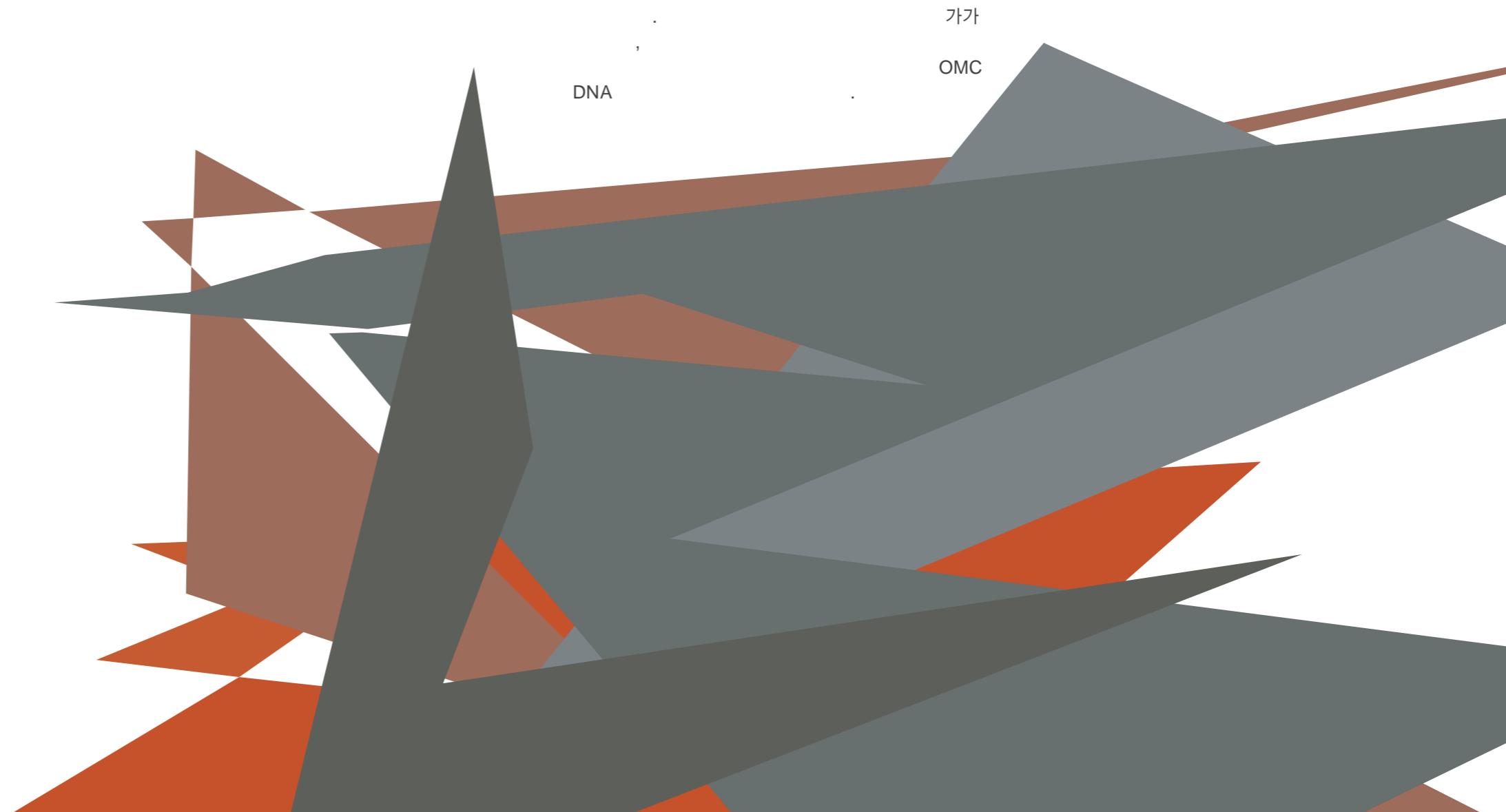


디자인 DNA를 이용한 생산적 디자인



PARAGRAPH 0

트렌드와 패션이 빠르게 교체되는 오늘날 우리 사회에서, 기업들은 더욱 더 디자인 경쟁력을 갖추고, 제품의 더 빠른 개발을 요구하고 있다. 제품의 빠른 개발을 요구하는 수요를 만족시키기 위해 디자이너들은 더 생산적이고 효율적으로 변해야 하며, 이는 오로지 툴을 이용함으로써 가능하다고 할 수 있다. 디자이너의 아바타(Designers' Avatar: DA)와 디자인 블렌더(Design Blender: DB)는 디자이너의 효율을 증진시키기 위하여 많은 보조적 장치와 절차를 이용하는 생산적 디자인 툴이다. 디자인 DNA(DDNA)는 이러한 장치들 중의 하나이며, 본 연구에서 나는 우리가 제품군을 고안하기 위하여 DB와 DDNA를 어떻게 이용할 것인가에 대해 설명하고자 한다.

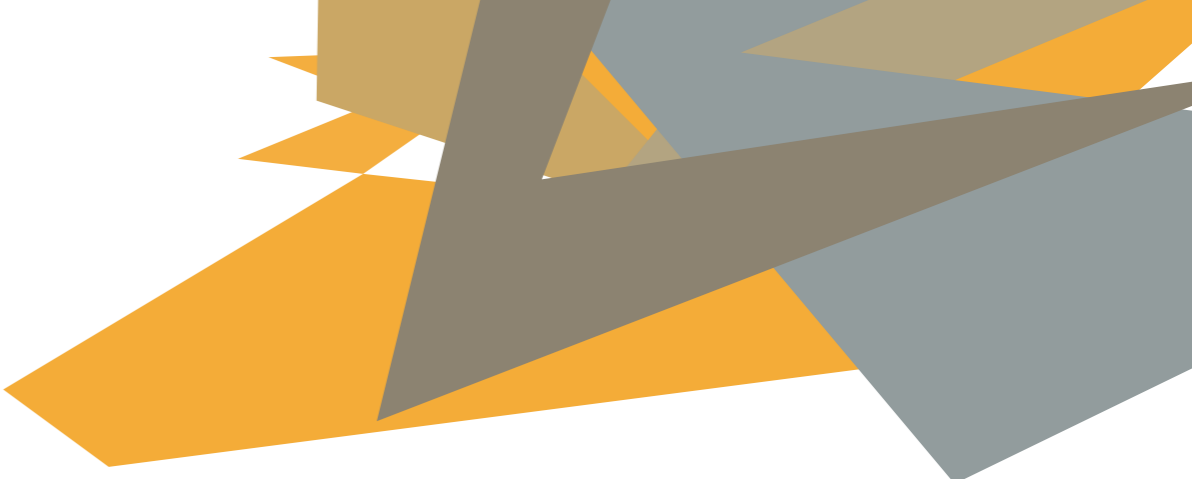
PARAGRAPH 1

1. The Design DNA (DDNA)

당신의 DNA가 살아있는 유기체의 기능과 발전에 사용되는 유전적인 지시/명령을 포함하고 있는 것처럼, 디자인 DNA는 제품(경험, 서비스, 심지어 예술적인 라이프스타일을 지칭)의 기능과 발전에 사용되는 유전적인 정보를 포함하고 있다. DDNA는 이미지, 정보, 메타데이터의 다차원적인 매트릭스이다. DDNA의 기본 용도는 디자인의 완벽한 재창조이지만, 또 한편으로 새로운 오브젝트의 생성을 위해 사용될 수도 있다.

1.1 DDNA의 구조

DNA가 정보의 작은 조각들로 구성되어 있는 것처럼 DDNA 또한 배열된 정보들로 구성되어 있기 때문에, 우리는 스크래치에서 디자인을 재창조할 수 있다. DDNA는 다차원적 레벨의 정렬(Multi Level Array)이다. 구체적으로 얘기하자면, DDNA는 하나 혹은 많은 정신성(Spirits)을 포함하고 있다. 정신성(Spirits)은 하나 혹은 많은 집합점(Nodes)들로 구성되어 있으며, 집합점(Nodes)들은 하나 혹은 작은 조각(Bits)들로 구성되어 있다. 작은 조각(Bits)들은 단일 대응물체이며, 집합점(Nodes)은 대응물체의 한 쌍, 정신성(Spirits)은 대응물체 한 쌍의 그룹이다.



1.1.1 작은 조각(Bits)

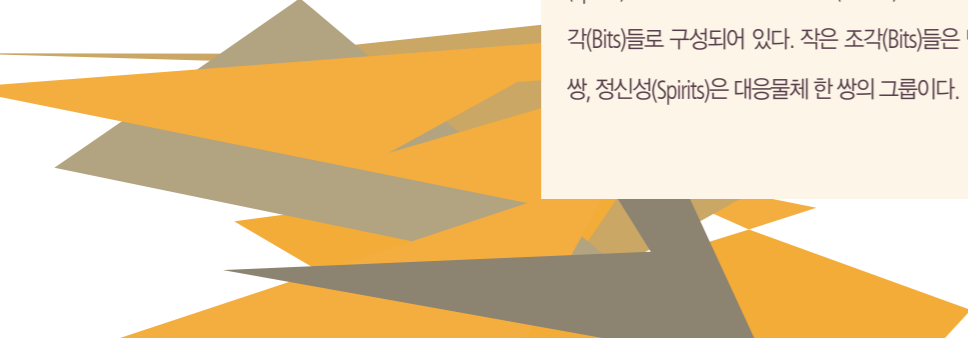
작은 조각(Bits)은 오브젝트의 주요 성질에 대한 아주 기본적인 단일 개체의 정보이다. 이러한 작은 조각 내 연결되어 있는 가치(Values)는 한정된 질문에 대한 굉장히 단순하면서도 명확한 대답이다. 이러한 대부분의 경우, 작은 조각들은 불 방식(Boolean) 혹은 숫적 가치들과 연계되어 있지만, 텍스트 혹은 2진법 데이터로 이루어져 있을 수도 있다. 비록 작은 조각이 단일 정보를 포함하고 있을지라도, 그것은 절대 한 세트의 정보를 포함하고 있지는 않는다. 예를 들어, 오브젝트의 정확한 사이즈는 작은 조각이지만 오브젝트의 적절한 사이즈는 작은 조각이 아니라 집합점이다.

1.1.2 집합점(Nodes)

집합점들은 작은 조각들의 한 쌍이며, 몇 개의 작은 조각들이 결합하면 집합점을 형성한다. 집합점은 정보 매트릭스이다 - 오브젝트의 적절한 영역에 대한 이미지와 정보의 다차원적 정렬. 예를 들어 오브젝트의 컬러 범위가 집합점일지도 모른다. 또한 그것은 많은 조각들을 포함하고 있을 수도 있다. 예시: 컬러(화이트, 그레이, 블루) 등. 때때로 우리는 비주얼한 마인드맵인 무드보드(moodboard)와 함께 집합점을 표출할 수 있다.

1.1.3 정신성(Spirits)

정신성(Spirits)은 집합점들의 세트이다. 정신성은 제한된 방식에서 오브젝트의 특징을 설명한다. 예를 들어 정신성은 오직 오브젝트의 그래픽적 특징, 역사적 연관성, 컬러, 독특한 판매 계획, 기능으로만 특징을 설명할 수 있다. 나는 경험 법칙과 같은 특별한 카테고리를 통해 정신성을 구분하지만, 만약 당신이 각각의 카테고리로부터 하나의 정신성 요소를 유지하고, 주요 정신성이 규칙적으로 되풀이되게 디자인한다면, 당신은 제품군을 잘 개발할 수 있는 위치에 이르게 될 것이다.



1.1.3.1 주 정신성

주 정신성은 오브젝트가 무엇이고 그것이 무엇을 전달하는가로 정의된다. 두 개의 주요 정신성이 있다: 그것들은 기능적인 포커스와 스케일이다. 기능적인 포커스는 특정한 기능의 오브젝트가 만족하는 것이 무엇인가를 결정한다; 그것은 자동차이고, 의자이며, 장난감이다. 스케일은 단계적인 차이를 말한다; 모델 의자, 아이들 의자, 실질적 의자와 같은. 만약 당신이 제품군을 고안하려고 의도할 경우에는 스케일과 기능적 포커스 모두를 일정하게 유지시켜야 한다.

1.1.3.2 초기의 정신성

그것들은 초기의 컨셉과 중요한 제한적 요소들이다. 초기에 발현되는 정신성은 문화적 연관성, 역사적 연관성, 그리고 개념적 연관성이며, 그것들은 오브젝트의 생성에 영감을 주는 물질이다. 이러한 정신성 내에 있는 집합점들은 대개 무드보드로 반영된다. 제한적인 초기의 정신성은 제품 기술, 형태, 용도, 그리고 자연에 미치는 영향이다. 우리는 이러한 그룹을 통해 또 다른 몇 가지 종류의 정신성을 추가할 수도 있겠지만, 나는 명확한 구분을하기를 원한다.

1.1.3.3 제2의 정신성

우리의 오감을 자극하는 오브젝트의 고유 성질인 이것은 우리가 2차적인 목적과 제한적 요소들을 고안하려고 하는 주요 영감과 제한들 이후에, 오브젝트에 디자인의 맛을 더하는 것들이며, 그룹 내에 있는 정신성은 그래픽적인 요소, 독특한 판매 계획, 감성적 세팅, 컬러, 텍스처, 재료, 공유면적, 소리, 온도, 부드러움, 그리고 무게이다. 이러한 그룹 내에서는 더 많은 물질들이 있을 수도 있다. 특징적인 정신성은 또한 제 2의 정신성의 영향을 받으며 존재할 수도 있으며, 우리는 이러한 카테고리 하에서 반응, 상호작용, 특성을 추측할 수도 있다.

1.1.3.4 초정신성

우리가 오브젝트에 대해 학습하고 있는 디테일한 모든 것과 함께, 오브젝트에 대한 우리의 평가가 변화되는 것은 사실이다. 그러나 더 큰 변화를 만들어내는 어떤 고유한 성질이 있다. 초정신성은 오브젝트의 고유한 성질이다. 몇 가지의 예를 들자면, 가격, 꾸며진 역사, 조각된 품질, 프로듀서, 디자이너, 발생지, 후원자 그룹 등이다. 이러한 것들은 대개 완성된 패키지에서 그 특징을 나타낸다.

1.2 DNA 코딩

DDNA는 허위의 DDNA, 단순화된 DDNA, 발견적 DDNA, 생산적 DDNA라는 4개의 방법으로 기록되고, 공식화되고, 기호로 체계화될 수 있다.

1.2.1 허위의 DDNA(PDNA)

허위의 디자인 DNA는 DDNA의 자연적 언어표현이다. 허위의 디자인 DNA에서 디자인은 최고의 디테일과 함께 지루하게 설명되어진다. 이것은 디자인을 창조하거나 재창조하기 위한 모든 정보를 포함한다. 허위의 디자인 DNA는 디자인 아이디어의 완벽한 창조 혹은 재창조를 목적으로 한다. 완벽한 재창조는 이것이 가장 중요하다.

1.2.2 생성적인 허위의 DDNA(GPDDNA)

만약 허위의 디자인이 "무작위로 선정되거나 생성되는" 몇몇 가치들을 포함하고 있다면, GPDDNA를 얻을 수 있다. GPDDNA는 절차를 반복함으로써 디자인의 생산적이고 변화된 창조를 목적으로 한다.

1.2.3 단순화된 DDNA(SDDNA)

단순화된 디자인 DNA는 마음속에서 정확하게 디자인을 창조하기 위해 사용되어질지도 모르는 혼합된 미디어 정보로 구성된다. SDDNA는 PDDNA의 확장이며, 그것은 기술적 드로잉+컬러 샘플+재료 샘플+구두로 설명되지 않는 기타 다른 필수 요소로 표현된다. 프로토타입은 이러한 카테고리들과 결합한다. SDDNA는 디자인 아이디어의 완벽한 재창조가 목적이다.

1.2.4 발견적 DDNA(HDDNA)

이것은 원형으로 정의된다. 발견적 DDNA 표현은 하나 혹은 많은 XML 파일들로 표현된다. 이것은 디자인되는 오브젝트의 정의를 매우 구체화시키며, 그것을 물리학 데이터와 다른 프로그램을 포함하는 3D 데이터 파일과 같이 여겨진다. HDDNA는 디자인 아이디어의 완벽한 재창조 혹은 창조를 목적으로 한다.

1.2.5 생산적 DDNA(GDDNA)

GDDNA는 하나의 세트로부터 발생하는 생산적 혹은 모작위로 선정되는 특정 가치이다. GDDNA는 GDDNA의 반복적인 절차에 의해 디자인의 생산적인 재창조 혹은 창조가 목적이다. GDDNA가 장치/기계에 의해 반복적으로 처리될 때, 우리는 "생산적인 디자인"을 가지게 되며, PGDDNA가 비장치/비기계에 의해 반복적으로 처리될 때, 우리는 "가장된 생산적 디자인"을 가지게 된다.

1.2.6 디자인 블렌더(Design Blender; DB)와 DDNA 추출장치(DDNA Extractor; DDNA-E)

디자인 블렌더는 다른 GDDNA와 함께 혼합하는 아이디어 툴이다. DDNA 추출장치는 존재하는 문화적 도메인으로부터 집합점들을 끌어내기 위한 아이디어 도구이다. DB와 DDNA-E는 형태의 다양성을 증가시키기 위해 함께 사용되어질 수 있다.

1.2.7 디자이너의 아바타(Designers' Avatar; DA)

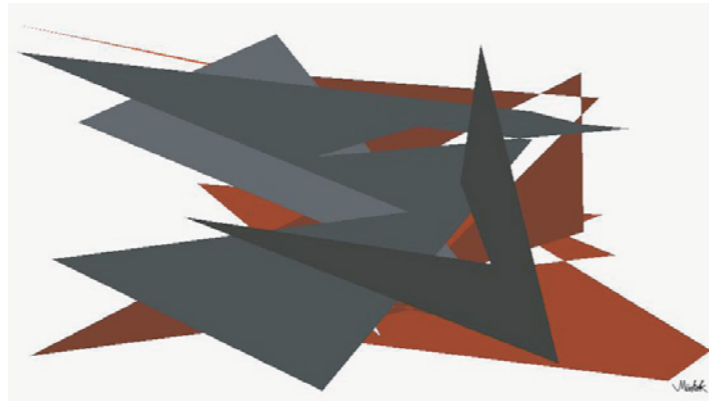
디자이너의 아바타는 GPDDNA를 연결하고 운영하는 소프트웨어 혹은 장치의 일부이다. 인간 또한 디자이너의 아바타가 될 수 있다; 인간들은 PGDDNA를 학습하고 시뮬레이션할 수 있다. DA는 그것 자체가 제품의 플랫폼으로써 행동하며, 디자인 세대의 속도를 증가하기 위해 사용될 수 있다. 그러나 우리는 여전히 이 단계에서 확인되는 디자인을 선택하기 위한 디자이너들이 필요하다.

1.2.8 명령 부호화

시작하기 위한 방법은 첫 번째로 PDDNA를 보유하는 것이다; 이것은 코드로부터 오브젝트를 정확하게 창조하기 위한 것이다. 만약 그것이 작동된다면, 당신은 지금 PGDDNA를 준비하기 위해서 그것을 무작위와 생산적 업무로 소개할 수 있으며, 만약 HDDNA가 작동이 된다면, 당신은 GDDNA와 함께 진행할 수 있다. DA는 마지막의 것이다; DA와 기타 다른 것들의 차이점은 DA는 그것 스스로 작동하며, 다른 DDNA는 작동되어진다는 것이다.

1.2.9 단순한 생산적 허위의 디자인(GDDNA) 예시

디자이너의 아바타 "Dort"; 추상적 개념을 나타내는 표현주의자인 "generated" 시리즈는 오누르 무스 타크 초반르(Onur Mustak Cobanlı)에 의해 작업되었다,



[그림1. 아바타4에 의해 생성된 추상 표현 드로잉]

GPDDNA는 또한 다음과 같다.

정신성 세트(Spirit Set)는 "기능적 포커스", "형태", 그리고 "컬러"로 구성된다. 기능적 포커스는 도안이 2D인 것과 같이 정의된다. 형태는 비율이 16:9, 유형 분류가 사각형인 것과 같이 정의되며, 그래픽은 5개의 무작위로 생성되는 지점(X, Y)에 의해 정의된 5개의 폐쇄적인 기하학적 형태이다. 컬러는 배경이 화이트인 것과 같이 정의되며, 전경색의 범위는 3개의 유사한 컬러로 구성된 33개의 차별화된 세트이며, 그들 중 하나는 무작위로 선택된다.

첫 번째 도안은 "색칠된", "역동적인"이라는 단어에 의해, 그리고 두 번째 도안은 "복잡함"과 "디자인"이라는 단어에 의해 배양된다.

1.2.10 단순화된 디자인 DNA(GPDDNA) 예시

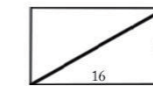
물론 우리는 더 손쉽게 이해하기 위하여 다른 방식과 명확한 방식을 통해 그것을 작성할 수 있을 것이다 - 여기 단순화된 DDNA가 있다. 이것은 단순화된 DDNA가 시각적 형태와 프로토타입에 의해 보조되는 것처럼 비교적 이해하기가 쉽다.

Functional Focus

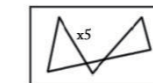
Drawing (2D)

Shape

Proportion (16:9)



Graphics ("Set of 5 closed geometrical forms defined by five randomly generated (X,Y) point sets with words to seed the random generator")



Color

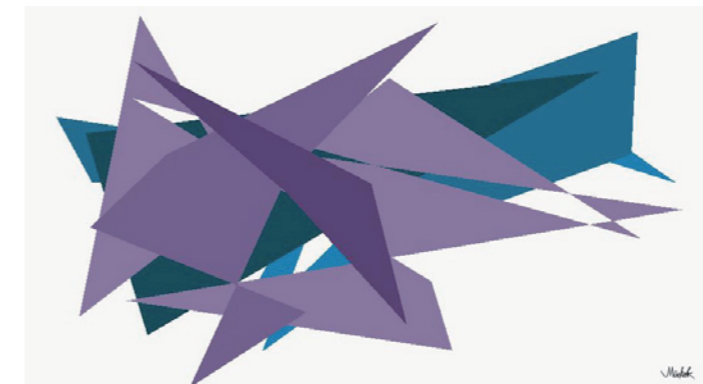
Background (White)



Foreground ("Set of 33 different Set of 3 similar colors, one of them is picked randomly with words to seed the random generator")



[표1. SDDNA의 예]



[그림2. 아바타4에 의해 생성된 추상 표현 드로잉]

몇 개의 3차원적 제품을 지속하고, 진정한 즐거움으로 시작하자. 그러나 이를 위해서는 몇 가지 더 많은 도구들이 필요하며, 우리는 무드보드를 소개할 것이다.

1.2.11 무드보드(Moodboards)

무드보드는 직관적이고 단순한 추측방법 내에서 집합점들을 표현하기 위한 도구들이며, 진전된 인공적인 정보는 무드보드의 사용을 만들어낼 수 있다. 목적은 모든 일반적인 태도를 공유하거나 많은 이미지/소리/데이터 시리즈를 만들어내는 이미지 혹은 소리의 시리즈를 발견하는 것이다. 무드보드가 형성될 때, 우리는 모든 다른 변함없는 것들을 유지하는 것이 필요하다. 예를 들어 그림자가 충분한 것 보다는 형태를 위한 무드보드를 만들 것이라고 해보자. 몇몇 종류의 무드보드에서, 나는 적어도 40개의 다른 예시들을 발견하는 것을 제안하며, 그것을 통해 우리는 상당히 의미 있는 합의를 도출할 수 있을 것이다. 나는 대개 100을 선택한다.

1.2.12 복잡한 디자인 DNA에서

나는 초반르가 디자인한 야외용 가구 리프 프로젝트 패밀리(Leaf Product Family)의 GPDDNA를 시뮬레이션한다.

GPDDNA는 다음과 같다.

정신성 세트는 “형태”, “재료”, “기술 생산”, “분위기”, “기능적 포커스”로 구성된다. 나뭇잎들과 유사한 것으로 정의되는 형태는 무드보드로 표현된다. 로토몰딩(Rotomolding)으로 정의되는 기술 생산은 무드보드로 표현되며, 기능적 포커스는 야외용 가구이며, 이것은 무드보드로 표현된다.

무드보드를 지원하는 SDDNA를 개발해보자. 우선 처음에는 형태와 함께 시작하며, 우리가 형태를 위한 무드보드를 개발할 때, 그림자는 충분하다. 우리는 나뭇잎 이미지를 찾은 다음 그것을 그림자로 바꾼다. 이것이 그 연구이다.



[그림3. 실루엣으로 구성된 무드보드]

여기서 우리는 둥근 형태이지만 더 날카로운 모서리, 중간에서 더 두꺼워지고 모서리에서는 더 얇아지는 나뭇잎과, 나뭇잎의 대칭적 경향 등과 같은 몇몇 일반적인 구성요소들을 확인하기 위해서 이러한 무드보드를 사용할 수 있다. 우리는 연구의 결과물로서 그것들을 지속하고 있다.



[그림4. 플라스틱 무드보드 배치]

회전성형을 위해, 우리는 플라스틱을 사용할 필요가 있다는 것을 배우며, 또 다른 무드보드를 만들어 내고, 우리가 흥미를 가지고 있는 플라스틱 오브젝트를 찾는다. 그리고 가장 최선의 연습을 통해 기술적인 디테일을 배우며, 벽 두께가 얼마나 되는지, 형태를 어떻게 구분하는지에 대한 대답을 발견한다.



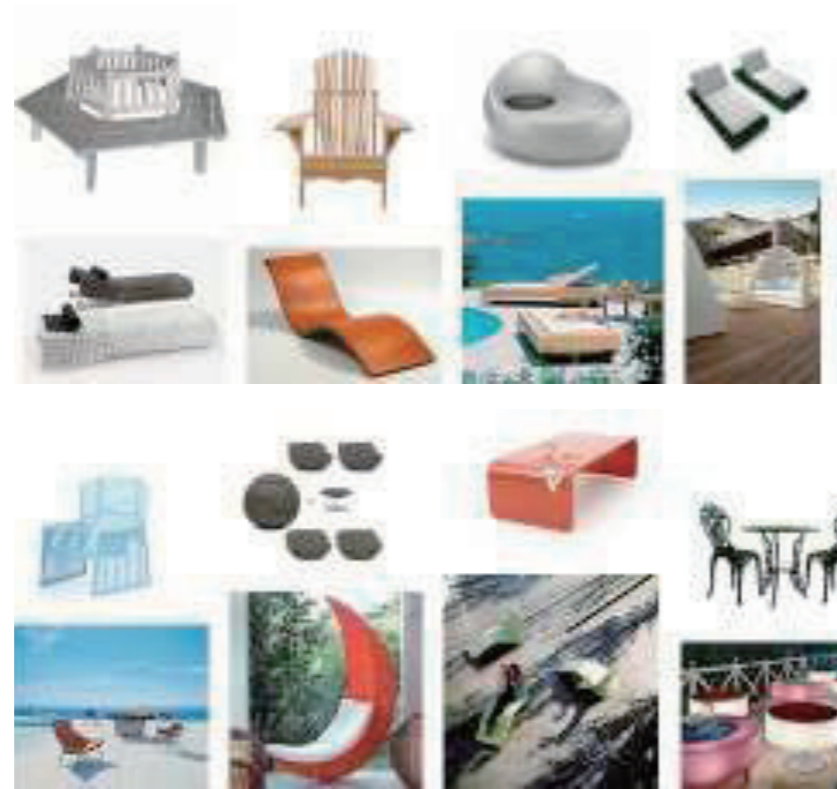
[그림5. 로토몰딩 프로세스와 관련 제품 무드보드 배치]

우리는 로토몰딩을 위한 추가적인 무드보드와 그것을 어떻게 하는지에 대한 개발을 지속한다. 이것이 우리의 연구이며, 우리는 디자인하는 동안 기회와 제한으로써 우리의 결과물들을 이용하게 될 것이다.



[그림6. 분위기 무드보드 배치: 그린과 소프트]

이러한 법칙의 연구는 우리가 얻고자 하는 것, 우리가 반영하고자 하는 것을 나타내는 수많은 이미지들로 구성된다. 그래서 우리는 일반적인 요소들로서 컬러, 그린과 그린 변화, 매우 부드럽고 자연스러운 형태를 찾고 있으며, 우리는 마음속에서 이러한 발견들을 지속시킨다.



[그림7. 아웃도어용품의 무드보드 배치]

마지막으로, 우리는 야외용 가구를 위한 무드보드를 만든다. 여기 아웃도어 연구에서, 우리는 그것들이 "물 구멍", "경사진 본체", 그리고 이러한 특성들을 움직이는 편의성을 가지고 있다는 것을 발견한다.

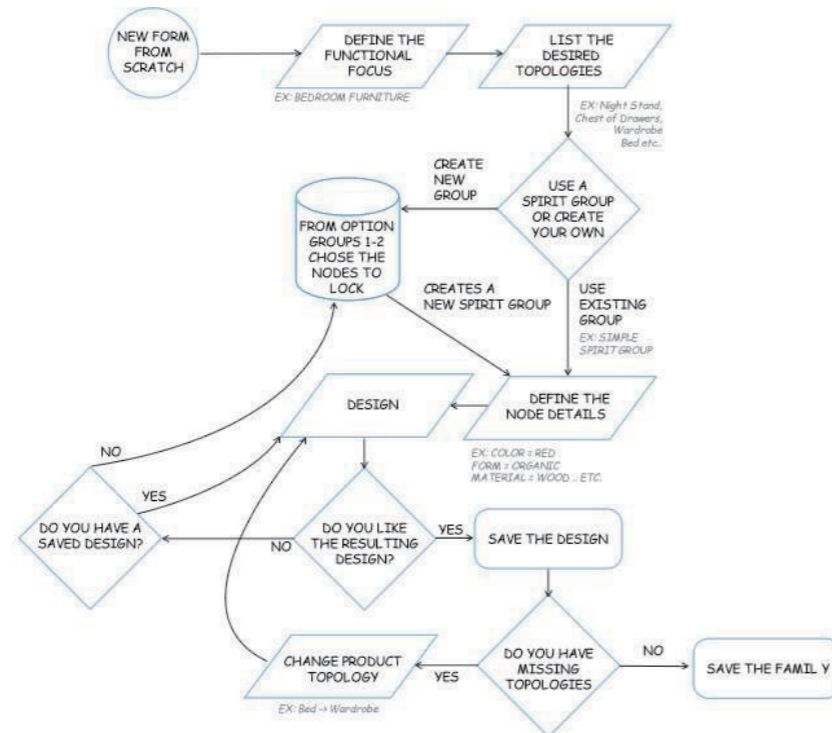
우리가 GPDDNA를 작동할 때, 다음과 같은 제품군을 생산한다.



[그림8. 생성적인 디자인 DNA를 통해 시뮬레이션한 제품군]

1.3 DDNA와 함께 제품군 생산

1.3.1 디자인 DNA를 이용하는 스크래치를 통한 제품군 생산

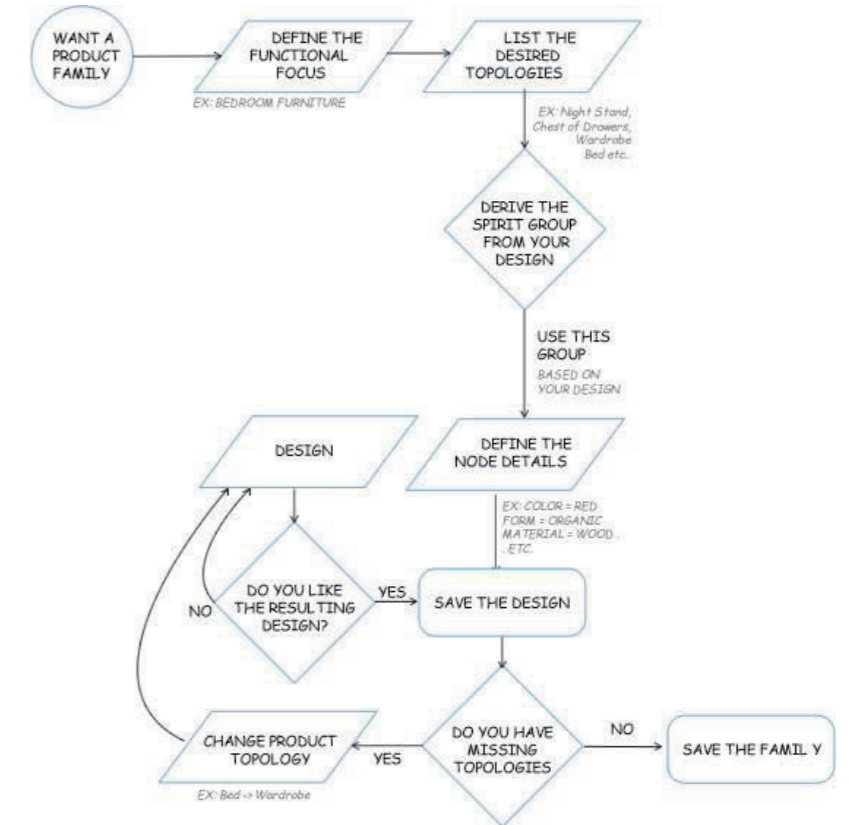


[차트1. 스크래치로부터 디자인을 개발하기 위한 플로우]

이 절차 흐름 디자인은 소프트웨어를 작성하고 플랫폼을 시뮬레이션하기 위한 기본적인 것으로 사용되어질 수 있다. 여기 이 절차 흐름에서, 우리는 또한 잠금장치를 깨닫는다 - 그것들은 발생된 모든 제품 내에서 동일하게 유지되기를 원하는 “상황과 컨셉”이다. “토폴로지(topologies)”는 “기능적 포커스” 그룹 내에서 추가되는 포커스이다. 예를 들어 우리가 일단 “가구”를 말하면, 토폴로지(topologies)는 “의자, 테이블, 벤치, 소파” 등이 될 것이다. “정신성 그룹”은 DDNA를 나타낸다.

이러한 플로우는 우리에게 초기 아이디어가 없을 때 유용하다. 그러나 만약 이미 아이디어가 존재할 경우, 우리는 무엇으로부터 디자인을 발전시켜야 하는가? 우리는 “정신성 그룹, DDNA”를 얻어내는 것이 필요하다. 우리는 새롭게 생산되는 디자인에서 깨달기를 원하고, 이러한 마음과 함께 DDNA를 재구성하는 가장 중요한 5-6개 주요 포인트를 강조한다.

1.3.2 기존 제품에서 제품군 확보



[차트2. 기존에 있는 제품에서 제품군을 확보하기 위한 플로우]

작성된 것을 반복하기 위해, 우리는 오브젝트에서 출발하고, 그것으로부터 DDNA를 유도한다. 그리고 나서 오브젝트에 대한 주요 구성요소들을 확인한다. 우리는 몇 개의 질문에 대해 답하려 노력하며, 우리는 스스로에게 묻는다. 무엇이 그것을 특별하게 만드는가? 우리는 그 속에서 무엇을 좋아해야 하는가? 우리가 다른

새로운 제품들에 다시 적용할 수 있는 구성요소들은 무엇이며, 그래서 DDNA를 만들어내는 동안 이러한 기록과 정보를 사용할 수 있는 가능한 구성요소들은 무엇인가?

몇 번의 디자인 절차를 반복함으로써 DDNA를 만들어낸 이후에도, 우리는 때때로 DDNA를 수정한다 - 제약은 증가하거나 감소시키고, 혹은 제약의 형태를 변경해서 우리는 훌륭한 제품군 혹은 플랫폼을 완성할 수 있다. 나는 제품을 통해 전례가 되는 디자인 어원을 만들고 싶으며, 이를 위해 우리는 새롭게 개발된 제품군 속에서 보기를 원하는 주요 구성요소와 가치들을 강조할 것이다.

1.3.4 제품으로부터 DNA 확보

제작된 제품을 확보하는 것과 유사하게, 우리는 제품의 DDNA를 끌어낼 수 있다. 다음의 제품과 함께 이러한 작업을 시작해보자.



[그림9. 원형으로서의 가구 디자인]

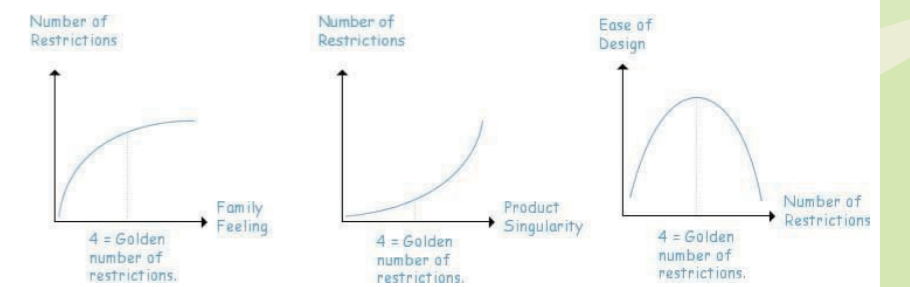
주어진 예시에서, 우리는 다음에서 말하는 정신성을 끌어낸다. 형태는 부드럽고 둥근 모서리를 가지고 있으며, 이것은 원의 반지름, 다리에 의한 디테일한 것에서 얻게 된다. 생산기술은 목공으로 얻어지며, 역사적 연관성은 1960년대 자동차와 가구에서 얻어진다. 물체의 컬러는 검정색이며, 의자는 붉은색이다. 여기서 우리는 또한 집 내부의 가구로서 기능적 포커스를 선택했다. 초기 디자인으로부터 DDNA를 추출함으로써 발전된 제품군: 나의 프로그래밍 기술 부족 때문에 나는 PGDDA를 시뮬레이션하고, 업무를 반복해야 했다. 물론, 모든 결과물들이 그런 것은 아니다. 나는 좋지 않은 수많은 디자인을 제거했다. 이렇게 개발된 제품군들 가운데 가장 훌륭한 것을 선택하는 것이 디자인 너의 일이라고 믿는다.



[그림10. 원형으로부터 변주된 일련의 제품]

1.3.5 생성된 제품군 개선

만약 우리가 시도하고 착오를 일으키는 과정을 통해 제약들을 다루는 것에 대한 훌륭한 제품군을 찾지 못했다면, 나는 제약의 중요한 숫자(DDNA 내 정신성 그룹의 수)가 4라는 것을 발견했을 것이다(디자인이 쉬워지고 우리가 제약의 타임을 변경하거나 증가 혹은 감소시킬 수 있는 포인트와 같은).



[그래프1, 2, 3. 제한된 숫자, 유사성과 제품의 특이성과의 관계]

우리가 제약의 수를 바꿀 때, 제품 특이성은 증가한다 - 동시에 제품군에 대한 제약을 증가시킴으로써 그들을 더 일관성 있게 만든다.

1.3.5.1 DNNA-E와 함께 개발 가능성 확대

DDNA-E를 사용하여, 우리는 오브젝트로의 DDNA를 추출할 수 있으며, 그것을 보았다. 그러나 또 다른 훌륭한 사용은 문화로부터 정신성 그룹을 추출하기 위해 DNNA-E를 사용하는 것이다. 여기 우리는 매우 큰 무드보드를 형성하고, 일반적인 요소들을 추측하려고 노력한다. 예를 들어 우리가 중국 문화에 포커스를 맞추면, 색깔은 레드, 오브젝트는 드래곤을 추리할 수 있다. 그것들은 중국적 느낌이 가져오는 디자인을 통해, 제품과 문화 사이에 연결된 수많은 링크들이 증가함으로써 사회가 주는 가치 또한 증가할 것이며, 모두 조직적인 것이 될 수 있다. 이것은 하나의 레벨까지 나아갈 것이다.

1.3.6 DDNA와 함께 기존의 제품군 관리

우리는 DDNA 접근과 함께 기존의 제품군을 관리할 수 있다. 우리는 우리의 포트폴리오에 적합하고 눈에 띄는 제품을 확인할 수 있다. 첫째로, 어렵게 보이지만 사실이다. 우리는 DDNA 실험을 적용한다. 라인과 제품군에 있는 각각의 제품으로, 우리는 DDNA를 추출하고, 그리고 나서 각각의 다른 것과 비교한다. 만약 다른 것들로부터 상당히 의미 있는 제품이 존재한다면, 그 제품은 제품에 속하지 않으며, 우리는 디자인 감각을 위해 이것을 확장한다.

1.3.6.1 제품군 개발에 있어 DDNA 사용의 장점

제품군을 컨트롤하기 위한 기존의 접근방법에 대해 생각해보자. 보스턴 컨설팅 그룹의 제품 매트릭스는 재무적 평가를 근거로 가치를 측정하고, 이러한 제품 내에서 가장 훌륭한 실행자를 선택했다. 그러나 항상 재무적인 자료를 만드는 것은 쉽지 않으며, 디자인은 이러한 접근법에서 전반적으로 약화된다. R&D에서 제품 플랫폼 접근방법은 엔지니어들에게 그것에 기초한 새로운 제품들을 개발하도록 하며, 생산비용 감소를 목적으로 하는 모든 제품 플랫폼에 걸쳐 구성요소와 프로덕션 과정을 공유한다. 이것은 꽤 효율적이지만 초기의 플랫폼이 필요하다. 그리고 그것은 스크래치로부터 플랫폼을 생성하는데 사용될 수 없다. 마케팅 전략과 광고 접근법 또한 매력적이며, 브랜드에 적절한 디자인을 보유하는 것이 필요한 경우에는 당신은 스타일 정의를 위해 빈 도화지를 사용할 수 있으나, 당신이 먼저 브랜드를 보유하는 것이 필요하며, 그 아이디어는 브랜드로부터 DDNA를 생성하는 것이다. 또 다른 큰 옵션은 저명한 디자인 마스터에게 묻는 것이다. 그들은 당신에게 말하지 않을 것이다. 많은 디자이너들이 “그들의 창조적인 작업들이 어떻게 이루어지는지”에 대해 작성/기록하지 않으며, 공유하려고 하는 경우 오직 동료들이나 제자들에게만 말한다.

디자인 방법에서 새로운 제품의 개발과 관리는 문서화되지 않지만, DDNA 접근은 이러한 방식에 사용될 수 있다. DDNA에 대한 접근법은 새로운 제품군을 개발하고 관리하는데 유용하게 사용될 수 있으며, 시스템은 꽤 이해하기 쉽고 컴퓨터뿐만 아니라 학생, 동료들에게도 작업하는데 있어 쉽게 여겨질 수 있다.

결론

우리는 디자인 DNA가 무엇이고, 우리가 그것을 단일 제품이나 제품 시리즈를 개발하는데 어떻게 사용할 수 있고, 일반적인 방식에서 제품군을 개발하는 방법, 그리고 심지어 DDNA 체크를 통한 기존의 제품군을 관리하는 방법에 대해 논의했다. DDNA는 효과적인 방법으로 당신이 디자인을 하는데 도움을 주는 도구나 지원도구의 넓은 범위를 포괄하는 디자인 철학이며, 학생들에게 기존의 제품 플랫폼, 제품 관리 기술, 브랜딩 제품/방법/매트릭스에 접근하는 대체적인 접근법으로써 디자인할 수 있도록 한다. DDNA는 제품을 창조하고, 재창조하고, 만들어내고, 다양화하고, 관리하는 디자인 방법이다.