작가는 기를 되자 살다는 경우 일반 기가, 가루 있다는 기가 가를 있는 되었다면 생각이 없었다. 생각이는 경우 이유는 가 가가 등로 가무 중에서도 의료 가장 좋아 있는 기수 교육 안에서도 의료 가장 하는 가는 가는 가를 가장 좋아 되었다. 작은 경우는 사용이 되는 이유는 가 가가 가를 가 가를 가장 좋아 가를 가장 좋아 보다 가를 가장 좋아 보다 의료 가장 좋아 가는 가를 가장 좋아 가는 가를 가장 좋아 가는 가를 가장 좋아 가는 가를 가장 좋아 가는 것은 것은 같이 구면 가를 가장 좋아 가는 것은 것은 같이 구면 가를 가장 좋아 한다. 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우로 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우로 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우로 사람이 중심과 거리가 존경 같은 경우로 사람이 조명과 거리가 존경 같은 경우로 사람이 점점과 거리가 존경 같은 경우로 가입니다. 전혀 기관을 가입니다.	Output Output 행동 구분	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-t9	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을 필요가 있다.	디자인 육적	적, 사용 방법, 추가가능 함것 같은 목적, 사용 변수에 대한 리서지
Q A Q Or A Q Q	'08:24  '11:09  '11:21  A \$\frac{1}{2}\frac{1}{2}\tag{00:00}  '00:17	었 아난가 하는 생각도 E다. 학시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 반지가 독정 기능을 위하여 정해져 있는 현태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인을 기존의 형태를 맺어난 디자인을 위해서 임플하신 것 같이 대가 원하는 디자인을 기존의 형태를 맺어난 디자인을 위해서 임플하신 것 같이 대한 시험에 보다는 영식에 바라지는 무엇일째, 이 발생 사이를 보면 지수 있는 지수에 되었다. 그리고 생각이 있는지 마인드를 정식으로 정리에 보고가 한다 위치, 장소 이런곳을 말하는 것인가? 위치, 장소등을 생각하지는 안았지만 날씨, 계절등 변치 사용에 있어서 한수가 되는것을 모두 생각해 보려고 한다.  보라, 4월 02일 < WZ>  보라, 4월 02일 < WZ>  보라, 4월 02일 < WZ>  보다, 그리면 위치 등을 하는 것이라도 있는지 마인드를 정식으로 정리에 보고자 한다 위치 등을 생각하지는 안았지만 날씨, 계절등 변치 사용에 있어서 한수가 되는것을 모두 생각해 보려고 한다.  보다, 그쪽으로 환성이 있었던가 같은데 및나? 그렇다, 장신구도 됐다면 가구, 그중 의사 열로 그를 전실하는 가구 의사에 비해왔고, 조금이라도 더 많은 사람이 보게 하면만 등자 실로 이 당시를 보는지만 있다면 이렇게 반지를 하고 싶고, 더 많은 사람이 보게 하면만 중지산물을 하는데 이렇게 반지를 하고 싶고 다 없는 사람이 보게 하면만 중지산물을 하는데 이렇게 반지를 하고 싶다는 경우 가수 가를 지구는 장면 있다는 가구 가를 가는 것을 얻는데 바라보는 보기 만든 가구 가를 가장 좋아한다. 조롱 같은 경우는 사람이 조용과 거리가 있는것 같은데 바라보는 느낌, 의자는 직접하는 집에 함께 나는 기를 가장 좋아한다는 집을 같은데 바라보는 느낌,	Output Output 행동 구분	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-t9	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을 필요가 있다. 내용 분석	디자인 목적	적, 사용 방법, 추가가능 함것 같은 목적, 사용 변수에 대한 리서지
Q A Q Or A Q Q	'08:24  '11:09  '11:21  A \$\frac{1}{2}\frac{1}{2}\tag{00:00}  '00:17	겠 아닌가 하는 생각도 E다. 학시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤지가 특정 가능을 위하여 정해져 있는 형태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 가존의 형태를 벗어난 디자인을 위해서 생각을 정리해를 보고가 있다. 전략에 발표하신 것 같이 기대는 형식의 벤지도 나의 생각에 위한한것 같다 그래서 우선은 벤지가 무엇일짜, 이 둘러 사용되는 것일자, 그리고 벤지에 작한 목적을 위하여 다른 어떤것이 있는지 마인드템 형식으로 정리해 보고자 한다 위치, 장소 이런것을 말하는 것인가? 위치, 장소등을 생각하지는 안았지만 날씨, 계절등 벤치 사용에 있어서 변수가 되는것을 모두 생각해 보려고 한다. 보파, 4월 02일 < W2>  내용 주제가 공공시설을 그중, 벤지에 조점이 맞아 진것 같은데 및나? 경식에 보려고 한다. 전략이 있었던가 같은데 및나? 그렇다. 장신구도 됐지만 가구, 그중 의자 미관서의 많았다. 전략이 되었다. 장신구도 됐지만 가구, 그중 의자 미관성이 많았다. 작가를 가장 하는 사람이 보게 하는데 있다. 당신구로 됐지만 가구, 그중 의자 에 관심이 보였다. 장신 마일 사람이 보게 하는데 우콩시설을 하면 어떻게 한다고 생각하는 것 위험 보이는 가가 중의 사무 중에서도 의자를 가장 좋아 있는 기부분도 있는것 같고 그런 생각이 없었다. 또 다음이라는 기가 중의 사무 장에서도 의자를 가장 좋아 있는 기를 이유는 가구 가중에서도 의자를 가장 좋아 있는 것 같은데 바라보는 느낌, 모두 경우는 사람이 조명과 거리가 있는것 같은데 바라보는 느낌, 모두 이것 되는 것 같다. 나라의 가의 무슨 있는 다른 가장 등이 없는 다른 것은데 바라보는 느낌, 모두 것을 받는 것 같다. 생각에 생활하는 것 같이 나를 가는 것 같다. 나에 가장 등에 가는 것 같은데 바라보는 느낌, 있는 다 나에서 생활하는 것 같다. 나에 가장 등에 있는 다 있다면 있다. 나를 어느는 느낌이 있는 다 되었다는 것 같다. 나를 가는 것 같다. 안에서 생활하는 것 같은데 나라보는 느낌, 있는 다 나에서 생활하는 것 같은데 나라보는 느낌, 있는 다 되었다는 것 같다. 나를 어느는 것 같다. 나를 가는 것 같다. 나면 가장 등에 있는 다 된 있는 다 된 있는 다 있다.	Output  Output  행동 구분  Process	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-t9 I-m6, 연결된 정보 기억 (상황)	첫 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을 필요가 있다. 내용 분석	디자인 육적	적, 사용 방법, 추가가능 함것 같은 목적, 사용 변수에 대한 리서지
Q A Q Or A Q Q	'08:24  '11:09  '11:21  A \$\frac{1}{2}\frac{1}{2}\tag{00:00}  '00:17	었 아닌가 하는 생각도 E다. 육시 정리를 어떤식으로 하고 있나? 벤지가 독경 기능을 위하여 정해져 있는 현태가 있다고 생각하고 있었던가 같다. 제가 원하는 디자인인 '기존의 형태를 벗 이난 디자인을 위에서 생각을 정리해를 됐다. 정의을 교수되게 보이는 경우에 부합한것 같다. 그래서 우선은 벤치가 무엇일찌, 이 생기 사용하는 지원인이 맞으지 생기 사용 생각에 부합한것 같다. 그래서 우선은 벤치가 무엇일찌, 이 생기 사용 등을 생각하고 보이는 제 생각을 정리해를 제계 사용되는 3월일지, 그리고 반지의 역합 한 목적을 위하여 다른 이딴것이 있는지 마인드템 형식으로 정리해 보고자 한다 되지, 경소 이런것을 필하는 것인가? 위지, 경소 이런것을 필하는 것인가? 보자, 4월 02일 < WZ> 내용 주제가 공공시설을 그중, 벤지에 조점이 맞추어 진것 같은데 맞나? 공연과 출전을 봐도 그쪽으로 관심이 있었던가 같은데 맞나? 그렇다. 장신구도 됐지만 가구, 그중 의자 민심의 모양 이번 해봤고, 조리이라도 데 맞다 가 그중 의자 민심이 보였다. 전 미팅에서도 느꼈지만 공연에서 의자를 받아 해봤고 조리이라도 데 많은 사람이 보게 어떤 가를 가는 경시를 들어 있다. 전 미팅에서도 느꼈지만 공연에서 의자를 반여 해봤고, 조리이라도 데 많은 사람이 반여 해봤고, 조리이라도 데 많은 사람이 일을 사람이 보게 하면만 공시 실물을 하면 이렇게 벤치를 하고 싶다고 생각 하였는 가? 맞는 부분도 있는것 같은데 아라는 것 처럼 보이는데 이렇게 벤치를 하고 싶다고 생각 하였는 가? 당본 보도 있는것 같은데 아라는 가구 가 중요, 가구 중에서도 의자를 가장 좋아 만다. 도점 같은 경우는 사람이 조명과 거리가 있는것 같은데 바라보는 느낌, 있는 다 는 등적이 좋다는 등록이 좋아가는 느낌, 있는 다 는 등록이 들어가는 느낌, 있는 다 는 는 등록이 좋다. 등록이다는 느낌, 있는 다 는 는 등록이 좋다. 는 등록이 좋다. 등록이 들어가는 느낌, 있는 등록이 들어가는 느낌, 있는 다 는 는 등록이 좋다. 등록이다는 느낌, 있는 다 는 는 등록이 좋다. 등록이다. 등록이다. 등록이는 등록이 들어가는 느낌, 있는 등록이 등록이다. 등록이다. 는 등록이 들어가는 느낌, 있는 등록이 들어가는 느낌, 있는 는 등록이 들어가는 느낌, 있는 돈 등록이 들어가는 느낌, 있는 등록이 들어가는 느낌, 있는 돈 등록이 들어가는 느낌, 있는 등록이 들어가는 느낌, 있는 등록이 들어가는 느낌, 있는 등록이 들어가는 느낌, 있는 등록이 되어 있는 등록이 들어가는 느낌, 있는 등록이다.	Output Output 행동 구분	텍스트(O-t10)	O-t5, O-t7, O-t8, O-t9	전 같았다 조형 형태 세부 조사 필요가 있다. 날씨, 계절 같은 변수를 찾을 필요가 있다. 내용 분석 조명과 사용자의 관계	디자인 목적	적, 사용 방법, 추가가는 함것 같은 목적, 사용 변수에 대한 리서지

		만들어 보니까 기능적으로 생각해야 할것 도 있고 디자인을 하는 관점에서 가구중에 서도 조형적으로 무엇을 할수 있는 부분도 많은것 같다. 그래서 옛날부터 디자이너들 이 의자를 많이 만든것이 아닐까 생각한	Process		기억 (사례)	의자가 조형적 다양성이 있다	
		다. 창작자로서의 관심과 많은 사람이 불수 있					
		는것을 연결 하다가 보니 가장 적절한것이 의자, 그리고 벤치인것 같다					
Q	'07:13	저번주 부터 관찰을 계속 하려고 생각하고 있는데 무엇을 보려고 하는것인가?					
Α	'07:44	저는 평소에 관찰에서는 과제를 하기 위함 도 있지만 안쓰는 벤치가 많이 보였다.					
		서울대학교의 중앙도서관 흡연장소를 보 면 벤치가 오히려 길을 막고 있는경우가	Input	이미지(I-m7)		벤치 사용량이 적음	
		많다.	Process		I-m7	(벤치의 위치에 주목)	
		그리고 데이트겸 청개천을 간적이 있는데 앉으라고 만들어 놓은 벤치 대신에 다른 장소, 청게천의 경우 돌 블록 같은것,	Input	이미지(I-m8)		벤치 사용량이 적음	
		5-7-5-12-1-5-1-2-1-2-2-3	Process		I-m8	(벤치 대신 돌 블록을 이용함 에 주목)	
		서울대학교 디자인과 건물의 경우 나무로 만들어 놓은 계단에 많이 앉는것 같다.	Input	이미지(I-m9)		벤치 대신 같은 역할을 하는 다른 물체를 사용하는 경우가 많다	
			Process		I-m9	(벤치 대신 계단을 이요함에 주목)	
		왜 있는 벤치에 앉지 않고 다른 장소에 앉 을까? 위치 때문에?	Process		I-m7, I-m8, I-m9	(벤치의 이용과 다양한 요소 연관)	
		어떠한 이유가 있을까?	Output	텍스트(O-t12)		벤치를 사용하지 않는 추가적	
		지금 벤치라는 사물, 제품이 재미있는것 같다.				이유 탐색이 필요하다	
Q	11:11	는다. 그럼 아직은 벤치라는 대상은 정했지만 벤 치를 가지고 무엇을 해결해보고 싶다 혹은 개선해보고 싶다는 없는것인가?					
А	11:14	일차원 적인 생각인데 만약에 벤치에 스마 트폰 충전기 같은것이 있으면	Input	텍스트(I-t3)		생활에서 사람들이 핸드폰을 자주 충전한다	
		트폰 당신기 같은것이 있으면	Process		I-t3	사구 중인한다 (기능을 벤치에 적용 시뮬레이 션)	
		조금더 많은 사람이 사용하지 않을까?	Output	텍스트(O-t13)	I-t3	기능을 추가한 벤치로 사용량	
		전에 '관찰의 힘'에서 나온 부수적인 목적	Process		I-t2, O-t6	을 늘릴수 있을까? (사용 목적과 연관)	
		이 필요하다는것을 생각하면. 그냥 앉기 위해서 사용하는 벤치는 없는것	110003		1-12, 0-10	(10 114 22)	
		같다. 잠시 쉬려고 앉든, 누굴 기다리려고 잠시 앉던 뭔가 벤치가 앉는 것이 주 목적 이 아니것 같기도 하다.	Output	텍스트(O-t14)	I-m7, I-m8, I-m9, O-t6	주요 사용 목적이 앉는 것이 사용 목적이 아닐 수도 있다.	
		재미있다고 든 생각이, 공공시설물의 경우 단가를 생각하는데,	Input	텍스트(I-t4)		공공시설물에 가격이라는 변 수가 있다	
		공공시설물 이기 때문에 단가로 스스로 제	Process		I-t4	(가격에 따라 벤치의 차이가	
		약을 많이 두는것 같다 다양한 공공 벤치를 조형적, 기계적으로	Output	텍스트(O-t15)	I-t4	있을것이다.) 가격에 따른 벤치의 차이를 알	
		분석하는것도 재미있을것 같다. 전에 관찰 계획을 한번 새워본다고 한것	Сараг	1==(0 113)	100	아보면 무엇이 있을것 같다.	
Q	′18:51	같은데 혹시 그쪽으로는 생각해 본것이 없 나?					
А	19:02	관찰 카메라로 영상을 남기긴 해야 할것 같다. 그런데 어디서 무엇을 찍을지 정확 하게 모르겠다.					
		우선은 미대 아크로, (절차상 편할것으로 예상 한다), 기숙사를 오고 가는 상황에서 도 지금 조금 재미있는것 같은상황을 보면 계속 사진은 찍고 있다.					
		벤치만 보면 새로운것을 만들기에 조금 힘					리서치 계획: 다양한 휴식 행
3	같은날 21	들지 않을까 싶어, 다양한 휴식 행위를 다 보려고 생각하고 있다.					위 관찰
Q	'02:02	벤치가 있는데 있는걸 쓰지 않고, 주위에 벤치의 역할을 할수 있는 다른걸 사용하는 것에 대해서 재미있다고 했는데 무엇을 보 려고 생각한게 조금 있나?					
А	'03:01	우리도 벤치가 옆에 많은데 넓은 돌위에 (예일스톤) 위에 앉아 있지 않냐?	Input	이미지(I-m10)		벤치가 아닌 앉을 수 있는 다 른 물체를 사용하는 상황	
		지금은 벤치의 경우 마주보고 않을수 없어 서 여기를 선호한것도 있는것 같다. 연인 의 경우는 마주보지만 옆으로 앉는것도 있	Process		I-m10	는 출세를 사용하는 정당 (앉아 있는 자세, 위치와 사람 간의 거리, 위치 주목 및 연관)	
		는것 같다. 그래서 사람간의 거리에도 무엇인가 있을 것 같다.	Output	텍스트(O-t16)	I-m10	벤치에 앉았을때 서로간의 거 리와 위치에 사용성의 관련이	
		벤치의 숫자에 의해서도 무엇인가 있을것 같다.	Output	텍스트(O-t17)	I-m10	있을 것 같다. (벤치의 수와 사용량의 연관)	
		사용성을 높일수 있는 방법에서(최적화?) 를 생각하며 한것이지만 제품 디자인과는	Process		I-m10	벤치의 수와 사용량 연관있을 것 같지만, 제품디자인과 상관	
		조금 상관 없음수도 있을것 같다. 지금은 벤치에 관한 모든것을 보려하는 것 같은 느낌인데 벤치중 무엇을 할지 알아야				없을것 같아	
		할것 같다. 그래야 어떤 자료를 어떻게 볼 것인지 정할수 있을것 같다.					
		무엇이 먼저인지 조금 햇갈리는것이 있지 만 결국에는 벤치의 무엇을 디자인할것인 지 좁혀 나가야 할것 같다.	Process		null	(디자인의 목적) 세부적 목적 필요	
		좁히는것, 넓히는것 무엇이 먼저인지, 맞 는것인지 햇깔리는것 같다.	Process		null	(디자인의 목적) 세부적 목적 의 탐색 순서 설정 필요	

ŀ	우선 계획을 조금 잡고, 관찰을 빠른 시간 안에 짧게라도 시작하려고 시도 하고 있 다.						
Ī	FFEI 481 0001 14/2						
Т	날짜: 4월 09일 <w3> 내용</w3>	행동 구분	정보 형태	연결된 정보	내용 분석	디자인 목적	리서치 계획
ŀ	관찰을 진행하고자, 우선 주말에 남산에서			CEC 01	벤치 사용하는 상황	-112 -11	3,1,1,1,1
	짧게 2~30분정도 촬영을 해보았다.	Input	이미지(I-m11)		1		
	목적을 가지고 찍는다는 생각을 해보지는 않았다.	Process		I-m11	(목적 없이 어떻게 사용하는지 탐색)		
ŀ	자신의 의견을 반영하는것은 관찰(객관적				0 "		
	인 사실)을 바탕으로 방향을 잡고 이후에						
	의견을 반영하고자 생각하였다. 미리 생각을 하고 관찰을 진행하면 관찰의						
	과정중에도 미리 생각한 관점으로 초점을	Process		I-m11	(목적을 설정하면 치우칠것 같		
	너무 맞추게 될까바 그렇게 생각했다.				아서 하지 않았다)		
	이번 관찰을 통해 어떤것을 보고 싶다는것 도 없는건가?						
	고 없는 근기: 저번주와 저저번주에 백패커들을 위한 벤						
	치가 저를 기반으로한 문제의식에서 시작						
	한것인데 (가방을 무겁게하고 다니고, 벤 치에 앉을때 불편한것)이 개인의 문제에서						
	시작한것이다.						
	그리고 벤치가 사용되는것과 사용되지 않						
	을때가 아쉬운것 또한 개인적인 문제의식 이다.						
	이를 잠시 내려두고. 조금더 실질적으로						
	벤치를 어떻게 사용하는지 보는것이 필요	Process		null	(사용 상황) 실질적 벤치 사용		리서치 계획: 실질적으로 벤치
	하겠다 라고 생각하고 이런 영상을 계속 촬영해서 정리하고 싶다.				방법 관찰 필요		를 어떻게 사용하는지 관찰
	수업 시간에 교수님께 보여드린 자료가 있				İ		
l	다. 벤치를 이루는 요소들을 조금씩 정리				ļ		
	하고 있다, (계절, 이용자, 위치, 종류, 구성 등을 큰 카테고리로, 추후 추가 할것이다),						
	계속 해서 샇아 나가야 하는것이 문제인거						
4	같다.						
	지금은 주로 위치에 대해서 조금 보고 있 다.						
	혹시 촬영한것을 통해 무엇을 보았나?						
	남산에서 촬영한 것을 바탕으로 평벤치(등	D		1 11	(벤치의 등받이의 형태에 주		
	받이가 없는것) 보다 동받이가 있는 벤치 에 오래 머무를것을 보았고,	Process		I-m11	목)		
İ	I I II EXE - M-1				등받이의 유무가 사용량에 영		
l		Output	텍스트(O-t18)	I-m11	향이 있다: 동받이가 있는 벤		
l					치에 오래 머물고, 사용량이 높다		
	그 벤치가 양지에 있는것 또한 영향을 미	Process		I-m11	 (벤치의 위치에 따른 사용량)		
ŀ	칠것으로 보인다	1100033		1-11111	1		
l		Output	텍스트(O-t19)	I-m11	위치에 따른 사용량 영향이 있 다: 양지에 위치한 벤치의 사		
l					용량이 높다		
	조금의 모순이 있지만 저의 목적은 많이 사용했으면 좋겠다 보다(디자인을 한다해						
	서 이용자의 행동양식이 변화 할것 같지는				ETION DES TENE	목적/ 사용되는 상태와 사용	
	않다) 초점을 꼭 많이 상용한다 보다 사용	Process		O-t18, O-t19	디자인의 목적과 적합하지는 않다	하지 않는 상태를 고려한 벤치	I
	과 사용하지 않는 상태를 연관짔고 싶다 (사람이 앉아 있을때의 행동, 사람이 않자				10 -1	(기능의 추가를 통해)	
	(자임이 앉아 있을때의 영송, 자임이 많자 있지 않을때 벤치의 상태)						
ŀ	예로 교수님게서 말씀하신, 벤치에 앉는				(기능) 앉는 행동에서 에너지		
	행동으로 에너지가 전달되어, 벤치에서 추 후 전력으로 사용할 수 있다던지 하는것	Input	오디오(I-a3)		생성		
	정확하게 무엇을 더할지는 모르겠다. 알아	_			(적용 가능성을 찾아 봐야겠		
	봐야 할것 같다	Process		I-a3	다)		
	관찰을 하려고 하는대 그것에 대한 계획은 없나? 관찰을 통해 단순히 벤치를 보겠다						
	는 아닌것 같은데?				i i		
ŀ	처음에 말했던 선입견없이 벤치를 보고 싶						
	다는 생각에 아직 정해진것이 없지만, 머 리속에 벤치를 가지고 무엇을 하고 싶은지						
	정확하게 정의하지 못해서 아직 생각중이						
	다. 넓은 방향이라도 설정을 해야할것같						
1	나.	+				1	-
_	날짜: 4월 16일 <w4></w4>						
	내용	행동 구분	정보 형태	연결된 정보	내용 분석	디자인 목적	리서치 계획
ŀ	저번 미팅까지 진행 사항이 '벤치'로 사물 선정, 그리고 벤치의 사용/미사용 상태의						
	관계에 관심을 가지고 있는것 같은데 진행						
ŀ	상황이 어떠한가?						
	벤치를 선정하고, '관찰의 힘'이라는 책을 본 이후 사용과 미						
ŀ	사용의 관계가 재미 있었다,						
	책에서 받은 영향도 있지만	시퀀스 8					
	계절과 시간에 따른 벤치의 사용성이 급격 하게 변화하는것이 계속 머리속에 있었고,	Process		I-t2, O-t11	(사용량의 변화를 주는 요소를		
ı	발전가능성이 있어 보였다.	. 100033		, 0-111	이용해 사용/미사용와 연결)		
ŀ	관찰을 통해 사실 단순하게 형태적으로나,						
	사용상의 문제도 물론 있지만, 단순하게 사용하는 상황의 문제보다, 앉지						
	민준아게 작용하는 영형의 문제보다, 없지 않는 상황에서도 배려한 디자인은 많이 존	Process		I-t2, O-t11	(사용하지 않은 상태의 디자인		
ŀ	재하지 않는것 같다.				없는것 같음)		
ŀ	재하지 않는것 같다. 또한 앉았을때와, 앉지 않았을때의 상호작 용을 연관지어서 생각할수 있을것 같다.						

		어제 잠시 생각해 본것이 (사진으로 스케					
		치 존재)					
		앉는 행동에서 무엇인가 추가적인 기능을 하는 메커니즘이 있으면 좋을것 같다,	Process		I-t2	(기능 추가를 위한 적합한 상 황 탐색)	
		작년의 공모전을 보다가 사랑의 무게에 따				8 0 7)	
		라서 벤치에 불어있는 전등의 밝기가 변화하는 벤치 디자인을 보았다. (제목이 'lweightU')	Input	이미지(I-m12)		추가적 기능을 적용 벤치 예시	
		이것을 보면서, 왜 앉을 때 밝아져야하고 앉지 않을때 불이 꺼져야 하는지 연관관계 가 맞지 않는것 같았다.	Process		I-m12, I-t2	(목적과 연관하여 기능의 분 석)	
		디자이너의 의도가 앉는 행위에서 무엇이 일어나면 더 많이 사용하지 않을까 하는 생각에서 디자인을 한것 같다. 그러나 앉 지 않을때 불이 켜지는 관계가 더 적합해	Process		I-m12, I-t2	(기능과 기능의 사용 상황 연 관 및 비교)	
		보인다 저는 이러한 형식의 메커니즘을 가지되, 사용할때 보다 사용되지 않을때를 생각하	Output	텍스트(O-t20)	I-m12, I-t2	비슷한 방식의 기능 탐색 필요	
		고 싶다.	Culput	1==(0 120)	1 11112,1 12	1001910012	
		이를 이용해, 벤치에 앉을때 전기를 생성 하여, 휴대폰같은 전자기기를 충전하거나, 밤에 가로등의 역할을 할 수 있는 벤치 같 은 아이디어	Output	텍스트(O-t21)	O-t20, O-t13	폰 충전기를 추가한 사용과 미 사용의 관계를 이용한 벤치 아 이디어	
		~ 가 떠올랐지만 약하다.	Process		O-t20, O-t21	(사용할때와 사용하지 않을때 의 연결이 약한것 같다)	
		종합적으로 대상에 맞는 사용성 개선을하 되, 사용되지 않을때 딱 연결이 되는 벤치 아이디어를 찾고 싶다.				- LEET TEXE II	
		이러한 아이디어를 딱 찾을수 있으면 좋지 만, 아직 잘 떠오르지 않는다.					
		지금 재 상황을 설명하면, 미술학원에서 주제를 나누어준지 오래 되었는데, 주제가 적혀있는 종이를 들고 뭐하지 생각만 하고 있는 상황이다.					
		지나면서 머리속에서 순간적으로 떠오른 아이디어 가지고 디자인을 한경험이 있지 만,					
		만, 즉흥적인 아이디어이고 그런부분이 아쉬 워서 반복하고 싶지 않지만,					
		뭔가 여러 리서치를 통해서 쌓이는것이 생 겨서 그것을 통해서 만들어지는 아이디어					
		가 있으면 좋겠는데 아직 뭔가 잘되지 않고,					
		조급함만 늘어가고 있다. 몸이 잘 움직이 지 않는것 같기도 하다.					
Q	'07:17	아이디어를 위해 지금 보고 있는 데이터나					
		자료가 혹시 있나? 아니면 계획이라도? 조금 막막한것 같다, 우선 지금까지 진행					리서치 계획: 수집 데이터 정
A	'07:51	한것을 정리하고 카테고리를 만들어서 시 작해야 할것 같다.					리 및 종합
		우선 사례 같은것은 조금 많이 찾아 보고	시퀀스 9				
		있다. 최근 친구랑 이야기 하다가 유럽 여행중					
		프랑스에 어떤 공원에서 의자의 형태는 알 려주지 않았지만, 벤지의 기능을 하는 1인 용 의자들이 공원 곳곳에 수십개가 있는데 적당하게 공원 내에서 이동을 할수 있는 무계를 가지고 있다고 한다. 그래서 공원 내에 자기가 완하는 장소로 옮겨서 사용 할 수 있다고 한다.	Input	이미지(I-m13)		특이한 벤치의 사례	
		의자혹은 벤치를 디자인했지만, 꼭 의자를 시작으로 한 디자인은 하는것이 안인것 같 다.	Process		I-m13	(제품 보다 작품으로 보인다, 어떻게 시작된 디자인인지 탐 색)	
		사용 방법은 재미있고 독특한것 같다 어떠한 면에서는 제가 하려는 접근도 이와 같은거 같다.	Process		I-m13	,, (사용 방법에 주목 및 평가)	
Q	12:48	아까 보니까 간단한 스케치로 아이디어 한 것이 있었던거 같은대 그건 뭔가?					
A	13:16	친구랑 정말 단순하게 브레인 스토밍 한것 이다.					
		친구가 자기는 동받이 있는 벤치가 좋다고 해서 기대서 쉬는것이 좋아서 동받이가 있는것이 좋고, 평 벤치는 앞뒤의 구분이 없어서 좋다 라고 해서, 동받이가 있고 앞 뒤로 자리가 있는 벤치를 한번 그려 보았 고,					
		비가 오거나 날씨가 좋지 않을때를 생각해 서 가릴수 있는 지붕과 빗물이 빨리 없어 질수 있도록 타공판을 그렸다 정말 단순하 게 친구가 말하는 부분들을 한번 그려 보 있다.					
		그다음에 물리적인 움직임이 있는 다람지 통, 그네, 시소등 다른 사물들을 벤치에 접 목시킬수 없을까 한번 생각해 보았다. 이런 과정을 거치면서 머리속에 생각하는					
		모든상황을 대처하는 벤치를 만들고 싶었 지만 그것이 불가능 하다는것과 욕심이라 는 것이 머리속으로는 알았는데 직접 느껴 진다.					
		그래서 공원 하나를 정해서 그것에 맞는 디자인을 할 수 있지 않을까 생각한다.					

		요즘 공디 시간에 윤동주 문학관 이야기가						
		많이나오는대, 그곳의 벤치를 디자인 한다						
		면 어떠한 조형을 가지고 있을까 생각도 든다.						
		다. 이런 생각에서 그래서 장소를 한두가지,						
		그래도 조금은 범용적으로 사용되는 장소				i i		
		를 2~3개 선택해서 그곳을 바탕으로 디자						
		인 할 수 있지 않을까 생각한다.				ITIL OF MITTO		
A	17:59	위에거 말고도 개인적으로 신 재생 에너지 에 관심이 많다.	Input	텍스트(I-t5)		기능의 발현을 위한 에너지원 탐색		
		전에 태양광 팬널, 무게를 이용한것 또한				-		
		그냥 정확한 활용방법을 아는것은 아니지	Process		I-t5	(적용 가능성 탐색)		
		만 기본적으로 관심에서 접목시키고 싶은	1100033		1-65	(70/100 07)		
		마음이 있다. 녹조현상, 풍력, 태양력등 다양한 재생 에						
		너지를 디자인에 접목시킨 사례가 많다	Process		I-t5	(적용 사례 탐색)		
		앉는다는 행위랑 직접적인 영향이 없어서						
		그렇지, 탄탄한 연결을 찾을수만 있으면						
		가능성이 있을것 같다. 조금은 더 리서치 자체를 진행 시켜 보는						
	104.00	것이 어떨까 생각한다. 어떠한 매카니즘을				(*3170) 31111 FIG.		
	'21:06	가질지 뚜렷하지 않은 상황에서 판단하기	Process		I-t5	(추가적인 리서치 필요)		
		힘든것 같다.						
		날짜: 4월 18일 <w5></w5>				ļ		
Q or A	시간	48	행동 구분	정보 형태	연결된 정보	내용 분석	디자인 목적	리서치 계획
			시퀀스 10					
		이번에 지금 까지해왔던것을 돌아보면서				(벤치의 사용자로 백패거를 선 정)		
A	'00:00	주제를 벤치 + 백패커를 위한 으로 줄였	Process		I-m6	정)	목적/ 백패커를 위한 벤치	
		나. 백패커가 어디서 나오게 됬는지는 알겠다.						
Q	'00:34	혹시 한번더 이유를 알려줄수 있나?						
		초반에 아이디어를 처음 가졌을때 했던 생						
A	'00:42	각이, 다양한 가능성을 열어놓고 생각을						
		하고 싶었다. 생각해 보니까, 제가 처음부터 가지고 있						
		었던 생각이 맥락이 있었고 또 나랑 연관						
		시킬수 있었다.						
		4년동안 관악산에서 무거운 노트북이랑				가방을 가지고 학교를 다닌 경		
		많은것을 가방에 넣고 학교를 다니고, 등 산객을 보면서,	Input	이미지(I-m14)		혐		
		근 기를 그 근거,	Process		I-m14	(개인적 경험과 백패커 연관)		
		백패커를 중심으로 보는것이 내가 경험한				경험을 바탕으로 백패커를 위		
		것을 잘 녹일수 있지 않을까 생각한다.	Output	텍스트(O-t22)		한 벤치 디자인을 잘 할 수 있		
		전에 정리하던 자료에 노란선이 없었는데,				을것이다.		
		대상(이용자)을 선정하면서, use / disuse						
		를 분할할수 있게 되었다.						
		이용자를 등산객, 배낭여행객(외국인), 학	Process		I-m14, O-t22	(백패커와 연관되는 사용자 분		
		생동으로 나눠서	110003		11111,0 122	류 수집)		
		이슈, 기사들을 정리해서 벤치를 사용할때와 사용하지 않을때를 나				(사용자 분류와 벤치의 사용/		
		누어서 생각할수 있을것 같다.	Process		I-m14, O-t22	미사용 상태 연관)		
						벤치 사용자의 선정을 통해 다		
			Output	텍스트(O-t23)	I-m14, O-t22	른 요소도 설정 할 수 있을 것		
0	'02:47	정리의 기준은 무엇을 이용하고 있나?				이다.		
۷.	OL. II	내용이 조금 많아 지는것 같다, 지금은 계						
Α	'03:14	속 추가해가는 단계이지만, 이따가 내용중						
		에 위치나 연관을 바꾸게 되면 일이 많아						
	-	질것 같다. 요소 찾는것을 분석하다가,	시퀀스 11					
		생각보다 지겨워저서 이미지 검색을 같이		OIDITI(I m10)		FLOSTAL HILTE FITLOID OFFITE		
		하고 있다.	Input	이미지(I-m15)		다양한 벤치 디자인의 이미지		
		이미지 분석의 축은 공공성, 독창석(디자	D		1 15	(벤치 디자인의 비교를 통해		
		인의 특이성)으로 분류 하려고 했는데	Process		I-m15	공공성(x), 독창성(y)의 기준으 로 분류)		
		축의 기준이 맞지 않아서 그런지 축을 독				(공공성의 분류가 쉽지 않아		
		창성, 작가성-경제성으로 나눠서 진행하고	Process		I-m15	경제성(x+)/작가성(x-)으로 분		
		있다.				류)		
		분석을 계속하면서 이미지 분석 그래프를 때에 따라 늘리며 분류 축 또한 조금 변하						
		지 않을까 생각한다.						
		이것은 나열하지 않았는데, 가방의 크기가						
		커지면 옆에 내려 놓거나 해서 벤치에 않		OURITIN 10		가방을 가지고 벤치에 앉는 과		
		기 쉬운데, 큰 가방을 가진 사람은 가방을 몸에 맞추어서 줄을 쪼이기 때문에 매번	Input	이미지(I-m16)		정에 대한 경험		
		물었다 다시 조였다 하기 불편하다,						
		벤치의 깊이에서 오는 불편함 아닌가 생각				İ		
		한다. 등받이 높이또한 변수 인것 같다. 그	Process		I-m16	(가방을 가지고 벤치에 앉는게		
		래서 우선 내몸에 맞추어서 생각해보고 가 방이 몸에 붙어 있을때,				불편하거나, 자세가 이상하다)		
		벤치에 앉아서 남는 높이를 보니 손 한마	D		1	(가방을 가지고 벤치에 앉을때		
		디 정도 되는것 같다.	Process		I-m16	가방이 뜨는 공간이 있다)		
		이걸 바탕으로 가방을 가지고 않는 벤치를		Ell 4 E (0 .0		앉았을때 가방이 뜨는 공간을 당자의에 있으면 수 있은 경상		
		디자인 할 수 있을것 같다	Output	텍스트(O-t24)	I-m16	디자인에 이용할 수 있을 것이 다		
^	100.00	재미있다. 그럼 이제 백패커에만 초점을				[		
Q	'08:29	맞추어서 진행하는건가?						
		초점을 맞추기는 하지만, 일반 사용자도 당연히 생각해야 할것이다. 아직 그것을						
A	'08:38	생각할 단계에 도달하지 못했을 뿐인거 같						

		los entre university university					
		위의 불편점을 생각하면서 본 사진들은 이 렇다, 그런대 가방이 매일 사용할수 있는					
A	'09:24	사이즈보다 많이 크기는 하다, 럭색 크기	Proce	ss	I-m16	(이미지에서 사람들이 사용하 는 가방의 종류(크기)에 주목)	
		이다, 그런대 이런 사람들까지도 고려해보 고 싶다.				L /18 → 8π(→/1)៕ T ¬)	
		사진을 보면 가방을 옆에 앉아 있는 높이					
		보다 조금더 높은 높에 있는 무엇인가에	Proce	ss	I-m16	(가방에도 무언가를 기대고 있 다)	
		가방을 걸쳐 놓고 있다, 이러한 식으로 가방을 매고 있는 많은 사					
		람이 몸을 기울여서 무게중심을 조정해서	Proce	ss	I-m16	(자세를 기울여 무게 중심을 바꾸고 있다)	
		앉기는 한다.				가방에 의해 변화된 앉는 자세	
		이런 요소를 생각해보면 조형적 컨셉을 조 금 잡을수 있지 않을까 생각한다.	Outpu	ut 텍스트(O-t	25) I-m16	의 요소를 디자인에 이용할 수	
		백패커를 하는것은 개인적인 경험이기 때				있을 것이다.	
		문에, 우선은 이것을 중심으로 생각하고					
		계속해서 문제를 찾아가다가 보면 재미있					
		는것을 찾으면 접목할 생각이다. 사회적 타당성(?)을 생각하지 않을수는 없				1	
		는것 같다.					
Q	13:50	진행해온것 이외의 계획은 어떻게 되는것 인가?					
A	13:58	사용할때와 사용하지 않을때의 행동에 연	시퀀스	<u> </u>			
	10.00	관성이 맞는 무엇을 찾을 필요가 있다. 디자인할 대상은 벤치, 고려 유저는 백패					
		커, 그리고 추가로 벤치가 사용될때 사용	Proce	ss	O-t22, O-t23, O- t25	(사용자, 대상, 기능의 목적등 일부 디자인 요소의 설정)	
		되지 않을때 3가지를 가지고 갈것 같다. 사용시에 백패커를 고려한 형태여서, 무거					
		운 가방을 맨 사람들에게 도움이 되고,	Proce	SS	O-t23, O-t25	(형태적 목적 설정)	
		그 가방이나 사람의 무게로 인해서 사용되 지 않을때 벤치에서 어떠한 행동이 일어나					
		는 것이면 좋겠다.					
		그것이 무게를 이용한 전기 생산일수도 있	D		0 +22 0 +22	//11요시\기느저 ㅁ저 서건	
		고, 이런것을 이용한 충전기나 가로등 같 은것이 있을수도 있다.	Proce	20	O-t22, O-t23	((사용시)기능적 목적 설정)	
		유투부 영상중에 무게를 전기로 바꾸는 영					
		상을 보면서 적합한것을 찾고 싶다. 이렇게 디자인된 벤치를 산에다가 놓으면					
		유도등이나 비슷한 다른 역할을 할수 있지	Proce	ss	O-t22, O-t23, O- t25	(사용 위치 및 (미사용시)기능 설정)	
		않을까 생각한다. 우선은 이것을 바탕으로 조사를 더 해서				설정된 목적을 바탕으로 추가	
		더 좋은것을 생각해보고 있다.	Outpu	ut 텍스트(O-t	26)	적 조사 필요하다	
		// 이부분에서 부터 3명의 대화가 진행됨 //					
A(0 )	16:24	제품디자인 첫 날부터 벤치를 해야겠다고					
A(정)	16:29	생각했나? 나는 원래 가구에 관심이 많았고,					
A(0)	10.23	아트 퍼니처 같은 것을 좋아하는데,					
		디자인과 부전공 하는 이유가 공예적인 접 근을 떠나 해보고 싶었던 많은 사람들을					
		배려할수 있는 디자인을 하고 싶었던것인					
		데,					
		가구이면서 퍼블릭한것의 접점임 벤치가					
		가장 적합하다고 생각해서 선택하게 되었 다					
		다 대호 같은 경우는 디자인과 졸전을 하고					
Q	17:05	있기는 하지만 공예과에서 졸전을 한번 한 것이 있어서 주제선정에서 조금더 하고 싶					
		건이 있어서 무세선성에서 조금터 아고 싶 은것이 많다는것이 있는것을 알아야 한다.					
		이거 보면서 든 생각이 '네스카페'에서 사				+ 3 3 3 5 0 3 7 3 0 1 1	
A(0 )	17:33	람간 거리를 줄인다는 아이디어로 광고용 으로 제작한 길이가 줄어드는 벤치가 생각	Input	이미지(I-m	17)	추가적 기능을 가지고 있는 벤 치 사례	
		이 난다.					
		( 동영상 3명에서 같이 시청 ) 보통 모르는 사람끼리는 사람들이 이렇게	+			<u> </u>	
A(정)	17:47	거리를 두고 않는데 줄어드는것이 재미있					
		기는 하다. 이런 가구는 개인적으로 매우 이벤트성 때	+				
		문에 가능한 아이디어 인것 같다. 그런 기	Proce	ss	I-m17	이벤트성 때문에 가능한 아이 디어 인것 같다	
		준으로는 좋은 컨셉인데 내가 하고 싶은 퍼블릭하고 스탠다드같이					
		사용할수 있는 느낌은 아닌것 같다.	Proce	ss	I-m17	목적과 적합하지 않다.	
		관찰 계획을 매우 러프하게 계획해 놓았지 만 아직 진행하지는 못하였다. 계획부터					
	20:14	한번 다듬어서 4월 한달동안 그것을 중심					
		으로 하려고 하고 있다. 남산에서 예비실험으로 한 것을 바탕으로	-			1	
		촬영 방법, 장소등을 당시 선정해야 할것					
		같다. 백팩킹의 기준은 무엇을 말하는것이냐, 단	-				
A(0 )		순하게 무거운 가방을 들고 다니는 사람					
		혹은 배낭여행을 하는 사람 같은것인가?					
		내가 방문외국인 까지 생각하는 이유가 배 낭여행객 까지 생각하고 싶어서 그렇다,					
A (34)		지금 고려하고 싶은 유저층이, 단순히 하	D	_	1	대상 구체화: 일정 이상 크기	
A(정)		이킹 그런것은 아니다. 한국의 등산인구가 5명중 1명이라고 하지만, 그중 그냥 뒷산	Proce	22	I-m6	의 가방을 가지고 다니는 사람	
		에 하이킹 식으로 다니는 사람이 더 많은					
		것 같다. 이런 모든 사람을 모두 생각하고 싶었다.					
		가방을 매고다니는 학생부터, 진짜 전문적					
		으로 산을 등반하는 사람들, 여행을 다니 는 배낭여행각 모두 생각하고 싶다.					
		L "2-10 1 - 1 0 - 4 - E-1				1	

		같은 백패커 이지만 백패커 안에도 분류가 많은것 또한 나눌 필요가 있을것 같다.						
		날짜: 4월 25일 <w6></w6>						
or A	시간	내용	행동 구분	정보 형태	연결된 정보	내용 분석	디자인 목적	리서치 계획
Α	00:00	솔직히 지금까지 낸 아이디어가 작업으로 서 가치가 있는지 조금 의문이다						
_		그럼 지금까지 추가되거나 더 진행된 아이						
Q	00:32	디어는 있나?	시퀀스 13					
Α	01:17	스케치를 진행하면서	Input	이미지(I-m18)		아이디어 스케치		
		등받이가 있어야 된다는 생각때문에 조금	Process		I-m18	(스케치의 등받이에 주목) (적당한 등받이 형태를 찾지		
		은 막히는것 같기도 하다	Process		I-m18	(직공한 등일이 용대를 맞지 못하고 있다)		
		등받이가 편하기 위해서는 특정 각도가 있				(스케치의 등받이 형태가 각도		
		는거 같은데 이것이 같은식의 다른 스케치 에 불과한것 같다	Process		I-m18	가 조금 다를 뿐 큰 차이가 없 는 것 같다)		
		선생님과의 미팅에서는 그곳에서 막힌다 면 가방에 따라 가변적인 등받이를 생각해 보라고 했다	Input	오디오(I-a4)		가변형 등받이 시도에 대한 조 언		
		그래서 조금더 조형적으로는 생각 해볼것 이 많아 지는것 같다	Process		I-a4	(가변형 등받이와 조형적 가능 성 연관)		
			Output	텍스트(O-t27)	I-m18, I-a4	가변형 등받이를 이용하면 가		
		71 HOLE 7 7 7 7 0 0 1 17			111110,1101	능성이 있을것이다		
		가방에도 크기가 있으니까 가방이라는 요소에 따라서 편하다는 기준	Input	텍스트(I-t6)		가방의 크기가 다양하다 (가방의 크기와 앉았을때 편안		
		이 다룰수 있어서	Process		I-t6	(기용의 크기되 K 씨를때 된던 함 연관)		
			Process		I-t6	(가방의 크기와 벤치의 조형 연관)		
		그것과 관련지어서 스케치를 해볼수 있다	Output	텍스트(O-t28)	I-t6	가방의 크기를 바탕으로 다양 한 벤치 스케치를 할 수 있을		
		고 하였다		· ·		것이다.		
		솔직히 처음 생각한 아이디어는 이렇게 가 변적이거나 설치물에 가까운것이 아니였						
		다. 처음에는 기본적인 의자의 형태에 기능이 추가된것을 생각하고 있었다						
	05-04	(아이디어 스케치 공유)						
	05:01	//* 처음에 진행하던 아이디어와 크게 다르지 는 않다 *//						
Q	06:20	혹시 추가적으로 조사하거나 한 자료들도 있나?						
Α	07:18	솔직히 지금 해놓은것은 없다. 그래도 생 각하고 있는것은 있다.						
		아직 이전에 사용자 관찰을 위해 녹화 해 놓은 동영상을 다 보지못했고, 분석도 하						
		지 못한것 같다. 아이디어에 가방이 포함되기 시작하면서						
		가방에 대한 추가적인 조사도 아직 못했다 아이디어를 내야한다는것에 초점을 맞추						
		고 있는것 같다. 아이디어 스케치를 하면서 무엇에 집중하						
Q	08:28	고 있나, 문제는 없나?						
Α	09:27	가방이라는 단어 때문에 다른것들이 좀 없 어지는것 같다						
Q	09:48	(다른 자료들이? 소용없어 지는것 같다.) 어떤 의미에서 그런 생각이 들었나?						
Q	05.40	사실 가방이라는것이 컨셉의 중심에 들어						
Α	09:51	오면서 처음 그리기 시작한것들이, 그냥 맞는것 같다 이러한 모양이 되어야 하고 편하기 위해서는 이것이 답이다 하는 생각						
		이 들었다 솔직히 지금은 이게 다가아닌것 같다는 생						
	-	각도 들긴한다 갑자기 든 생각인데, 우리가 흔히 말하는						
	10:16	갑자기 는 생각인데, 우리가 본이 일어는 디자인의 대가들, 알렉산드로 멘디니, 카 림 라시드 같은 사람은 디자인을 어떻게						
		할까 궁금하다.						
		개인적으로 굉장히 즉흥적으로 디자인 할						
	-	것 같다는 생각이든다. 개인적으로 나는 경험이라는것이 좀 클것						
Q	11:02	개인적으로 나는 경험이라는것이 좀 글것 같기는하다.						
		계속 하는 분야만 많이 하니까, 혹은 조형						
		적으로는 하고싶은것이 정해져 있으니까, 상당히 큰 덩어리는 딱 정해져있는 상태에						
	40	서 밸런스만 잡는것이 아닐까?	11817					
Α	13:02	그럴것 같기는 하다.	시퀀스 14			(가방의 크기종류와 벤치의 높		
			Process		O-t25, O-t28	(가장의 크기중류와 엔지의 높 낮이 연관)		
		다시 돌아 와서 지금은 지금은 좀 벽에 높 낮이가 다른 앉을 곳을 만들어 주면 어떤	Output	이미지(O-m1)	O-t25, O-t28	다양한 높낮이가 있는 벽 형태 의 벤치		
		가 하는 생각이 든다	Input	이미지(I-m19)		게이밍 의자		
		또 솔직히 피시방의자가 엄청 편한데	Process		I-m19	(게이밍 의자가 편하다)		
		이런 게이밍 의자(?)를 벤치에 적용할 수 있는 방법은 없을까 하는 생각도 든다	Output	텍스트(O-t29)	I-m19	게이밍 의자의 요소를 접목하 여 디자인 할 수 있는 방법은		
		그런대 조금 근거가 부족한것 같다.	Process		O-t29, I-m19	없을까? (디자인 목적과 게이밍 의자를		
		특정 모양 혹은 컨셉이 되어야 하는 이유	Output	텍스트(O-t29)	O-t29, I-m19	통한 디자인 판단) 앞서 선정한 디자인 목적에 적		
		가 조금 부족한것 같다 한번 이런 부분도 정리 해야할 필요가 있	Juiput	(O-129)	O-129, I-M19	합하지는 않은것 같다.		
		을것 같다. 간단하게 단어라도 왜 이렇게 됬으면 좋겠						
		다를 정리할 필요가 있을것 같다.						

		저번주를 발표준비하느라 쉬어서 진행이		1	
Q	17:38	조금 많이 된것 같다. 그사이가 어떻게 진		į.	
		행 되었는지 잘 모르겟다.		i	
	_	그냥 계속 아이디어를 생각하면서 스케치		1	
A	17:51	를 진행 하였다. 특별히 바뀐것은 없다			
	_				
		지금 앉는 행동와 앉지 않을때에 따라 벤		1	
		치에 기능을 넣고 싶은데 이 부분은 건들		į.	
		이지 못한것 같다.		i	
		높낮이가 다양해서 가방이 있어도 편하게			
		앉는 벤치, 설치 미술같이 곡선적인 형태			
		가 다양한 벤치는 다양한것 같다.			
		그래서 앉는 행동에서 변화가 중요한것 같			
		은데 딱히 좋은 아이디어가 생각 나는것도		1	
		아니고 크리틱 시간에는 이 부분이 많이		i	
				1	
		빠져서 진행되고 있는거 같다.			
		우선은 계속 진행을 하면서 이런 부분을		1	
		추가 해 볼 필요가 있을것 같다			
		또 왜 이런것이 필요한지에 대한 내용은		[	
		꼭 추가 해야 해야 할것 같다.		į.	
		우선은 다양한 형태로 않는것을 한번 봐야		i	
		겠다.		1	
	_	,			
	+	선생님은 공공예절에 대한 추가적 아이디		1	
	21.45			1	
	21:45	어도 이야기 했지만 개인적으로는 마음에		į.	
		들지 않는다.		į	
		지금 스케일 목업 같이 15cm 정도의 나무		i .	
		인형을 가지고 그에 맞는 스케일 목업을			
		해보고있다.			
				1	
		1차 심사에서 왜 이런 주제로 디자인을 하		į.	
	34:18	고 싶은지 그리고 어떤걸 해결하고 싶은지		i	
		는 조금 정리가 되는것 같다.		1	
		그이후로 무엇을 하고 있는지 어떤것을 보			
		고 있는지 잘 모르겟다는건지? 조금 어떻		1	
		게 진행 되고 있다는건지에 대한 질문은		1	
		게 선정 되고 있다는신시에 대한 일군은 잘 모르겠다.		1	
				1	
		솔직히 그냥 멈춰 있는것 같은 느낌? 그냥		i .	
Q	37:02	제자리에서 왔다 갔다 하는 느낌이 조금든			
		다.		1	
	39:58	무엇을 한다고 생각한 이후로 다른 조사가		}	
A	22:20	없었다는 생각도 든다		1	
		생각 해보니 저번에 형이 관련있다고 생각		!	
		해서 보여준 블로그 같은것 하나로도 스케		1	
		치 여러장 한것 같은데		İ	
	1	개인적으로 찾은 자료는 딱히 없는것 같		1	
		F.			
	+	~. 솔직히 스케치를 하면서 지금 내가 이렇게			
		디자인을 하는데 사람들은 다른 형태로 사		}	
				1	
		용할수도 있고 목적과 상관없이 사용할수		1	
	-	있다는것이 잼있다.		1	
		선생님께서도 이러한 이유로 작게라도 목		1	
		업을 해보면서 아이디어를 진행하는것은			
		어떤가 이야기 하셨다.			
		가방이랑 관련이 없더라도 다른 사람의 행		1	
		동을 보면서 그런것도 조형이나 기능에 접		1	
		목할 수 있으면 잼있을것 같다.		1	
		야깐의 변화로 큰 효과를 주고 싶은데 이		i	
		게 어려워서 좀 처지는것 같다.		1	
	_	1	 _	1	

## - 디자인 리서치 관찰의 녹취록 및 가공 데이터 (인터뷰 대상 B)

Q or A	시간	날짜: 4월 2일 <w1> 내용</w1>	행동 구분	정보 형태	연결된 정보	내용 분석	디자인 목적	리서치 계획
Z UI A	시킨	대형 저번 수업시간에 듣기로 게임 컨트롤러를	85 ਜਦ	8포 8네	근근단 3보	네ㅎ正ㅋ	되시 인 국국	니시시 계획
Q	'02:44	디자인 하려고 하는것 같은데 어떻게 그것						
		을 하고 싶다는 생각을 가지게 되었나?						
		어렸을 때부터 컴퓨터 게임보다 콘솔 게임						
Α	'04:01	에 관심이 많았다.(외국생활이 영향이 있	시퀀스 1					
		는것 같다) 콘솔 게임을 하면서 조금이라도 좋은 경험				1		
		을 하기 위해서 악세사리를 많이 구입하는	Input	이미지(I-m1)		컨트롤러 구입 및 사용		
		데, 악세사리가 다양하 뿐더러				= = =		
			Process		I-m1	(구입의 이유 탐색)		
		7.4. 11015 11 11710 117141 17141	Output	텍스트(O-t1)	I-m1	게임의 경험을 위해 구입		
		콘솔, 게임등의 가격을 생각해보면 가격이 비싸다.	Process		I-m1	(컨트롤러의 가격)		
						콘솔의 다른 요소(주변기기)와		
			Output	텍스트(O-t2)	I-m1	비교하여 비싸다		
		조금이라도 사실적인 경험을 하려고 몇 백	Process		O-t1, O-t2	(가격 대비 게임에서 경험의		
		불을 사용하는것이	110003		0 11, 0 12	증가 연관)		
		조금 낭비라고 생각했다.	Output	텍스트(O-t3)		가격대비 경험의 증가가 미미 하다고 생각한다		
		주위 친구들이 옛날 과제중에 아쉬웠던 주				어디고 8억한다		
		제를 가지고 졸전으로 연결 시키는것 같은						
		데,						
		나 또한 관심이 많은 콘솔게임 컨트롤러에						
		조금더 많은 시간을 투자해서 하고 싶었						
		다.(옛날부터 한번 푹 빠져서 해보고 싶었 다)				İ		
Q	'11:40	7/ 컨트롤러의 어떤걸 하고 싶은건가?	시퀀스 2					
		하나의 컨트롤러로 다양한 게임의 전용 액				İ	목적/ 콘솔 게임 컨트롤러, 여	
Α	'12:13	세서리를 사용하는것 같은 경험을 주고 싶				İ	러 악세서리를 1개로 합친다	
		다.					(유니버설 게임 컨트롤러)	
		전에 콘솔게임 종류와 컨트롤러를 좀 보면 서,	Input	이미지(I-m2)		컨트롤러의 종류		
		71,				[인터뷰상 나타나지 않았지만		
				OURITION AL		이미지로 되어있는 ppt로 다		
			Output	이미지(O-m1)		양한 컨트롤러의 종류를 정리		
						함]		
		모션을 이용한 게이밍을 보았다. 모션을 이용한 게이밍이 과연 적합한지 자	Input	이미지(I-m3)		모션을 이용한 게이밍 상황 (모션을 이요한 게임 방법의		
		보선을 이용한 게이팅이 과연 직업한지 사 체에도	Process		I-m3	(보선을 이묘한 게임 방법의 적합성 탐색)		
				El L E (O . II)		모션이 적합한 게이밍 방법은		
		조금 의심을 가지고 있다.	Output	텍스트(O-t4)		아닌것 같다		
		조금 큰그림을 보고 리서치를 더 하고 특						리서치 계획: 전반적 리서치
		정 제품을 골라야 할 필요도 있다고 생각 하다	시퀀스 3			į		필요
		한다. 컴퓨터게임을 많이 하지는 않지만 초창기						
	'16:21	컴퓨터 게임과	Input	이미지(I-m4)		초창기 게임 방법		
		요즘 컴퓨터게임에도	Input	이미지(I-m5)		요즘 게임 방법		
		차이가 있을것 같다.	Process		I-m4, I-m5	(과거 / 현재 게임의 차이 탐		
		과거 스타크레프트 부터 시작한 사람이 요			,	색)		
		과거 스타크레프트 우터 시작한 사람이 요 즘 나오는 게임에 얼마나 적응 할 수 있을	Process		I-m4, I-m5	(과거 / 현재 게임의 차이로		
		지도 조금 궁금하다.	1 locess		1-111-, 1-1115	인한 적응력 탐색)		
		그래도 난 컴퓨터 게임을 하지 않고 생각				개인적 경험의 부족, 콘솔과		
		보다 연결이 잘 되지 않아서 그쪽으로는	Output	null		연관성 부족으로 진행하지 않		
		집중하고 싶지는 않다.				으려함		
	'27:06	다음 시간에 어떠한 식으로 졸전을 진행 한것을 보여줘야 할지 고민이다.				1		
0	'27-52	안것을 모여워야 알지 고민이다. 어떤걸 진행하고 있나?						
A	'28:01	리서치를 하긴 했다						
		저번에 했던 리서치와 특별히 다르지 않						
Α	'28:15	다. 저번 수업시간에 들은 이야기로는 컨						
		셉이 약하다고 들었다.				ļ		
Q	'28:34	혹시 리서치를 하면서 키워드로 사용하거 나 집중한 분야가 있나?						
		Convenience, simplified 이런것에 집중						
Α	'28:39	했지만 제품 자체를 콘솔 컨트롤러에 집중						
		하였다.						
		어떠한 경험을 가질수 있는지에 집중을 했						리서치 계획: 게이밍 경험 :
		어야 했나 의문이 든다,				+		서치 필요
		날짜: 4월 9일 <w2></w2>				<u> </u>		
or A	시간	내용	행동 구분	정보 형태	연결된 정보	내용 분석	디자인 목적	리서치 계획
Q	'00:00	수업에 발표한 자료를 받았지만 한번더 설						
_	23.00	명해 줄수 있나?				ļ		
Α	'00:49	콘솔게임그리고 콘솔 컨트롤러의 형태에 진중하였다						
		입당아였다. 그래서 이번주는 게임 경험에 관하여 정리						
		를 해 보았으며.						
		경험이 많지는 않지만 컴퓨터 게임의 컨트	시퀀스 4					
		롤도 조금 포함해 보앗다	서권으 4	1		i		

		개인적인 경험을 바탕으로, 게임을 하게 되는 이유, 얻는 겸험을 한번 나열해 보았	Input	텍스트(I-t1)		게임을 하는 과정에서 행동, 경험 리스트		
		다. 게임의 온라인 영역도 조금 포함해보려 하 였다.	Input	텍스트(I-t2)		(온라인/컴퓨터)게임을 하는 과정에서 행동, 경험 리스트		
		'유저, 게임(컨텐츠), 다른 유저' 3개의 관점	Process		I-t1, I-t2	(영향을 주는 요소에 따라 분		
		으로 한번 정리를 해보았다. 솔로와, 멀티플레이어 영역 또한 나누어	Process		I-t1, I-t2	[류) (이용자에 따라 분류)		
		보았다. 한국의 경우 처음 컴퓨터 게임의 보급이  사작되었던 세대가 이제는 40~50대가 되 이 나이 드신분도 게임을 자주 하는것을 불수 있는데,	Input	이미지(I-m6)	.,	유저(나이) 게임 연관		
		세대의 차이에서 오는 요소도 있을것으로 생각한다,	Process		I-t2, I-m6	(게임을 하는 과정에서 세대차 이의 요소 존재 가능성 탐색)		
		게임의 변화에 적응 하지 못하는 경우도 많이 보았다.	Input	이미지(I-m7)		게임을 하는대 어려움을 겪는 모습		
		(조작등이 점점 어려워짐)	Process		I-m7	스마 (조작의 변화에서 오는 어려움 탐색)		
			Process		I-t2, I-m6, I-m7	(물리적 어려움을 세대차이와 연관)		
		사람과 사람의 관계를 생각하다 보니 자연 스럽게 온라인 게임 또한 포함되었으며, 게임의 social aspect 또한 포함 되었다.	Process		I-t2, I-m6, I-m8	(세대차이에서 사람간 관계, 사회적 요소(social aspect)연 관)		
		게임을 못하는 경우 소외되는것 또한 재미 있는 현상인것 같았다.						
		개인적인 경험으로 대학 친구들과 친해지는 과정에 친구들끼리 게임을 하려 피시방을 가거나 하는 경우 따라가지 않거나, 조금 힘들었던 같다.	Input	이미지(I-m8)		사회적 현상의 예시 탐색: 게 임을 하지 않거나 못해서 일어 나는 소외 현상		
Q	'03:34	컴퓨터게임을 하지 않는것으로 알고 있는 대 어떻게 조사를 하였나?						
А	'04:07	개인적으로 하는 방법 정도는 알고 있지만 직접 하는경우는 거의 없다. 룸메이트가 컴퓨터 게임을 많이 해서 옆에서 보고 물 어 보았다.						
Q	'04:35	게임에 다양한 요소가 있는대 위 수업시간 이후로 정리 된것이 있나?						
А	'05:08	위에 말한 내용 말고도 멀티테스킹에 관하 여서도 정리를 조금 해보았다.	시퀀스 5					
		게임을 하는데 있어서 많은 일을 하는것 같아, 특히 멀티플레이를 하는 경우, 조정 (마우스, 키보드)도 하면서 헤드셋으로 대 화도 하고, 타자도 지고 많은 일이 한꺼번 에 일어 난다. 온라인 게임에서 특히 많이 일어나는거 같아.	Input	이미지(I-m9)		게임중 동시에 한는 행동이나 일 리스트		
		(멀티테스킹)	Process		I-m9	(멀티테스킹과 연관) (게임을 멀티테스킹 능령을 키		
		어떤면에서는 이런게 이후 멀티테스킹 능력을 키워 줄수도 있지 않을까 한다.	Output	텍스트(O-t5)		우는데 사용할 수 있지 않을 까?)		
Q	'06:17	온라인 게임도, 같이 하는 경우 혼자하는 경우 다르지 않은가?						
A	'06:28	술직히 잘은 모르겠다, 룸메이트와 친한 친구가 자주 방에 놀러 오는데 친구들이 하는것을 보면 내가 무엇 인가 놓치고 있는것이 아닐까 하는 생각도 든다.						
		개인적으로 어릴적 손가락 부상으로 타자 가 편하지 않은 문제도 있다.	시퀀스 6					
Q	'08:02	교수님 대화 내용중에 포토샵용 컨트롤러 를 예로 든적이 있는것 같다. 이게 맞는 지 는 모르겠지만 한번 찾아 보았다, 이런것 은 어떻게 생각하는가?	Input	이미지(I-m10)		콘솔 게임을 위한것이 아닌 타 컨트롤러 예시1	목적/ 콘솔이 아닌 컨트롤러 전반	
А	'08:15	야깐 DJ 혹은 음향 장비 같아 보이기는 한 다,						
		정확하게 모르겠지만 이것 외에도 꼭 모든 게임을 위한 컨트롤러가 될 필요는 없다고 조언 하셨다.	Input	텍스트(I-t3)		조언: 꼭 콘솔 게임을 위한 컨 트롤러가 아니여도 된다		
		옛날에 PS4인가 게임의 특정 기능을 위한 필요한 키만 있는 키보드 형태의 컨트롤러 도 기억한다.	Input	이미지(I-m11)	I-m10	포토샵용 컨트롤러가 콘솔 게 임 용 컨트롤러 중에서도 특정 기능을 위한 컨트롤러를 생각 나게 한다		
		그렇지만 교수님께서 이런 특정 게임을 위한 키보드는 졸전의 성격과 맞지 않다고 생각하시는것 같다. 크리틱 이후 조금 생각해 본것이 있나? 아	Process		I-t3, I-m10, I-m11	(특정 게임을 위한 컨트롤러가 디자인 목적으로 적합하지 않 은것 같다)		
Q	'10:17	크리틱 이후 소금 영격에 존깃이 있다? 아 니면 조금더 보고 싶은 분야 혹은 리서치 주제나 계획이 있는가? 정확하게 계획은 없지만. 컴퓨터를 이용한						
А	'10:41	자료 조사도 있어야 할것 같지만 분명 한 계가 있는것이 있는것 같다. 개인적으로 컴퓨터 게임을 잘하지 않아서 우선은 룸메 이트와 방에 자주 눌러 오는 친구들한태 한번 물어 보려고 한다.						리서치 계획: (리서치 대상 없 음) 자료 조사
		날짜: 4월 14일 <w3></w3>						
Q or A	시간	내용 내가 많이 어려워 하는것은 밖에 나가면	행동 구분	정보 형태	연결된 정보	내용 분석	디자인 목적	리서치 계획
А	'22:02	내가 많이 어려워 아픈것은 밖에 다가면 수많은 벤치를 볼수 있지만, 컨트롤러는 보기 어렵다	시퀀스 7					
		컨트롤러의 경우 많은 시간이 지났는데도 모양의 변화가 거의 없는 이유가 있을것이 라고 생각한다.	Process		O-m1	(콘솔 컨트롤러의 형태 변화가 거의 없는 이유 탐색)		

		그 이유가 사용자가 지금 있는것 만으로 충분하다고 생각해서 그런거 아닐까 생각	Output	텍스트(O-t6)	O-m1	형태적 변화가 없는것이 사용 자가 존재하는것만으로 충분		
		한다.	Output	7==(0-10)	0-1111	하다고 생각해서 인것 같다.		
		그래서 교수님께서 자주 해주시는 말씀이 사람들이 지금 사용하는것이 많은데 말하						
		는 아이디어가 꼭 니즈가 있는것인가? 라 고 물어 보신다.						
Q	'22:40	발표 내용이 무엇인가? 그리고 어떠한 크 리틱을 받았나?						
A	'24:51	내가 제일 많이 받는 크리틱이 "피했으면	시퀀스 8					
		좋겠다 혹은 새롭지 않다"이다. 저번 교수님과 미팅 시간에 말씀하신게,						
	105.04	게임이 가상의 세계에서 이루어지는것임		05104 4		조언: 게임상의 요소를 현실로		
	'25:34	으로 게임상에서 어떠한 요소를 현실로 물 리적으로 가져오는것이 어떨가 라는 말을 들었다.	Input	오디오(I-a1)		가지고 온다(아이디어)		
		퍼스펙티브 라던지 게임상의 특정 요소를				(게이사 ㅇㅅ르 이치 라드르	목적/ 게임 관련 컨트롤러 (콘	
		실행하거나 도움을 줄 수 있는 컨트롤러 같은것이 어떨까 생각한다. 그런대 어떠한 게임에 적용해야 할지 잘 모르겠다	Process		I-a1	(게임상 요소를 위한 컨트롤 리)	속의/ 게임 전인 신드들다 (관 솔x)	
		그래서 생각이 든것이, 마인크래프트 같은 게임은 어떤가 한다.	Input	이미지(I-m11)		해보지는 않았지만 현실성이 높다고 하는 게임		
Q	'29:13	(개인적으로 가지고 있어 실제 할수 있도				1-12-12-110		
-	23.13	록 보여줌) 이런식으로 하는 게임은 현실감이 많이 떨						
A	'30:51	어지는것 같다, 꼭 현실감때문에 게임을 하는것은 아니지만,	Process		I-m11	(시각적 요소와 현실감 연관)		
		게임의 그래픽이나 방법에서 현실감이 떨 어진다고 생각한다	Output	텍스트(O-t7)		시각적으로는 현실감이 없다		
		자유도가 높다는 면에서 무엇을 만들고 할 때	Process		I-m11	(게임내 자요도와 현실감 연		
		때 현실감이 높을 수는 있는거 같다.	Output	텍스트(O-t8)		관) 자요도에서는 현실감이 있다		
A	'31:50	그래서 다른 게임도 조금 봤다, 레고월드	Input	이미지(I-m12)		현실성이 높다고 여겨지는 타 게임		
		나 마인드크래프트 같이 게임 월드가 기본적으로 주어지는것이 아				게임 (게임 목적/세계를 게임을 하		
		니라 내가 진행을 하면서 게임세계도 같이 만들어 가는 류의 게임	Process		I-m11, I-m12	는 사용자가 만들어가는 게임 에서 가능성 탐색)		
		CENTIL THING				게임의 목적/세계를 만들어가		
		~에 가능성이 없을까 찾아보고 싶다.	Output	텍스트(O-t9)		는 게임의 요소를 통해 컨트롤 러와 연결의 가능성이 있을 것		
						이다.		
O or A	시간	날짜: 4월 18일 <w4></w4>	행동 구분	정보 형태	연결된 정보	내용 분석	디자인 목적	리서치 계획
Q or A	시민	대용 처음에는 하고싶은것에 대한 물리적인 아	ਲਰ ਜਣ	8포 8네	건글한 경보	케르판거	되자 전 국국	니시시 계획
^	00:41					1		
A	'00:41	이디어를 가지고 있었다,						
А	'00:41	이디어를 가지고 있었다, 그런대 이런식으로 처음 예상했던 방향과 너무 다르게 진행되니 이것이 끝에 가서						
A	'00:41	이디어를 가지고 있었다, 그런대 이런식으로 처음 예상했던 방향과 너무 다르게 진행되니 이것이 끝에 가서 어떻게 될지 전혀 그려지지 않는다.						
	'00:41	이디어를 가지고 있었다, 그런대 이런식으로 처음 예상했던 방향과 너무 다르게 진행되니 이것이 끝에 가서 어떻게 될지 전혀 그려지지 않는다. 어떤식으로 진행이 될지도 모르겠다. 교수님과 크리틱 시간에 나오는 아이디어						
Q	'13:21	이디어를 가지고 있었다. 그런대 이런식으로 처음 예상했던 방향과 너무 다르게 진행되니 이것이 끝에 가서 어떻게 될지 전혀 그려지지 않는다. 어떤식으로 진행이 될지도 모르겠다.						
Q		이디어를 가지고 있었다. 그런대 이런식으로 처음 예상했던 방향과 너무 다르게 전형되니 이것이 끝에 가서 어떻게 될지 전혀 그려지지 않는다. 어떤식으로 진행이 될지도 모르겠다. 교수님과 그리틱 시간에 나오는 아이디어 나 조언은 개인적으로 어떻게 생각하나? 싫다고 말할수 없지만, 홀전을 시작하기 전에는 하고 싶은것이 확실했는데,						
Q	'13:21	이디어를 가지고 있었다. 그런대 이런식으로 처음 예상했던 방향과 너무 다르게 전형되니 이것이 끝에 가서 어떻게 될지 전혀 그려지지 않는다. 어떤식으로 천명이 될지도 모르겠다. 교수님과 크리틱 시간에 나오는 아이디어 나 조언은 개인적으로 이렇게 생각하나? 설나고 말할수 있지만, 종전을 시작하기 전에는 하고 싶은것이 확실했는데, 이게 졸전에는 적절하지 않는것 같다 계속 내가 잘 모르고 생각하지 못하는 방						
Q	'13:21	이디어를 가지고 있었다. 그런데 이런식으로 처음 예상했던 방향과 너무 다르게 진행되니 이것이 끝에 가서 어떻게 될지 전혀 그려지지 않는다. 이번식으로 전쟁이 될지도 모르겠다. 교수남과 크리텍 시간에 나오는 아이디어 나 조언은 개인적으로 어떻게 생각하나? 싫다고 말할수 없지만, 중전을 시작하기 전에는 하고 싶은건이 확실했는데 이게 즐전에는 작성 보건하지 못하는 방 당으로 가고 있어서, 나쁘지는 아니지만						
Q	'13:21	이디어를 가지고 있었다. 그런데 이원식으로 처음 예상했던 방향과 너무 다르게 진행되니 이것이 끝에 가서 어떻게 될지 전혀 그러지지 않는다. 에면식으로 관형이 될지도 모르겠다. 교수님과 크리틱 시간에 나오는 아이디어 나 조언은 개인적으로 어떻게 설약하나? 싫다고 말할수 없지만, 품전을 시작하기 전에는 하고 싶은것이 확실했다. 에게 플런에는 여행하지 못하는 방 항으로 가고 있어서, 낙목지는 아니지만 조금 내 자신과 연관하기 용든것 같다. 대장독 대 자신과 연관하기 용든것 같다. 대장독 대 자신과 연관하기 용든것 같다.	시퀀스 9					
Q A	'13:21 '13:33	이디어를 가지고 있었다. 그런데 이원식으로 처음 예상했던 방향과 너무 다르게 진행되니 이것이 끝에 가서 어떻게 될지 전에 그려지지 않는다. 어떤식으로 전행이 될지도 모르겠다. 교수님과 크리틱 시간에 나오는 아이디어나 조언은 개인적으로 어떻게 생각하나? 싫다고 말함수 없지만, 흥전을 시작하기 전에는 하고 싶은것이 확실했다. 이게 즐전에는 어떤 사람이 보는것 같다 개속 내가 잘 모르고 생각하지 못하는 방 학으로 가고 있어서, 나쁘지는 아니지만 조금 내 자신과 연관하기 힘든것 같다. 대화중 내가 무엇인가 놓지는것이 많은것 아닌가 하는 생각도 든다. 전에 했던 생각도 든다.	시퀀스 9	OINIA water		새로운 게임에 적응하거나 시		
Q A	'13:21	이디어를 가지고 있었다. 그런데 이런식으로 자음 예상했던 방향과 너무 다르게 진행되니 이것이 끝에 가서 이렇게 될지 전혀 그려지지 않는다. 따면식으로 한쪽에 들지도 모르겠다. 교수님과 크리틱 시간에 나오는 아이디어 나 조인은 게인적으로 어떻게 생각하나? 싫다고 말할수 없지만, 품점을 시작하기 전에는 하고 싶은것이 확실됐는데, 이게 풀전에는 작품이 가는 것을 다 해야 되었다. 본 기관에는 하고 싶은것이 역실됐는데, 이게 풀전에는 작품이지 않는것 같다 계속 내가 잘 모르고 생각하지 못하는 방 항으로 가고 있어서, 나쁘지는 아니지만 조금 내 자신과 연원하기 힘든것 같다. 때장을 내가 무엇인가 놓지는것이 많은것 아닌가 하는 생각도 든다. 전에 했던 생각이면, 개업을 즐기지만 어때만 이유로 새로운 게임을 즐기지만 어때만 이유로 새로운 게임을 즐기지만 어때만 이유로 새로운 게임을 하기	시원스 9 Input	이미지(I-m13)		작하기 힘들어함		
Q A	'13:21 '13:33	이디어를 가지고 있었다. 그런데 이런식으로 처음 예상했던 병형과 너무 다르게 진행되니 이것이 끝에 가서 어떻게 될지 전에 그러지지 않는다. 어떤식으로 전행이 될지도 모르겠다. 교수님과 크리틱 시간에 나오는 아이디어나 조건은 개인적으로 여렇게 생각하나? 싫다고 말함수 없지만, 종전을 시작하기 전에는 하고 싶은것이 확실했다. 이게 즐건에는 작성 등이 보는것이 확실했다. 작는 병양으로 가고 있어서, 나쁘지는 아니지만 조금 내 자신과 연원에 가 이를 가고 있어서, 나쁘지는 아니지만 조금 내 자신과 연원에 가 이를 가고 있어서, 나쁘지는 아니지만 전에 있다면 되었다. 대화중 내가 무엇인가 놓지는것이 많은것 아닌가 하는 생각도 든다. 대화중 내가 무엇인가 놓지는것이 많은것 어떤 했다 생각되는 하기 없어 있다면, 생물을 즐기지만 어때한 이유로 새로운 게임을 하기 없어 있다. 많은걸 같다. 이러한 경향을 생각하면 가능성이 있지 않을까 생각한다.		이미지((-m13)	I-m13	작하기 힘들어함 (게임에 적용하기 힘든점을 컨 트롤러와 연관)		
Q A	'13:21 '13:33	이디어를 가지고 있었다. 그런데 이런식으로 처음 예상했던 방향과 너무 다르게 진행되니 이것이 끝에 가서 이렇게 될지 한데 그려지지 않는다. 이번식으로 한데에 되지 모르겠다. 교수님과 크리텍 시간에 나오는 아이디어 나 조언은 개인적으로 어떻게 생각하나? 싫다고 말할수 있지만, 훈전을 시작하기 전에는 하고 싶은것이 확실했는데, 이게 즐전에는 이를 사용시기 확실하는 방향으로 가고 있어서, 나쁘지는 아나지만 조금 내 자신과 연관하기 힘든것 같다. 대화중 내가 무얼만 가 중시는것이 많으셨다며 했다. 생각 이 많은 것 같다. 대화중 내가 무얼만 하 지 않는것이 많은 것 아닌가 하는 생각도 든다. 전에 했던 생각이면, 개업을 즐기지만 어때한 이유로 새로운 개입을 하기 입든것 같다. 이러한 이유로 새로운 기입을 하기 있다. 이러한 경향을 생각하면 가능성이 있지 않을까 생	Input	이미지((-m13)	I-m13	작하기 힘들어함 (게임에 적응하기 힘든점을 컨		
Q A	'13:21 '13:33	이디어를 가지고 있었다. 그런데 이런식으로 처음 예상했던 방향과 너무 다르게 진행되니 이것이 끝에 가서 어떻게 될지 한  그러지지 않는다. 이번식으로 한 한  그런지 않는다. 이번식으로 한 한  그런  그런  그런  그런  그런  그런  그런  그런  그런	Input Process	이미자(I-m13) 테스트(O-t10)		작하기 힘들어함 (게임에 적용하기 힘든점을 컨트롤러와 연관) (게임의 기술, 비주얼과 같은 요소와 힘들어하는 점을 연관) 게임의 기술, 비주얼의 발전이		
Q A	'13:21 '13:33	이디어를 가지고 있었다. 그런데 이런식으로 처음 예상했던 방향과 너무 다르게 진행되니 이것이 끝에 가서 어떻게 될지 한다 그러지지 않는다. 이번식으로 한데에 되지 모르겠다. 교수님과 크리틱 시간에 나오는 아이디어 나 조인은 개인적으로 어떻게 설치하여 보다 이 등 전을 시작하기 없는 것 같다. 제국 내가 잘 모르겠어지 못하는 방향으로 가고 있어서, 나쁘지는 아니지만 조금 내 자신과 연원하기 중하는 방향으로 가고 있어서, 나쁘지는 아니지만 조금 내 자신과 연원하기 힘든것 같다. 대화를 내가 무인하는 항시 한다. 전에 했던 생각이면, 제상을 즐기지만 어때한 이용로 새로운 게임을 하기 입들이 하는 경이가 많은걸 가는 이러한 경상을 생각하면 가능성이 있지 않을까 생각하면 가능성이 있지 않을까 생각하면 가능성이 있지 않을 때 생각하면 가능성이 있지 않을 때 생각하면 가능성이 있지 않을 때 생각하면 가능성이 있지 않을 때 생각하면 가능성이 있지 않을 때 생각하면 가능성이 있지 않을 때 생각하면 가능성이 있지 않을 때 생각하면 가능성이 있지 않을 때 생각하면 가능성이 있지 않을 때 생각하다. 내 나무일에 가장 정점에 서있는 경우가 많은데	Input Process Process Output		I-m13	작하기 힘들어함 (게임에 적용하기 힘든점을 컨 트롤러와 연관) (게임의 기술, 비주얼과 같은 요소와 힘들어하는 점을 연관) 게임의 기술, 비주얼의 발전이 적용도에 영향을 줄 것이다 (게임에 적용하기 힘들어하는		
Q A	'13:21 '13:33	이디어를 가지고 있었다. 그런데 이런식으로 처음 예상했던 방향과 너무 다르게 진행되니 이것이 끝에 가서 이렇게 될지 전혀 그려지지 않는다. 따산식으로 하면에 되지 모르겠다. 교수님과 크리틱 시간에 나오는 아이디어 수 조언은 제안적으로 어떻게 생각하나? 실다고 말할수 없지만, 중전을 시작하기 전에는 하고 싶은것이 확실했는데, 이게 즐전에는 작길 상기의 원들 것 같다. 대가 잘 모르고 생각하지 않는것 같다 대가 잘 모르고 생각하지 못하는 방향으로 가고 있어서, 나쁘지는 아니지만 소금 내 자신과 연원하기 힘든것 같다. 대화를 내가 무었다 못 하는지 않는것 하는데 했어나 가하는 생각도 든다. 전에 했던 생각이면, 게임을 즐기지만 어때한 이유로 새로운 계임을 하기 집들이 하는 경이가 많은것 같다. 이러한 경약을 생각하면 가능성이 있지 않을까지 않는데 있다면 있다면 있다면 있다면 있다면 있다면 있다면 있다면 있다면 있다면	Input Process Process			작하기 힘들어함 (개임에 적용하기 힘든점을 건 트롤러와 연관) (개임의 기술, 비주얼과 같은 묘소와 힘들어하는 점을 연관) 개임의 기술, 비주얼의 발전이 적용도에 영화를 잘 절시다 (개임에 적용하기 힘들어하는 유저를 특징 상황의 유저로 인 지)		
Q A	'13:21 '13:33	이디어를 가지고 있었다. 그런데 이원식으로 처음 예상했던 방향과 너무 다르게 진행되니 이것이 끝에 가서 어떻게 될지 전에 그러지지 않는다. 교수님과 크리틱 시간에 나오는 아이디어 나 조인은 개인적으로 어떻게 설약하는 아이디어 나 조인은 개인적으로 어떻게 설약하나 싫다고 말함수 없지만, 품전을 시작하기 전에는 하고 싶은것이 확실했다. 에 제품전에는 적용하지 못하는 방향으로 가고 있어서, 나쁘지는 아니지만 조금 내 자신과 연관하기 동시는것이 많으셨다. 대한 이유로 새로운 기원을 하기 있는 것이 있는 것이 아니가 하는 생각도 든다. 에 했던 생각이면, 제임을 즐기지만 어때한 이유로 새로운 게임을 하기 입을 가 하는 것이 많은 것이 있다. 명들에 하게 있다면 제안 이유로 새로운 게임을 하기 입을 하기 있는 것이 있는 경우가 많은데 이것을 생각하면 가능성이 있지 않을까 생각하면 가능성이 있지만 있다면 하는데 있다면 가능성이 있지만 있다면 있다면 가능성이 있다면 있다면 있다면 가능성이 있다면 있다면 가능성이 있다면 있다면 가능성이 있다면 가능성이 있다면 있다면 가능성이 가능성이 가능성이 가능성이 가능성이 가능성이 가능성이 가능성이	Input Process Process Output		I-m13	작하기 힘들어함 (게임에 적용하기 힘든점을 전 트롤러와 연관) (게임의 가송, 비주열과 같은 묘소와 힘들어하는 점을 연관) 게임의 기술, 비주열의 발전이 점용도에 영향을 줄 것이다 (게임에 적용하기 힘들어하는 유저를 특징 상황의 유저로 인		
Q A A	13:21 (13:33)	이디어를 가지고 있었다. 그런데 이런식으로 처음 예상했던 방향과 너무 다르게 진행되니 이것이 끝에 가서 어떻게 될지 전에 그려지지 않는다. 교수님과 크리틱 시간에 나오는 아이디어 나 조인은 개인적으로 여행게 생각하나 소전는 개인적으로 어떻게 생각하나? 싫다고 말함수 없지만, 흥전을 시작하기 전에는 하고 싶은것이 확실했는데, 이게 흥전에는 선물 온건이 확실했는데, 이게 흥전에는 적절하지 않는것 같다. 재수님과 무선인가 흥구나 있다. 함수 보고 있어서, 나쁘지는 아니지만 조금 내 자신과 연관하기 힘든것 같다. 대화중 내가 무엇인가 놓지는것이 많은것, 아닌가 하는 생각도 든다. 전에 했던 생각이면 세일을 즐기지만 어때한 이유로 새로운 게임을 하기 점이 했다면 내일을 즐기지만 어떤 한 이유로 새로운 게임을 하기 점하여 했다. 게임이 기술, 비주얼에 가장 정점에 서있는 경우가 많은데	Input Process Process Output Process	텍스트(O-t10)	I-m13	작하기 힘들어함 (개임에 적용하기 힘든점을 컨 트롤러와 연관) (게임의 기술, 비주얼과 같은 요소와 힘들어하는 점을 연관) 게임의 기술, 비주일의 발전이 적용도에 영향을 줄 것이다 (게임에 적용하기 힘들어하는 주저를 투정 상황의 유저로 인 지) 특정 성황의 유저로 집혀지면 아이디어 생성에 도움이 될것		
Q A A	13:21 (13:33)	이디어를 가지고 있었다. 그런데 이런식으로 처음 예상했던 방향과 너무 다르게 진행되니 이것이 끝에 가서 어떻게 될지 전에 그러지지 않는다. 이땐식으로 전행이 될지도 모르겠다. 교수님과 크리텍 시간에 나오는 아이디어 나 조건은 게인적으로 여렇게 생각하나? 싫다고 말함수 없지만, 품전을 시작하기 전에는 가고 싶은것이 확실했다. 제국 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등 등	Input Process Process Output Process	텍스트(O-t10)	I-m13	작하기 힘들어함 (개임에 적용하기 힘든점을 컨 트롤러와 연관) (게임의 기술, 비주얼과 같은 요소와 힘들어하는 점을 연관) 게임의 기술, 비주일의 발전이 적용도에 영향을 줄 것이다 (게임에 적용하기 힘들어하는 주저를 투정 상황의 유저로 인 지) 특정 성황의 유저로 집혀지면 아이디어 생성에 도움이 될것		
Q A A	13:21 (13:33)	이디어를 가지고 있었다. 그런데 이런시으로 처음 예상했던 방향과 너무 다르게 진행되니 이것이 끝에 가서 어떻게 될지 한데 그러지지 않는다. 이번식으로 전쟁이 될지도 모르겠다. 교수님과 크리텍 시간에 나오는 아이디어 나 조언은 개인적으로 어떻게 생각하나? 싫다고 말함수 없지만, 품전을 시작하기 전에는 하고 실은건이 확실했는데, 이게 플전에는 적절하지 않는것 같다. 대중 내가 잘 모르고 생각하지 못하는 방향으로 가고 있어서, 나쁘지는 아니지만 조금 내 자신과 연관하기 힘든것 같다. 대장주 내가 무인가 중 차는것이 많은것 아닌가 하는 생각도 든다. 전에 했던 생각이면, 개업을 즐기지만 어 때한 이유로 새로운 게임을 하기 집들이 하는 경이가 많은것 같다. 이러한 경향을 생각하면 가능성이 있지 않을까 생 각한다. 제임이 기술, 비주일에 가장 정점에 서있 는 경우가 많은데 이걸 따라가기 백란 경우도 많은것 같다. 컨트롤리에서 시작했지만, 유저를 조금 좀 하여서	Input Process Process Output Process	텍스트(O-t10)	I-m13	작하기 힘들어함 (개임에 적용하기 힘든점을 컨 트롤러와 연관) (게임의 기술, 비주얼과 같은 요소와 힘들어하는 점을 연관) 게임의 기술, 비주일의 발전이 적용도에 영향을 줄 것이다 (게임에 적용하기 힘들어하는 주저를 투정 상황의 유저로 인 지) 특정 성황의 유저로 집혀지면 아이디어 생성에 도움이 될것		
Q A A	13:21 (13:33)	이디어를 가지고 있었다. 그런데 이런식으로 처음 예상했던 방향과 너무 다르게 진행되니 이것이 끝에 가서 어떻게 될지 전혀 그려지지 않는다. 교수님과 크리틱 시간에 나오는 아이디어 보전는 전쟁이 될지도 모르겠다. 교수님과 크리틱 시간에 나오는 아이디어 나 조인은 개인적으로 어떻게 될지 수 있다. 교수님과 크리틱 시간에 나오는 아이디어 나 조인은 개인적으로 어떻게 될 적하니 보다. 에 제 품전에는 정칭하지 않는것 같다. 과수님과 모르트 시간에 있는것 같다. 자수님과 무슨 이 보다는 아니지만 조금 내 자신의 연호에 가 있는것 같다. 대항증 내가 무연한가 좋지는것이 많은것 같다. 대항증 내가 무연한가 좋지는것이 많은것 아닌가 하는 생각도 든다. 에 했던 생각이면, 게임을 즐기지만 어떤한 이유로 새로운 게임을 하기 없다. 함들이 하는 경이가 많은것 같다. 이러한 경향을 생각하면 가능성이 있지 않을까 생각하면 가능성이 있지 않을까 생각하면 가능성이 있지 않을까 생각하다. 게임이 기술, 비주일에 가장 정점에 서있는 경우가 많은데 이걸 따라가기 박찬 경우도 많은것 같다. 컨트롤레에서 시작했지만, 유저를 조금 줍어서 사작했지만, 유저를 조금 줍어서 가장했지만, 유저를 조금 줍어서 마고있는것을 봐서 그런것 같다. 그것을 심어보고를 점칭 좋아하게 되었다. 게임이 좋은 피난지인가 같다. 집에 와서 혹은 친구의 집에 늘리가서 방과 우스트리스 보이 되었다. 다음 생각을 되어 있다는 것은 하는 명시되는 지난 집에 와서 목은 건무의 집에 늘리가서 방과 우스트리스 물이로 많이 한거 같다. 게임을 하는 병위되는 사 집생활란인 것 같네. 건설을 하는 병위되는 사 집생활란인 것 같데, 되었을 하는 병위되는 사 집생물란인 것 같다.	Input Process Process Output Process Output	텍스트(O-t10) 텍스트(O-t11)	I-m13	작하기 힘들어함 (개임에 적용하기 힘든점을 컨 트롤러와 연관) (개임의 기술, 비주열과 같은 요소와 힘들어하는 점을 연관) 게임의 기술, 비주열의 발전이 적용도에 영향을 줄 것이다 (개임에 적용하기 힘들어하는 유치를 묵징 상황의 유저로 인 지) 독정 상황의 유저로 합여 다이다 생성에 도움이 될것 같다		
Q A A A	13:21 (13:33)	이디어를 가지고 있었다. 그런데 이런식으로 처음 예상했던 방향과 나무 다르게 진행되니 이것이 끝에 가서 어떻게 될지 전에 그러지지 않는다. 교수님과 크리틱 시간에 나오는 아이디어 나 조인은 개인적으로 전쟁이 될지도 모르겠다. 교수님과 크리틱 시간에 나오는 아이디어 나 조인은 개인적으로 어떻게 생각하나? 싫다고 말함수 없지만, 품전을 시작하기 전하는데, 이게 품전에는 적용하지 못하는 병안 모두고 있어서, 남쪽지는 아니지만 조금 내 자신과 연관하기 최는것 같다. 대적을 대가 잘 모르고 생각하지 못하는 방향으로 가고 있어서, 남쪽지는 아니지만 조금 내 자신과 연관하기 최는것 같다. 대작중 대가 무인된에, 개임을 즐기지만 이 때한 이유로 새로운 게임을 하기 입는것 같다. 이러엔 했던 생각이면, 개임을 즐기지만 이 때한 이유로 새로운 게임을 하기 입는것 같다. 인정을 하기 있다면, 개임을 즐기지만 이 때한 이유로 새로운 게임을 하기 없는것 같다. 이런 따라가기 박찬 경우도 많은것 같다. 건트롭게서 시작됐지만, 유저를 조금 중하서 아이디어를 생각하면 가능성이 있지 않을까 생각하면 가는것을 봐서 그런것 같다. 건물을 들어서 사작됐지만, 유저를 조금 중하서 되었다. 게임을 하게 나무한것 같다. 게임이 좋은 때난저인가 같다. 집에 와서 혹은 친구의 집에 눌러가서 방과후 스트레스 물이로 많아 한가 같다. 게임이 좋은 때난저인가 같다. 집에 와서 혹은 친구의 집에 눌러가서 방과후 스트레스 물이로 많아 한가 같다. 게임을 하는 병위되면 사회생활인것 같다. 지것을 동체적 모든만들고, 더욱 진해 지기도 한것 같다.	Input Process Process Output Process Output Input	텍스트(O-t10) 텍스트(O-t11) 덴스티(O-t11)	I-m13	작하기 힘들어함 (개인에 적용하기 힘든점을 컨 트롤러와 연관) (개인의 기술, 비주열과 같은 요소와 힘들어하는 점을 연관) 게임의 기술, 비주열의 발전이 적용도에 영향을 줄 것이다 (개입에 적용하기 힘들어하는 유저를 묵히 상황의 유저로 흡여지만 아이디어 생성에 도움이 될것 같다  개인적 개임 사용 이유 개인적 개임 사용 이유		
Q A A	13:21 (13:33)	이디어를 가지고 있었다. 그런데 이런식으로 처음 예상했던 방향과 너무 다르게 진행되니 이것이 끝에 가서 어떻게 될지 전에 그려지지 않는다. 교수님과 크리틱 시간에 나오는 아이디어 나 조인은 개인적으로 전쟁이 될지도 모르겠다. 교수님과 크리틱 시간에 나오는 아이디어 나 조인은 개인적으로 어떻게 생각하나 실다고 말함수 없지만. 흥전을 시작하기 전에는 하고 싶은것이 확실했는데. 이게 플전에는 적절하지 않는것 같다. 재수 내가 잘 모르고 생각하지 모두는 것 같다. 대수 내가 보고 말함수 없지만, 흥전을 시작하기 하는 생각도 든다. 전에 됐는 생각도 든다. 전에 있는 생각도 든다. 전에 했던 생각이면 제임을 즐기지만 어때한 이유로 새로운 게임을 하기 집단 가 당시하는 생각도 든다. 전에 했던 생각이면 제임을 즐기지만 어때한 이유로 새로운 게임을 하기 집단 하는 생각도 든다. 제일이 기술 비주일에 가장 정점에 서있는 경우가 많은데 이걸 따라가기 박찬 경우도 많은것 같다. 건트를 리에서 시작했지만, 유저를 조금 줍어서 아이디어를 생각해보는것은 어떻가 생각한다. 지음 존개일을 하기 시작한것은 막교에 모두 사람이 하고있는것을 봐서 그런것 같다. 지엄의 중은 지난시작으로 점점 좋아하게 되었다. 게임이 좋은 피난시인가 같다. 집에 와서 혹은 친구의 집에 들러가서 방과 수드리스 풀이로 많아 한가 같다. 지것을 유해 해서 한구도 만들고, 더욱 진해 있지 다는 생각을 함께 하고있는 같다. 지것을 통해 해서 한구도 만들고, 더욱 진해 지기도 한것 같다. 지것을 함께 되면서 네트워크 게임이 되면서 많은 변화가 생긴것 같다.	Input Process Process Output Process Output Input	텍스트(O-t10) 텍스트(O-t11) 덴스티(O-t11)	I-m13	작하기 힘들어함 (개입에 적용하기 힘든점을 컨 트롱리와 연간) (개입의 기윤, 비주열과 같은 묘소와 힘들어하는 점을 연관) 제임의 기술, 비주열의 발전이 생동도에 영향을 줄 것이다 (개입에 적용하기 점등이하는 유지를 독경 상황의 유저로 (개입에 적용하여 보다) 유지를 독경 상황의 유저로 (함의 유지를 독점 상황의 유저로 (함의 유지로 합의 유지로 (함의 유지로 (함의 유지로 (함의 유지로 (함의 본) 기) 대인적 계임 사용 이유		
Q A A	13:21 (13:33)	이디어를 가지고 있었다. 그런데 이런식으로 처음 예상했던 방향과 너무 다르게 진행되니 이것이 끝에 가서 어떻게 될지 전에 그러지지 않는다. 이땐식으로 전행이 될지도 모르겠다. 교수님과 크리틱 시간에 나오는 아이디어나 조건은 개인적으로 이렇게 생각이라는 싫다고 말함수 있지만, 중전을 시작하기 전에는 자신은 가는 생각이 확실했다. 에 플 전에는 그런 사람이 많는것 같다 제에 나가 잘 모르고 생각이지 모든 가고 있어서, 나문지는 아니지만 조금 내 자신과 연원하기 하는것 같다. 대화증 내가 무엇인가 놓지는것이 많은것 아니가 하는 생각도 돈다. 대화증 내가 무엇인가 놓지는것이 많은것 아니가 하는 생각도 돈다. 전화에 했던 생각이면, 게임을 즐기지만 어때한 이유로 새로운 게임을 하기 전에 적인적이 하는것 같다. 이러한 이 하는 것이 있다. 많은 기가 많은데 이것 같다. 이러한 이 하는 것이 있다. 이러한 이 하는 것이 있다. 많을 가지만 어때한 이유로 새로운 게임을 하기 집을 하기 있다. 게임이 가는 너무 있는데, 게임을 하기 입는데 가는 생각을 다는데 한다. 게임이 가는 생각을 다는데 한다. 건트롭던에서 시작했지만, 유저를 조금 중에서 사각이 하고있는것을 봐서 그런것 같다. 그것을 시작으로 점점 좋아하게 되었다. 게임이 좋은 미나라인가 같다. 집에 와서 무슨 건가의 없어 눌러가서 방과 수 드리 소문이로 많이 한건 없어 받다. 지역을 하는데 생각이 되었다. 게임을 하는데 생각된 다. 지역을 하게 되었다. 게임을 하게 되었다. 게임을 하는데 보다면 사람이 되었다. 게임이 되었다. 게임의 등에 하면서 전투도 만들고, 더욱 진해 있기도 안 있던 한데 되게 되었다. 제기도 안 같다. 지어도 안전 같다. 지어도 안전을 같다. 지기도 안전 같다. 지점이 하면서 네트워크 게임이 되면	Input Process Process Output Process Output Input Input	텍스트(O-t10) 텍스트(O-t11) 테스트(O-t11) 이미지(I-m13)	I-m13	작하기 힘들어함 (게임에 적용하기 힘든점을 컨 트롤러와 연관) (게임의 기술, 비주열과 같은 요소와 힘들어하는 점을 연관) 게임의 기술, 비주일의 발전이 적용도에 영향을 줄 것이다 (게임에 적용하기 힘들어하는 유저를 묵징 상황의 유저로 흡여지만 아이디어 생성에 도움이 될것 같다  개인적 게임 사용 이유 개인적 게임 사용 이유 개인적 게임 사용 이유		
Q A A	13:21 (13:33)	이디어를 가지고 있었다. 그런데 이런식으로 처음 예상했던 병형과 너무 다르게 진행되니 이것이 끝에 가서 어떻게 될지 전에 그러지지 않는다. 이땐식으로 전행이 될지도 모르겠다. 교수님과 크리텍 시간에 나오는 아이디어 나 조건은 게인적으로 이렇게 생각하나? 싫다고 말함수 없지만, 흥전을 시작하기 전에는 가고 싶은것이 확실했다. 이게 즐전에는 작은 보신기 확실했다. 에 그를 보는지 보는지 보는데 아이디어나 아이트를 보는데 보는데 보는데 이디어가 하는 생각도 든다. 대화중 내가 무엇인가 놓지는것이 많은것 아닌가 하는 생각도 든다. 전에 했던 생각이면, 게임을 하기지 않는데 있다. 함께 하는데 하는데 사람들이 하는데 있다. 함께 하는데 하는데 사람들이 하는데 있다. 함께 하는데 하는데 하는데 있다. 함께 하는데 하는데 하는데 있다. 라는데 자신의 다른에 가장 정점에 서있는 경우가 많은데 이라는데 가장 점점에 서있는 경우가 많은데 이걸 때문을 가지 있다. 게임이 가을 비주되면 가장 점점에 서있는 경우가 많은데 이라는데 가장 점점에 가장 함께 생각하다. 라는데 하는데 하는데 하는데 가장 점점에 되었는데 하는데 하는데 하는데 가장 점점에 가장 점점에 되었는데 하는데 하는데 하는데 가장 점점에 가장 점점에 되었다. 게임이 하는데 하는데 가장 점점에 되었다. 게임이 하는데 하는데 가장 전에 가장 작은데 그것을 사라는도 점점 좋아하게 되었다. 게임이 하는데 가장 다른데 있다. 게임을 하는데 있다면 함께 보다가서 바라 가수 드리스 불이로 많이 한거 같다. 지역을 하는데 있다면 가장 같다. 지역을 하는데 되었다면 가장 같다. 집에 와서 있는 건무를 점점 좋아하게 되었다. 게임을 하는데 함께도 가장 사람에 되었다. 게임을 하는데 되었다면 가장 같다. 집에 되어서 되었다. 게임을 하는데 되었다면 가장 같다. 집에 되어서 되었다. 게임을 하는데 되었다면 가장 싶다. 지기도 안것 같다. 자와요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요요	Input Process Process Output Process Output Input Input	텍스트(O-t10) 텍스트(O-t11) 테스트(O-t11) 이미지(I-m13)	I-m13	작하기 힘들어함 (게임에 적용하기 힘든점을 컨 트롤러와 연관) (게임의 기술, 비주열과 같은 요소와 힘들어하는 점을 연관) 게임의 기술, 비주일의 발전이 적용도에 영향을 줄 것이다 (게임에 적용하기 힘들어하는 유저를 묵징 상황의 유저로 흡여지만 아이디어 생성에 도움이 될것 같다  개인적 게임 사용 이유 개인적 게임 사용 이유 개인적 게임 사용 이유		

		2주차: 컨트롤러의 변화를 한번 보았다(역				ļ		
		사)						
		3주차: 레이싱게임을 하고 싶어서 선정하						
		고, 게임잉을 하고 있는 사진이나 비디오						
		를 찾아보았다. 4주차: 게임 플레이중 일어나는 세대차를						
		보았으며 콘솔게임 뿐만 아니라 컴퓨터온						
		라인 게임도 포함하였다.						
		5주차: 조금 변화를 시켜서, 운전경험과 레						
		이싱게임을 가지고 진행하였다.						
		조금 많이 어렵다, 왔다갔다 하는것이 너						
	I kwi	무 많이 보이고 이것때문에 많이 어렵다						
	글싸:	4월 18일 (파일: 브라이언 3-2) 특정 게임을 위한 악세서리나 컨트롤러가		1		i I		
Α	'00:00	다양 게임을 위한 국제시리다 신드들다가 있는것이 게임 경험에 도움을 주지만,	시퀀스 10			i I		
						콘솔 악세서리나 컨트롤러에		
		가격이 높고, 추가되는 것이 많아(보관, 청 소등)에 좋지 않아	Input	텍스트(I-t4)		보관, 청소등 추가적인 불편함		
		오등)에 동시 않아				이 있다		
		모두를 위한것은 아니다.	Process		O-t3, I-t4	(추가적 악세서리나 컨트롤러		
		예를 들어 드라이빙게임을 위해서 스티어				의 필요성 탐색)		
		링휠이 필요하고,						
		나의 개인적 경험으로 운전게임 같이 추가						
		악세서리가 필요한 게임에서 더 좋은 경험						
		을 위해서						
		이러한 악세서리가 필요한것이 가장큰 개	Output	텍스트(O-t12)		(좋은 경험을 위해 돈과, 불편		
		인적 문제인것 같다. 닌텐도위가 기존에 없던 컨트롤러를 만든	· ·			함을 격어야 하는게 문제다)		
		것 그리고	Input	이미지(I-m16)		닌텐도wii 컨트롤러		
		그 컨트롤러가 조금은 저렴한 가격에	Process		I-m16, O-t2	(가격이 적당한것 같다)		
		다양한 게임을 사실과 비슷하게 할수 있다	Process		O-t1	(하나의 컨트롤러로 다양한 좋		
		는것이 .	. 100033		U-ti	은 경험을 할 수 있는것 같다)		
		나의 시작점과 비슷한것 같다	Output	텍스트(O-t13)		목표하는바와 가장 비슷한것		
		그럼 닌텐도위 는 어떤 이유로 너가 생각				같다		
Q	'02:40	하는 컨셉과 비슷한것 같나?						
Α	'02:50	이제는 닌텐도위를 사는 사람이 거의 없는						
м	02:50	것 같지만,						
		닌텐도위는 처음이자 마지막으로 모션을	D		1 10 : 1=	(타 모션을 이용한 콘솔/컨트		
		이용한 게임잉에 성공한 사례라고 생각한 다.	Process		I-m16, I-m17	롤러와 비교하여 유일하게 성 공 사례임)		
		Wii 이후로 xbox, PS 등 모션을 이용한 게						
		임잉 콘솔을 많이 만들었지만 성공하지는	Input	이미지(I-m17)		닌텐도wii 와 비슷한 모션을		
		D #1710 7 #171#161				이용한 컨트롤러		
		못한것으로 생각한다.						
		처음에는 다른것도 재미있다고 생각하는				(타 모션을 이용한 콘솔/컨트		
		처음에는 다른것도 재미있다고 생각하는 사람이 많았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지	Process		I-m16, I-m17	롤러는 상업적으로 실패한것		
		처음에는 다른것도 재미있다고 생각하는 사람이 많았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지 는 못했다.	Process		I-m16, I-m17			
		처음에는 다른것도 재미있다고 생각하는 사람이 많았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지 는 못했다. 오락실에서의 경험을 집에서 하는것 같은	Process		I-m16, I-m17	롤러는 상업적으로 실패한것		
	'07:45	처음에는 다른것도 재미있다고 생각하는 사람이 많았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지 는 못했다.	Process		I-m16, I-m17	롤러는 상업적으로 실패한것		
	'07:45	처음에는 다른것도 재미있다고 생각하는 사람이 않았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지 는 못했다. 오락실에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻을수 있지 않을까 생각했다. 그	Process		I-m16, I-m17	롤러는 상업적으로 실패한것		
	'07:45	처음에는 다른것도 재미있다고 생각하는 사람이 않았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지 는 못했다. 오락실에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻을수 있지 않을까 생각했다. 그	Process		I-m16, I-m17	롤러는 상업적으로 실패한것		
	'07:45	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 많았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지 는 못됐다. 오락실에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻을수 있지 않을까 생각했다, 그 런 느낌은 게임망을 집에서도 하고 싶었 다.	Process		I-m16, I-m17	롤러는 상업적으로 실패한것		
QorA		처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 않았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 도락실에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻을수 있지 않을까 생각했다. 그런 느낌은 게임일을 점에서도 하고 싶었다. 다.		정보 형태		물리는 상업적으로 실패한것 같다)	디자인 목적	리서치 계획
Q or A	'07:45	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 많았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지 는 못됐다. 오락실에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻을수 있지 않을까 생각했다, 그 런 느낌은 게임망을 집에서도 하고 싶었 다.	행동 구분	정보 형태	I-m16, I-m17 연결된 정보	롤러는 상업적으로 실패한것	디자인 목적	리서치 계획
Q or A		처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 많았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지 는 못했다. 모락실에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻음수 있지 않을까 생각했다. 그 런 느낌은 게임임을 집에서도 하고 싶었 다. 날짜: 4월 21일 < W5> 내용 개인 적으로 자동차를 좋아한다.		정보 형태 이미지(I-m18)		용러는 상업적으로 실패한것 같다) 내용 분석 자동차에 대한 관심	디자인 목적	리서치 계획
	시간	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 않았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 모든 생각 이 생각을 받지는 것 같은 경험을 얻을 수 있지 않을까 경각했다. 그런 느낌은 게임명을 집에서도 하고 싶었다. 보유: 4월 21일 < WS> 내용 계인 적으로 자동차를 좋아한다. 자동차 관련 용품을 하면 재미는 있을것	행동 구분 <mark>서퀀스 11</mark> Input		연결된 정보	물러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석  자동자에 대한 관심  (자동자와 프런있는 약세서리	디자인 목적	리서치 계획
	시간	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 않았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 모락실에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻은 있지 않을까 생각했다. 그런 느낌은 게임일을 점에서도 하고 싶었다.  날짜: 4월 21일 < WS>  내용 개인 적으로 자동차를 좋아한다. 자동차 관련 용용을 하면 재미는 있을것 같지만.	행동 구분 <mark>시퀀스 11</mark> Input Process	이미지(I-m18)		용러는 상업적으로 실패한것 같다) 내용 분석 사동자에 대한 관심 (자동자와 관련있는 약세서리 탐색)	디자인 목적	리서지 계획
	시간	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 않았지만 Wit 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 오락실에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻을수 있지 않을까 경각했다. 그런 느낌은 게임명을 집에서도 하고 싶었다.  날짜: 4월 21일 < WS> 내용 게인 적으로 자동차를 좋아한다. 자동차 관련 용용을 하면 제미는 있을것 같지만. 연관지은 상품을 갖기 어렵다	행동 구분 <mark>서퀀스 11</mark> Input		연결된 정보 I-m18	용러는 상업적으로 실패한것 같다) 내용 분석 사동자에 대한 관심 ((자동자와 관련있는 약세서리 단색) 인관 실패		리서지 계획
	시간	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 않았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 모락실에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻은 있지 않을까 생각했다. 그런 느낌은 게임일을 점에서도 하고 싶었다.  날짜: 4월 21일 < WS>  내용 개인 적으로 자동차를 좋아한다. 자동차 관련 용용을 하면 재미는 있을것 같지만.	행동 구분 <mark>시퀀스 11</mark> Input Process	이미지(I-m18)	연결된 정보 I-m18 컨트롤러와 관련	용러는 상업적으로 실패한것 같다) 내용 분석 사동자에 대한 관심 (자동자와 관련있는 약세서리 탐색)	디자인 목적 무적 / 콘솔 혹은 게임용 컨트 물러 계속 하고 싶어함	리서치 계획
	시간	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 않았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 오락일에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻을  있지 않을까 생각했다. 그런 느낌은 게임일을 집에서도 하고 싶었다. 내용 보자-4월 21일 <w5> 내용 기선 적으로 자동자를 좋아한다. 자동자 관련 용품을 하면 재미는 있을것 같지만. 연관지은 상품을 갖기 어렵다.</w5>	행동 구분 시원스 11 Input Process Output Process	이미지(I-m18) null	연결된 정보 I-m18	물러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석  자동자에 대한 관심 ((자동자와 관련있는 억세서리 담색) (관관 실패 (중전으로서 촉합성 판단) 컨트롤러 디자인이 즐전으로	목적 / 콘슐 혹은 게임용 컨트	리서치 계획
	시간	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 않았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 모락실에서의 정점을 집에서 하는것 같은 경점을 얻은 있지 않을까 생각했다. 그런 느낌은 게임일을 집에서도 하고 싶었다.  날짜: 4월 건일 < W5>  내용 개인 적으로 자동차를 좋아한다. 자동차 권편 용용을 어떤 제미는 있을것 같지만, 연관지은 상품을 갖기 어렵다 아직도 우나비설한 관술계임 건트롤러를 하고 싶지만, 플전으로 적합하지 않다는 인상을 너무 많이 받는다.	행동 구분 <mark>시퀀스 11</mark> Input Process Output	이미지(I-m18)	연결된 정보 I-m18 컨트롤러와 관련	용러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석  자동자에 대한 관심 (지동자와 관련있는 약세서리 당시 언관 실패 (옵션으로서 촉합성 판단)	목적 / 콘슐 혹은 게임용 컨트	리서지 계획
	시간	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 않았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 오락실에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻을수 있지 않을까 경각했다. 그런 느낌은 게임의을 집에서도 하고 싶었다.  날짜: 4월 21일 < WS>  내용  개인 적으로 자동차를 좋아한다. 자동차 관련 용품을 하면 재미는 있을것 같지만. 이작도 유니버성한 관술계임 컨트롤러를 하고 싶지만. 플런으로 적합하지 많다는 입상을 너무 많이 받는다. 조건은 시작하는 과정에서 하고싶은것을 줄	행동 구분 시원스 11 Input Process Output Process	이미지(I-m18) null	연결된 정보 I-m18 컨트롤러와 관련	물러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석  자동자에 대한 관심 ((자동자와 관련있는 역세서리 담색) (관관 실패 (중전으로서 촉합성 판단) 컨트롤러 디자인이 즐전으로	목적 / 콘슐 혹은 게임용 컨트	리서치 계획
A	시간 '00:04	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 않았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 도락실에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻을수 있지 않을까 생각했다. 그런 느낌은 게임일을 집에서도 하고 싶었다. 본짜: 4월 21일 < WS> 내용 기업 전 등 전 등 전 등 전 등 전 등 전 등 전 등 전 등 전 등 전	행동 구분 시원스 11 Input Process Output Process	이미지(I-m18) null	연결된 정보 I-m18 컨트롤러와 관련	물러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석  자동자에 대한 관심 ((자동자와 관련있는 역세서리 담색) (관관 실패 (중전으로서 촉합성 판단) 컨트롤러 디자인이 즐전으로	목적 / 콘슐 혹은 게임용 컨트	리서지 계획
A	시간 '00:04	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 않았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 오락실에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻을수 있지 않을까 경각했다. 그런 느낌은 게임의을 집에서도 하고 싶었다.  날짜: 4월 21일 < WS>  내용  개인 적으로 자동차를 좋아한다. 자동차 관련 용품을 하면 재미는 있을것 같지만. 이작도 유니버성한 관술계임 컨트롤러를 하고 싶지만. 플런으로 적합하지 많다는 입상을 너무 많이 받는다. 조건은 시작하는 과정에서 하고싶은것을 줄	행동 구분 시원스 11 Input Process Output Process	이미지(I-m18) null	연결된 정보 I-m18 컨트롤러와 관련	물러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석  자동자에 대한 관심 ((자동자와 관련있는 역세서리 담색) (관관 실패 (중전으로서 촉합성 판단) 컨트롤러 디자인이 즐전으로	목적 / 콘슐 혹은 게임용 컨트	리서지 계획
A	시간 '00:04	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 않았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 오락실에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻을수 있지 않을까 경각했다. 그런 느낌은 게임의을 집에서도 하고 싶었다.  날짜: 4월 21일 < WS>  내용 제인 적으로 자동차를 좋아한다. 자동차 관련 용품을 하면 재미는 있을것 같지만. 여권도 상품을 갖기 이렵다. 아직도 유니버설한 콘술게임 컨트롤러를 하고 싶지만. 플런으로 직업하지 않다는 인상을 너무 많이 받는다. 물전을 시작하는 과정에서 하고싶은것을 너무 확실하게 함께 놓은것이. 전형 과정에서 전형이 되지 않아서 점점	행동 구분 시원스 11 Input Process Output Process	이미지(I-m18) null	연결된 정보 I-m18 컨트롤러와 관련	물러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석  자동자에 대한 관심 ((자동자와 관련있는 역세서리 담색) (관관 실패 (중전으로서 촉합성 판단) 컨트롤러 디자인이 즐전으로	목적 / 콘슐 혹은 게임용 컨트	리서치 계획
A	시간 '00:04	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 많았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 오락일에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻을수 있지 않을까 생각했다. 그런 느낌은 게임인을 집에서도 하고 싶었다.  날짜-4월 21일 <ws> 내용 개인 적으로 자동자를 좋아한다. 자동자 관련 용품을 하면 재미는 있을것 같지만. 연관지은 상품을 찾기 어렵다. 아직도 유나네셀한 근슬게임 컨트롤러를 하고 싶지만, 출천으로 적합하고 없다는 입상을 너무 많이 받는다. 훈전을 시작하는 과정에서 하고싶은것을 너무 확실하게 정책 놓은것이. 전쟁 과정에서 전쟁이 되어 많아서 점점 어려움에 빠지는것 같다. 그 주제만 생각 입니지 않는것 같다. 그주제만 생각 이나서 다른것들이 잘 보이지 않는것 같</ws>	행동 구분 시원스 11 Input Process Output Process	이미지(I-m18) null	연결된 정보 I-m18 컨트롤러와 관련	물러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석  자동자에 대한 관심 ((자동자와 관련있는 역세서리 담색) (관관 실패 (중전으로서 촉합성 판단) 컨트롤러 디자인이 즐전으로	목적 / 콘슐 혹은 게임용 컨트	리서지 계획
A	시간 '00:04	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 않았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지는 못했다.  로락실에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻을 수 있지 않을까 생각했다. 그런 느낌은 게임임을 집에서도 하고 싶었다.  날짜 4월 21일 <ws> 내용 기인 적으로 자동차를 좋아한다. 자동차 관련 용품을 하면 제미는 있을것 같지만, 연관지은 상품을 찾기 어렵다 아의로 사내병한 콘솔게임 컨트롤러를 하고 싶지만, 플런으로 적합하지 않다는 인상을 너무 많이 받는다. 물전을 시작하는 과정에서 하고싶은것을 너무 확실하게 경해 놓은것이. 전쟁 과정에서 전쟁이 되지 않아서 점점 어려움에 빠지는것 같다. 고 주제만 생극 이 나서 다른것들이 잘 보이지 않는것 같다. 문들것 같다. 리셔지에서도 그러한 느낌을 되었다. 건물을 가지 하는지 같다.</ws>	행동 구분 시원스 11 Input Process Output Process	이미지(I-m18) null	연결된 정보 I-m18 컨트롤러와 관련	물러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석  자동자에 대한 관심 ((자동자와 관련있는 역세서리 담색) (관관 실패 (중전으로서 촉합성 판단) 컨트롤러 디자인이 즐전으로	목적 / 콘슐 혹은 게임용 컨트	리서지 계획
A	시간 '00:04	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 많았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 오락실에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻으는 있지 않을까 경각했다. 그런 느낌은 게임의을 집에서도 하고 싶었다.  날짜: 4월 21일 < WS> 내용 내용 대원 전으로 자동자를 좋아한다. 자동자 관련 용물을 하면 재미는 있을것 같지만. 연관지은 상품을 찾기 이렵다 아직도 유니버성한 콘솔게임 컨트롤러를 하고 싶지만, 플런으로 적합하지 않다는 입상을 너무 많이 받는다. 물건을 시작하는 과정에서 하고싶은것을 너무 확실하게 정책 높은것이. 전쟁 과정에서 원리의 되지 않아서 점점 어려움에 빠지는것 같다. 그 주제만 생각 다니는 나서 다른것들이 잘 보이지 않는것 같다. 다음물것 같다. 리시지에서도 그러한 느낌을 받나?	행동 구분 시원스 11 Input Process Output Process	이미지(I-m18) null	연결된 정보 I-m18 컨트롤러와 관련	물러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석  자동자에 대한 관심 ((자동자와 관련있는 역세서리 담색) (관관 실패 (중전으로서 촉합성 판단) 컨트롤러 디자인이 즐전으로	목적 / 콘슐 혹은 게임용 컨트	리서치 계획
A	시간 '00:04	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 않았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 오락일에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻은 있지 않을까 생각했다. 그런 느낌은 게임임을 집에서도 하고 싶었다.  날짜-4월 기일 <ws> 내용 기인 적으로 자동자를 좋아한다. 자동차 관련 용품을 하면 제미는 있을것 같지만, 연권지은 상품을 갖기 이렵다 아직도 유니비설한 관술에 전 제민 등의 경험하고 싫다는 원산을 너무 많이 받는다. 물론전을 시작하는 과정에서 하고싶은것을 너무 확실하게 경해 놓은것이. 전쟁 과정에서 전쟁이 되지 않아서 점점 어려움에 빠지는지 같다. 그 주제만 생각 입니다. 원들것 같다. 그 주제만 생각 이 나서 다른것들이 잘 보이지 않는것 같다. 단응물것 같다. 그주제만 생각이 나서 다른것들이 잘 보이지 않는것 같다. 임들것 같다. 리주제인 생각 없는것 같다. 이 나는 있을 것 같다. 그주제만 생각이나면 되었는데 되었는데 되었는데 되었는데 되었는데 되었는데 되었는데 되었는데</ws>	행동 구분 시원스 11 Input Process Output Process	이미지(I-m18) null	연결된 정보 I-m18 컨트롤러와 관련	물러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석  자동자에 대한 관심 ((자동자와 관련있는 역세서리 담색) (관관 실패 (중전으로서 촉합성 판단) 컨트롤러 디자인이 즐전으로	목적 / 콘슐 혹은 게임용 컨트	리서지 계획
A	시간 '00:04	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 많았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 모속에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻은 있지 않을까 경각했다. 그런 느낌은 게임의을 집에서도 하고 싶었다.  날짜: 4월 21일 < WS>  내용 제인 적으로 자동차를 좋아한다. 자동차 관련 용용을 하면 재미는 있을것 같지만. 연관지은 상품을 갖기 이렵다 아직도 유니비생한 콘술게임 컨트롤러를 하고 실지만. 홈런으로 직접하지 않다는 안상을 너무 많이 받는다. 물전을 시작하는 과정에서 하고싶은것을 너무 확실하게 함히 놓은것이. 전형 과정에서 전형이 되지 않아서 점점 이러용에 빠지는것 같다. 그 주제만 생각 같다. 다음 것 같다. 다음 점등 것 같다. 라를 가는 이라는 가를 하면 나서 다른것들이 잘 보이지 않는것 같다. 명들것 같다. 라시지에서도 그러한 느낌을 받다? 이야기를 하면서 리서지를 한다고, 조사는 많이 됐어. 지수나 이라지가 아니라는	행동 구분 시원스 11 Input Process Output Process	이미지(I-m18) null	연결된 정보 I-m18 컨트롤러와 관련	물러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석  자동자에 대한 관심 ((자동자와 관련있는 역세서리 담색) (관관 실패 (중전으로서 촉합성 판단) 컨트롤러 디자인이 즐전으로	목적 / 콘슐 혹은 게임용 컨트	리서지 계획
A	이 시간 100.04 102.21 102.56	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 않았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 오락일에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻은 있지 않을까 생각했다. 그런 느낌은 게임임을 집에서도 하고 싶었다.  날짜-4월 기일 <ws> 내용 기인 적으로 자동자를 좋아한다. 자동차 관련 용품을 하면 제미는 있을것 같지만, 연권지은 상품을 갖기 이렵다 아직도 유니비설한 관술에 전 제민 등의 경험하고 싫다는 원산을 너무 많이 받는다. 물론전을 시작하는 과정에서 하고싶은것을 너무 확실하게 경해 놓은것이. 전쟁 과정에서 전쟁이 되지 않아서 점점 어려움에 빠지는지 같다. 그 주제만 생각 입니다. 원들것 같다. 그 주제만 생각 이 나서 다른것들이 잘 보이지 않는것 같다. 단응물것 같다. 그주제만 생각이 나서 다른것들이 잘 보이지 않는것 같다. 임들것 같다. 리주제인 생각 없는것 같다. 이 나는 있을 것 같다. 그주제만 생각이나면 되었는데 되었는데 되었는데 되었는데 되었는데 되었는데 되었는데 되었는데</ws>	행동 구분 시원스 11 Input Process Output Process	이미지(I-m18) null	연결된 정보 I-m18 컨트롤러와 관련	물러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석  자동자에 대한 관심 ((자동자와 관련있는 역세서리 담색) (관관 실패 (중전으로서 촉합성 판단) 컨트롤러 디자인이 즐전으로	목적 / 콘슐 혹은 게임용 컨트	리서치 계획
A	이 시간 100.04 102.21 102.56	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 않았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 오락일에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻을 수 있지 않을까 생각했다. 그런 느낌은 게임양을 집에서도 하고 싶었다. 내용 내용 보다 보다 한 문학을 하면 재미는 있을것 같지만. 연구자은 상품을 하면 재미는 있을것 같지만. 연구자은 상품을 하면 재미는 있을것 같지만. 플전을 목하는 사람이 없다는 인상을 너무 많이 받는다. 물건이 나서 다른것들이 잘 보이지 않는것 같다. 그 주제만 생각 이나서 다른것들이 잘 보이지 않는것 같다. 그 주제만 생각이 나서 다른것들이 잘 보이지 않는것 같다. 무해만 생각이 나서 다른것들이 잘 보이지 않는것 같다. 무해만 생각이 나서 다른것들이 잘 보이지 않는것 같다. 무해만 생각이나게 되었다면 해보다고 사는 많이 했지만, 조사반이 리서지가 아니라일 이었지만, 조사반이 리서지가 아니라일 생각이는 다. 구하는 자라면서 리서지가 아니라일 하면서 되어 되어지가 아니라일 하면서 되어 되어지가 아니라일 하면서 리어되게 되어되지 않아 있다. 조사는 많이 했지만, 조사반이 리서지가 아니라면 있어 되어 되어 되어 되어 되어 되어 되어 되어 되어 되어 되어 되어 되어	행동 구분 시원스 11 Input Process Output Process	이미지(I-m18) null	연결된 정보 I-m18 컨트롤러와 관련	물러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석  자동자에 대한 관심 ((자동자와 관련있는 역세서리 담색) (관관 실패 (중전으로서 촉합성 판단) 컨트롤러 디자인이 즐전으로	목적 / 콘슐 혹은 게임용 컨트	리서치 계획
A	이 시간 100.04 102.21 102.56	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 많았지만 Wit 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 오락실어서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻을수 있지 않을까 경각했다. 그런 느낌은 게임명을 집에서도 하고 싶었다.  날짜: 4월 21일 < WS>  내용 게인 적으로 자동차를 좋아한다. 자동차 관련 용용을 하면 제미는 있을것 같지만, 연관지은 상품을 찾기 어렵다 아직도 유니비설한 관술계임 컨트롤러를 하고 싶지만, 흔전으로 적합하지 않다는 인상을 너무 많이 받는다. 문전을 시작하는 과정에서 하고싶은것을 너무 확실하게 형해 놓은것이. 전형 과정에서 변원이 되었다면 상목 전에 너서 다른건들이 잘 보이지 않는것 같다. 이 다시 다른건들이 잘 보이지 않는것 같다. 이 하를 하면서 리서지를 한다고, 조사는 많이 했지만, 조사만이 리서지가 아니라는 생각이 있지만, 조사만이 리서지가 아니라는 생각이 됐다.	평등구분 시원스 11 Input Process Output Process	이미지(I-m18) null	연결된 정보 I-m18 컨트롤러와 관련	물러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석  자동자에 대한 관심 ((자동자와 관련있는 역세서리 담색) (관관 실패 (중전으로서 촉합성 판단) 컨트롤러 디자인이 즐전으로	목적 / 콘슐 혹은 게임용 컨트	리서지 계획
A	이 시간 100.04 102.21 102.56	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 많았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지는 모했다. 모락실에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻으는 있지 않을까 생각했다. 그런 느낌은 게임의을 집에서도 하고 싶었다.  날짜, 4월 21일 <ws> 내용 개인 적으로 자동자를 좋아한다. 자동자 관련 용공을 하면 재미는 있을것 같지만. 연관지은 상용을 찾기 이렵다 아직도 유니버설한 콘솔케임 컨트롤러를 하고 싶지만, 콜산으로 여덟하고 싶으면 존점하고 있다. 일을 다는 입상을 너무 많이 받는다. 폴건의 시작하는 과정에서 하고실은것을 너무 확실하게 정벽 높은것이. 전형 과정에서 전원이 되지 않아서 점점 이러용에 빠지는것 같다. 그 주제만 생각이 나서 다른것들이 잘 보이지 않는것 같다. 원들것 같다, 리서지에서도 그러한 느낌을 만나? 이야기를 하면서 리셔지를 한다고, 조사는 없어 있다. 로자가의 보신은 조사고 조사한것을 정리한것이다. 고 정보를 가지고 보신을 하다는 없었다. 그리고 나의 인롯이 하나도 없던것 같다.</ws>	행동 구분 시원스 11 Input Process Output Process	이미지(I-m18) null	연결된 정보 I-m18 컨트롤러와 관련	물러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석  자동자에 대한 관심 ((자동자와 관련있는 역세서리 담색) (관관 실패 (중전으로서 촉합성 판단) 컨트롤러 디자인이 즐전으로	목적 / 콘슐 혹은 게임용 컨트	리서치 계획
A	(02.21) (02.21) (02.36) (04.36)	처음에는 다른것도 재미있다고 생각하는 사람이 많았지만 Wit 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 모락실어지의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻을수 있지 않을까 생각했다. 그런 느낌은 게임명을 집에서도 하고 싶었다.  - 발표 4월 21일 < WS> 대용 제인 적으로 자동차를 좋아한다. 자동차 관련 용송을 하면 재미는 있을것 같지만. 전문자는 전문자를 중하한다. 자동차 관련 용송을 하면 재미는 있을것 같지만. 전문자은 상용을 찾기 어렵다 아직도 유니비설한 관술계임 컨트롤리를 하고 싶지만. 플런으로 적합하지 않다는 인상을 너무 많이 받는다. 물전을 시작하는 과정에서 하고싶은것을 너무 확실하게 정해 놓은것이. 전통 과정에서 전쟁이 되지 않아서 점점 이려움에 빠지는것 같다. 그 주재만 생각 이나서 다른것을 할 보이지 않아건 점점 인데되지 다다. 지금까지 내가 한것은 조나. 모이 했지만. 조사면이 리서지가 아니라는 영기에 든다. 지금까지 내가 한것은 조나 그 조사한 물이 했다면. 조사면 되지 않아서 많았다. 그 정보를 가지고 분석을 하지는 않았다. 그리고 나의 인당이 하나도 없던것 같다.	행동 구분 시원스 11 Input Process Output Output	이미지(I-m18) null 때스트(O-t14)	연결된 정보 I-m18 컨트롤러와 관련	용러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석 자동자에 대한 관심 (자동자와 관련있는 약세서리 당선 실패 (중전으로서 촉합성 판단) 컨트롤러 디자인이 졸전으로 적합하지 않다	목적 / 콘솔 혹은 게임용 컨트 클러 계속 하고 싶어함	리서치 계획
A	이 시간 100.04 102.21 102.56	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 않았지만 Wife 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 오락실에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻을 수 있지 않을까 생각했다. 그런 느낌은 게임의을 집에서도 하고 싶었다.  날짜: 4월 21일 < WS>  내용  게인 적으로 자동자를 좋아한다. 자동자 관련 용품을 하면 재미는 있을것 같지만. 연관지은 상품을 찾기 이렵다 아직도 유니버설한 콘술제임 컨트롤러를 하고 싶지만. 플런으로 적합하지 많다는 입상을 너무 많이 받는다. 물건을 시작하는 과정에서 하고싶은것을 너무 확실하게 함히 높은것이. 전형 과정에서 전형 등은것이. 전형 과정에서 전형이 되었 양사 전형 이 나서 다른것들이 잘 보이지 않는것 같다. 리시지에서도 그러한 느낌을 갖는다. 이 등이 하는다. 지금까지 내가 한것은 조사고 조사한것을 취임한 기다는다. 지금까지 내가 한것은 조사고 조사한 것을 하지는 없었다. 그리고 나의 안못이 하나도 없던것 같다. 그 정보를 가지고 본식을 하지는 없었다. 그리고나의 안못이 하나도 없던것 같다. 이번주 진행 상황은, 2016년인가 즐겁 다른 집 작품 중하나가, 컴퓨터에서 30 도텔링을 할	평등구분 시원스 11 Input Process Output Process	이미지(I-m18) null	연결된 정보 I-m18 컨트롤러와 관련	용러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석  자동자에 대한 관심 (서동자와 관련있는 악세서리 당해) 연관실패 (플전으로서 족합성 판단) 컨트롤러 대자인이 즐전으로 적합하지 않다	목적 / 콘솔 혹은 게임용 컨트 클러 계속 하고 싶어함	리서치 계획
A	(02.21) (02.21) (02.36) (04.36)	처음에는 다른것도 재미있다고 생각하는 사람이 많았지만 Wit 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 모락실어지의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻을수 있지 않을까 생각했다. 그런 느낌은 게임명을 집에서도 하고 싶었다.  - 발표 4월 21일 < WS> 대용 제인 적으로 자동차를 좋아한다. 자동차 관련 용송을 하면 재미는 있을것 같지만. 전문자는 전문자를 중하한다. 자동차 관련 용송을 하면 재미는 있을것 같지만. 전문자은 상용을 찾기 어렵다 아직도 유니비설한 관술계임 컨트롤리를 하고 싶지만. 플런으로 적합하지 않다는 인상을 너무 많이 받는다. 물전을 시작하는 과정에서 하고싶은것을 너무 확실하게 정해 놓은것이. 전통 과정에서 전쟁이 되지 않아서 점점 이려움에 빠지는것 같다. 그 주재만 생각 이나서 다른것을 할 보이지 않아건 점점 인데되지 다다. 지금까지 내가 한것은 조나. 모이 했지만. 조사면이 리서지가 아니라는 영기에 든다. 지금까지 내가 한것은 조나 그 조사한 물이 했다면. 조사면 되지 않아서 많았다. 그 정보를 가지고 분석을 하지는 않았다. 그리고 나의 인당이 하나도 없던것 같다.	행동 구분 시원스 11 Input Process Output Output	이미지(I-m18) null 때스트(O-t14)	연결된 정보 I-m18 컨트롤러와 관련	용러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석 자동자에 대한 관심 (자동자와 관련있는 약세서리 당선 실패 (중전으로서 촉합성 판단) 컨트롤러 디자인이 졸전으로 적합하지 않다	목적 / 콘솔 혹은 게임용 컨트 클러 계속 하고 싶어함	리서치 계획
A A Q	(02.21) (02.21) (02.36) (04.36)	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 않았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지는 및했다. 오락일에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻을수 있지 않을까 생각했다. 그런 느낌은 게임양을 집에서도 하고 싶었다.  날짜-4월 21일 <w5> 내용 세인 적으로 자동자를 좋아한다. 자동자 관련 용동을 하면 재미는 있을것 같지만. 연관지은 상품을 하면 재미는 있을것 같지만. 연관지은 상품을 하면 재미는 있을것 같지만. 연관지은 상품을 하면 재미는 있을것 같지만. 연관지는 상품을 하면 재미는 있을것 같지만. 환전을 지역하는 과정에서 하고싶은것을 너무 확실하게 점해 놓은것이, 전쟁 과정에서 단원이 되지 않아서 점점 이다음에 빠지는것 같다. 그 주제만 생각 이다. 원등과 장에서 단원이 되지 않아서 점점 이다음에 빠지는것 같다. 그 주제만 생각이 나서 다른것들이 잘 보이지 않는것 같다. 인하기를 하면서 리서지가 아니는 없이 됐지만. 조사단이 리서지가 아니는 있는 것 같다. 그 정보를 가고 교 분석을 하지는 않았다. 그리고 나의 인듯이 하나도 없던 것 같다. 이번주 진행 상황은, 2016년인가 졸업 잘 점증 하나가, 컴퓨터에도 용신 를로분를</w5>	평등 구분 시원스 11 Input Process Output Process Output	이미지(I-m18) null 때스트(O-t14)	연결된 정보  I-m18  컨트롤리와 관련 된 모든 정보	용러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석  자동자에 대한 관심 (서동자와 관련있는 악세서리 당해) 연관실패 (플전으로서 족합성 판단) 컨트롤러 대자인이 즐전으로 적합하지 않다	목적 / 콘솔 쪽은 게임용 컨트 클러 계속 하고 싶어함	리서치 계획
A A Q	(02.21) (02.21) (02.36) (04.36)	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 많았지만 Wit 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 오락실어서의 형림을 집에서 하는것 같은 경험을 얻을수 있지 않을까 생각했다. 그런 느낌은 게임명을 집에서도 하고 싶었다.  날짜 4월 21일 < WS> 내용 개인 적으로 자동차를 좋아한다. 자동차 관련 용용을 하면 제미는 있을것 같지만. 연관지은 상용을 찾기 어렵다 아직도 유니비설한 콘솔게임 컨트롤러를 하고 싶지만. 플런으로 적합하지 않다는 인상을 너무 많이 받는다. 물전을 시작하는 과정에서 하고싶은것을 너무 확실하게 형해 놓은것이. 전형 과정에서 전원이 되지 않아서 점점 이려움에 빠지는것 같다. 그 주제만 생각 이나서 다른것들이 잘 보이지 않는것 같다. 그정보를 가지고 분석을 하지는 않았다. 그정보를 가지고 분석을 하지는 않았다. 그리스 나의 인당한 하나도 없면것 같다. 이번주 진행 상황은, 2016년인가 졸업 작품 하나가, 컴퓨터에서 3 모델링을 할 때 및 때 보다가 분석을 하나는 있다. 이번주 진행 상황은, 2016년인가 졸업 작품 하나가, 컴퓨터에서 3 모델링을 할 때 및 때 보다가 함된 점점 당한다. 이번주 진행 상황은, 2016년인가 졸업 작품 하나가, 컴퓨터에서 3 모델링을 할 때 및 때 파스펙티브에 도움이 되는 답문을로 받는데 있다. 있는데 모든데 모든데 없어나는 데 어느 있는데 모든데 모든데 되어 있다. 되는데 되어 있는데 말로 따라 되었다. 기관되는데 마우스가 아니는 기관에 많다 없어나는데 에 가입에 되었다. 되어나는데 뭐 때 되어나는데 있는데 있다. 되었다. 얼룩을 함 때 파스펙티브에 도움이 되는 답문을로 때 되었다. 기관되는데 마우스가 아니는 기 때 게임에도 답에다 당이나는데 집을 제작한때로 들면 없어 사용하는데	행동 구분 시원스 11 Input Process Output Output	이미지(I-m18) null 때스트(O-t14)	연결된 정보 I-m18 컨트롤러와 관련	용러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석  자동자에 대한 관심 ((자동자와 관련있는 약세서리 함색) 연관 실패 (종전으로서 촉합성 판단) 컨트롤러 디자인이 졸전으로 적합하지 않다  관술 게임을 위한것이 아닌 타 컨트롤러 예시2  ((사례 디자인의 기능을 게임의	목적 / 군술 혹은 게임용 컨트 물러 계속 하고 싶어함	리서치 계획
A	(02.21) (02.21) (02.36) (04.36)	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 많았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 오락실에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻은 있지 않을까 생각했다. 그런 느낌은 게임의을 집에서도 하고 싶었다.  날짜: 4월 21일 < WS> 내용 개인 적으로 자동자를 좋아한다. 자동자관련 용도한 현재 제미는 있을것 같지만. 생물을 하면 재미는 있을것 같지만. 생물을 하면 재미는 있을것 같지만. 생물을 하면 재미는 있을것 같지만. 생물을 하면 재미는 있을것 같지만. 생물을 하면 재미는 있을것 같지만. 생물을 하면 재미는 있을것 같지만. 생물을 하면 재미는 있을것 같지만. 생물을 하고 싶지만, 플런으로 취임 컨트롤러를 하고 싶지만, 플런으로 취임 컨트롤러를 하고 싶지만, 플런으로 되었다. 그 주재만 생각이 나서 다른것들이 잘 보이지 않는것 같다. 원들것 같다. 리서지에서도 그러한 느낌을 반나? 이야기를 하면서 리서지를 한다고, 조사는 없어 했지만, 조사인의 리서지가 아니라는 생각이 있다. 지금까지 내가 한것은 조사고 조사안길을 정한되었다. 그 건보를 가지고 분석을 하지는 않았다. 그러고 나의 안못이 하나도 없던것 같다. 이번주 진행 상품을 다는데 있는데 되는 전통인한 등 1분이로 되는 전통인 함께 되는 집단을 함께 되는 만들어 없어 있다. 의료 기를 만들어 있다. 그리고 나의 안못이 하나도 없던것 같다. 이번주 진행 상품을 다는데 당심인가 즐겁다. 이번주 진행 상품을 다는데 있는데 되는 컨트롤러를 만들었다. 이로 등록 하는데 있을 함께 되는 런트롤러를 만들어 있지 않	평등 구분 시원스 11 Input Process Output Process Output Process Output Process	이미지(I-m18) null 데스트(O-t14)	연결된 정보  I-m18  컨트롤리와 관련 된 모든 정보	용러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석  자동자에 대한 관심 (사동자의 대한 관심 (사동자의 관련있는 억세서리 현관 실패 (관리 설패 연구)  콘트롤러 대자인이 즐전으로 적합하지 않다  관측 게임을 위한것이 아닌 타 건트롤러 예시2 (사례 디자인의 기능을 게임의 모소와 연관) 게임내 덤을 위한 억세서리 컨	목적 / 군술 혹은 게임용 컨트 물러 계속 하고 싶어함	리서치 계획
A	(02.21) (02.21) (02.36) (04.36)	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 많았지만 Wit 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 오락실어서의 형림을 집에서 하는것 같은 경험을 얻을수 있지 않을까 생각했다. 그런 느낌은 게임명을 집에서도 하고 싶었다.  날짜 4월 21일 < WS> 내용 개인 적으로 자동차를 좋아한다. 자동차 관련 용용을 하면 제미는 있을것 같지만. 연관지은 상용을 찾기 어렵다 아직도 유니비설한 콘솔게임 컨트롤러를 하고 싶지만. 플런으로 적합하지 않다는 인상을 너무 많이 받는다. 물전을 시작하는 과정에서 하고싶은것을 너무 확실하게 형해 놓은것이. 전형 과정에서 전원이 되지 않아서 점점 이려움에 빠지는것 같다. 그 주제만 생각 이나서 다른것들이 잘 보이지 않는것 같다. 그정보를 가지고 분석을 하지는 않았다. 그정보를 가지고 분석을 하지는 않았다. 그리스 나의 인당한 하나도 없면것 같다. 이번주 진행 상황은, 2016년인가 졸업 작품 하나가, 컴퓨터에서 3 모델링을 할 때 및 때 보다가 분석을 하나는 있다. 이번주 진행 상황은, 2016년인가 졸업 작품 하나가, 컴퓨터에서 3 모델링을 할 때 및 때 보다가 함된 점점 당한다. 이번주 진행 상황은, 2016년인가 졸업 작품 하나가, 컴퓨터에서 3 모델링을 할 때 및 때 파스펙티브에 도움이 되는 답문을로 받는데 있다. 있는데 모든데 모든데 없어나는 데 어느 있는데 모든데 모든데 되어 있다. 되는데 되어 있는데 말로 따라 되었다. 기관되는데 마우스가 아니는 기관에 많다 없어나는데 에 가입에 되었다. 되어나는데 뭐 때 되어나는데 있는데 있다. 되었다. 얼룩을 함 때 파스펙티브에 도움이 되는 답문을로 때 되었다. 기관되는데 마우스가 아니는 기 때 게임에도 답에다 당이나는데 집을 제작한때로 들면 없어 사용하는데	평등 구분 시원스 11 Input Process Output Process Output	이미지(I-m18) null 때스트(O-t14)	면결된 정보  I-m18  컨트롤러와 관련 된 모든 정보	용러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석  자동자에 대한 관심 ((자동자와 관련있는 약세서리 함색) 연관 실패 (종전으로서 촉합성 판단) 컨트롤러 디자인이 졸전으로 적합하지 않다  관술 게임을 위한것이 아닌 타 컨트롤러 예시2  ((사례 디자인의 기능을 게임의	목적 / 군술 혹은 게임용 컨트 물러 계속 하고 싶어함	리서지 계획
A	(02.21) (02.26) (04.36)	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 많았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 오락실에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻은 있지 않을까 생각했다. 그런 느낌은 게임의을 집에서도 하고 싶었다.  날짜: 4월 21일 < WS> 내용 개인 적으로 자동자를 좋아한다. 자동자관련 용도한 현재 제미는 있을것 같지만. 생물을 하면 재미는 있을것 같지만. 생물을 하면 재미는 있을것 같지만. 생물을 하면 재미는 있을것 같지만. 생물을 하면 재미는 있을것 같지만. 생물을 하면 재미는 있을것 같지만. 생물을 하면 재미는 있을것 같지만. 생물을 하면 재미는 있을것 같지만. 생물을 하고 싶지만, 플런으로 취임 컨트롤러를 하고 싶지만, 플런으로 취임 컨트롤러를 하고 싶지만, 플런으로 되었다. 그 주재만 생각이 나서 다른것들이 잘 보이지 않는것 같다. 원들것 같다. 리서지에서도 그러한 느낌을 반나? 이야기를 하면서 리서지를 한다고, 조사는 없어 했지만, 조사인의 리서지가 아니라는 생각이 있다. 지금까지 내가 한것은 조사고 조사안길을 정한되었다. 그 건보를 가지고 분석을 하지는 않았다. 그러고 나의 안못이 하나도 없던것 같다. 이번주 진행 상품을 다는데 있는데 되는 전통인한 등 1분이로 되는 전통인 함께 되는 집단을 함께 되는 만들어 없어 있다. 의료 기를 만들어 있다. 그리고 나의 안못이 하나도 없던것 같다. 이번주 진행 상품을 다는데 당심인가 즐겁다. 이번주 진행 상품을 다는데 있는데 되는 컨트롤러를 만들었다. 이로 등록 하는데 있을 함께 되는 런트롤러를 만들어 있지 않	평등 구분 시원스 11 Input Process Output Process Output Process Output Process	이미지(I-m18) null 데스트(O-t14)	면결된 정보  I-m18  컨트롤러와 관련 된 모든 정보	용러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석  자동자에 대한 관심 (서동자와 관련있는 약세서리 전체) 연관 실패 (전문 설패 (전문 전문 전문 전문 전문 전문 전문 전문 전문 전문 전문 전문 전문 전	목적 / 콘솔 쪽은 게임용 컨트 롬러 계속 하고 싶어함	리서치 계획
A	(02.21) (02.26) (04.36)	처음에는 다른것도 재미있다고 생각하는 사람이 많았지만 Wit 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 모착일에서의 영점을 집에서 하는것 같은 경험을 얻을수 있지 않을까 생각했다. 그런 느낌은 게임명을 집에서도 하고 싶었다.  - 내용 제임생을 집에서도 하고 싶었다 내용 제임생을 집에서도 하고 싶었다 내용 제임생을 집에서도 하고 싶었다 내용 제임생을 집에서도 하고 싶었다 내용 제임생을 집에서도 하고 싶었다 사람이 등을 보고 이 어디다 사람이 등을 보고 이 어디다 사람이 등을 보고 이 어디다 사람이 등을 보고 이 어디다 사람이 등을 보고 이 어디다 사람이 등을 보고 이 어디다 사람이 등을 보고 이 어디다 사람이 등을 보고 이 어디다 사람이 되지 않다는 이 나를 사람이 되지 않다 사람이 되지 않다는 이 나를 사람이 되지 않다 사람이 되지 않다 사람이 되지 않다 사람이 되지 않다 사람이 이 나를 하지는 않았다 기원보는 가지고 본식을 하지는 않았다 기원보를 가지고 본식을 하지는 않았다 기원보를 가지고 본식을 하지는 않았다 기리로 나의 안못이 하나도 없던것 같다 이번주 전형 상황은, 2016년인가 졸업 작품을 하나가, 컴퓨터에서 3 오델링을 발매 되어 되어 되어 있다 기리서 게임에도 등을 이 되는 건글로 불림만들었다 기리서 게임에도 등의 되는 건글로 불림만들었다 기리서 게임에도 등에 되는 건글로 불림 만들어 있지 않을 참면 생각하다 기리서 게임에도 등에 되는 건글로 불림 만들어 있지 않을 가 생각했다 생각 생각했다 함께 다음이 되는 건글로 불림 만들어 있지 않을 가 생각했다.	명동 구분 시원소 11 Input Process Output Process Output Process Output Output Output Output Output	이미지(I-m18) null 텍스트(O-114)	면결된 정보  I-m18  컨트롤러와 관련 된 모든 정보  I-m19 I-m19	용러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석  자동차에 대한 관심 (자동차이 대한 관심 (자동차) 약세서리 함보) 연관 실패 (동전으로서 축합성 판단) 컨트롤러 디자인이 졸전으로 적합하지 않다  콘솔 게임을 위한것이 아닌 타 컨트롤러 예시2 (사례 디자인의 기능을 게임의 모소와 연관) 게임내명을 위한 약세서리 컨트롤러 게임을 하는 행위만 보지 말고	목적 / 콘솔 쪽은 게임용 컨트 롬러 계속 하고 싶어함	리서치 계획
A A Q	(02.21) (02.26) (04.36)	처음에는 다른것도 제미있다고 생각하는 사람이 많았지만 Wii 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 오락실에서의 경험을 집에서 하는것 같은 경험을 얻은 있지 않을까 생각했다. 그런 느낌은 게임의을 집에서도 하고 싶었다.  날짜: 4월 21일 < WS> 내용 개인 적으로 자동자를 좋아한다. 자동자관련 용도한 현재 제미는 있을것 같지만. 생물을 하면 재미는 있을것 같지만. 생물을 하면 재미는 있을것 같지만. 생물을 하면 재미는 있을것 같지만. 생물을 하면 재미는 있을것 같지만. 생물을 하면 재미는 있을것 같지만. 생물을 하면 재미는 있을것 같지만. 생물을 하면 재미는 있을것 같지만. 생물을 하고 싶지만, 플런으로 취임 컨트롤러를 하고 싶지만, 플런으로 취임 컨트롤러를 하고 싶지만, 플런으로 되었다. 그 주재만 생각이 나서 다른것들이 잘 보이지 않는것 같다. 원들것 같다. 리서지에서도 그러한 느낌을 반나? 이야기를 하면서 리서지를 한다고, 조사는 없어 했지만, 조사인의 리서지가 아니라는 생각이 있다. 지금까지 내가 한것은 조사고 조사안길을 정한되었다. 그 건보를 가지고 분석을 하지는 않았다. 그러고 나의 안못이 하나도 없던것 같다. 이번주 진행 상품을 다는데 있는데 되는 전통인한 등 1분이로 되는 전통인 함께 되는 집단을 함께 되는 만들어 없어 있다. 의료 기를 만들어 있다. 그리고 나의 안못이 하나도 없던것 같다. 이번주 진행 상품을 다는데 당심인가 즐겁다. 이번주 진행 상품을 다는데 있는데 되는 컨트롤러를 만들었다. 이로 등록 하는데 있을 함께 되는 런트롤러를 만들어 있지 않	평등 구분 시원스 11 Input Process Output Process Output Process Output Process	이미지(I-m18) null 데스트(O-t14)	면결된 정보  I-m18  컨트롤러와 관련 된 모든 정보  I-m19 I-m19	용러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석 자동자에 대한 관심 (사동자에 대한 관심 (사동자의 대한 관심 (사동자의 라면있는 악세서리 단계 실패 (콘트롤러 대자인이 플전으로 적합하지 않다  관측 게임을 위한것이 아닌 타 컨트롤러 예시2 (사례 디자인의 기능을 게임의 모소와 연관) 게임내 앱을 위한 악세서리 컨 트롤러 게임을 하는 행위만 보지 말고 어떠한 일이 일어나는지 중더	목적 / 콘솔 쪽은 게임용 컨트 롬러 계속 하고 싶어함	리서지 계획
A Q	(02.21) (02.26) (04.36)	처음에는 다른것도 재미있다고 생각하는 사람이 많았지만 Wit 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 모착일에서의 영점을 집에서 하는것 같은 경험을 얻을수 있지 않을까 생각했다. 그런 느낌은 게임명을 집에서도 하고 싶었다.  - 내용 제임생을 집에서도 하고 싶었다 내용 제임생을 집에서도 하고 싶었다 내용 제임생을 집에서도 하고 싶었다 내용 제임생을 집에서도 하고 싶었다 내용 제임생을 집에서도 하고 싶었다 사람이 등을 보고 이 어디다 사람이 등을 보고 이 어디다 사람이 등을 보고 이 어디다 사람이 등을 보고 이 어디다 사람이 등을 보고 이 어디다 사람이 등을 보고 이 어디다 사람이 등을 보고 이 어디다 사람이 등을 보고 이 어디다 사람이 되지 않다는 이 나를 사람이 되지 않다 사람이 되지 않다는 이 나를 사람이 되지 않다 사람이 되지 않다 사람이 되지 않다 사람이 되지 않다 사람이 이 나를 하지는 않았다 기원보는 가지고 본식을 하지는 않았다 기원보를 가지고 본식을 하지는 않았다 기원보를 가지고 본식을 하지는 않았다 기리로 나의 안못이 하나도 없던것 같다 이번주 전형 상황은, 2016년인가 졸업 작품을 하나가, 컴퓨터에서 3 오델링을 발매 되어 되어 되어 있다 기리서 게임에도 등을 이 되는 건글로 불림만들었다 기리서 게임에도 등의 되는 건글로 불림만들었다 기리서 게임에도 등에 되는 건글로 불림 만들어 있지 않을 참면 생각하다 기리서 게임에도 등에 되는 건글로 불림 만들어 있지 않을 가 생각했다 생각 생각했다 함께 다음이 되는 건글로 불림 만들어 있지 않을 가 생각했다.	명동 구분 시원소 11 Input Process Output Process Output Process Output Output Output Output Output	이미지(I-m18) null 텍스트(O-114)	면결된 정보  I-m18  컨트롤러와 관련 된 모든 정보  I-m19 I-m19	물러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석 자동자에 대한 관심 (사동자와 관련있는 악세서리 단하여) 연관 실패 (전문 설패 (전문 전문 전문 전문 전문 전문 전문 전문 전문 전문 전문 전문 전문 전	목적 / 콘솔 쪽은 게임용 컨트 롬러 계속 하고 싶어함	리서치 계획
A A Q	(02.21) (02.26) (04.36)	처음에는 다른것도 재미있다고 생각하는 사람이 많았지만 Wit 만큼의 성공을 얻지는 못했다. 모작실에서의 영점을 집에서 하는것 같은 경험을 얻을수 있지 않을까 생각했다. 그런 느낌은 게임명을 집에서도 하고 싶었다.  - 발짜 4월 21일 < WS> - 내용 - 제인 적으로 자동자를 좋아한다. 자동자 관련 용품을 하면 재미는 있을것 같지만. 전문자 관련 용품을 하면 재미는 있을것 같지만. 전문자 관련 용품을 하면 재미는 있을것 같지만. 전문자 관련 용품을 하면 재미는 있을것 같지만. 전문자 관련 용품을 하면 재미는 있을것 같지만. 전명 과정에서 한편 소설기면 전문론리를 하고 싶지만, 플런으로 적합하지 않다는 인상을 너무 많이 받는다. 물전을 시작에는 과정에서 하고싶은것을 너무 확실하게 없는 건성으로 가장자를 하면 사람이 되지 않아서 점점 어려움에 빠지는것 같다. 그 주제만 생각 이는데, 고주에는 생각이는다. 그 주제만 생각 이는데, 자금까지 내가 한것은 조사고 조사만있을 점리한것이다. 그정보를 가지고 분석을 하지는 않았다. 그리고 나의 인옷이 하나도 없던것 같다. 이번주 전형 상황은, 2016년인가 졸업 작품증 하나가, 컴퓨터에서 3 오델링을 할때 퍼스테로 나가 본다를 보다를 되는데 모든데 되어 있다. 그리게 제임에도 문용이 되는 건물로 불편 만들었다기되도나 마우스가 아닌). 그리게 제임에도 많에 다음이 되는 건물로 불편 만들었다기되도나 마우스가 아닌). 그리게 제임에도 많에 다음이 되는 건물로 불편 만들었다기보도나 마우스가 아닌). 그리게 제임에도 많이 다음이 되는 건물로 불편 만들었다기보도나 마우스가 아닌). 그리게 제임에도 많이 다음이 되는 건물로 불편 말들어 있지 않을 개성 작품에 대화증,	명동 구분 시원소 11 Input Process Output Process Output Process Output Output Output Output Output	이미지(I-m18) null 텍스트(O-114)	면결된 정보  I-m18  컨트롤러와 관련 된 모든 정보  I-m19 I-m19	용러는 상업적으로 실패한것 같다)  내용 분석 자동자에 대한 관심 (사동자에 대한 관심 (사동자의 대한 관심 (사동자의 라면있는 악세서리 단계 실패 (콘트롤러 대자인이 플전으로 적합하지 않다  관측 게임을 위한것이 아닌 타 컨트롤러 예시2 (사례 디자인의 기능을 게임의 모소와 연관) 게임내 앱을 위한 악세서리 컨 트롤러 게임을 하는 행위만 보지 말고 어떠한 일이 일어나는지 중더	목적 / 콘솔 쪽은 게임용 컨트 롬러 계속 하고 싶어함	리서치 계획

		컨트롤러와 게임의 관계가 아니라, 게임에				(게임중 일어나는 활동을 통해	
		서 오는 경험을 먼저 생각하라고 이런 말	Process		I-a2	(게임성 글이되는 필요를 중에 일어나는 경험을 세부적으로	
		을 한것 같다.				조사 및 분류 필요)	
Q	'10:31	혹시 크리틱 내용을 들을 수 있을까?					
A		(녹음 파일 들려줌)					
		2주차 까지는 유니버셜을 키워드로 가지					
		고 갔다. 그런대 이후로 유니버설한 컨트					
		롤러가 아니라, 다른 분야로 키워드가 바 꾼것 같다. 그래서 집중력도 많이 떨어 진					
		단싯 끝나. 그래시 입중력도 많이 될어 전 다.					
				05104 %		게임상 세대 차이에 대한 내용	
		(교수님과 대화 할때)	Input	오디오(I-a3)		의 피드벡	
						(자신이 말하려고 한 주제 보	
		게임상의 세대 차이를 이야기 할때도 조금				다 상위 개념에 접근:게임내에	
		은 게임상이 아니라 세대 차이 그대로를	Process		I-a3	서 있을 수 있는 세대차이의	
		받아 들인것 같다.				영향이 아니라 세대차이 자체 로 연관됨)	
		내 부모님께서 미국에 계셔서 통화하거나					
		하는 과정중의 대화 주제나 다른 것에 더					
		집중된것 같아 조금 어렵다. 개인적으로는	Process		I-a3	(자신의 경험과 연관되지 않아	
		부모님과 대화 하는데 큰 어려움이 없는것				접근의 방법을 모르겠다)	
		같은데 나 자신과 연관되지 않은것 같아서 조금 어렵다.					
		그런 의미에서 내 리서치가 너무 여러가지					
		주제를 넘나 드는것이 아닌가 생각이 든					
		다. 나만 그런건가 하는 생각도 든다					
Q	'19:02	본인은 리서치를 어떻게 하는가? 어떠한					
		방법 혹은 주제로 시작하는가? 내가 리서치를 하는 과정은, 보라고 한 부					
A	'19:58	변만 리서치 해간다,					
		수업 내용을 녹음 하고 그것을 여러번 반					
		복해서 듣고, 교수님께서 연구해보자고 하	시퀀스 13				
		거나, 질문사항이 있는 부분만 조사해 본	1,000				
	-	다. 전에 보여준 수업과제로 한 컨트롤러를 할					
	'21:27	때 리서치를 1달도 하지 않은것 같다. 그	Input	이미지(I-m20)		자신이 한 과거 컨트롤러의 디	
		이후로 스케치를 거의 바로 한것 같다.				자인	
		그 수업에서 하고 싶었던거는 한가지 컨트					
		롤러로 조금 변형하여 거의 모든 게임을 할수 있는 컨트롤러를 개발하고 싶었다.	Process		I-m20	주 기능: 가변 컨트롤러	
		야구 게임을 하면 컨트롤러를 펴서 야구					
		배트 같은 형상이 되고, 테니스는 테니스	Process		I-m20	세부 기능: 가변 형태와 형태	
		라켓 형상이 되는 그런 형태 변형을 의도	Flocess		1-11120	에 따른 기능	
		했다. 운전 같은 경우는, 자동차, 비행기, 배등의					
		조정방식을 보니까 모양에서 어느 정도 비				세부 기능: 가변 형태와 형태	
		슷한점이 있는것 같아서 그 부분을 가지고	Process		I-m20	에 따른 기능	
		왔다.					
Q	'22:32	그럼 그당시에 왜 유니버설을 하고 싶었 나?					
		거 : 제품 디자인 방법론 수업에서, 자신에게				<del> </del>	
		불편한것을 가지고 연구를 진행했었다. 그					
		과정에 내 경험상 게임별로 다른 컨트롤러			기억: 이미지(I-	(이전 과제의 복귀 게임별로	
A	'23:02	가 존재하는것이 나를 불편하게 만들지는	Process		m20)	다른 컨트롤러를 왜 하나의 컨	
		않았지만, 왜 아무도 하나로 다 할수 있는 것을 하지 않았는지 생각이 들었다. 그래				트롤러로 만들지 않나)	
		서 해보고 싶었다.					
		예를 들어 레이싱 게임이나 슈팅 게임을					
		위해서 악세서리 나 컨트롤러를 구입하면,					
		비싸기도 하지만 생각보다 그것을 오래 사용하지는 않는것	_				
		같다. 조금 사용 하다가 흥미가 떨어지면					
		구석에 방치 하지 않나 생각한다.					
		주로 사람들이 특정 컨트롤러나 악세서리		OURITI		결국에는 기본 컨트롤러로 돌	
		를 구입한다고 해도, 어느 시점이 되면 익 숙한 기본 컨트롤러로 돌아가는것 같았다.	Input	이미지(I-m21)		아가는 현상	
		독한 기존 신드들러도 들어가는것 될었다. 특정 게임을 위한 컨트롤러가 꼭 필요한것				(현상을 통해 특정 게임 컨트	
		같지는 않았지만,	Process		I-m21	롤러의 필요성 의문)	
		조금의 변형을 통해 비슷한 경험을 할 수	0	FILA E (O 140)	1 20 1 21	기본 컨트롤러를 토대로 하되	
		있으면 좋을것 같았다.	Output	텍스트(O-t16)	I-m20, I-m21	특정 게임 경험을 좋게 하기 위해 변형이 가능한 컨트롤러	
		어떠한 면에서는 주제를 자신과 관련성을				H-11 COM MOC C-24	
A	'27:19	찾지 못하는것, 그리고 재미있어 하지 않					
		는것이 나에게는 가장 큰 문제인것 같다.					
		왜 그런지는 정확하게 모르겠지만 2000년 초반 미국에서 한인 학생이 대학에서(VT)					
		총기 사고가 났을때 그 이후로 부모님께서					
		게임하는것을 싫어 하셨다. 무엇인가 안좋					
A	'28:14	은 영향을 미친다고 생각하신것 같다. 그					
		래서 옛날에 아버지께서 주중에는 컨트롤 러만 숨기셨다. 이후로 혼자 자제할수 잇					
		러만 숨기셨다, 이후로 혼자 자제할수 잇 게 되었을때는 그러지 않았다. 생각해보면					
		그 이후로 가끔 아버지께서 내가 게임하는					
		모습을 지켜보셨던것 같다.					
		FILES TROUBLE DOCUMENT OF THE PROPERTY OF THE	시퀀스 14				
		대호랑 같이 한번 모였을때 그런 이야기 나왔던것 같다. 게임간의 세대 차의 이야					
_	104	기 나와음때 대호 아버지도 게임은 좋아		0515		부모와 자녀가 게임을 같이 하	
Q	'31:23	하는데 요즘 게임은 힘들어 하는것 같다,	Input	오디오(I-a4)		는 경우, 부모 또한 게임을 좋 아하는 경우	
		컨트롤 해야 할것도 많고, 한번에 여러가				1	
		지 일을 하기 때문에 그런것 같다. 미국에서는 아버지, 아들 혹은 부모와 아				(게임을 같이 한다는 부분에서	
A	'33:39	들 관계가,	Process		I-a4	(게임을 들어 한다는 수분에서 함께하는 엑티비티에 주목)	

		야외 액티비티를 하는것이 가장 이상적(?) 이라고 생각하는것 같다. 물론 아주 가끔						
		게임을 같이 하는 부모도 있었지만 많지는 않다.						
		부모와 자녀의 커뮤니케이션도,	Process		I-a4	(함께하는 액티비티를 커뮤니 케이션과 연관)		
		스마트폰이 나온 이후로 계속 해서 줄어들 거나 많이 변화 한것 같다.	Process		I-a4	(커뮤니케이션 문제가 스마트 폰의 보급 이후 변화한것 같		
		우선 다음 시간까지 한번 자세하게 보고	Output	텍스트(O-t17)	I-a4	다) 커뮤니케이션에 대한 문제를		
		가능성을 봐야겠다. 또한 케임을 아직은 주제로 가지고 가고 싶어서 단순히 게임을 하는 행위만 보는것 이 아니라, 게임을 하면서 가지게 되는 경 힘을 봐야 할것 같다. 이것 또한 쪽 나열해 보면서 이후 연결 시켜보는것을 목표로 하 겠다.	,			탐구해 봐야겠다.		리서치 목적: 부모 자녀간 커 뮤니케이션, 게임에서 얻는 경 협
		LINE AREA OF THE						
Q or A	시간	날짜: 4월 24일 <w6> 내용</w6>	행동 구분	정보 형태	연결된 정보	내용 분석	디자인 목적	리서치 계획
		세대차이의 뜻에 대해서 한번 찾아 봤다	시퀀스 15					
А	'00:02	(differences of outlook or opinions between people of different generations). 의미 자체를 부모, 자녀 관 계와 연관 시키는데 어려웠다.	Input	텍스트(I-t5)		세대차이에 대한 사전적 의미 조사		
		세대차이는 엄청큰 틀이다. 부모, 자녀 관 계는 그중 하나여서	Process		I-t5	(세대차이 내에도 다양한 관계 및 종류가 있다)		
		연관 시키는데 어려움이 조금 있는것 같다.	Process		I-t5	(부모 자녀의 관계와 세대차이 연관하기 어렵다)		
		개인의 경험상 위의 뜻에서 interest 또한 추가 하였다.						
		우리는 아직 가부장적인 사회에 살고 있어 서, 부모가 주로 주중에는 일을 하고 주말 에는 쉬기 바쁘다. 부모가 자녀와 보낼수 있는 시간에 대한 연구도 조금 있는데 이 번 발표에 포함 할지 조금 의문이다.						
		이것 이외, 부모가 주로 사용하는 전자제 품을 한번 찾아 보았고 그것을 자녀가	Input	텍스트(I-t6)		부모/자나가 사용하는 전자 제품 리스트		
		사용하는 전자제품과 비교해 봤다.	Process		I-t6	(각가의 전자 제품 리스트 비 교)		
		어린 세대가 확실히 많은 전자제품을 사용 하고, 제품의 기능을 많이 사용하는 것이 기술친화적인 요소가 있어서 그런것 같다.	Output	텍스트(O-t18)		종류와, 사용 기능의 차이가 난다, 기술 친화적인 요소가 있는것 같다		
		이런것을 결론으로 세대차이가 전자제품 에서도 큰 영향을 미친다고 생각한다. 조금 여기저기 다른 주제를 말하고 있지만	Output		I-t6, O-t18	전자 제품에도 세대차이의 요 소가 영향을 미친다		
		부모 자녀 시간은 무엇일까 한번 찾아봤 다						
		일반적으로 커뮤니케이션과 엑티비티가 속하는것 같다.	Process		I-t6, O-t17	(부모자녀간의 액티비티와 커 뮤니케이션 연관)		
		좋은 시간이 되기 위해서, 직접 만나야하 는것 같다 그리고	Process		I-t6, O-t17	(커뮤니케이션 중 직접만나는 것이 중요한것 같다)		
		물리적 시간 보다 짧은 시간이여도 의미있 게 보내는것이 중요한것 같다.	Process		I-t6, O-t17	(시간과 퀄리티 연관(비교):시 간 보다 퀄리티가 중요한것 같 다)		
		그런대 어떤 상황에서는 특히 전자제품 때문에 커뮤니케이션의 오류가 많이 일어 나는것 같다.	Process		I-t6, O-t17	(문제와 전자제품 연관: 전자 제품이 이러한것에 부정적 영 향을 미치는것 같다)		
		개인적인 경험으로는, 초등학교 저학년 부 터 게임을 하는것이 시간 낭비라고 생각 때문에 부모님께서 많이 반대 하시는것 같 다. 중학교때 까지 컨트롤러를 숨거서 특 정 시간에만 게임하는것을 함락하고 그 이 후로 자제 하는 모습이 많이 보여서 자율 적으로 하게 되었다. 생각해보면 한번도 같이 게임을 하거나 하지 않았지만 내가 게임을 하는 모습을 지켜보기는 했다. TV 가 하나 밖에 없는것도 이유중 하나 인것 같다.						
		내가 어렸을때는 부모님과 시간을 보내는 경험이 많지 안아서, 일반적인 아버지 자 네 전계와 같이 불편하지는 않았지만 시간 을 많은 시간을 보내지는 않았다. 이게 관 계가 좋지 않다고 불수 있지만 전계가 좋 지않다 보다는 커뮤니케이션이 부족하다 고 생각한다.						
		같이 시간을 많이 보내지 못하는것이, 다 론 문제들과 연관 되는것 같다. 그래서 부 모 자녀 간의 관계로 인해 세대 차이가 나 는것일수도 있다고 생각한다. 자녀와 부모가 사용하는 전자제품의 차이						
		를 한번 보았다, 얼마나 빨리 익숙해지는 지도 이유가 있겠지만, 사용하는 제품 자 체에도 차이가 많은것 같다. 시간이 지나 면서 변화가 있기는 하겠지만. 아직은 많 은 차이가 있다.						
		이것 이외 에도 비디오게임의 경험에 관해 서도 한번 봤다. 비디오게임은 보통, 컨트롤러, 콘솔, 게임, 스크린(모니터), 1~4플레이어(콘솔당)의	Process			(콘솔 게임의 요소 분류)		
		요소를 가지고 있다 경제 측면에서, 게임과 컨트롤러, 그리고						
		용제 독년에서, 게임의 선모들다, 그리고 온라인 접속에 생각보다 많은 비용이 든다	Process		텍스트(O-t2)	(가격과 경제적 비용 연관)		

		사회적 측면에서, 시간이 많이 든다, 사람 을 만나는데 도움이 되지만 반대로 대화의 단절에 영향을 미치기도 한다.	Process	I-t6, O-t17	(전자제품의 커뮤니케이션의 부정적 영향과 콘솔 연관)	
		게임을 통행 스트레스를 푸는 방법이 되기 도 하지만, 동시에 스트레스를 받을수도 있다.				
Q		혹시 게임과 세대차이의 문제를 연결 시키 는건가? 리서치를 어떻게 연결 시켰나?				
А	'11:12	솔직히 어떻게 연결 시켜야 할지 잘 모르겠다. 그래서 어떠한 부분을 리서치 해야 할지 잘 모르겠다.	Process			
		우선은 따로 따로 리서치를 한다고 해도, 어떤것을 볼 필요가 있을지 어렵다,	Process			
		또한 과연 이것이 이후에 연결이 될지 의 문이 든다.				
		우선은 어떤것을 하게되어도 나 자신과 조 금 연관할수 있는 것을 하고 싶다.				

## **Abstract**

## Exploring Problems that Occur for Novice Designers During the Design Research Process

Bahn, Kyu Sung Dept. of Craft & Design The Graduate School Seoul National University

In this study, case observation and analysis are conducted to investigate problems that novice designers encounter during the design research process. Various previous studies observed and analyzed the internal information processing process of designers' unique way of thinking called design thinking, most concentrating the process of forming a concept or external expressions such as sketches. Design concepts are formed based on the insights and ideas that have been produced through the design research process, and the design process is considered one of the most cognitively complex processes in design. If a problem occurs during the design research process it is highly likely that a problem will also appear during the concept formation process, which comes after the design research process. Therefore, the purpose of this research was set to examine the design research process of novice designers and the problems that arise based on the results of design research and

information used in the design research process through observation of the actual design research process.

In order to achieve the research purpose, the following procedure have been conducted. First, theoretical study of activities in the design research process, human errors and cognitive biases during the human information processing process have been searched through reviews of previous researches related to the designer cognitive process involved in conceptual design tasks, investigation of observation methods, protocol analysis methods of design action have been done, observation methods, and analysis methods for designer's internal process has been established. Before observing the design research process of novice designers, comparison criteria have been established through literature review of design research methods, where various design research subjects that can be investigated in the design research process have been extracted and structured.

The observation of the design research process, which is the center of the research, was conducted by observing two 4th-year undergraduate students majoring in design. The design research process for the student's graduation project has been selected due to the expected period of the design research process is normally longer than that of other classes and it is expected that enough information can be obtained for research. Observation of the design research process has been conducted by post hoc interview due to the nature of the graduation project. For six weeks information used in the design

research process, results of the design research process, and the process taken in the design research process has been collected. Prior to analyzing, data collected through observations were categorized according to input, output, and processing criteria, where research subject and the result of design research has been extracted

Based on the data collected through observation, two methods were used to analyze the problems that novice designers encounter during the design research process. First, based on the design research subject derived and structured from the literature, a comparative standard was established based on the purpose of each student's design research and the goal of the class, then was compared with the design research subjects extracted through observation of each student's design research process. Next, problems occurring in the design research process of beginners were examined, through the design results of the two students' design research and the cognitive activities used in the process leading up to the results.

Analysis results show, the design research subject surveyed by the beginners is biased unrelated to the purpose of the design. Also, the design research subject surveyed by the beginners was concentrated on design research subjects of product examples. By analyzing the results of design research, a tendency of not using the information gathered through design research was shown, also instead of ideas and concepts integrated through results of design research, tendency of applying single research and related

cases for ideas and concepts were shown. Furthermore, the tendency to

collapse into early ideas and concepts was also revealed.

In this study, problems that are one would expect to occur in the design

research process have been investigated through observation of actual cases.

In addition, it is expected that there will be other problems that did not appear

in cases observed in the present study. Therefore, finding additional problems

that may occur in the design research process can contribute to finding a

direction of design research education for beginners.

Keywords: Cognition, Information Processing, Design Cognition,

Design Research

Student Number: 2014 - 22744

152