

# 기초데이터 수집 및 스케치

마인드맵, 컬러시스템,  
썸네일스케치, 레이아웃

# 프로젝트

- 특정한 목적을 달성하기 위해서 조직적으로 수행되는 일련의 작업을 말한다.
- 프로젝트의 특징은 여러 가지 종류의 작업을 목적 달성을 위해서 제휴할 수 있는 것과 목적 달성의 기한이 결정되어있는 것이다.

# 기초데이터

- 디지털 디자인에 사용하는 이미지, 동영상, 소리 및 텍스트 등 모든 콘텐츠를 일컫는다.
- 웹 콘텐츠에서 사용자들에게 제공하는 텍스트 형태의 정보나 내용물뿐만 아니라 부호, 음성, 음향, 이미지, 영상 등을 디지털 방식으로 제작해 처리·유통하는 정보 및 그 내용물을 통칭한다.

# 아이디어 발상법

- 브레인스토밍(Brainstorming)
- 체크 리스트(Check List)
- 마인드맵핑(MindMapping)
- 시네틱스(Synergetics)
- 강제 결부법
- 형태 분석법
- 육색모 사고법(Six Hat Thinking)

# 브레인스토밍법

- 오스본(A.F.Osborn)에 의해 처음 소개되었으며 특정한 주제에 대해 두뇌(brain)에서 폭풍(storming)이 휘몰아치듯이 생각나는 아이디어를 많이 내놓는 것이다.
- 짧은 시간에 많은 아이디어의 생성이 목적이고 주로 집단토의에서 사용할 수 있으며, 수업 과정에서 접하게 될 사건에 대하여 가능한 모든 원인을 찾는 데 사용해 볼 수 있다.
- 특정한 주제 또는 문제에 대해 참여자 모두가 아이디어를 **사전 조율 없이** 그대로 내놓는 방법이다.
- 집단적 사고의 전형적인 형태인 이 방법에서 전제하고, 있는 기본 가정은 **사고의 양이 질을 결정**한다는 것이며, 양적으로 축적된 아이디어를 목록 별로 정리하고, 발전시켜 최종 산출물을 얻는다.

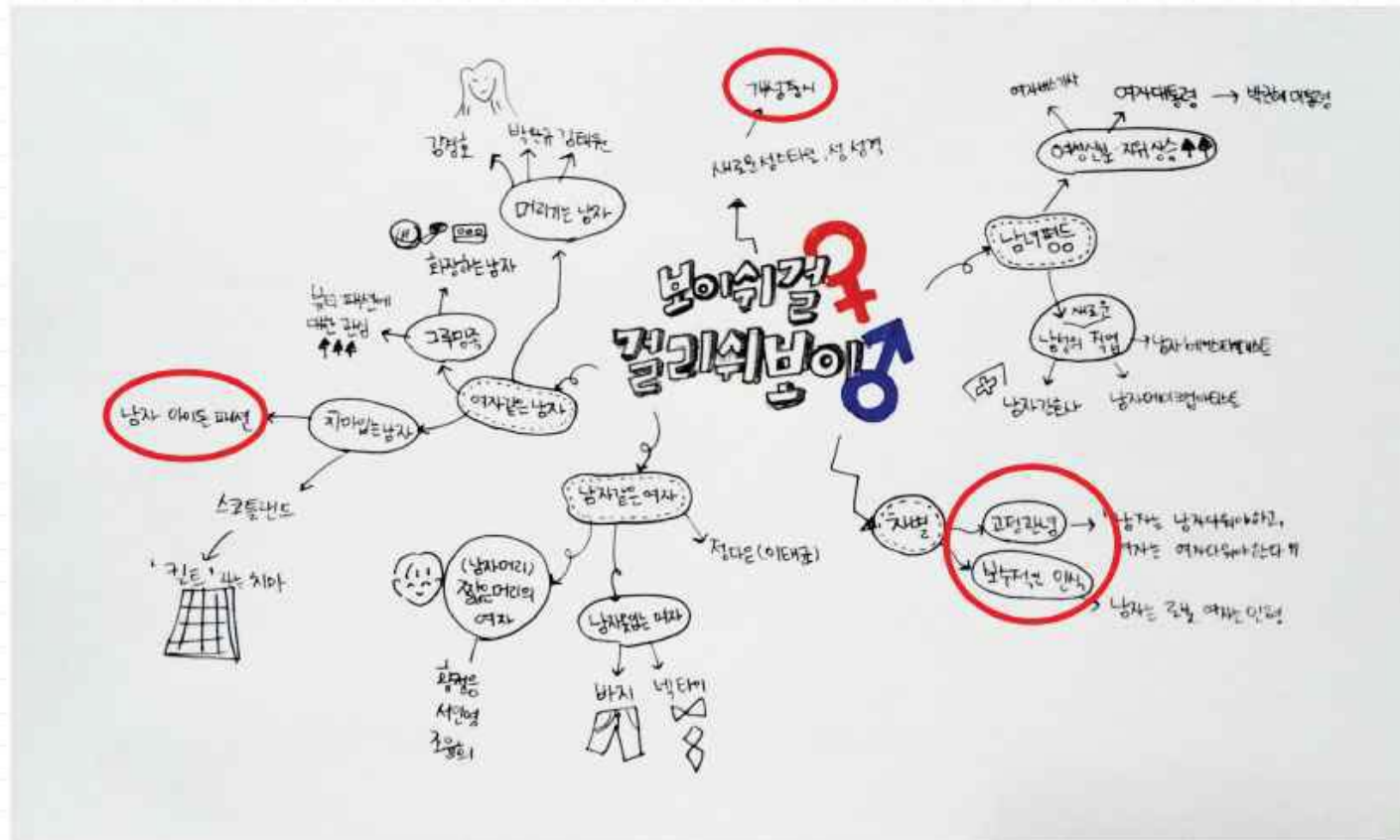
# 브레인스토밍법 4원칙

|        |   |
|--------|---|
| 비판금지   | 아이디어를 내놓는 동안 어떤 아이디어라도 절대로 비판하거나 평가하지 않는다.  |
| 자유분방   | 아이디어가 비현실적이거나 터무니없는 것일지라도 모두 받아들여야 한다.      |
| 질보다 양  | 좋은 아이디어를 얻기 위해서는 가능한 한 많은 아이디어가 요구된다.       |
| 결합과 개선 | 두 개 이상의 아이디어를 결합하여 제3의 아이디어를 이끌어낼 수 있도록 한다. |

# 마인드맵핑법

- 두뇌 활동이 주로 핵심 개념을 상호 관련시키거나 통합하는 방식으로 이루어진다는 연구 결과를 바탕으로 하는 시각적 사고 기법으로,
- 생각하고 있는 간단한 그림과 기호, 상징을 색깔로 강조하며 짧은 낱말로 나뭇가지와 같은 가지를 그려서 그 위에 빠르게 표현하는 시각적인 도식이다.

# 마인드맵핑법



**보수적 인식, 고정관념, 개성중시, 아이돌 패션**



# 육색모 사고법

- 영국의 심리학자 보노(Edward de Bono)가 고안한 이 기법
- 학습자들이 여섯 가지 각기 다른 색의 모자를 쓰고, 자신이 쓰고 있는 모자 색깔이 의미하는 유형의 사고를 하게 하는 것이다.
- 즉, 자신의 생각을 버리고, 의도적으로 다른 생각을 하게 함으로써 폭넓은 사고력을 신장시키게 하는 기법이다.

# 육색모 사고법 - 6가지 사고 유형

| 색깔  | 사 고 유 형   |
|-----|---|
| 백색모 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 흰색은 더러움이 없는 순수한 색,</li> <li>• 어떤 비판도 해석도 덧붙이지 않은 사실에 초점을 맞춘 사고.</li> <li>• 중립적이고 객관적인 사고.</li> </ul> |
| 적색모 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 빨간색은 피와 정열의 상징.</li> <li>• 감정이나 영감에만 의지하는 사고.</li> <li>• 직관에 의한 감정이나 느낌</li> </ul>                   |
| 흑색모 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 검은색은 어두운 이미지이지만, 긴장감을 주는 색.</li> <li>• 논리적으로 비판하거나 부정적인 사고.</li> </ul>                               |
| 황색모 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 노란색은 밝고 적극적인 색.</li> <li>• 오로지 긍정적인 측면에서만 생각. 낙관적 긍정적인 시각.</li> </ul>                                |
| 녹색모 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 초록색은 풍부한 자연과 성장하는 식물을 상징.</li> <li>• 새로운 아이디어를 생성하고, 창조적인 사고</li> </ul>                              |
| 청색모 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 파란색은 조절 및 통제의 이미지.</li> <li>• 다른 모자의 사용법을 조절하는 역할(사회자)</li> </ul>                                    |

# 데이터의 구분

- 디지털 데이터
  - 부호, 문자, 음성, 음향, 영상 등이 IT 기술과 결합하여 전자적 형태로 제작 또는 처리된 자료나 정보를 의미한다.

# 데이터의 구분

- 멀티미디어 데이터
  - 콤팩트디스크, CD-ROM, 비디오테이프 등에 담긴 사진, 미술, 음악, 영화, 게임 등 읽기 전용의 다중 매체 저작물과 광대역 통신망이나 고속 데이터망을 통해 양방향으로 송수신되는 각종 정보 또는 내용물을 말한다.
  - 즉, 디지털화되어서 정보 기기를 통해 제작·판매·이용되는 정보를 통칭한다.

# 데이터의 종류

- 매체 성격에 따라
  - 외부 데이터와 내부 데이터
- 데이터 생성에 따라
  - 프로듀서 데이터와 컨슈머 데이터
- 데이터 이용에 따라
  - 유료 데이터와 무료 데이터
- 프로슈머적 데이터

# 데이터의 종류

- 외부 데이터
  - 인터넷 외부에서 얻어지는 모든 데이터를 의미한다.
  - 시장 정보나 주식 정보 등과 같이 인터넷이 등장하기 이전에 데이터화되어 사용자에게 제공되던 정보를 인터넷 데이터로 전환시킨 것이다.
- 내부 데이터
  - 인터넷에 관련된 정보를 제공하는 콘텐츠이다.
  - ‘어떤 정보를 어디서 얻을 수 있는 지’등의 데이터로, 검색 엔진에서 많이 활용되는 데이터나 비디오 클립, MP3 파일과 같은 데이터를 뜻한다.

# 데이터의 종류

- 프로듀서 데이터
  - 인터넷 초창기에 주류를 이루었던 것으로, 사이트 제작자가 일방적으로 제공하는 콘텐츠를 뜻한다.
- 컨슈머 데이터
  - 사이트의 사용자들이 만들어서 제공하는 데이터를 뜻한다.
  - 비슷한 개념으로 사용자가 상업적인 의도가 없이 제작한 콘텐츠를 온라인상으로 나타낸 UCC(User Created Contents)가 있다.
  - 최근에는 프로페셔널(Professional)과 아마추어(Amateur)의 합성어인 프로추어(Proteur)들이 자신의 블로그 등을 통해 제공하는 콘텐츠인 PCC(Proteur Created Contents)도 생겼다.

# 데이터의 종류

- 유료 데이터
  - 시간당 또는 건당으로 사용자에게 요금을 받는 콘텐츠를 뜻한다.
- 무료 데이터
  - 사용자가 인터넷에 접속하면 언제든지 별도의 비용 없이 이용할 수 있는 콘텐츠를 뜻한다.



# 데이터의 종류

- 프로슈머적 데이터
  - 프로슈머(Prosumer)는 판매나 교환을 위해서라기보다는 자신의 사용이나 만족을 위해 제품, 서비스, 경험을 생산하는 사람을 말한다.
  - 사용자들의 콘텐츠를 사이트에서 직접 받아들이는 방식으로, 게시판이나 블로그 형태가 있다. 사용자 입장에서는 사이트에 직접 참여한다는 의식이 사이트에 대한 참여도(royalty)를 가질 수 있게 한다. 엘빈 토플러(Alvin Toffler)가 “제3의 물결”에서 ‘앞으로는 소비자가 신제품 개발에 직간접적으로 참여하게 될 것’이라고 예견하면서 도입된 개념이다

# 데이터 유형

- 사실(Fact)
- 개념(Concept)
- 절차(Procedure)
- 원리(Principle)
- 원칙(Rule)
- 이야기(Story)
- 의견(Opinion)
- 묘사(Description)
- 예측(Forecast)
- 메타데이터(Meta-Data)

# 데이터 유형

- 사실(Fact)
  - 누구나 이해할 수 있는 객관적이고 구체적인 자료이다.
  - 이 데이터는 정보의 양은 적은 편이나, 구체성은 높고, 데이터 자체의 난이도는 낮은 특징을 보인다.
  - '사실'과 관련된 자료는 주로 텍스트 중심으로 제공되지만, 최근 들어 사용자의 직관적인 이해를 돕기 위해 추가적인 이미지나 동영상도 제공되기도 한다

# 데이터 유형

- 개념(Concept)
  - 특정 대상에 대한 이해를 돕기 위해 사용하는 정의
  - 또는 특정 아이템이 어떤 개념과 효능을 지녔는지에 대한 정보를 말한다.
  - 웹 사이트에서 제시하는 정보 이외에도 현실적으로 서비스의 기능이나 용도 또는 특징에 대한 설명을 '개념'이라는 방법으로 제시하는 경우도 많다.
  - 멀티미디어 콘텐츠가 일반화되면서 간단한 그림이나 동영상도 함께 사용하는 경우도 많아지고 있다.

# 데이터 유형

- 절차(Procedure)
  - 사용자가 수행해야 하는 순차적인 행위를 지정해 주는 자료로,
  - 시스템을 사용하기 위해 사용자가 어떤 작업을 어떤 순서에 따라 수행해야 하는지를 알려 준다.
  - 과거에는 텍스트와 그림 중심으로 표현되었지만, 단계별로 시스템의 상태와 사용자의 동작을 동영상으로 보여 줌으로써 사용자의 이해를 높이하고자 하는 추세를 보이고 있다.

# 데이터 유형

- 원리(Principle)
  - 특정 아이템의 구체적 작동 원리 및 진행 과정에 대한 자료를 의미한다.
- 원칙(Rule)
  - 시스템이 사용자에게 제시하는 일종의 가이드라인의 개념으로,
  - 시스템 이용 시 사용자가 준수할 행동 요령에 대한 내용이다.
  - '원칙'은 사용자에게 준수하도록 직접 요구하는 형식을 취할 수 있고, 성공 사례 등을 제공하는 것처럼 간접적인 형식을 취할 수도 있다.

# 데이터 유형

- 이야기(Story)
  - 실제 있었거나 만들어 낸 특정 경험을 의미한다.
  - 블로그나 개인 홈페이지를 통해 공개되는 유형의 자료는 대부분 비 공식적이며 무료로 제공되고, 생산 주체와 소비 주체가 같다는 특징을 가진다.
  - '이야기'는 주로 텍스트 형태나 웹툰처럼 만화 형식으로 전달된다.
- 의견(Opinion)
  - 어떤 대상이나 사안에 대해 사용자가 가지고 있는 개인적인 생각을 의미한다.
  - '의견'은 인터넷을 통해 양방향성이 증가하면서 확산되기 시작한 자료의 유형이다.

# 데이터 유형

- 묘사(Description)
  - 특정 대상의 현재 상태를 여러 방식으로 표현하는 자료이다.
  - 이미지와 멀티미디어적 자료는 사용자의 감성에 영향을 주며 개인적인 취향과 관련이 있는 자료 유형으로, 사용자의 주관적인 선호도에 자료의 가치가 좌우된다.
- 예측(Forecast)
  - 이미 있는 기초데이터를 수집하여 그것을 확률이나 통계와 같은 추가적인 분석을 거쳐 향후 추세를 예상하는 자료이다.
  - 따라서 기존의 사실이나 원리 등의 자료를 기반으로 추가적인 작업을 통해 발생하는 부가 정보라고 할 수 있다.



# 데이터 유형

- 메타데이터(Meta-Data)
  - 데이터에 관한 구조화된 데이터로, 다른 데이터를 설명해 주는 데이터이다.
  - 일반적으로 정보의 위치와 내용, 작성자에 대한 정보를 담고 있으며, 주로 정보를 표현하기 위한 목적과 빨리 찾기 위한 목적으로 사용되고 있다.

# 저작권

- 저작권(Copyright)
  - 소설, 시, 음악, 미술 작품과 같은 저작물을 창작한 저작자의 권리를 말하며, 저작자의 허락 없이 다른 사람이 저작물을 이용할 수 없게 하는 배타적 권리이다.
  - 저작물은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물을 뜻하므로, 사실을 그대로 기록한 것은 저작권의 보호를 받지 못한다. 따라서 전화번호부의 성명과 전화번호를 단순히 가나다순으로 정리한 것은 저작권의 보호를 받을 수 없다.
  - 또한 독창적이라 하더라도 글이나 그림, 음악 등으로 표현된 사상이나 감정만 저작권의 보호를 받을 수 있다.
  - 저작권으로 보호되는 것은 사상이나 감정의 독창적 표현이지 사상이나 감정 자체가 아니기 때문이다.

# 저작권

- 저작물의 종류
  - 소설, 시, 논문, 강연, 연설, 각본, 그 밖의 어문 저작물
  - 음악 저작물
  - 연극 및 무용, 무언극, 그 밖의 연극 저작물
  - 회화, 서예, 조각, 판화, 공예, 응용 미술 저작물, 그 밖의 미술 저작물
  - 건축물, 건축을 위한 모형 및 설계 도서, 그 밖의 건축 저작물
  - 사진 저작물(이와 유사한 방법으로 제작된 것을 포함한다.)
  - 영상 저작물
  - 지도, 도표, 설계도, 약도, 모형, 그 밖의 도형 저작물
  - 컴퓨터 프로그램 저작물
  - 2차적 저작물(원저작물을 번역·편곡·변형·각색·영상 제작, 그 밖의 방법으로 작성한 창작물)

# 좋은 디자인

- 디터 램스(Dieter Rams)의 좋은 디자인 10원칙
  - 혁신적이다.
  - 제품을 유용하게 만든다.
  - 심미적이다.
  - 제품을 이해될 수 있게 만든다.
  - 요란하지 않다.

# 좋은 디자인

- 디터 램스(Dieter Rams)의 좋은 디자인 10원칙
  - 정직하다.
  - 오랜 삶을 가지고 있다.
  - 마지막 디테일까지 철저하다.
  - 환경 친화적이다.
  - 가능한 최소한의 디자인이다.

# 웹 컬러

- 웹에서 보이는 컬러는 동일한 컬러일지라도 모니터, 운영 체제, 비트 심도, 웹 브라우저의 종류에 따라 다르게 나타난다.
- 216 웹 안전색(216 Web Safety color)은 이러한 환경이 달라지더라도 변하지 않는 안전한 색으로 이루어진 팔레트이다.
- 웹 안전색은 호환성을 위해 16,777,216가지나 되는 색의 가짓수를 대폭 줄여서 표준으로 설정한 색을 말한다.
- 웹 안전 색상의 색 값은 모두 51의 배수로 이루어져 있는데, 이는 최대값인 255를 5로 나눈 것이다.
- 재현되는 색의 조합으로 210가지의 유채색과 6가지의 무채색으로 표현 가능한 가짓수는 모두 216가지( $6^3$ )이다.
- 참고 사이트 : [www.iricolor.com](http://www.iricolor.com)

# Color System

- 깨끗한, 심플한



#bb1345 / R187 G19 B69



#ffffff / R255 G255 B255



#184f6b / R24 G79 B107



# Color System

- 친근한, 편안한



#bedc00 / R190 G220 B0



#ffffff / R255 G255 B255



#ffac68 / R255 G172 B104





# Color System

- 안정적인, 믿을만한



#80860c / R128 G134 B12



#858685 / R133 G134 B133



#134668 / R19 G70 B104



# Color System

- 고급스러운, 도시적인



#000000 / R0 G0 B0



#998a85 / R153 G138 B133



#fc061f / R252 G6 B31



# Color System

- 사랑스러운, 발랄한



#fc6088 / R252 G96 B136



#febfcf / R254 G191 B207



#c941b0 / R201 G65 B176



# 시각화 정의

- 일반적으로 시각화라는 용어는 '대뇌에서 시각적 이미지를 만드는 것'의 의미로 쓰이지만,
- 정보 사회에 접어들어 보다 체계적이고 수용자가 중심이 되는 정보가 필요해짐에 따라 '정보의 구성 요소인 데이터나 콘셉트의 그래픽적 표현'이라는 의미를 가지게 되었다.
- 즉, 시각화의 정의는 '설계하는 이미지가 아닌, 의사 결정을 돕기 위한 외부적 인공물'로 그 범위가 확대되었다.

# 시각화 정의

1. 거대한 양의 데이터를 이해하기 쉽게 하는 능력이 있다.
2. 예측되지 못한 갑작스러운 속성의 인지를 가능하게 해 준다.
3. 데이터 자체가 가지고 있는 결함 등을 빠르고 분명하게 나타내 준다.
4. 큰 크기의 데이터 특징을 이해할 수 있도록 돕는다.
5. 가설을 형성하는 데 도움을 준다.

# 아이디어 시각화 4단계

- 1단계 : 에스키스(Esquisse)
- 2단계 : 덮어놓고 그리기
- 3단계 : 정리
- 4단계 : 완성

# 아이디어 시각화 4단계

- 1단계 : 에스키스(Esquisse)
  - 자신의 구상을 간략하면서도 빠른 속도로 그리는 단계로, 이 단계에서 개념상의 문제를 검토하고, 최종 그림의 토대를 세운다.
  - 최선의 해결책에 접근할 수 있을 때까지 많은 그림을 그려 볼 수 있다.
  - 수시로 자신의 아이디어를 검토해 볼 수 있다.
  - 최종 그림의 결과를 어느 정도 예측해 볼 수 있다.
  - 많은 그림을 중요도에 따라 순서를 정할 수 있다.

# 아이디어 시각화 4단계

- 2단계 : 덮어놓고 그리기
  - 1단계에서 검토한 그림을 정리해 나가는 과정으로, 에스키스한 그림 위에 트레이싱 페이퍼를 얹고, 잘못된 부분을 수정하는 단계이다.
  - 1단계에서 체크하지 못한 부분이 있거나 새로운 아이디어가 나타난 경우에는 1단계로 다시 피드백 한다.



# 아이디어 시각화 4단계

- 3단계 : 정리
  - 자신의 아이디어를 제대로 전달하기 위해 보는 사람의 입장을 충분히 고려한다.
  - 이 단계에서 디자이너가 염두 할 사항은 고안된 디자인이 클라이언트의 입장을 충분히 반영하여야 한다는 것이다.
- 4단계 : 완성
  - 명암, 반영, 채색 등을 통하여 아이디어의 표현을 극대화한다.

# 섬네일 스케치

- 섬네일 스케치(Thumbnail Sketch)
  - 엄지손톱(thumbnail)이라는 단어가 뜻하는 바와 같이 **작은 크기로 대략 스케치**한 것
- 스크래치 스케치(Scratch Sketch)
  - **빠른 속도로 휘갈겨서 스케치**한 것

# 레이아웃 개념

- 일러스트레이션, 사진, 타이포그래피 요소들의 관계와 전체적인 모습을 창작하는 것이다.
- 레이아웃은 시각적 능력과 연관성을 갖고 있다.
- 레이아웃 디자인 구성에 다른 시선의 움직임과 요소에 따른 시각적 관심은 보는 사람으로 하여금 디자이너에 대해 흥미를 느끼도록 유도할 수 있다.

# 활용 제작 프로그램

- 드로잉 프로그램
- 이미지 편집 프로그램
- 애니메이션
- 웹 에디터

# 활용 제작 프로그램

- 드로잉 프로그램

- 벡터 방식으로 문자와 같이 윤곽선이 깔끔한 이미지를 만들거나 타이포그래픽 디자인을 제작할 때 많이 사용된다.
- 만들어진 이미지의 수정이나 편집, 보완 등이 용이하고, 축소나 확대, 변형 등의 작업 시에도 이미지 왜곡이 없고, 해상도의 영향을 받지 않는다.
- 대표적인 프로그램으로 일러스트레이터(Illustrator)와 코렐드로(Corel Draw)가 있다.

# 활용 제작 프로그램

- 이미지 편집 프로그램
  - 스캔 받은 이미지의 색상을 보정하는 것을 시작으로 이미지 편집과 합성, 벡터 이미지 등을 지원하고, 웹 이미지에 필요한 최적화 기능도 포함된 소프트웨어들이다.
  - 고품질의 이미지를 제작하기 위한 목적으로 만들어진 이미지 편집용 프로그램으로 포토샵(Photoshop)과 페인터(Painter), 페인트샵 프로(Paintshop Pro) 등이 있다.

# 활용 제작 프로그램

- 애니메이션

- 작자의 의도에 따라 물체나 무생물이 살아 움직이는 것처럼 의인화되는 영상 작품으로, 필름이나 VTR 등의 영상 매체를 통하여 창조되는 기술이나 기법을 말한다.
- 웹 애니메이션으로 플래시가 많이 사용된다. 이외에 3차원 제작 도구로 마야(Maya), 3DS MAX가 대표적이다.

# 활용 제작 프로그램

- 웹 에디터
  - 기본적으로 HTML 태그를 기반으로 하지만, 코드를 기반으로 한 프로그래밍은 전문 인력이 담당하며, 드림위버(Dreamweaver) 소프트웨어를 이용한 위지윅(WYSIWYG) 방식의 편집으로 손쉽게 HTML 코딩이 가능하다.
  - 이 소프트웨어의 다른 특징은 웹 프로그래밍 언어를 직접 입력할 수 있는 코드 편집과 기술 지원, 이미지 콘텐츠 제작, 문서 편집 창의 자유로운 크기 조정과 작업 환경, Behaviors 패널을 이용한 다이내믹 자바스크립트 간편 구현 등이다.



# Quiz

- 기초데이터란?
- 브레인스토밍법 4원칙?
- 마인드맵핑법?
- 디터 람스(Dieter Rams)의 좋은 디자인 10원칙?
- 아이디어 시각화 4단계?
- 섬네일 스케치와 스크래치 스케치의 의미?
- 창의적 아이디어 발상 기법?
- 저작권의 의미?
- 벡터 방식의 드로잉 프로그램의 특징?