

# 1. 생활용품의 정신병리학

영화 / 창완 20140826

# 공학을 전공해야 알아낼 수 있다?

- 인간은 세상을 이해할 수 있도록 정교하게 만들어져(?) 있다. 작은 단서들만으로도 세상을 이해할 수 있다.
- 일부 물건들은 틀린 단서를 주어 사용자가 제대로 사용하지 못하도록 한다.

# 공학을 전공해야 알아낼 수 있다?

- 탈수만 하고 싶었어요.. 공돌이인 저도 실패함.



# 생활의 불만과 좌절

- 책 속 예시,  
유리 출입문.
- 가시성(visibility)은 중요한 원칙. 의식할 필요 없이 자연스럽게 해석 되는 것을 “자연스러운 디자인”이라고 함.

# 생활의 불만과 좌절

- 책 속 예시,  
잘못된 슬라이딩기, 루이 레르 원형 극장, 새로운 시스템의 전화기.
- 첫째, 사람들이 이미 알고 있는 기능과 새로운 기능을 연결시키기 위한 충분한 설명이 주어져 있는가?
- 둘째, 시스템의 작용에 관한 가시성이 제공되어 있는가?
- 셋째, 조작에 대한 가시적인 결과를 볼 수 있는가?  
(결과가 없던가, 지나치게 많던가.)

# 생활용품의 심리학

- 행동유도성.
- 사물이 갖고 있는 특성을 통해 어떻게 사용할 수 있는지를 결정하는 근본적인 속성
- (간단한 물건에 설명이 요구 된다면 실패한 디자인.)

# 생활용품의 심리학

- 무려 스위치가 1개밖에 없음. (레알)



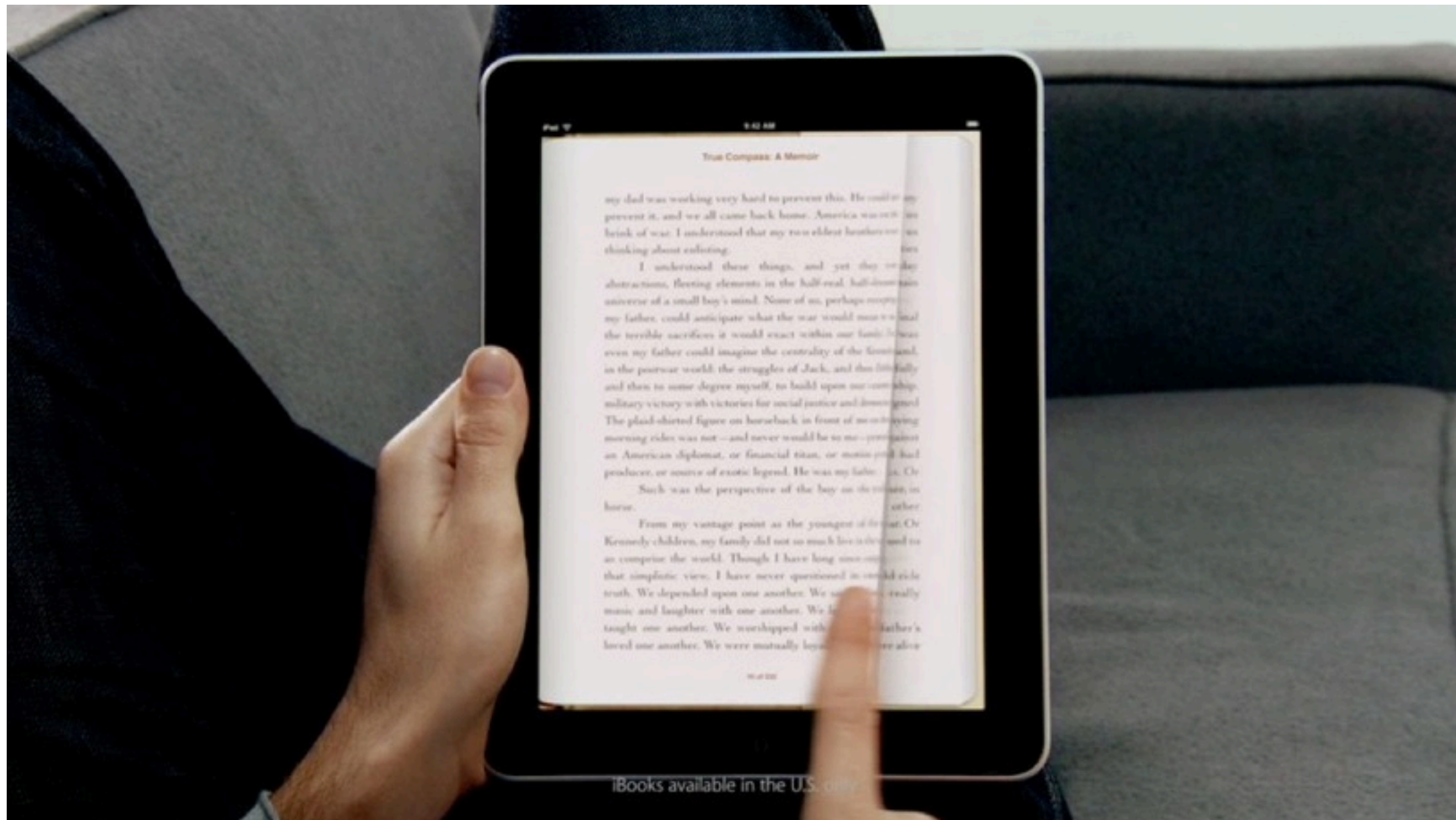
# 생활용품의 심리학

- 어린이들이 가장 잘 알것 같다..
- [http://www.youtube.com/watch?v=xfBQB-\\_ATjk](http://www.youtube.com/watch?v=xfBQB-_ATjk)





# 이해하기 쉽고 사용하기 쉬운 디자인의 원칙



# 생활용품의 심리학

- 2만 가지의 생활용품.
- 어마무시하게 많은 물건들,  
이를 위해 익히는 더 어마무시한 시간들.
- 마음이 작용하는 방식(어떻게 사고하고 인지하는지), 물건 의 외양  
에서 얻을 수 있는 이용가능한 정보 등을 통해 대처 가능.

# 생활용품의 심리학

- 개념모형.
- 책 속 예시,  
잘못된 자전거의 모형, 가위질(좋은), 디지털 시계.

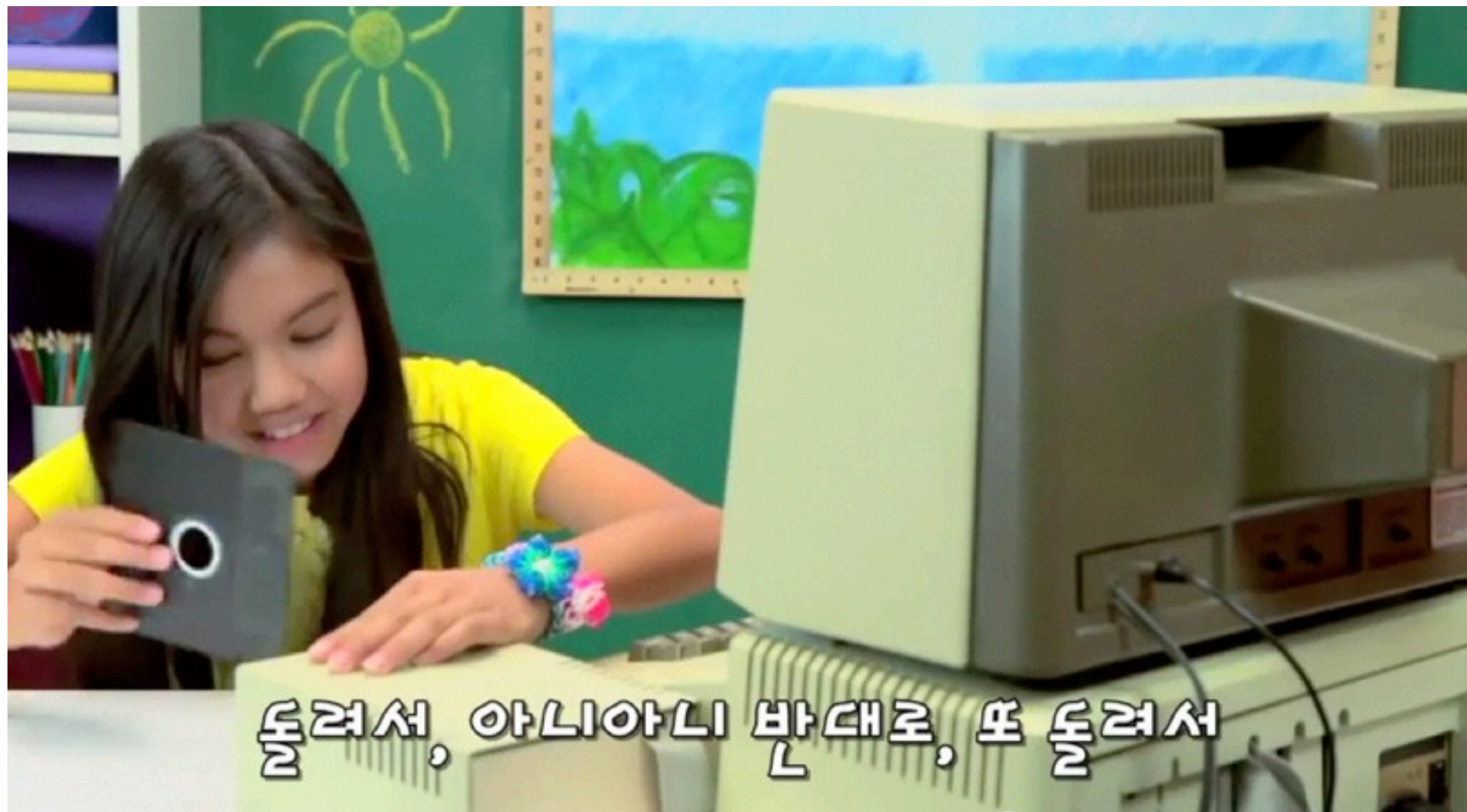
# 생활용품의 심리학

- ..설명서 따위 필요 없음..





# 생활용품의 심리학



# 생활용품의 심리학

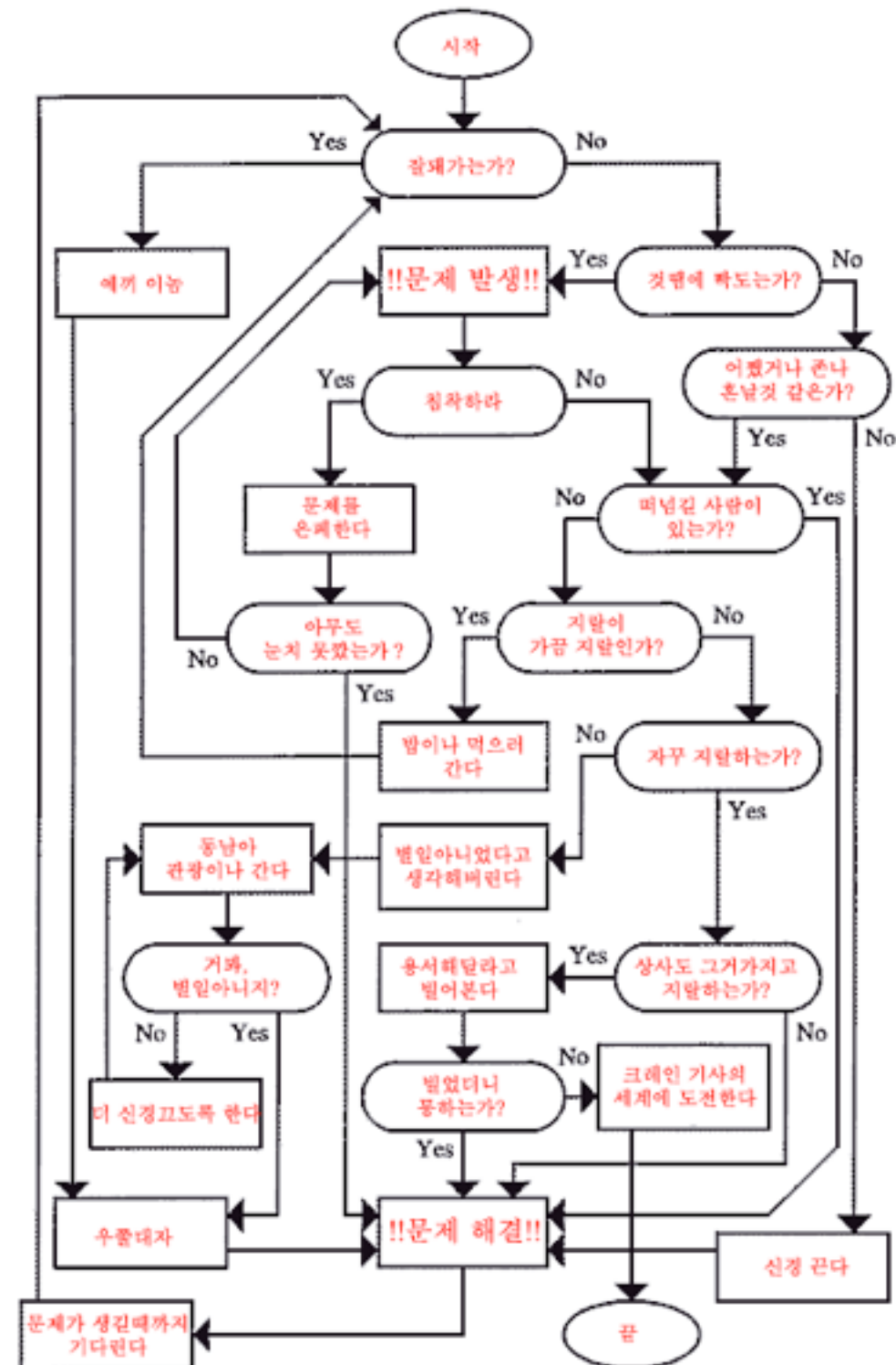


# 이해하기 쉽고 사용하기 쉬운 디자인의 원칙

- 좋은 개념모형을 제공하라
- 책의 예시: 냉장고에 관한 두 가지 개념모형 -> 정확한 개념 모형이 필요하다.
- 디자인 모형은 디자이너가 갖는 개념모형이다. 사용자가 갖고 있는 모형은 시스템과의 상호작용을 통해 형성된 심성모형이다.
- 만약에 시스템 이미지가 디자이너 모형을 확실하고 일관성 있게 나타내주지 않으면 사용자들은 틀린 심성모형을 갖게 된다.

# 이해하기 쉽고 사용하기 쉬운 디자인의 원칙

- 좋은 개념모형을 제공하라





# 이해하기 쉽고 사용하기 쉬운 디자인의 원칙

- 가시적이게 만들어라



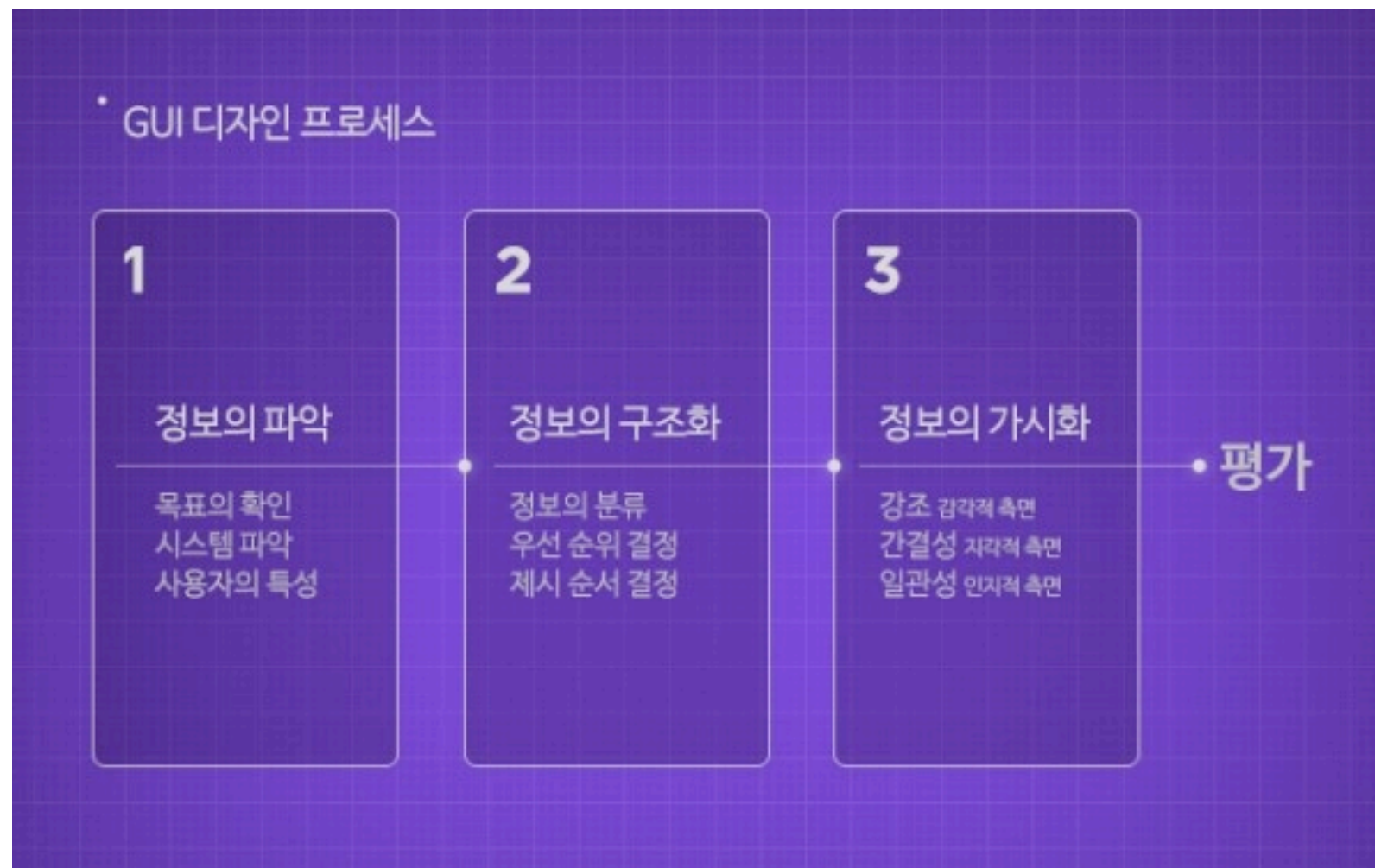
# 이해하기 쉽고 사용하기 쉬운 디자인의 원칙

- 가시적이게 만들어라



# 이해하기 쉽고 사용하기 쉬운 디자인의 원칙

- 가시적이게 만들어라



# 이해하기 쉽고 사용하기 쉬운 디자인의 원칙

- 대응의 원칙

- ✓ 대응(mapping) : 두 일간의 관계성을 뜻하는 전문어
- ✓ 차를 오른쪽으로 돌리기 위해서는 운전대를 시계방향으로 돌려야 한다.
- ✓ 자연스러운 대응: 물리적인 상사정과 문화적인 표준을 살림.

# 이해하기 쉽고 사용하기 쉬운 디자인의 원칙

- 대응의 원칙



# 이해하기 쉽고 사용하기 쉬운 디자인의 원칙

- 대응의 원칙





# 이해하기 쉽고 사용하기 쉬운 디자인의 원칙

- 피드백의 원칙

- ✓ 피드백(feedback): 어떤 작동이 실제로 이루어졌는지, 어떤 결과가 달성되었는지에 관한 정보를 사용자에게 알려주는 것.
- ✓ 자신의 목소리를 들을 수도 없으면서 누군가에게 말을 하려 한다면, 아무런 흔적을 남기지 않는 연필로 그림을 그린다?
- ✓ 벨 전화 연구소의 디자이너들은 피드백에 관해 많은 심혈 기울임 : 촉각적 피드백, 청각적 피드백 등등

# 불쌍한 디자이너에게 동정을

- 디자인을 잘한다는것?
  - ✓ 제작자, 가게, 구매자의 니즈가 전부 다름



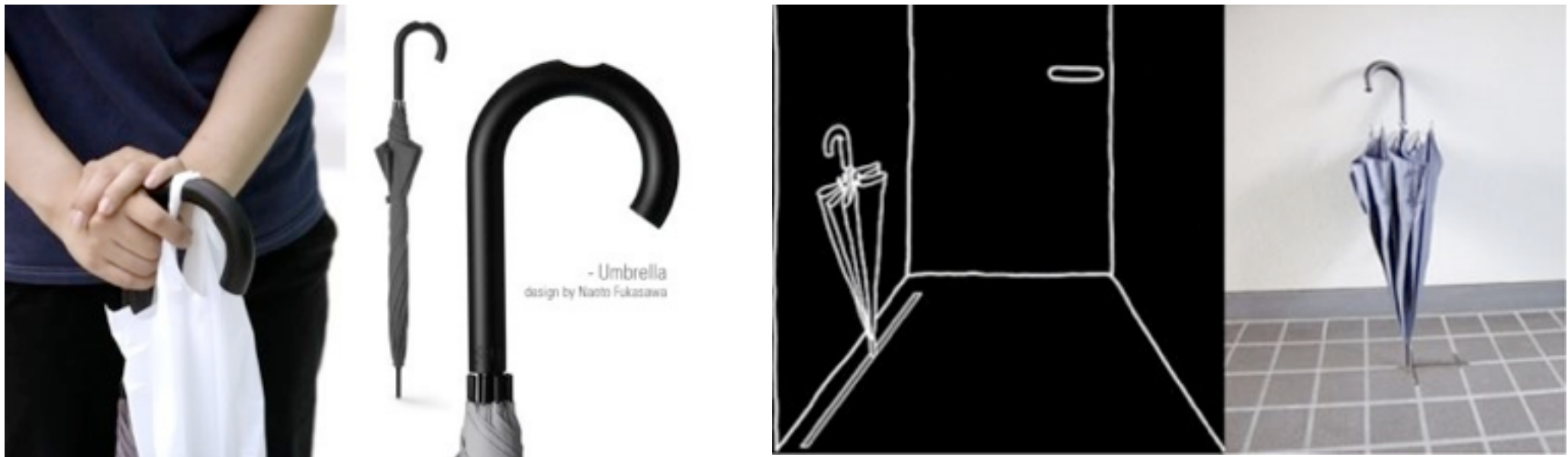
# 불쌍한 디자이너에게 동정을

- 디자인을 잘한다는것?
  - ✓ 세세한 특징들을 지닌 좋은 디자인 사례



# 불쌍한 디자이너에게 동정을

- 디자인을 잘한다는것?
  - ✓ 세세한 특징들을 지닌 좋은 디자인 사례



# 불쌍한 디자이너에게 동정을

- 좋은 디자인을 만드려는 시도가 어떻게 좌절되는가?
  - ✓ 제품을 옳게 만들려면 흔히 대여섯 번 시제품을 만들어야.
  - ✓ 그래서 처음 생기는 서비스가 혁신적이어도, 대중들의 외면을 받을 수 있다.

# 기술의 역설

- 기능이 추가되면 복잡성과 곤란이 증가하는 것을 피할 수 없다.
- 하지만 현명하게 디자인 하면 그런 역설을 최소화 할 수 있음.



# 기술의 역설

- 기능이 추가되면 복잡성과 곤란이 증가하는 것을 피할 수 없다.
- 하지만 현명하게 디자인 하면 그런 역설을 최소화 할 수 있음.

