



예측 트렌드 Trend Forecasting

콘텐츠 유형 : 스팟 리포트타주

취재 및 사진, 글 : 최성훈 (트렌드 리서처)

자료제공: LG전자 디자인경영센터



‘GUI (Graphic User Interface) design’ -LG전자 디자인경영센터 MC디자인 연구소-

IT산업의 발전과 함께 사용자 인터페이스라고 불리는 UI (User Interface)디자인의 관심이 높아지고 있는 추세이다. 서초동에 위치한 LG전자 디자인 경영센터의 역할과 특히, 디자인 경영센터 내 이동통신분야 관련 MC 디자인 연구소 최미연 책임 연구원을 통해 GUI (Graphic User interface) design에 관한 여러 가지 이야기를 나누어보았다.



사진 2> 휴식을 위해 야외에 마련된 공간(좌)/ LG전자 디자인 경영센터/MC연구소 최미연 책임 연구원(우)

LG디자인 경영센터는 ‘Stylish Design’ & ‘Smart Technology’의 구현을 위해, 고객의 삶에 적합한 디자인과 기술 면에서 완벽한 하모니를 전해주고자 노력하고 있으며 상품 개발을 Lead하는 고객 가치 기반의 창의적 디자인 문화를 구축하며, 고객 속으로 파고드는 Customer insight발굴을 통한 고객의 숨은 가치를 선행 발굴하며 고객의 가치를 디자인적으로 해석함으로써 창의적인 Idea를 도출하고 이러한 아이디어를 디자인과 기술적으로 collaborate하여 신기술을 선 확보 하였다. 또한 기술력에 기반한 디자인보다는 디자인에 맞는 기술 개발을 이끌어 냄으로써 고객이 감동할 수 있는 창의적인 제품 개발에 앞장 서고자 끊임없는 연구와 노력이 계속되고 있다.

MCD디자인연구소

Mobile Product 분야에서 Customer Insight based의 혁신적이고 차별화된 Design 창출 및 Identity 전개로 Global Top Tier로서의 역량을 확보한 약 160여명의 인력으로 구성되어 있다. Product Designer는 물론 Mobile 전문 GUI Designer 약 30 여명 까지 포함된 디자인 인력 구성으로 대부분 Global Design Leadership 발취 역량 및 Trend Leading을 통해 Iconic Design 창출이 가능하며 아울러 다양한 전공자(소비자학, 주생활학, 공학 등)들로 구성된 Customer Insight 를 해석, 발굴 하는 전문가들이 디자이너들과 함께 MGDP (Multi Generation Design Planning) Direction 제안 활동을 통해 미래 지향적인 PDD (Perfect Design Concept) 창출 활동에도 힘을 기울이고 있다.

‘비주얼과 언어로 표현하여 일반 사용자들이 손쉽게 사용하도록 하는 디지털 언어’

최미연 책임 연구원은 “GUI (Graphic User Interface) design은 디지털 기기나 디지털의 언어를 Visual이나 Text로 표현하여 일반사용자들이 손쉽게 기기를 사용 가능하도록 하는 것”이라고 정의해 주었다. 예를 들어, 예전에는 C언어라는 컴퓨터 전용언어를 알아야 프로그램을 사용할 수 있었지만 매킨토시(Mac) 컴퓨터에서 OS의 개념이 나오면서 일반인들의 시각과 손의 작동으로 기기 사용이 가능해지게 되었다고 설명했다. GUI design의 기본 구조 콘텐츠는 비주얼로 기능을 함축적으로 보여주는 icon과 font, 여러 가지 icon이나 font등이 보여지는 window, 명령 결정을 하는 Button 그리고 현재창에서 다음 창으로 넘어가도록 하는 기능의 transition으로 구성된다고 한다.

그렇다면 GUI design process는 어떻게 될까? 최미연 책임연구원은 가장 대중적인 모바일폰을 예를 들어 그 프로세스 단계를 다음과 같이 설명했다. “첫 번째 단계는 소비자조사를 통한 소비자의 니즈(needs)를 파악하는 것으로 시작합니다. 이 단계에서 타사제품관련 시장조사도 포함된다고 보시면 됩니다. 두 번째 단계에서는 이러한 소비자 조사를 통해 제품의 컨셉이 설정되고 그 컨셉에 맞는 사용자 시나리오가 만들어지고 이를 통해 짜여진 구조 시나리오에 맞게 visual design 작업과 작업된 design의 confirm과정을 마치면 그 후에는 엔지니어의 코팅작업이 진행됩니다. 이 모든 작업을 마친 sample제품의 test와 수정 보완작업을 거쳐서 하나의 제품이 출시되는 것입니다”.

‘시각의 한계를 넘어선 Play기능’

최근 GUI 트렌드 현 동향을 묻는 질문에 요즘 인기제품인 터치폰 에서 나타나고 있는 동향으로 단순히 아이콘의 터치를 통한 작동이 아닌 손가락으로 밀면 화면이 밀리고, 흔들면 음악이 바뀌며 더 나아가 웨이킹 동작을 하면 작업을 취소할 수 있는 기능 등의 시각의 한계를 넘어서 play기능으로 touch & feel효과를 통해 소비자의 감성 만족도를 높이는데 중점을 두고 있다고 대답했다. Visual적인 동향으로는 초창기의 2D에서 발전된 단순한 모델링에 국한된 3D였으나 공간감을 느낄 수 있는 3D(zoom-in&zoom-out) visual이 최근 동향이다. 가장 큰 이유는 대용량화된 콘텐츠(정보)를 보다 효율적으로 보여주기 위함이라고 한다. Color에 있어서는 10여 년 전에는 주요 point 칼라로 Green 칼라가 사용되었고 이 후 한동안 각 기업이나 브랜드 칼라를 주로 사용하는 경향을 보였다고 한다. 예를 들면 LG의 경우 point 칼라로 Red를, 삼성의 경우 Blue를 주요 point 칼라로 사용했었다고. 그렇다면 최근 가장 많이 사용되고 있는 point칼라는 무엇일까? 바로 Orange 칼라이다. 이는 Green 칼라는 자칫 old해 보일 수 있으며, 적색은 화면상에 눈에 잘 띄지 않을 뿐 아니라 적록 색맹 인에게 부적합한 칼라이며 그밖에 칼라들이 화면에서 보여질 때 orange칼라 만큼의 선명도를 보이지 못하기 때문이기도 하다고 설명했다.

‘학습 없이 바로 사용해야 하는 모든 기기에 활용’

학습 없이 바로 사용해야 하는 모든 기기에 활용되는 UI (User Interface) design은 LCD창을 가진 대부분의 전자제품에 사용된다. 모바일 폰, 은행현금 인출기, 무인 시스템 기기인 키오스크(Kiosk), 네비게이션, internet TV, 디지털 카메라 등에 사용되는 등 그 범위가 점점 광범위해지고 있다. 차세대의 떠오르는 디자인 분야 중 하나로 이미 많은 디자인관련 직종에서 일하고자 하는 일반인이나 전공 학생들에게 관심의 대상이 되고 있다. 마지막으로 최미연 책임연구원은 GUI designer가 되기 위해서는 제품에 대한 관심을 가지고 사용 해보는 것을 권장하며 가장 중요한 것은 일반 디자인 분야와 다르게 디자이너로서 크리에이티브 능력 외에도 플래쉬, 에프터 에펙트, 3D와 같은 트랜지션 툴 사용이 가능해야 하며 그 테크닉이 능숙하다면 플러스 요인으로 크게 작용할 수 있다고 한다. 그 외에도, emotional design 관련 서적을 관심을 가지고 틈틈이 공부하는 것이 도움이 된다고 귀뜸해 주었다.



사진3> Arena폰 GUI design- 2009년 iF Communication Award 최고상인 Gold수상했다.



사진4> Arena폰 GUI design



사진5> 롤리팝 폰 GUI design

<취재후기>

‘감동과 신뢰를 디자인한다’는 것을 목표로 컨셉(Concept), 스타일(Style), 사용성(Interface), 마무리(Finishing) 등 4대 디자인 핵심역량을 선정하고 ‘1등 디자인’(Great Design)을 위해 노력해왔으며 그 결과 2009년 iF Communication Award 최고상인 Gold수상한 LG Arena 폰. 모든 시스템들이 점점 무인 기계화 되어가고 있는 이 시대에 주목 받는 디자인 분야인 GUI은 점차 우리의 일상 속에서 매일 접하는 생활 디자인으로 자리매김하고 있다. 인간과 기계사이의 커뮤니케이션 역할을 하는 주요 디자인 분야인 GUI design이 국내 디자이너의 창의력과 엔지니어의 기술력을 통해 글로벌 시장 속에서 당당하게 GUI design 선진국으로 인정받게 되기를 바란다.