



REPORT

01

Gestalt Principles

정보디자인 프로그래밍

2018204042 배홍섭

1. Similarity



해당 예시는 게슈탈트 원리의 Similarity 에 해당한다.

게슈탈트 원리 중 Similarity 에 해당하는 이유는 인간의 인지능력 중 비슷한 모양, 크기, 색에 대해 비슷한 속성을 가질 것이라고 생각하는 프로세스를 이용하여 비슷한 종류의 상품을 묶어서 정보를 표현했기 때문이다.

위 예시에 대하여 시각화 관점에서 바라보았을 때, 해당 상품에 대해 알지 못하더라도 유사한 대상끼리 묶었기 때문에 얼추 비슷한 상품이라고 예상할 수 있다. 또한 이러한 분류법은 주변에서 매우 익숙한 분류 구조이기 때문에 정보를 쉽게 받아들일 수 있다는 점에서 긍정적이다. 다른 예시로는 흔히 메뉴판에서 탕류, 튀김류, 볶음류 등 종류별로 묶는 부분도 비슷한 예시로 볼 수 있다.

자료출처 : <https://blog.rightbrain.co.kr/?p=7030>

2. Closure



해당 예시는 게슈탈트 원리의 Closure 에 해당한다.

게슈탈트 원리 중 Closure 에 해당하는 이유는 우리가 이 로고를 볼 때, 완벽한 형태로 인지하고자 자연스럽게 빈 공간을 채워서 인지하기 때문이다. 해당 로고를 인식하게 되면 야구선수가 날아오는 공을 배트로 치려는 장면을 인식하게 되는데 이때 배트는 폐쇄성 법칙에 의해 인지됨을 볼 수 있다.

위 예시에 대하여 시각화 관점에서 바라보았을 때 쉽게 야구에 관련된 로고라는 것을 떠올릴 수 있고, 공을 치는 장면이 상상된다. 난잡한 텍스트 없이 심플하게 정보를 전달하는 측면에 있어서도 상당히 효율적인 정보디자인이라고 여겨진다. 야구선수의 직접적인 사진이나, 만화캐릭터로 그린 그림보다 훨씬 쉬운 수준의 정보라 빠르게 습득되는 것을 확인할 수 있다.

자료출처 : <https://yozm.wishket.com/magazine/detail/1029/>