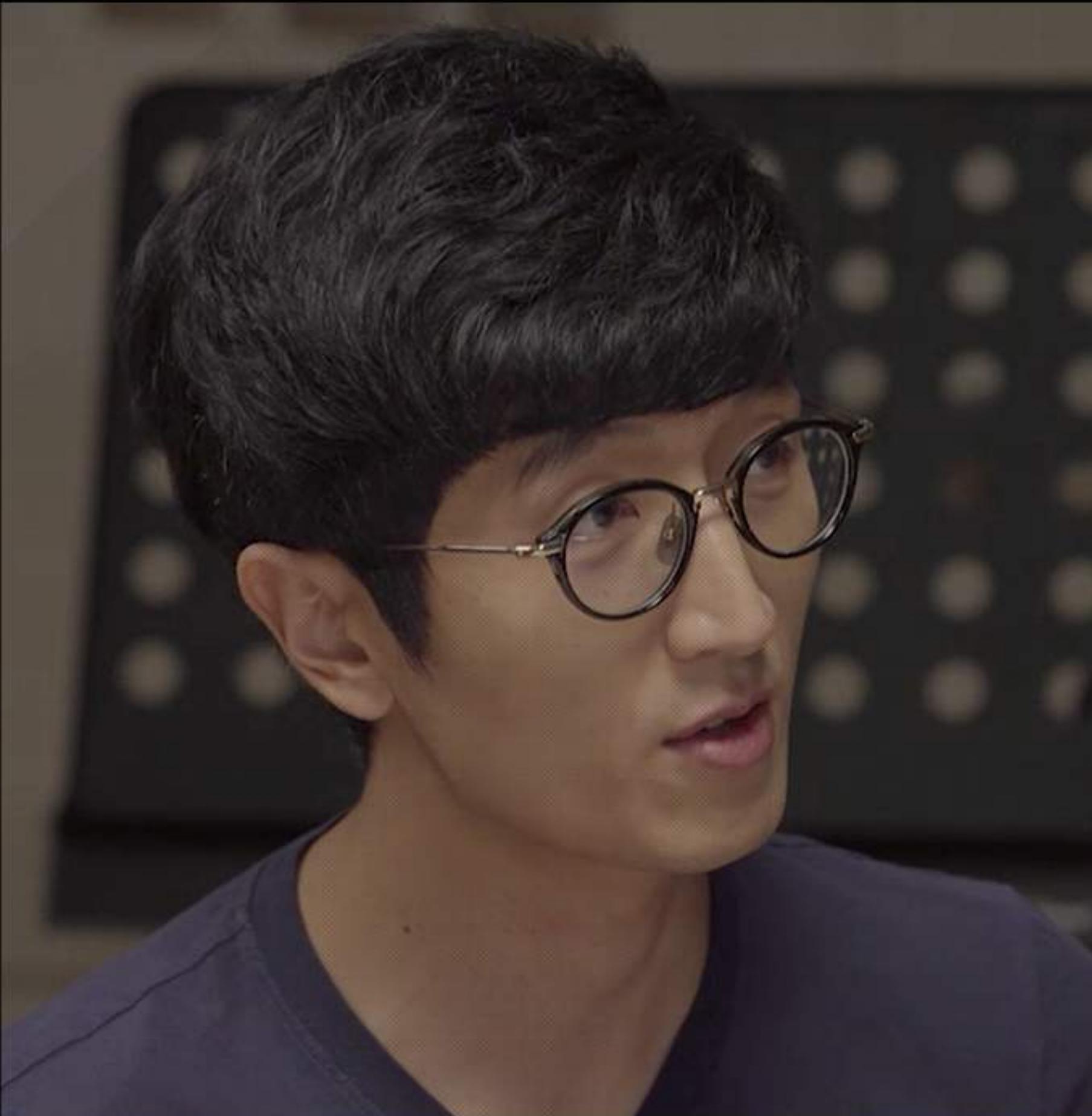


Let's Talk with Designers

Samsung Designer's Real Story Part 2



의미 있는 디자인이란 무엇입니까?

우리는 이 질문에 어떤 대답을 할 수 있을까요?

어떤 대답이 나오든, 디자인을 하는 주체인 디자이너들은 모두 고민했을 것입니다.

삼성전자 디자이너들이 가진 고민의 시간, 영감, 경험, 소통, 이해 등 다양한 가치가
켜켜이 쌓여 지금의 삼성전자 디자인 헤리티지와 문화가 만들어졌습니다.

사용자와 더불어 미래를 열어가는, 의미 있는 디자인을 만들기 위해

노력해온 '삼성전자 디자이너들의 진짜 이야기'. 지금 영상으로 만나보세요.

* 인터뷰 내용은 해당 디자이너의 개인적 소견이며 삼성전자의 입장이나 전략을 담고 있지 않습니다.

My Samsung Life



삼성전자 디자이너로서 나의 아이덴티티는 무엇인가요?

이재능: 인기 TV 프로그램의 제목을 빌리자면, 'Show Me The Money'입니다. 많이 팔리는 제품이라는 의미보다는, 많은 사용자를 만족시키는 제품을 디자인해야 한다는 거예요. 이건 제 디자인 철학이기도 합니다. 디자이너로서 일하는 시간이 축적되는 만큼 사용자에게 기쁨을 주는 디자인을 해야 한다는 생각이 들었어요.

이수정: '멀티 플레이어'라고 말하고 싶어요. 저는 제품 디자인과 UX 디자인 업무를 같이 하고 있어요. 그러다 보니 양쪽을 통합적으로 보고, 다양하게 사고할 수 있는 능력을 기르게 되었습니다. 제품과 UX 디자인은 서로 상호작용해야 하는데, 그 필요를 충족하는 멀티플레이션이 가능한 것이 제 디자이너로서의 정체성입니다.

최재원: 삼성전자 디자이너로서 저의 아이덴티티는 '대중목욕탕'이라고 표현하고 싶어요. 프로젝트 진행 도중 정말 힘이 들 땐 디자인을 그만두고 싶다가도 막상 좋은 제품이 결과로 나오면 다시 또 디자인이 좋아지죠. 이렇게 디자인에 대한 애정이 냉탕과 온탕을 오갑니다.

박혜원: 'PRODUCE 101'. 디자이너로서 늘 좋은 UX 디자인으로 사용자들에게 퍽(Pick)을 받으려고 노력하기 때문이죠. 사용자를 국민 프로듀서로 본다면, 디자이너는 그들에게 선택 받기 위해 꾸준히 성장하고 매력적인 디자인을 보여주는 사람들이라 할 수 있겠네요.

My Design Life



디자이너로서 가장 뜻 깊었던 프로젝트는 무엇이었나요?

이재능: 부홀렉 형제와 함께했던 Serif TV 디자인입니다. 직접 참여한 프로젝트는 아니지만, 가구 디자인 업계에서 가장 영향력 있는 디자이너인 부홀렉 형제와의 협업인 만큼 신선한 충격이었습니다. 전자 제품인 TV를 가구의 영역으로 옮겨놓았던 의미 있는 디자인으로, 많은 디자이너와 사용자의 호응을 얻은 프로젝트였죠.

이수정: 선행으로 진행했던 TV와 오디오의 반응형 외관 디자인입니다. 딱딱한 외형에 간힌 기존 제품의 한계를 벗어나, 사용자가 다가가면 원하는 기능을 선사하는 리액티브한 디자인을 구상했습니다. 이 프로젝트를 통해 저는 UX 디자인에 관심을 갖게 됐어요. 업무 전환까지 하는 계기가 되었죠.

최재원 : POWERGun 프로젝트입니다. POWERGun은 스틱 청소기 중에서도 힘이 세고 오래 사용할 수 있도록 설계되어 타사 제품보다 조금 무겁게 설계될 수밖에 없었는데요. 이를 상쇄시킬 수 있는 솔루션을 디자이너들이 주도해서 찾아냈던 프로젝트였습니다. 선행 디자인으로 출발했었는데, 다행히 결과가 좋아 제품 양산으로 이어질 수 있었던, 가장 뜻 깊은 프로젝트였습니다.

박혜원 : 갤럭시 노트의 S Pen 번역 기능입니다. 퇴근길 버스에서 휴대폰으로 영어 논문을 읽는 사용자가 영어 단어 하나하나를 웹에서 불편하게 찾는 모습을 보며 아이디어를 떠올렸죠. 모르는 단어에 S Pen을 올려두기만 하면 빠르게 번역이 되는 기능입니다. 실제 경험에서 얻은 아이디어로 일상의 불편함을 덜 수 있었던 뜻 깊은 경험이었습니다.

My Advice to Wannabe Designers



예비 디자이너에게 꼭 필요한 역량은 무엇인가요?

이재능: 디자인에 대한 '책임감'이 중요합니다. 사용자가 처음 제품을 접하는 순간부터 사용하는 과정, 그리고 그 사용이 지속되는 과정 모두를 책임감 있게 생각해보고 집요하게 디자인할 수 있어야 해요. 이 것을 바탕으로 서로를 믿고 협업할 수 있다면 그보다 더 큰 시너지는 없을 거라고 생각합니다.

이수정: 첫 번째는 개성이에요. 자신이 잘하는 것이 무엇인지를 잘 인지하고 꾸준히 발전시켜 나가는 전문성이 필요합니다. 두 번째로는 그렇게 개성 있는 이들이 내는 우수한 의견들이 하나로 수렴할 수 있도록, 타인의 의견을 받아들이는 '오픈 마인드'가 있어야 합니다. 결국 일상의 다양한 경험을 통해 사람들을 이해하고, 그것을 자기만의 언어로 풀어내는 사람이 좋은 디자이너라고 생각해요.

최재원: 프로젝트를 진행하다 보면 각 단계를 거쳐 갈 때마다 수많은 의견이 추가됩니다. 그 의견과 조언을 잘 흡수하는 과정이 중요하죠. 결국, 그런 과정을 이겨나가는 '끈기'가 있어야 좋은 디자인을 완성할 수 있습니다.

박혜원: 늘 우리 삶을 편안하게 해주는 디자인을 떠올리기 위해 노력해야 합니다. 그러기 위해서는 사람을 이해하고 타인과 공감할 수 있는 '사람에 대한 관심'이 필요하죠. 사용자의 행동방식을 보며 끊임없이 "왜 그럴까?"라고 생각하는 '호기심'도 많을수록 좋습니다. 디자이너로서 꾸준히 영감을 받는 일을 놓지 마세요. 앱 하나를 사용할 때도 왜 이렇게 디자인을 했는지 생각해보는 자세가 중요한 것 같습니다.

Designers

예비 디자이너에게 건네는 한마디에
그들의 진심이 담겨 있었습니다.

오랜 시간 이어진 대화에서 디자이너의 철학과 영감은 모두 타인과의
진심 어린 소통에서 출발한다는 것을 알 수 있었습니다.
삼성의 디자인으로 사용자에게 기쁨을 주고 싶다는 이들의 말에서 우리는
또 한번 '의미 있는 디자인'의 탄생을 기대해 봅니다.

[design.samsung.com >](http://design.samsung.com)