디자이너를 위한 웹기반 프로젝트룸 구성과 활용방안에 대한 연구

A Study on the Structure and Practice of Project Room for Designer under Web System

유 보현 (Yoo, bohyeon)
경기대학교 디자인공예학부 교수

이 논문은 2000년도 경기대학교 교내연구과제 연구비에 의하여 연구되었음.

報告論文 Original Articles ● Received : Oct. 09. 2001 ; Accepted : Feb. 04. 2002

1. 서 론
1.1. 연구의 배경과 목적
1.2. 연구방법 및 범위
2. 프로젝트룸(Project Room)
2.1. 프로젝트룸의 개요
2.2. 프로젝트룸의 구성
2.3. 프로젝트룸의 활용

3. 프로젝트룸 튜토리얼(Tutorial)
3.1. 프로젝트룸 튜토리얼의 개요
3.2. 프로젝트룸 튜토리얼의 구성

4. 문제점 및 향후과제

5. 결론

참고 문헌

要約

오늘날 인터넷의 사용이 보편화되면서 온라인환경의 구축이 여러 분야에서 활발하게 이루어짐에 따라 필요한 정보를 신속하게 이용하고 공유할 수 있게 되었다. 우리가 일반적으로 인터넷상에서 볼 수 있는 동호회 등은 이러한 정보이용 및 공유 등을 위한 가상커뮤미티(Cyber Community)의 흔한 예라 할 수 있다. 시간적, 공간적인 물리적 환경에 제약을 받지 않는 온라인환경 하에서 이러한 커뮤니티의 구축을 통해 그 구성원들은 다양한 활용방법을 모색할 수 있다. 프로젝트룸이란 이러한 온라인환경의 장점을 이용하여 이용자들(Designers & Clients)이 인터넷을 통하여 디자인프로젝트를 수행할 수 있는 가상의 공간을 일컫는다. 이용자들은 프로젝트의 개설에서 종료까지의 디자인프로세스를 인터넷을 통해 참여하고 발전시킨다. 또한 온라인을 통하여 진행되거나 완료된 정보의 내용은 자료화하여, 공개함으로써 디자인DB를 활성화하여 디자인 지식기반 구축에 큰 기여를 하리라 기대된다. 이와 함께 사용자가 프로젝트룸을 쉽게 사용할 수 있도록 하기 위한 사용자중심의 튜토리얼의 개발은 프로젝트룸의 활성화에 필수적 요소라 할 수 있다. 따라서 튜토리얼은 프로젝트룸의 개발과 병행하여 진행되어야 할 것이다.

Abstract

Under the circumstances of general use of Internet, the construction of on-line system has been made in various fields. We can use and share the informations with other people through the cyber communities and find many ways to promote communication tools. Project Room is a sort of Cyber Space which carry out design project using On-line system. Users(Designers and Clients) will be able to develop their design project using Internet. The project context may be opened and will be critically contributed the construction of Knowledge-based industry. At the same time, the development of user-friendly tutorial should be followed. Tutorial is one of the most important factors to promote Project Room. This study presents the possibility of execution of Cyber community under the construction of Project Room and User-friendly tutorial in the On-line system.

Keywords

Project Room, Tutorials, Cyber Community

1. 서 론

1.1. 연구의 배경과 목적

인터넷을 이용한 신속하고 효율적인 정보교환 시스템이 보편화된 오늘날의 정보화사회에 있어서, 이러한 시스템의 효율적 활용방안에 대한 논의가 여러 분야에서 활발히 진행되고 있다. 인터넷환경을 통하여 사용자는 기존의 물리적 시(時), 공(空)의 한계를 극복하여 언제 어디에서나 정보의 획득과 공유 및 교환이 가능하게 되었고, 이러한 현상의 결과로 동호회와 같은 가상의 커뮤니티(Cyber Community)의 구축이 활발히 이루어지고 있다. 이와 같은 추세에 발맞추어 디자인 분야에서도 인터넷을 통한 디자인 교육, 정보의 교류 및 토론, 각종 이벤트 등이 활성화되고 있다. Virtual Design Studio(그림 1)와 Designit(그림 2)은 온라인 상에서 사용자의 참여로 이루어지고 진행되어지는 디자인교육 및 프로젝트 수행을 위한 가상 커뮤니티의 대표적 사례 중의 하나라 할 수 있다. 통상 이러한 사이트들은 풍부한 컨텐츠(Contents)와 다양한 커뮤니케이션도구(Communication Tools)를 갖추고 있음에도 불구하고 활용방법에 대한 설명이나 튜토리얼(Tutorials)의 구축은 상대적으로 빈약하여 사용자들은 이러한 사이트의 직관적 탐색(Navigation)을 통해서 그 활용방법을 터득하게 된다. 그러나 이러한 내용과 과정이 컴퓨터프로그램이나 인터넷 환경에 익숙하지 못한 사용자들에게는 온라인을 통한 의사소통과 그 활성화에 커다란 장애요소가 되고 있다.

최근 디자인분야에서도 디자이너들이 웹 환경을 이용한 "가상의 공간"(이하 **프로젝트룸**이라 칭함)에서 보다 적극적으로 디자인 프로젝트의 수행을 꾀함으로써 디자인 프로세스의 효율성을 극대화할 수 있는 방안이 모색되어지고 있다. 이와 같은 프로젝트룸의 활용의 장점으로는 프로젝트 진행 과정상의 물리적(시간적, 공간적) 제약조건을 극복하여 디자이너 참여의 폭을 확대시킴으로써 디자인 프로젝트를 활성화하고, 또한 프로젝트룸을 통하여 진행되거나 완료된 정보의 내용을 자료화(Design Database-이하 DB라 칭함)하여 공개함으로써 디자인DB를 구축, 디자인정보를 공유하고 활성화하여 디자인 지식기반 구축에 큰 기여를 하리라 기대된다.

본 논문에서는 디자이너들이 프로젝트를 수행하는데 활용할 수 있는 프로젝트룸의 구성 및 튜토리얼을 통한 그 활용방안을 연구하여 기존의 그것과 차별화된 프로젝트룸 활성화 방안의 한 방법론을 제시하였다. 이를 통하여 디자이너와 고객 등과 같은 이용자(User)의 만남의 장을 형성, 수요자와 공급자를 연계시켜 프로젝트의 진행을 활성화하고 효율성을 증대시켜 주며, 새로운 디자인 프로세스를 창출하고 자료화하여(디자인 DB화) 디자인 지식기반을 구축하는데 그 목적이 있다.

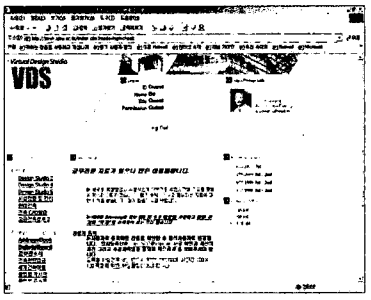


그림 1. Virtual Design Studio

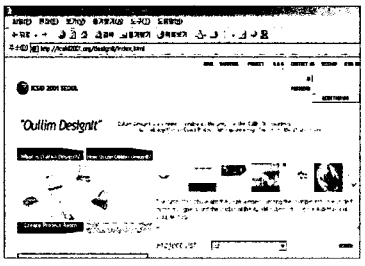


그림2. Designit

1.2. 연구방법 및 범위

본 논문은 한국디자인진흥원의 디자인정보시스템 구축의 일환으로 실행된 연구로서(Feasible Study) 향후 온라인 상에서 프로젝트를 수행할 때 프로젝트의 활성화를 위하여 디자인프로세스의 구축과 유사연구에 도움이 될 수 있는 프로젝트룸의 구축내용과 활용방안을 구체적으로 제시하는데 그 한계와 범위를 두었다. 연구방법은 국내외 유사사이트와 문헌 등의 자료수집과 분석을 통하여 구성요소들을 추출하였다.

2. 프로젝트룸 (Project Room)★

2.1. 프로젝트룸의 개요

프로젝트룸이란 인터넷 사용환경 하에서 디자인프로세스를 수행, 물리적 제약조건들을 최소화함으로써 디자인 프로젝트 진행의 효율성을 증대시키며, 사용자(디자이너, 고객)의 참여의 폭을 확대하여 새로운 디자인비즈니스가 만들어지는 가상의 공간(Cyber Space)이다. 그 내용과 과정들은 디자인작업 및 인력운용의 효율화와 디자인개체들의 정보공유에 기여할 수 있도록 구성되어진다.

★ 본 논문에서 제시된 프로젝트룸 활용에 대한 연구는 산업디자인 진흥원(Korea Institute of Design Promotion)이 구축한 디자인정보시스템 www.designdb.com 에 제시된 연구결과를 중심으로 이루어졌다

일반적 오프라인(Off-line)상의 디자인프로세스의 내용과 진행과정은 그 결과물을 얻기 위해서 행해지는 모든 물리적 행위와 과정(스케치, 도면, 회의, ...)들이 디자인프로젝트 구성원 모두에게 물적, 인적, 시간적 부담을 갖게 한다.(그림 3) 이와 같은 상황에서 인터넷을 통하여 사이버공간 내에 디자인의 주체와 객체가 만나 사용할 수 있는 상호의사소통 도구를 개발하여 사용자들에게 활용하게 함으로써 기존의 일반적 디자인과정에서 발생하는 물리적, 시간적 손실과 불합리를 줄여 보고자 하는 것이 프로젝트룸 개발의 목적이다. 또한 부수적으로 각 디자인과정에서 생성된 모든 자료는 통합적으로 축적되어 관리, 자료화되어 공개 될 수 있어 디자인 작업의 역량을 극대화 할 수 있다.

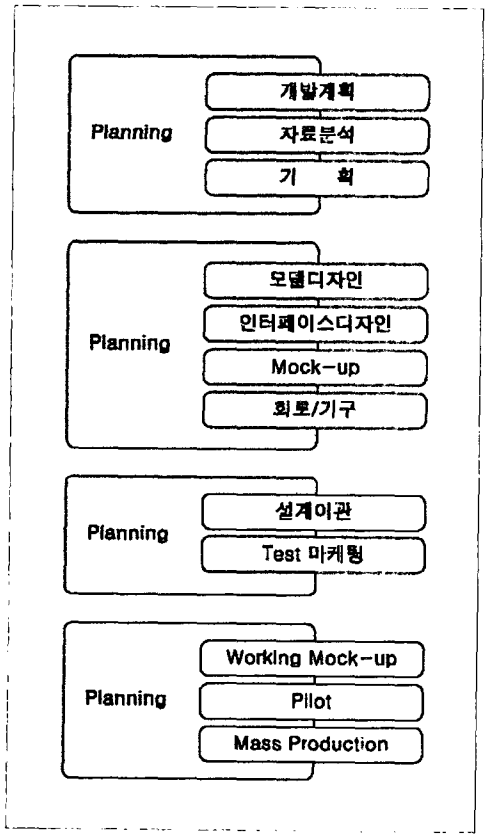


그림 3. 오프라인상의 디자인 진행과정

사용목적과 디자인프로세스 진행의 성격에 따라 본 연구에서는 프로젝트룸의 영역을 디자인 개발, 디자인 공모, 디자인 기획, 커뮤니티, 설문/의견의 5가지 영역으로 설정하였으며 각각의 영역은 디자인진흥원에서 지원하는 인터넷 서버와 웹사이트에서 행해지며, 현재 구축되어 있는 대부분의 DB와 연동되어 진행된다.

프로젝트룸에서 진행된 작업의 결과물들은 디자인진흥원, 디자인주체와 객체의 협의를 거쳐 일반에 공개 혹은 비 공개됨을 결정한다. 이를 통하여 디자인주체와 객체는 사이버공간 상에서 자신의 상품과 디자인 개발능력을 홍보할 수 있는 효과를 기대할 수 있으며, DB의 활용도와 디자이너 참여도의 향상을 기대할 수 있다. 프로젝트룸에서 각 영역별로 지원하는 사항은 표1과 같다.

디자인개발	디자인개발 공고, 디자이너와의 계약 및 면접, 실시간 화상회의, 아이디어스케치회의, 품평회, 각종 파일전송
디자인공모	디자인공모 요강발표, 디자이너 DB활용, 온라인(On-line)접수 및 작품제출, 목업(Mock-up)제작을 위한 도면제출, 진행상황 발표, 실시간 프레젠테이션(Presentation), 넷미팅(Net-Meeting)을 이용한 시상식, 온라인전시회
디자인기획	전시장확인, 온라인 기획전시 및 졸업전시회, 온라인 강의, 세미나
커뮤니티	커뮤니티발의, 물리적한계(공간과 시간)를 초월한 회원모집, 회원들 간의 실시간 화상모임, 회원들 간의 정보교환
설문/의견	설문/의견 시행발표, 1대1 설문/의견 조사, 설문/의견 조사결과 발표, 기타 설문관련 사이트와의 연계 진행

표 1. 프로젝트룸의 각 영역별 지원사항

2.2. 프로젝트룸의 구성

프로젝트룸은 크게 게시판과 화상회의가 가능한 프레젠테이션모드 그리고 초보자들을 위한 사용설명인 튜토리얼로 구성되어 있다. 게시판의 사용은 물리적시간에 대한 제약조건을, 채팅과 화상회의, 웹 보드의 사용은 공간적 제약조건을 최소화하여 보다 원활한 디자인작업 진행을 유도할 수 있다. 프로젝트룸 구조도(그림 4)는 이와 같은 내용의 프로젝트룸의 구조와 진행과정을 보여주고 있다. 개설자는 프로젝트 개설 후 프로젝트개설 관리자메뉴를 통하여 프로젝트의 공개 및 비공개 여부 등의 관리자메뉴를 설정할 수 있으며 이후 참여자의 참여를 통하여, 개설된 디자인프로젝트는 다양한 프레젠테이션 및 커뮤니케이션 모드(게시판, 자료실, 화상회의, 채팅 및 화이트보드, ...)를 통하여 수행되어지며 이렇게 진행된 내용(의견, 회의결과, 파일, 이미지자료 등등...)들은 정리되어 자료실에 등록되어진다.

서론에서도 전술한 바 프로젝트룸의 활용에 있어서 컴퓨터 프로그램이나 인터넷 환경에 익숙하지 않은

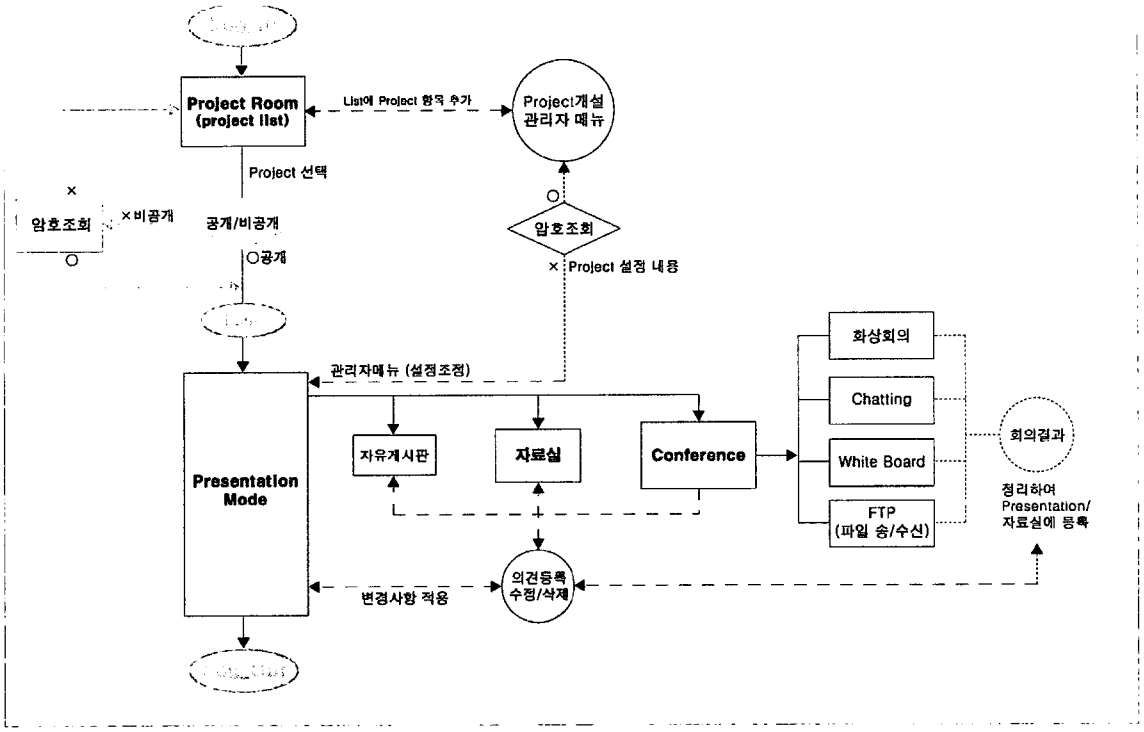


그림 4. 프로젝트룸 구조도

사용자들은 그 사용방법에 많은 어려움을 겪게된다. 이러한 사용자들을 위한 프로젝트룸 튜토리얼은 프로젝트 진행단계에 따라 각 단계별로 프로젝트룸의 기능과 활용방안에 대한 자세한 안내와 지침을 제시해 줌으로써 초보자도 쉽게 활용할 수 있도록 한다.

프로젝트룸의 활용을 위해 요구되는 시스템의 사양은 크게 멀티미디어 저작도구 및 실시간 의사소통 도구인 넷 미팅을 사용하는 경우와 일반적인 경우로 구분하여 그 구성 요구사항이 달라진다. 이는 멀티미디어 저작도구와 실시간 의사소통 도구에서 사운드와 화상처리를 담당하는 별도의 멀티미디어 관련장비를 요구하기 때문이며 이러한 장비는 사용의도에 따라 구성되어진다.

멀티미디어 지원	하드웨어	사운드: Full Duplex지원 사운드보드 및 마이크/스피커 통신: 56Kbps 이상의 인터넷 접속가능 Infra, Real PPP 메모리: 64MB
일반 시스템	소프트웨어	넷미팅[1]: 마이크로소프트사 제공 한글 버전 2.11K
	하드웨어	통신: 33.6Kbps 이상의 인터넷 접속가능 Infra, Real PPP 메모리: 32MB
공통사항	하드웨어	CPU: Intel Pentium 200Mhz 이상
	소프트웨어	OS: Windows 95/98, Windows NT Browser: Internet Explorer 4.0 기타: KIDP Web Server에서 제공하는 각종 소프트웨어

표2. 프로젝트룸에 요구되는 시스템사항

프로젝트룸을 통해 사용자는 프로젝트의 검색, 개설, 참여를 할 수 있으며 게시판을 통해 자신의 의견을 자유롭게 등록할 수 있다. 개설자는 산업디자인, 시각디자인, 환경디자인, 패션디자인, 공예디자인, 멀티/영상디자인으로 구분된 분류체계 안에서 진행할 프로젝트의 성격과 영역에 적합한 분야를 선택하여 개설할 수 있고 참여자를 모집한다. 이런 과정을 거쳐 프로젝트를 수행할 인원과 규모가 갖추어진 후 프로젝트가 진행되어 진다.

1) 넷미팅은 마이크로소프트사의 상품으로 인터넷에 연결되어 있는 다른 사용자와 프로그램을 동시에 실시간으로 사용할 수 있는 프로그램이다. 랜으로 연결된 다른 사용자와 프로그램과 파일을 공유하는 방법과 같은 개념으로 인터넷을 통해 원거리의 사용자와 거의 모든 자원을 공유할 수 있다. 또한 마이크로폰을 통한 음성통화도 가능하며 화이트보드 기능을 지원하여 그림이나 도표, 사진 등을 통한 의사전달 및 채팅이 가능하다.

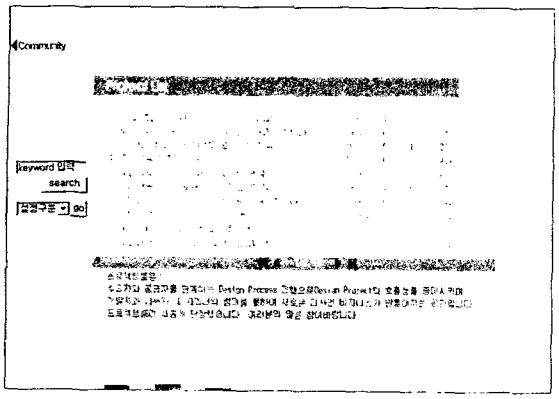


그림 5. 프로젝트룸 창

2.3. 프로젝트룸의 활용

프로젝트룸의 그 활용과정에 있어서 기존 디자인 프로세스와의 장, 단점을 잘 파악하여 온라인 상에 적합한 합리적이고 효율적인 진행과정과 결과물을 도출해 내는 것이 중요하다. 이를 위하여 프로젝트의 진행을 크게 프로젝트 개설, 참여자 모집, 프로젝트 진행(회의 및 프레젠테이션) 그리고 결과물을 등록하고 프로젝트를 마감하는 종료의 4단계로 설정하였다..

개설	프로젝트 개설	프로젝트 진행을 위한 공간을 웹상에 만든다. 개설 신청 후 운영자가 내용을 심사하여 개설을 허가한다.
	관리자 메뉴선정	만들어진 프로젝트룸의 메뉴구성 및 색상 등 레이아웃을 관리자가 조정하여 셋팅한다.
모집	참여	개설된 주제에 관심을 가진 접속자들이 프로젝트룸을 방문하여 자신의 참여 희망을 자유 게시판에 입력한다.
	회원관리	관리자가 자신의 프로젝트에 참여할 구성원을 회원관리 메뉴에서 선정한다.
진행	설정조정	구성원들이 결정되면 구성원들에게 프로젝트 로그인 암호를 공지시킨 후 관리자 메뉴에서 프로젝트의 진행형태를 공개/비공개로 조정한다.
	회의진행	구성원들이 정해진 시간에 로그인하여 실시간으로 채팅 및 넷미팅의 화이트보드 등을 이용하여 회의를 진행한다.
	회의내용 및 등록	회의에서 결정된 사항 및 진행결과물을 게시판 및 자료실에 등록한다.
	프리젠테이션	넷미팅의 화이트보드, 채팅, FTP 기능을 사용하여 실시간으로 진행결과물들을 공유하고 이를 평가한다.
종료	결과물 등록	진행을 통하여 결정되어진 최종 결과물을 등록한다.
	프로젝트 종료	관리자가 관리자메뉴에서 프로젝트 종료상태를 설정한다.

표 3. 프로젝트룸의 진행단계 및 과정

3. 프로젝트룸 튜토리얼(Tutorials)

3.1. 프로젝트룸 튜토리얼의 개요

사이버커뮤니티의 활용에 있어서 컴퓨터 프로그램이나 인터넷 환경에 익숙하지 않은 사용자들은 그 사용방법에 많은 어려움을 겪게된다. 이와 같은 초보자들을 위하여 대부분의 컴퓨터 프로그램들은 사용자들이 보다 쉽게 사용방법을 이해하고 접근할 수 있도록 하기 위해 도움말(Help) 기능과 같은 사용방법에 대한 튜토리얼(그림 6)을 제공하고 있으며, 제반 프로그램 교육을 위한 시디롬 타이틀(CD-Rom Title) 또한 이미 널리 보급되어 있는 실정이다.

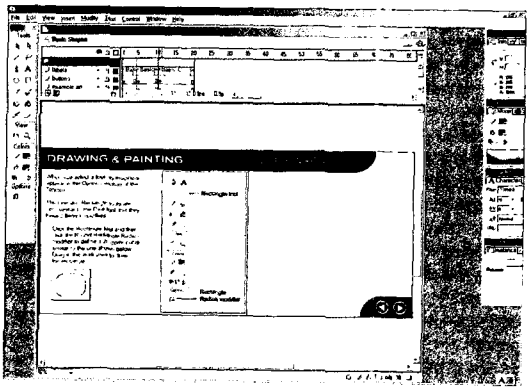


그림 6. 플래쉬(Flash)의 사용방법과 기능설명을 위해 프로그램 내에서 제공되어지는 튜토리얼의 예

사용방법에 대한 이해를 돕고 사용자들의 보다 적극적인 참여를 유도할 수 있는 이와 같은 튜토리얼은 인터넷환경 하에서도 의사소통(Communication)을 위한 여러 가지 기능(사용자등록, 이메일 설정, 커뮤니티 가입, 화상 채팅, 파일전송 및 기타 커뮤니케이션 도구) 에 관한 설명이 제공되어지고 있다. 종이로 인쇄된 매체인 기존의 매뉴얼과는 달리 데이터로 저장되는 디지털화 된 튜토리얼의 장점은 첫째, 수정과 보완이 용이하고(*easy to update*) 둘째, 저장하기 쉬우며(easy to store) 셋째, 인터넷 등을 이용한 자료의 배포가 용이하다(*easy to distribute*)는 장점들 때문에 그 활용범위가 급속히 확산되고 있는 실정이다. 프로젝트룸의 활용을 위한 튜토리얼의 구축은 사용자들의 적극적 참여를 유도, 프로젝트룸을 활성화할 수 있는 중요한 요소이다.

본 연구에서는 기존의 단순한 기능설명위주의 튜토리얼이 아닌, 사용자들이 쉽게 이해할 수 있도록 하기 위해 보다 현실감 있는 가상의 제품디자인 프로젝트를 통한 시나리오를 작성, 튜토리얼에 응용하였다.

3.2. 프로젝트룸 튜토리얼의 구성

사용자들의 적극적인 참여를 유도하기 위하여 프로젝트룸 내에도 사용자가 쉽게 프로젝트룸을 이용할 수 있는 환경을 제공해 주는 것이 필요하다. 이를 위하여 프로젝트룸 내에 구축된 튜토리얼은 사용자가 쉽게 이해하고 사용할 수 있도록 사용자중심의 측면에서 연구와 개발이 이루어져야 한다. 이러한 측면을 고려하여 프로젝트룸의 사용자를 위한 튜토리얼의 내용은 구체적인 제품의 디자인 개발사례를 적용한 시나리오를 작성, 프로젝트의 개설에서 종료까지 진행되는 과정을 플래쉬(Flash) 무비로 제작하여 사용자들이 적극적으로 탐색(Navigation)하고 이해할 수 있도록 하였다.

웹에니메이션(Web Animation) 저작도구인 플래쉬는 다양한 상호작용(Interaction)을 통해서 사용자들에게 뛰어난 인터엑티브환경을 제공해줌으로써 웹에니메이션 제작과 사용자와의 상호작용을 만들어내는 최적의 도구(Tool)로 널리 사용되고 있다. 이러한 플래쉬 무비의 텍스트와 음성 그리고 동영상을 사용하여 구성, 제작된 튜토리얼을 통해 사용자는 프로젝트룸의 기능과 사용방법을 쉽게 숙지할 수 있다.

튜토리얼의 구성은 크게 프로젝트룸의 기능 및 화면을 설명해주고 있는 Function과 프로젝트룸의 활용방법을 제품디자인 진행사례를 통해 배워볼 수 있는 Application, 그리고 프로젝트룸 이용에 대한 주요 질문과 답변이 수록된 FAQ로 구성되어 있다. 특히 Application에서는 제품디자인 개발사례를 통해 사용자가 개설에서 종료까지, 온라인상에서의 디자인프로세스를 파악할 수 있도록 하였다. (표4. 참조)

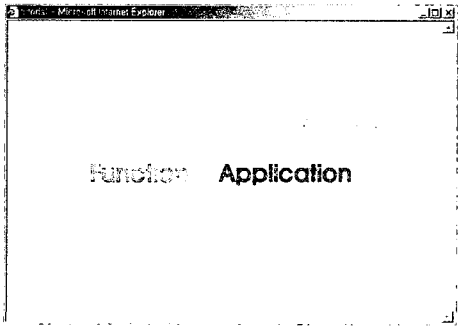


그림 7. 프로젝트룸의 튜토리얼창

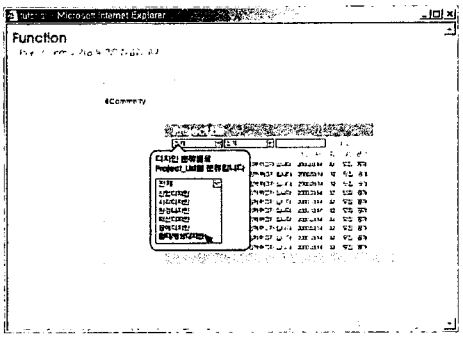


그림 8. 프로젝트룸의 Function창

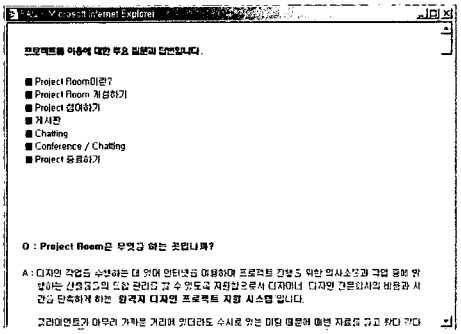


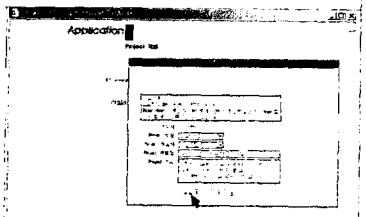
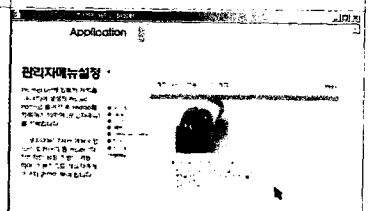
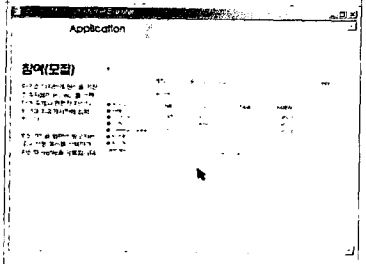
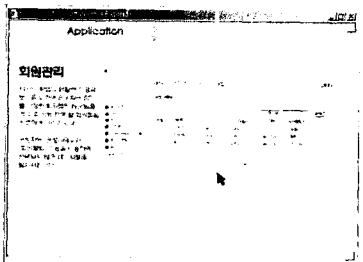
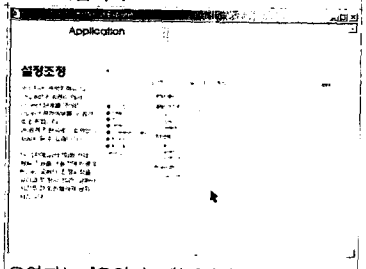
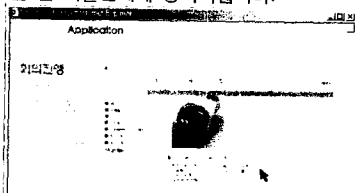
그림 9. 프로젝트룸의 FAQ창

Function에서는 프로젝트룸의 메뉴 기능과 사용법에 대한 설명을 Balloon 방식(마우스가 메뉴나 아이콘에 Roll-over될 때 박스형태의 설명이 보여진다)으로 보여주며 사용자는 프로젝트룸의 개괄적인 내용과 기능에 대해 파악할 수 있다. Application에서는 프로젝트의 개설에서부터 모집, 진행, 그리고 프로젝트를 종료하여 결과물을 등록하는 과정을 플래쉬 무비를 이용, 마우스디자인개발사례를 통하여 예시해 줌으로써 사용자가 쉽게 프로젝트룸을 사용하고 운용할 수 있도록 도와주는 튜토리얼에 있어서 핵심적 부분이다. FAQ는 프로젝트룸의 이용에 대한 예상되는 주요 질문과 답변을 보여주고 있다.

본 튜토리얼의 제작은 플래쉬 및 기타 프로그램에서 보여주는 튜토리얼의 인터페이스 방식을 조사, 분석하여 프로젝트룸 튜토리얼에 적합한 인터페이스 방식을 추출하였다. 제작도구인 플래쉬의 장점을 살려 동영상을 중심으로 인터엑티브하게 구성하여 사용자가 지루하지 않게 따라할 수 있도록 하였으며, 각각의 과정이 프로젝트의 디자인프로세스에 따라 순차적(Step-by-Step)으로 파악 할 수 있도록 구성하였다.

시나리오

A사의 개발팀장 신창현은 새로운 마우스 디자인 개발을 위해 프리랜서 디자이너인 정희준과 이성순을 모집하고디자이너 정희준의 Concept를 토대로 아이디어 스케치를 전개한 후 프리젠테이션을 통하여 최종모델로 선정된 디자인을 Modeling하여 Modeling Data를 최종결과물로 제출합니다.

개설	Project 개설		마우스 생산업체인 A사의 개발팀장이 그래픽 디자인 전용 마우스 개발을 함께 진행하기 위하여 프로젝트 룸에 개설 신청을 합니다. 개설신청 후 진흥원 운영자가 내용을심사하여 개설을 허가합니다.
	관리자 메뉴 설정		프로젝트 리스트에 등록된 제목을 클릭하여 생성된 프로젝트 페이지로 들어간 후 이미지를 등록하기 위하여 [운영자 메뉴]를 선택합니다. [운영자 메뉴]에서는 메뉴구성, font, 회원관리 등 프로젝트의 전반적인 설정 조정이 가능하며, 기본적으로 개설자에게 운영자 권한이 부여됩니다.
모집	참여 (모집)		마우스 디자인에 관심을 가진 접속자들이 프로젝트를 선택하여 주제와 관련된 자신의 의견을 자유게시판에 입력합니다. 회원가입을 원하는 방문자는 "참가신청" 메뉴를 선택하여 자신의 프로필을 등록합니다.
모집	회원관리		디자인 작업의 원활한 진행과 보안을 위하여 운영자는 참가를 신청한 회원들의 프로필을 검색한 후 함께 진행할 회원들을 선별하여 관리합니다. 운영자는 [운영자 메뉴]의 "회원탈퇴" 기능을 이용하여 선택되지 않는 참가자들을 탈퇴 시킵니다.
	설정 조정		운영자는 [운영자 메뉴]의 "프로젝트 진행관리"에서프로젝트 단계를 "진행", 프로젝트 공개여부를 "비공개"로 전환합니다. (비공개 전환시에는 회원만이 Login 할 수 있습니다.) [운영자 메뉴]의 "회원 전체 메일"기능을 이용하여 비공개 프로젝트로써의 진행 시작을 알리고 첫 정시모임의 날짜와 시간을 전 회원들에게 공지시킵니다.
진행	회의 진행		운영자는 정해진 시간보다 조금 일찍 Login하여 "대화방" 메뉴를 선택하고정해진 순서에 따라 대화방을 개설한다. 참여 회원들은 정해진 시간에 Login하여 Chtting을 통한 실시간 의사전달로 회의를 진행한다.

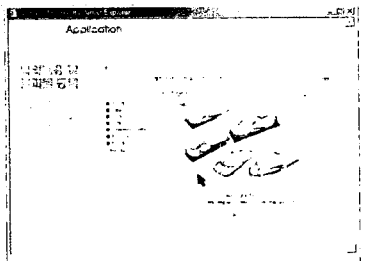
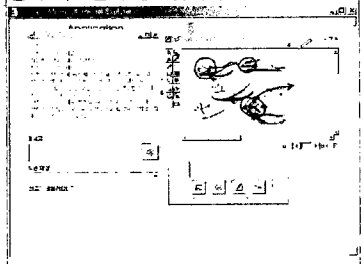
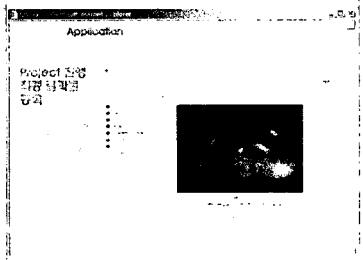
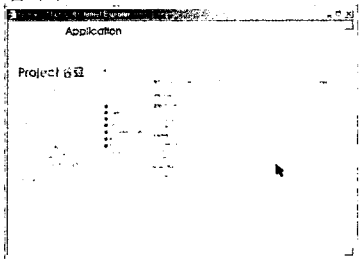
진행	회의내용 및 결과물 등록	 회의에서 결정된 사항에 대한 회의 내용과 프로젝트 진행시 중간 결과물을 게시판과 자료실에 등록합니다.
	프리젠테이션	 Conference의 Netmeeting을 실행하여 Chatting 과 White Board, FTP 기능을 사용, 실시간으로 회원상호간에 진행결과물을 공유하고 이를 평가합니다.
종료	프로젝트 진행 최종 결과물 등록	 프로젝트 진행기간 동안 개발되어진 최종 결과물을 자료실에 등록합니다. 자료실에 등록된 결과물을 회원들이 조회합니다.
	프로젝트 종료	 운영자는 [운영자 메뉴]의 "프로젝트 진행관리"에서 "프로젝트 진행관리"를 "종료"로 설정하고 종료된 프로젝트의 공개여부를 결정합니다.

표 4. 제품디자인 진행사례를 통해 프로젝트룸의 활용방법에 대한 설명을 볼 수 있는 Application창

4. 문제점 및 향후 과제

이상으로 한국디자인진흥원 사이트에 구축된 프로젝트룸의 구성과 내용에 대한 사례연구를 통하여 온라인 환경 하에서 디자인프로젝트 진행을 위한 프로토타입 및 그 활성화를 위한 구체적인 대안을 제시해 보았다. 그러나 하루가 다르게 발전해 나아가는 정보통신 테크놀러지와 인프라의 구축은 이에 적합한 시스템사양과 새로운 인터페이스방식을 요구하게 된다. (예를 들어, 양자간의 넷미팅은 웹 전용서버를 이용한 다자간에 의사소통이 가능한 화상회의 방식으로 등등...) 따라서 프로젝트룸과 같은 온라인 상의 커뮤니티도 테크놀러지의 발전에 부응할 수 있는 지속적인 연구와 발전이 이루어져야 될 것이다. 이와 함께 다양한 종류와 형태의 튜토리얼의 개발도 시급한 과제이다. 본 논문의 튜토리얼에서 사례로 제시된 제품디자인분야 뿐만 아니라 여러 디자인분야에서 온라인환경에 적합한 프로세스가 개발되어 온라인 상에서 사용되어지고 검증되어짐으로써 바람직하고 효율적인 방향의 프로토타입 개발이 이루어 질 것이다.

5. 결론

온라인 환경 하에서 디자인분야에서도 이와같은 프로젝트룸이 활성화되고 이를 통하여 진행되거나 완료된 정보들이 체계적으로 자료화되어 디자인DB를 구축, 디자인정보를 공유하고 활성화된다면 디자인산업 전반과 디자인지식기반 구축에 큰 기여를 하리라 기대된다. 또한 이러한 프로젝트룸 구축의 사례연구가 향후 유사연구에 도움의 되리라 기대한다.

오늘날, 온라인 환경 하에서 웹을 기반으로 한 프로젝트룸과 유사한 가상의 커뮤니티에 대한 연구와 개발이 활발히 이루어 지고있으나 아직까지 이 분야의 논리적이고 체계화된 이론과 방법론의 도출은 미흡한 실정이다. 본 연구(feasible study) 또한 이러한 온라인 환경하의 프로젝트룸과 그 활성화를 위한 튜토리얼 개발의 내용과 사례들 중의 하나를 제시함에 있어서 체계적인 연구방법론과 연구프로세스의 내용에 대한 충분한 검토와 연구가 더 진행되어져야 한다. 또한 향후 본 논문에서 제시된 프로젝트룸과 튜토리얼의 실제적 검증을 통하여 나타난 문제점과 개선점에 대해서도 충분한 논의와 연구가 함께 진행되어져야 하며 이러한 연구와 개발은 (Study of User Interface)는 이용자가 이해하기 쉽고 사용하기 쉬운 사용자중심 (User-Orientied and User- Friendly)의 입장에서 진행되어져야 할 것이다.

참고문헌

1. 홍석기: 인터넷 환경과 지식기반 산업, 산업디자인, 164호, 25-27, (1999)

2. 이순인: 새로운 밀레니엄을 대비한 산업디자인 정보화 프로젝트, 산업디자인, 164호, 28-34, (1999)

3. 유보현 외 2인: 디자인DB에 있어서 분류체계에 관한 연구, 한국디자인학회, vol. 13, no. 1, (2000)

4. Gates, W., 안진환역: 생각의 속도, 청림출판, 1999

참고사이트

http://www.designdb.com
http://www.kidp.or.kr
http://www.icsid.org
http://icsid2001.org/designit
http://jarch.ajou.ac.kr
http://www.cuseeme.com