

HELLO! SAMSUNG DESIGNER

Samsung Designer's Real Story Part 1

WHAT'S IN YOUR BAG?

디자인 영감은 일상의 순간에 놓여있다가,
한 사람의 남다른 시선을 받는 순간 빛을 반짝입니다. 출근길 컷가를 울린 노래 가사에,
칫솔질을 하던 순간에, 노트에 끄적거린 한 줄의 문구나 작은 낙서에도
색다른 발견과 발상이 숨어 있습니다. 그래서 일상을 담은 가방을 들여다보는 것은
생각의 원천을 살펴보는 것과 같습니다. 삼성전자 신입 디자이너들이 공개한 가방 속에는
어떤 디자인의 씨앗이 담겨있을까요? 평범한 일상에서 특별한 영감을 찾는
그들의 생생한 디자인 스토리를 들어보세요.

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

무선사업부 GUID디자이너

신새벽



디자이너로서의 나를 정의하는 아이템

립스틱. 디자인에 집중하다 보면 입술이 점점 하얗게 변하는 게 느껴져요. 거울을 보면 출근 때와 사뭇 다른 저의 모습에 놀라곤 하지만, 점점 닳아가는 립스틱을 보면 “아, 내가 열심히 일하고 있구나” 느끼게 돼요.

나만의 영감아이템이 있다면?

칫솔이요. 회사에서 이를 닦으면서 어떤 아이디어를 낼지, 작업은 어떻게 할지 고민해요. 일상적인 행동에서 의식에 더 집중할 수 있을 때가 있잖아요. 직장이라는 공간이 주는 긴장에서 잠시 벗어날 수도 있고요. 영감은 긴장보다는 평온한 상태에서 더 쉽게 찾아오니까요.

‘의미 있는 디자인’의 개인적 정의

‘너무 세밀해서 지각하기 힘든 미세한 차이’를 앵프라멥스(inframince)라고 해요. 제가 생각하는 의미 있는 디자인은 이 앵프라멥스를 쌓는 과정입니다. 미세한 차이가 쌓여 결국 비교할 수 없이 견고한 디자인을 만드니까요.

어떤 디자이너가 되고 싶나요?

‘화장실’같은 디자이너가 되고 싶어요. 사람들은 퇴근 후 따뜻한 물에 목욕을 하며 편안함을 찾고, 볼 일을 보며 다급했던 마음을 진정시키기도 하죠. 지워진 화장을 예쁘게 고치고 기분 좋게 나오는 공간이기도 하고요. 사람들이 제가 작업한 디자인을 통해 이렇게 소소하지만 편안한 감정을 느꼈으면 해요.

나만 알고 싶은 비장의 북마크

저는 영화 오프닝, 엔딩 시퀀스에서 펼쳐지는 개성 있는 디자인에서 영감을 받습니다. 거기에 사용된 색감이나 화면을 변화시키는 방법을 보고 있으면, 굳어가던 디자인 열정도 다시금 유연해지는 것 같아요.

디자인경영센터 UI 디자이너

최연이

나만의 영감아이템이 있다면?

향수. 아직 신입사원이다 보니 모르는 것, 새로운 것 투성이라 늘 긴장 상태 예요. 제가 가지고 다니는 향수는 자연의 향을 담은 향수인데, 그 향을 맡으면 긴장도 풀리고 상쾌해져요. 아이디어도 잘 떠오르더라고요.

좋은 디자이너의 요건

위인과 일반인은 두 개의 차이점밖에 없다고 해요. 열정과 끈기요. 저는 재능이나 기술이 단독으로 높은 성과를 이룰 수 없다고 생각해요. 거기에 노력이 더해질 때 좋은 디자인, 좋은 디자이너가 탄생한다고 믿습니다.

디자인 과정에서 가장 중요한 것

전달하고자 하는 메시지나 스타일에 있어서의 일관성. 그리고 디자인 협업을 위해 다른 이의 말을 경청하는 태도입니다. 특히 상대방의 의견을 이해하려 하지 않으면 내가 아는 범위가 곧 생각의 한계가 되기에, 귀 기울이는 연습을 하고 있습니다.

내가 생각하는 '삼성전자 디자이너'

디자이너는 간혹 추상적이고 감각적인 것만을 좇는 이미지로 그려지곤 해요. 하지만 제가 일하면서 만난 디자이너들은 모두 구체적이고 현실적인 측면에서 사용자의 라이프스타일에 집중해요. 실용적이면서도 의미 있게 쓰일 수 있는 것을 만드는 이들이 바로 삼성전자 디자이너가 아닐까요.

어떤 디자이너로 남고 싶나요?

사람을 향하는 디자이너. 사람의 편에 서서 문제를 해결하고 사람이 원하는 가치를 제공하는, 사람의 이야기를 담은 디자이너가 되고 싶습니다.



생활가전사업부 제품 디자이너

안일모



나만의 영감 아이템이 있다면?

할머니 유품인 반지입니다. 2008년에 돌아가시면서 제게 남기신 유품이죠. 소중한 사람이 늘 곁에 있으면 힘이 생기고, 행복해지기도 하잖아요. 그런 긍정적인 감정이 제게 디자인 영감을 불러일으키는 것 같습니다.

디자인을 시작할 때 가장 먼저 하는 것

제품 디자인을 시작할 때, 가장 먼저 제품의 기원은 어디인지, 어떤 필요를 위해 만들어졌는지를 고민합니다. 본래의 의미를 이해할 때, 틀을 벗어나지 않으면서도 확장된 아이디어를 떠올릴 수 있습니다.

나만 알고 싶은 비장의 북마크

사이언스 저널 AAAS의 사이트 (<http://science.sciencemag.org>)입니다. 가장 빠르게 현재와 미래의 변화를 예측하고 확인할 수 있어요. 저는 이곳에서 많은 아이디어의 영감을 얻습니다.

디자이너로 일하면서 전과 달라진 점이 있다면?

2014년, 해외 어워드에서 수상한 것이 기점이 되었습니다. 5개국 21개 도시에서의 전시를 통해 스위치 램프를 상품화할 수 있었어요. 그 2년 동안 꿈을 가져야 한다는 믿음을 갖게 됐습니다. 나를 움직이는 원동력이자 자긍심이 꿈이니까요.

영상디스플레이사업부 그래픽 디자이너

장준혁

디자이너로서의 나를 정의하는 아이템

레고. 블록 장난감이요. 몇 가지 블록으로 무궁무진한 창조물이 탄생하잖아요. 저의 경험과 아이디어의 조합으로 새로운 디자인을 무수히 만들 수 있을 거라 생각해요. 가능성이 무한하다는 점이 저를 님었죠.

나의 디자인 필수 아이템

연필과 종이입니다. 전 그래픽 디자이너이기 때문에 컴퓨터를 주된 도구로 쓰지만, 여기에 생각을 가두지 않기 위해 노력합니다. 직접 손으로 그리다 보면 모니터 밖의 새로운 생각과 표현을 찾아낼 수 있어요.

협업을 위해 실천하는 규칙이 있다면?

스스로의 역할을 끊임없이 고민하는 것. 디자인 협업은 축구 경기 같아요. 축구 경기에는 반드시 공격수와 수비수가 필요하거든요. 디자인도 마찬가지입니다. 프로젝트 상황에 맞게 서로를 보완하고 때론 과감하게 아이디어를 내놓죠. 필드 위에 섰다면 나의 포지션을 가장 먼저 파악해야 합니다.

영감을 주는 공간

잠들기 전이불 속에서 하루의 잡생각들을 한번에 몰아서 합니다. 무의식 중에 가끔 재미있는 생각들이 떠오르죠. 그때 그걸 적어놔야 해요.

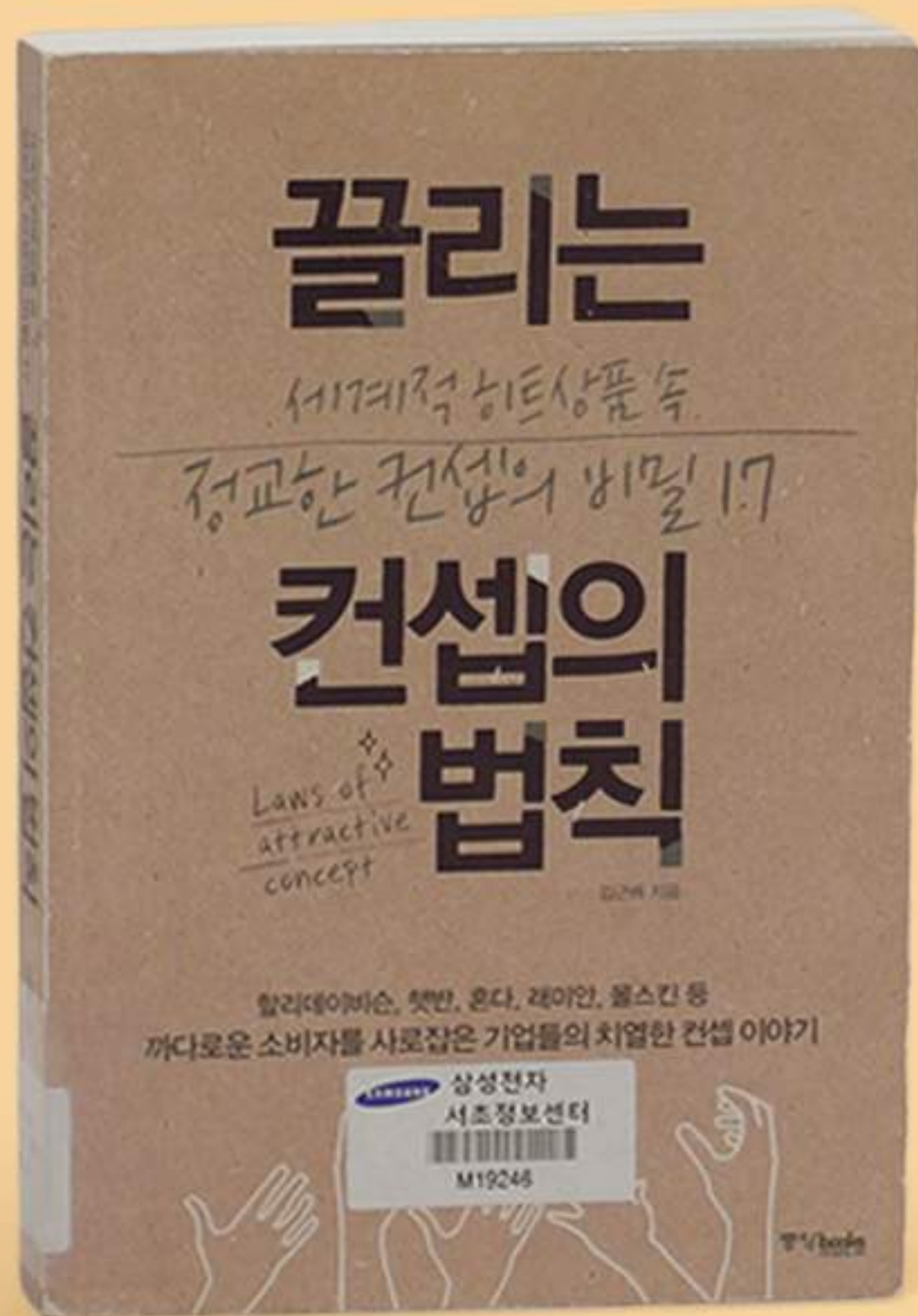
어떤 디자이너로 남고 싶나요?

해학적인 디자이너로 남고 싶습니다.



생활가전사업부 UI 디자이너

박민지



디자이너로서의 나를 정의하는 아이템

책입니다. 생각을 쌓거나 정리할 때, 사내 라이브러리를 자주 갑니다. 책을 늘 가방에 넣어 다니는데, 그것만으로도 책 속의 지식과 생각들이 머릿속에 들어가는 것 같아요. 최근에 대여한 책은 <끌리는 컨셉의 법칙>입니다.

영감을 얻기 위해 하는 일이 있다면?

전 공학을 전공한 디자이너여서 다양한 분야의 친구들이 많아요. 그 친구들과 생각을 나누며 생활 속의 영감을 찾습니다. 대화에서 오는 즐거움이 디자인 창작에 큰 도움이 된다고 생각해요.

나만 알고 싶은 비장의 북마크

틈만 나면 누르는 캡처 버튼. 아무래도 핸드폰을 만질 시간이 상대적으로 많고, 직업 상 인터넷 상의 정보가 많아 유용한 정보를 볼 때 마다 캡처 기능을 활용합니다. 캡처한 이미지는 클라우드에 백업해 정리해요.

어떤 디자이너로 남고 싶나요?

다방면에서 유능한 디자이너. 이것저것에 관심이 많아 스스로를 스페셜리스트라기보단 제너럴리스트로 정의해요. 현재 일하는 생활가전 사업부에서도 스크린 환경 디자인을 넘어, 패널 UI, 보이스 UI, 서비스 디자인 등 다양한 업무를 접하고 있습니다.

디자인의 내일이 담긴 가방

평범한 물건에 개인의 시간이 깃듭니다.

그 시간은 영감이 되어 기발한 아이디어와 사용자에게 필요한 디자인으로 발전합니다.

디자이너의 가방은 그러한 물건들이 모여있는 작은 생각의 창고입니다.

가방에 담긴 그들의 개성과 감성이 세상을 의미 있게 하는 삼성전자 디자인으로
거듭나길 기대합니다.

design.samsung.com >