

Date: 16th Aug 2014 (9:30am – about 11:10am: 100 min.)

Interview Instrument: Skype

Interviewee: JH2, Strategic Designer at an Eastern Asian large tech company

제가 또 조금 더...어째보면 저는 소니...일본인 회사에 있었기 때문에 어떻게 보면...일본 문화를 받아들이기
 편했었죠...같은 동양인니까...사실 그 회사가 미국에 있긴 했지만 어째보면 되게 구성원들이 반반이었어요. 동양인
 반...미국인반... 이런식으로 있어서...매니저분들은 일본인분들이 대부분이었고 주재원으로 나오신 분들이 있었고...저같은
 경우는 약간 특이한게...원래 미국사람이어야 하는데, 제가 거기서 공부를 했고...거기에 막 지원을 했기때문에...저를
 인재... 동양인이었음에도 불구하고 거기 팀으로 구성원으로 들어가서 있었던거죠. 저같은 경우는 어떻게 보면
 문화적으로 보면 일본인들이 더 이해가되고 그렇지만...생각하는 프로세스나 이런 것은 미국식이 맞고...왜냐하면 거기서
 공부를 했기때문에...
 왜냐하면 약간 그런것은 있었어요. 양쪽 어느쪽에도 속하지 않는 그런 분위기는 있었죠...여기저기...좋게 이야기하면
 여기도 속하고 저기도 속할수도 있는...긍정적으로 이야기하면...

Organizational structure

Global companies shown diversity with human resources

Multinationals help to understand differences in global offices

Mediators in cultural differences are somehow necessary – e.g. Koreans who can understand the both
 Western and Eastern

그리고 일을 시작할때도 보면...프로세스 상 같은 경우에도 보면은...동양같은 경우에는...음...뭔가...체계가 있잖아요...뭔가
 hierarchy 라던가 이런게 있는데...미국 사람 같은 경우에는 대화하거나 토론하거나 그럴때도 뒷사람이 이야기 할때까지
 기다렸다가 이야기하는 것이...자연스럽게...자연스럽게...미국에는 토론 문화가 굉장히 자연스러우니까...그리고 말을
 안하면 되게 굉장히 invisible 하게...이렇게 대우하니까...말을 막 해야하잖아요..
 미국사람들은 막 자기를 드러내려고 하는...그런 몸부림이라고나 할까? 자기 생각을 표출하는데 굉장히
 자연스러우나...동양인들 같은 경우에는 마치 수업 듣는 것처럼...선생님이 이야기 한다음에 질문할 사람 있으면 손들어
 하면 겨우 겨우 이야기하는...그런 문화가 공존하고 있었거든요.

Communication style

The East

Hierarchical process/orders preferred

More moderate to talk like primary school pupils in meeting places

The West (USA)

Less hierarchical order & process

Speaking-out for presenting ideas is natural

지금 말씀 하시는 것이 소니 말씀 하시는거죠?

네...네...

그래서 그런 부분도 있는데...그런데 그게 장단점이 있는게...말많은게...사실 빈수레가 요란하다고 하잖아요. 말은 막 많이

하는데 사실...생각 깊이에 있어서는....동양인은...사고적인....깊이는 있는데 그걸 표현하는 것에 있어서는...조금

자연스럽지 못하다고 해야하나요? 그걸 이야기해서 막 토론하는 이런 문화는 아니기때문에...그대신에 그

사람들이(미국인) 이야기하면 핵심을 짚거나...확실히 그런것은 있는것 같아요. 깊이는 확실히 있는것 같아요

좀더 정곡을 찌른다고나 해야할까요?

네...네...막 이러면 어떨까 저러면 어떨까...왜냐하면 브레인 스토밍하거나 그럴때는 아이디어가 많아야 하니까...정말

핵심 메인 포인트를 못 끌고 나가고 그런 사람들은 아무래도...(미국인들) 동양인들은 아무래도 빠릿하고...좀....약간 그런

밸런스가 좀 있었던거 같아요.

Communication style

The East

Presenting own ideas is hesitated or not natural, but in-depth thought is preferred
 Shown more snappy
 Discussion is not culturalised

The West (USA)

Exploratory ideation is common, but shown lack of capability of deduction
 Shown more messy in exploration
 Discussion is culturalised

1. 그러면...지금 한국에서도 일을 하시고...일본회사에도 일하시고...그리고 미국컨설팅에서도 일을 하셨는데...일을

하시면서 일의 스펙이랄까...priority 의 차이랄까 이런것들을 느끼신적이 있나요?

일단 컨설턴트의 경우는 클라이언트가 왕이기때문에 일단 클라이언트에 원하는거에 맞춰서...그러니까 클라이언트가

누군지에 따라 멤버도 조직이되고...그 budget 도 그 사람들이 매니저들이 짜고...구성원들은 어떻게 할것입니다 라고

파일럿 팀처럼 몇명 줄여서 누구는 이거 말고 누구는 이거 말고 뭐 기간은 이렇게 되고 budget 은 이렇게 되니까 시간은

이렇게 할애를 하고...스펙이나 스케줄이 딱 정해져있구요...

Organization structure

Design project group reflecting multiple organizational structures of clients

Design project: Decision making

Design projects carried out in timeframe and budget

Design project group carrying out a project in limited extents of budget and timeframe

corporation 같은 경우는 ...자기네들이 위에다 보고를 해야하고... 좋게 이야기하자면...일은 하지만 어떻게 보면 실적

위주로 일을 해야하니까....

Organizational structure: Large organization

Nature of organization : silo performance driven

Outcomes to be shown first

Formalization – reporting- is necessary

저같은 경우는...체계가 딱 서있다는 느낌이 서있지 않거든요...그리고...지금 현재 다니고 있는 회사는...한국 회사잖아요.

그런데...글로벌한 회사인데...짧게나마 다닌 회사인데...이게 문화적인 부분도 조금 있는거

같구요...한국문화랑...일본문화랑...서양 문화랑...그러니까 지금 연구하시는 **attitude** 에서 확실히 그 차이가 있는 것

같아요. 그러니까... 약간 주먹 구구식의 프로젝트들이 진행되고 있거든요. 그런데 그게 신기한게...그게...굴러간다는

거예요. 그 프로젝트...발의가 되고 진행이 되고...

Design project – Korean company

Design project is carried out in sporadically

Design priorities related to organizational attitudes

Organizational design project is carried out in routinary inquiry

그리고 여기서는 제가 확 느끼는거 중에 하나가 ...서양과 한국의 차이점은...한국은 군대가 있잖아요. 그런 한국의

군대문화가 굉장히 심하게 느껴지구요...그래서 회사에다가도 이야기를 했어요.

Design project – Korean company

Design project is carried out in certain organizational attitude

Military alike organizational attitudes reside in design projects in leading Korean company

그러니까...뭘 느껴니라고 물어서 저는 여군에 온거 같다고...그러니까 이게...디자인팀인데도 불구하고...위에 시니어나

비즈니스 하는 분들이 이거 바꿔라고...이거 아닌거 같다고...이러면...그러면 디자인을 실제로 수정을 하거든요. 그거를

뭔가를 표시를 하시겠죠. 그거는 이렇게 이렇게 된거고 그래서 이렇게 된겁니다라고 하겠지만...그래도 윗분들이 그건

아닌거 같아라고 하면 어쩔 수 없이 시정이 되어야 하는...현실인 거예요...그래서...그런 부분들이 비일비재하게 일어나고

있어서...

Design project – Korean company

Military alike organizational attitudes reside in design projects in leading Korean company

Senior's opinion is prioritized

Revision is prioritized rather than exploration on different ideas

Revision is undertaken by juniors through senior's order

그래서 솔직히 저같은 경우에는 서양계 기업에서는...서양기업이라기 보다는 서양문화에서는...디자인할때 보면

요즘...Design Thinking 이런말들도 많이 나오는데...되게...user-ability 나...use case scenario 나...user study 같은

경우를 좀...그러니까 인문학적으로...어프로치를 하는데....

Design approach

User centricity is based on broader conception of human elements

Understanding of human behavior disciplines is necessary

그...지금 여기의 문화는 되게...기술 베이스로 어프로치를 하는거예요. 우리가 가령 기술이 그만큼 되는데...이거를 디자인에 접목을 시켜서 만들어달라....그러니까 엔지니어가 더...위에 있어요. 구조적으로 보면은...그러니까 엔지니어가 파워가 강하기때문에 지금까지는

Design priorities

Heavily value technology based design project
engineering is more valued

그래서 엔지니어가 딱 그래서 제품이 나올수 있었는데 지금은 이제는 기술은 이제 뭐...디자인도 다 비슷비슷해지고...그러다보니까...차별성이 없어지고 그러면서...화면이 더 클리어하고 이런것도 중요하지만...얼만큼 이런것들이 더 사용자들이 사용을 하면서 더 appreciation을 느끼고 이게 더 생활에 필요한 툴이다 이런것들을 느껴야하는데 이게 아직은 ...

Design priorities

Tech credit grounding hardly differentiated
Tech credit value is easily chased
User centricity is from in-depth empathy

기술 과시를 하는...디자인적인 측면이 많이 나오는 거죠. 상품기획을 하시는 분들이나 기획하시는 분들이 그런것 정도 밖에 못 보니까...

Design priorities

Multiple tech-spec is more prioritised
Visible tech spec and features can be the way of showing off

2. 예전에 컨설팅 업무를 하시거나 공부를 하시면서 주위에 지금 계신 회사나 예전에 일하신 소니의 제품들이

혁신적이라고 알려진것과는 달리 내부에 지금 일하시면서 그런 부분들을 확실히 느끼신다면, 그럼 지금 그러한 부분들이 왜 그렇게 된다고 느끼시나요?

일단은 규모가 큰거 같아요. 딱 그런거예요. 조그만한 start-up 들이 뜨고 지금 대규모 corporation 같은 대기업들이 지고 있는 현상들이...뭐 지고 있는 것은 아니지만, 되게 struggling 하고 있는 이유가 새로운 마켓이 계속 나오는데도 불구하고...거기서 방향을 잡지 못하고 있는 이유중에 하나가 뱃사공이 너무 많은것 같아요.

Organizational structure : a Korean company

Large organization in Korea hardly responding to emerging needs
Multiple fragment in large organization cause complex web of decision making process

아...

그러니까 캡틴이 큰배에 하나가 있고...뭔가 그 vision 이나 방향성을 제시해주고....나머지 사람들은 그것을 받아서 빠릿빠릿하게 움직여 줘야하는데 그런 ...움직이고 있는 듯한 느낌이 안들고...일단은 규모가 너무 크니까 방향이 저쪽이다 하더라도 그 방향을 돌리는데 되게 오래걸리는거죠....

Organizational structure : a Korean company

Multiple fragment in large organization cause complex web of decision making process

Complex web of decision making bodies cause lack of agility

3. 그 참...그런 이야기 많은 이야기를 하더라도요. 삼성 같은 경우는 디자이너만 해도 **1000** 명이 넘고, 소니도 크리에티브 센터 도쿄에 있는 디자이너만 해도 몇 백명이 되고...마이크로소프트 같은 경우는 **15-20** 명 정도의 디자이너로 전부 돌아가고 있다고 하던데...그런데...분명히 그렇게 사이즈가 커져야하는 이유도 분명 있을거예요. 삼성 같은 경우는...디자이너를 많이 뽑는 이유도 있지 않을까요?

그러니깐....제가 알기로는 globally 600 명 정도되는 것으로 알고 있구요...사실 600 명도 굉장히 많은 숫자예요.

네...저도 놀랐는데...친구들이 외국에서 디자이너로 일하는 친구들이 많아요.

Organizational structure : a Korean company

large number of designers in departmentalization

최근에는 구글에서도 디자이너들을 많이 뽑았더라구요. 엔지니어 베이스 회사임에도 불구하고, 최근에 product designer 들을 많이 뽑았어요. 작년, 재작년 이런식으로...그친구들이 가서 하는 이야기도...자기네들 팀에도 5 명 안팎으로 일하고 있고...

Organizational structure Google

Project based group centricity shown

The group consists of small number of professionals

그런데 저희는 UX, ID 해 가지고...500-600 명정도 된다 이러니깐 굉장히 놀라더라고요.

Organizational structure : a Korean company

Design department carried out with large number of designers being in charge of one expertise

그래서 그렇게 많은 사람들이 뭘 하고 있는거지라고, 그 이야기를 들어보니까 내부에서 이야기를 들어보면, 제품군이 굉장히 많았어요. 네...매스...매스폰...피쳐폰 이래가지고...또 지역별로도 으로는 Verizon...at&t, 이런식으로 우리나라로 치면 LG...Uplus...SK...그러니까 그 통신사에 맞춰서 그 제품을 조금 조금씩 맞춰서 일일이 대응해 줬던거예요. 그래서 그 사람들도 요구하는 부분들이 있고, 예를 들면 SK 전용 Galaxy 5 뭐 이런식으로...그래서 그런 식으로 대응을 하다보니까 디자이너들을 많이 뽑았고, 또 할일이 많았는데,

Organizational structure ; Design approach ~ a Korean company

Wide range of product line

Designers are aimed to respond to the wide range of product line

Wide range of product line being in response to localization for global business

그런데 지금 내부적으로도 조금....불안정적인 부분이...그런 요구들이 확 줄면서 이제 대응을 안하기로

하고...줄이고...피쳐폰 같은 경우에도 줄여가지고 몇몇 제품만 하다보니까...디자이너들은 많은데 프로젝트가 줄어드는 현상이 생기는거죠.

Organizational structure ; Design approach - a Korean company

Unstable market and unpredictable local customers' needs leads to significant decision making in organization

Technology trend change – from feature phone to smartphone – cause to change of designer's role : modular style works were dominated

Change of technology and market circumstances cause number of design projects in hardware device design

그래서 지금...구조적으로...내부적으로 제품 디자이너 ID 디자이너 비중을 줄이고, UX, UI...GUI 하고 이런쪽으로 많이 보내고 있어요. 그런데 이게 많이 당황스러운게...제 개인적인 생각인데...ID 베이스, 제품 디자인 하시는 분들 물론 디자인 백그라운드도 있으시긴 하지만...UX는...전혀 다른 스토리거든요. 공부를 따로 해야하는 거고...그런데 ...그런데 그런 분들...제가 그런 분들의 디자인 실력을 폄하하는 것은 아니지만...그건 분명히 다른 분야인데,

Design approach

User centricity is based on broader conception of human elements

Understanding of human behavior disciplines is necessary

그냥 같은 디자이너라는 이름으로...위에서는 잘 모르니까...그냥 다른팀으로 전배를 보내는 경우가 있거든요...그러니까 발렌티노 쪽으로 자발적으로 옮기고 싶은 사람 써내라 그러면, 그 사람들 속아서 보내주시는데...그래서 너무 놀랐고...그래서 UX 에 계신 분들에게도 여쭙어봤어요. 그분들이 어떻게 일을 하시는지...그러니까 그분들도 되게 당황스러워하시더라구요. 그분들의 직급은 대부분 과장급인데 일하는 것은 지금 처음들어 온 직원처럼 일을 해야하니까...배우는 단계로...그런 일들 좀...이게...회사가 커서 그런것 같아요. 대기업이라...미국 기업 같은 경우에는...이건 좀 다른 경우인데...

Organizational Structure/ Design Approach/ Design Approach

Design project shown as departmentalization

Design project is carried out by organizational control, rather than expertise

Expertise often neglected but generalists preferred

컨설턴트나 미국 기업같은 경우에는 lay-off 가 있잖아요. 그래서 사실은 뭐...되게 현실적인거죠...그래서 그들은 2 주 노티스나 한달 노티스를 주고...그들에게 시간을 벌어주고 그들에게도 살 그거를...주면서 시간을 벌어주면서 그런 프로세스가 있는데...

Organizational Structure/ Design project / Design Approach

Lay-off or turnover is common , so more practical decision making is placed

Project is carried out with agency model: contract based

한국기업이나 일본기업 같은 경우에는...제가 소니에 다닐때도 느꼈는데 나이 굉장히 많으신 부장님들....일은 안하시고...뭐...약간 그러신 분들은 계신데 lay-off 를 못시키는거죠. 문화적인거죠. 동양기업에는 확실히 그게 있는거 같아요.

한국도 그런점에서 굉장히 비슷하니까...그리고...자기를 대기업 이미지랑...노조...이런것들도 굉장히 생각해야하는거고...그래서 못짜른다고 하더라구요.

Organizational Structure/ Hierarchy / Role of Seniors

Seniors are relatively respected

Senior's expertise infers experience of organization

Labour union is concerned

Social image is also concerned

4. 그래서, 지금 이 프로필에 보면...creative delight ecosystem 구축하시고...이런 쪽일을 하시고
싶어하시는데...

지금 그 ecosystem이란 단어를 자체가...hot한 단어거든요...그래서 여기저기 ecosystem을 구축해야한다고는
하는데, 그게 어떻게가 문제인가잖아요.

사실 이런 것 ecosystem이 굉장히 장기적인 vision을 가지고 추진해야하는 거잖아요. 그런점에서 봤을때...겪어보신
회사들이...이런 ecosystem을 구축하는데 있어서 적합하다고 느끼시는지, 그리고 어려운 점이 있으시다면 어떤 점이
어렵다고 느끼시는지...?

일단은...회사...제일 긍정적으로 보고 있는것은, 현재 제가 다니고 있는 회사는...ecosystem을 구축해야한다는 것을
인지하고 있구요, 그리고 그것은 굉장히 중요한 것이구요. 그러니까...인지를 ...위에분이 인지를 하느냐 안하고 있느냐는
굉장히 큰 것 같거든요. 그러니까 시각이...적군에게 가야하는데 ecosystem이 왜 필요해라고
하면은...그것은...정말...되게 난감한 상황인데,
그런데 위에 캡틴이 그것을 인지하고 왜 가야하는지는 알고 있는데,

Platform strategy/ Design Leadership / Enquiry of object

Singinificance of design leadership to view holistic manners of an objectt

그것의 방법론에 대해서...그리고 그것을 좀더 장기적으로...사실 여기는 사실 장기적으로 보는 것 보다...사실 여기는
회사가 급박하게 돌아가고 있어서...단기적으로 보고 계시더라고요. 제가...어려운 부분은...그런 부분인가 같아요.
'단기!'

처음 이야기를 long term으로 이야기하면, 굉장히 뜬구름 잡는다고 이야기를 많이 하시더라고요.

Platform strategy/ Design Leadership / Enquiry of object

Holistic approaches to an object (platform) require long-term vision

Long-term visionary planning is often invisible

Invisible planning is ambiguity and uncertainty

5. 사실, 그 부분에 대해서, 영국의 삼성 이노베이션 센터의 경우를 보면, 이곳에 굉장히 multi disciplinary

group에 의해서 프로젝트를 진행하고 있음에도 불구하고 많은 프로젝트 역시 외부 컨설턴트들에 의해서 동시에
또 수행되고 있는 부분들이 있습니다. 그리고 말씀하신 바대로 굉장히 많은 내부 인원이 국내외에 있음에도
불구하고 이런 추상적이고 장기적인 프로젝트들이 진행이 되는 것으로 알고 있는데, 이와는 달리 단기적으로
시각에서 프로젝트가 접근된다고 하셨는데... 혹시 단기적이라면 왜 단기적인것인지...이유가 있나요?

네! 정답이 있습니다. 단기적으로 볼수 밖에 없는 이유가...그런 이유가요...임원...임원급이라고 하면, 상무급을
임원이라고 하거든요. 상무가 계셔야만...그 그룹의 수장이 될수가 있는거구요...네...그리고 상무님들의 기간이 짧아요.

그러니깐...3 년안에는 뭐 다 (결과물) 내야하는거구...그러니깐 이분들이 3 년...5 년 이런식으로 보시기 때문에, 1 년 단위로...이분들이...상무가 되면요...full time employee 가 아니라 contractor 가 된다고 그러더라고요. 그래서 1 년 단위로 그 고과 평가를 받으시면서...거기서 이제...이분들의 계약도 연장이 되고...그런...시스템이 있다고 하더라고요. 그래서 ...이분들이 contractor 로 전환이 되어가지고 ...하고 있는데...long-term 뭐...10 년 계획...그러면은...자기도 내년에 어떻게 될지 모르는데...10 년뒤에는 말도 안되는거죠. 그래서 이분들은...빨리 1 년안에 '가시적'으로 볼수 있는 성과를 내야하는거예요. 그래서...

Organizational Structure/ Organizational system/design leadership

Nature of organization : silo performance driven

Outputs to be shown first

Formalization – reporting- is necessary

contract & agent theory

네...

그리고...회사 자체가....현재 모바일 시장 자체가 굉장히 급박하게 돌아가고 있잖아요.

Market environment

뭐...최근 두달안에는 샤오미가 갑자기...인도랑 중국시장에서 갑자기 1 등이 되고...그래서 좌불안석이 되었거든요. 안절부절하고 있거든요....이분들이...그러니깐...그런 것들을 몇달전에 말씀을 드려도..."샤오미란 회사가 있다." 하면은...다 알고 계시죠. 너무들 다 잘 알고 계시죠.너무..잘 알고 계시는거죠. 자만하고 계시는 거죠. "아, 개네들 애플 카피하는회사? 뭐 필요가 없어..."

Market environment/ design leadership

Leader's arrogance

Copycat of appearance can be commonplace in digital product

그런데 저같은 경우, 어떻게 보면 sensing 을 했던게, 제 친구들이 구글에 있는 안드로이드에 있는 '휴고 바라 (Hugo Barra)' 라는 뭐...안드로이드를 하고 있는 사람이 그쪽으로 스카웃이 되어서 갔다더라...뭐 이런식의 이야기들이 있는데 그러면 분명히 중국 회사가 그냥...가만히 놓고 있는 것도 아니고 그런 약간 인재들을 뽑아서 갔으면 분명히 준비를 하고 있는거고 시스템적으로도? 뭐 약간...구축을 하고 느낌이 들어서 ..."아...이 회사가 지금 빠릿하게 움직이고 있는 것 같습니다" 라고 했는데 그때는...그냥 그런식으로 그랬는데...(이제는) 가시적으로 딱 보여지니까...이제는 그 회사를 주목하기 시작하시는거죠...

Market environment/ design leadership

Leader's capability can change market structure

Leader's capability means technology and market capability transfer

그런데 약간 때는 늦은 감이 없지 않아 있네요.

그런데 이게 계속 이야기 이긴 한거 같은데, 지금 프로젝트를 하면서도 느끼고 있는데, 그냥 필요한 인력만 한명씩 배치를 해서 그사람들에게 책임감을 주고 하면 될것 같은데 지금...인원이 여러명이 붙어 있으니까요...

Design leadership/ Design ownership

Design ownership can be led by smaller number of expertise

(중략: 미국 샌디에고 소니에 있었으며, 이전 인터뷰한 분과 지인 관계이며, 그 인터뷰한 사람과는 같은 프로젝트를 한 것은 아니지만, 종종 사무실에서 뵈 기회가 있었음. 회사 내부에서 이런 문화와 관련된 내부 사정에 대해서 이야기 하기는 그 당시에도 이런 내부적인 이야기를 하는 것은 제한적이었음)

...사실 그 분은 외국사람이기 때문에...저도 외국사람이긴 하지만, 저는 동양인이기때문에 일본 사람처럼 대하기도 하거든요...외국 분이시니깐...아마도 그 분은 그 차이점을 많이 느끼셨을것도 같아요...

6. 그 전 인터뷰 하신 분들의 이야기를 조금 종합해서 이야기하자면, 그렇게 문화적으로도 차이가 있을 수도 있는데, 어떤 분들의 말씀을 빌리자면, 이것은 하드웨어를 만드는 회사와 소프트웨어를 만드는 회사의 스펙의 차이일 뿐이라고 말씀하시는 분들도 있거든요. 그래서...그런 점은 어떻게 생각하시는지...사실 소니나 삼성 모두...하드웨어를 만드는 회사라고 많이 알려져 있지 않습니까?

네...그게...지금...제일 골치거리라고 해야하나요? 문제점 중에 하나이기도 하구요...그...회사에서 디자이너분들이 절망적인것은 아닌데, "우리의 스펙은 여기까지야..."라고 하는 것 중에 하나가..."우리는 제조 회사니까"라는 말씀을 많이 하시거든요...manufacturing 을 하는...mass production 을 하는...하는 회사지...뭔가 새로운 비전을 만들어내고...구글이나 그런식의...디자이너분들이 자체적으로 그렇게 생각을 하고 계시는데... 사실은...그게 맞죠...사실 지금까지는 manufacturing 을 하는 회사를 해왔고 그리고 말씀하셨던 것중에 하나가..."왜 디자이너를 자주 뽑을까요?" 라고 했던게...사실 그 구성원들이...경력직들이나 신입직원들을 보면, 사실 그 직업군이 다양해요....뭐...처음에 여기에...신입으로 들어온 사람은...제품이면 제품...UX 면 UX 딱 정해져있는 것에 반해서 저처럼 경력직으로 들어오거나 그런 사람들은 ...저도 약간 딱 제품이라고 할수는 없잖아요. 제 portfolio 가... 회사분들이...저에게 "상품기획을 하는거냐?" "마케팅을 했던거냐?" 약간...그런 저한테...그런 것들을 많이 여쭙어 보시거든요. 왜냐하면...저는...제품 디자이너가 하는 막 3D 를 돌리면서 제품을 ideation 하는 것 보다 그 전단계에서 그 앞단계에서 리서치하고...이런 마켓이 새로운 시장이 오고 있으니...여기에 대한 대항마가...약간 그런 우리가 할 수 있는 부분에 대해서 제시를 하고...뭐 그런 앞단 부분을...제가 소니에 있을때도 좀 했기 때문에...제가 그런 부분을 제시 드릴려고 하는 거고...

그런데...디자이너 같은 경우에는 계속 3D 만들고 ideation 해서 3D 만들고 엔지니어들한테 보내고, 그것을 엔지니어가 그것은 안에 부속품들을 만들어서 하드웨어적인 것을 만들어서...

그런데...소프트웨어 같은 경우에는 전혀 다른...그러니까 디자이너 분들도, UX 하시는 분들은 제품하시는 분들이랑 생각하시는 것도 다르고...네....그리고...가능성에 대해서도 뭔가 다르게 보고 있기 때문에...그게 굉장히...잘 맞물려져야 한다고 생각을 하거든요...

Heavily hardware manufacturing focused mind-set for mass production

Designer's job is routine and repetitive – e.g. 3D rendering and transferring it to engineering team

그런데 제가...구글에 다니는 친구들에게도 물어봤어요. 제가 아까도 말씀드렸다시피...구글은 소프트웨어 회사이잖아요.

어떻게 보면, 하드웨어가 전혀 없기 때문에...최근에 들어서 뭐 팀을 만들고...뭐..하지만은...친구들에게 그래서 물어봤어요.

거기에 있는 것은 어떠냐? 그랬더니...힘들네요.

왜냐하면 ...이해를 못한데요. 자기네...자기네 일들에 대해서...정확하게...이해를 100% 못하는 거죠....이...소프트웨어

하는 사람들도...

그러니까...서로서로...예를 들어 단적인건데...우스개 소리로 하는것이긴 한데, 하드웨어 돌릴때 그 3D 툴이

있거든요...알리아스나...뭐 그런툴이 있는데...회사에 그런 툴들이 기본적으로 다 깔려 있어야 하는데 그런게 없다는거죠.

그러니까 그런것들이 전에는 없었다는 거예요....그래서 그 ID 디자이너 분이 그것을 깔려고 하루종일

어디...administration 하는데다가 전화를 해가지고 계속 이야기를 했다고 하더라구요. 그런데 그런데..30 분이면 깔수

있는 툴을 ...어디다 전화를 하고...어디다 전화를 하면...그렇게 있냐라고 그러고...뭐 이런식으로...서로...모르고 있는

부분들이 있다고 우스개 소리로... 뭐 그게 단적인 건데...네...아마...이게 이 사람들은 소프트웨어를 하는 사람이기때문에

그 하드웨어를 돌리고 하는 것에 대해서는 잘 모르나보다...그냥...

Google(USA based)

Little consideration of hardware element in process : basic software tools for product design(e.g. Alias) not prepared

7. 그러니까 그 필요성 자체를 잘 못느꼈으니까...그런것도 없었던거군요. 그런 기반자체가...같은 식으로 적용을

해보면, 현재 지금 계신 회사나 소니같은 경우를 들어보면, 하드웨어 회사니까...사실 대외적으로 미디어에

나온것을 보면, 소니나 삼성같은 경우 소프트웨어 플랫폼을 구축할 것이라고...또한 시스템 뿐만 아니라 또...지금

일하시는 부분도 그렇지만...그런 소프트 한 측면을 키우려고 많이 노력하고 있는 것으로 알고

있는데요...사실...현재 여러가지 상황들을 종합해보자면, 예를 들어 영국 RCA 에 교육받으러 오시는 삼성 디자이너

분들의 경우나...보았을때...굉장히 소프트한 측면을 키울려고 하는데...

그에 반해서, 고려할수 있는 요소중의 하나가...사실 정치적인 부분이 웬지 있을것 같아요. 왜냐하면, 그전에는

하드웨어에 역점을 둔 회사인데...그래서 ID 했던 사람들이 기존에 잔뜩 있고...그런데 그 사람들은 다시 다른 일을 현재

해야하는 것이고...그런데 반해서 ...조직 수장은...오랫동안 거기 계셨던 분들이니까...엔지니어링 쪽으로 마인드가

굳어져 있을테고...그래서...혹시...그런 이런 맥락에서 봤을때...정치적인 부분들이...느껴지시나요?

확실히 있구요...정치는...정치는...조직의 꽃인것 같아요. 남자가...적어도 세명이 모이면...특히 남자들은 정치를 하셔야

되는것 같구요...정치는 꼭 있는 것 같아요. 그런데 이게...소니에 있을때도 느꼈는데...소니는 어떻게

보면...'분소'조...그러니까...HQ 는 일본에 있는데...그런데 저같은 경우는 미국 지사에 있었기 때문에...HQ 의 ...main

mothership 이 아니라...뭐 extended arm 정도의...그런...뭐...그래서 그 mission 이 좀 달라요. HQ 같은

경우에는...뭐... Globally 하게...뭐...전체적인 picture 를 그리고 있다라고 하면, 뭐 저희같은 경우에는...localisation

이죠...뭐 지금 미국의...미국시장을 분석하고...그리고 거기서 필요로 하겠다 싶은 것을 소싱을 해주는

거죠.그래서...그때는...그렇게 뭐 정치적인 부분에서는 뭐...저희는 어떻게 보면 약간 배제되어있는?...네! 배제되어있죠.

왜냐하면 정치를 하기에는 ...굉장히...바람이 굉장히 약한거죠...약간 바람인거죠...그런데...그래도...좀 약간...HQ 에서도
듣고 그랬던 것중에 하나는 미국에 있는 회사들이 다 강하니까요...모든...뭐 새로운 시장이나....이런 것들이 **Start-**
up 들이...뭐...실리콘 벨리에 있는 ...조그만한 디자인 컨설턴트들이 디자인한 제품들이 너무 다 시장에서...뭐...잘
나가고...우위를 선점하고...예를 들면 **Go pro** 같은 그 카메라 같은 경우에는 ...아예 새로운 시장을 만들었잖아요..**action**
cam 이라는...네...그것도 있었고...뭐 전에...그 **Flip-mino** 라고...뭐 조그만한...캠코더 같은건데...아이폰
사이즈의...그런식의 새로운 시장을 자꾸 창출을 하니까...미국에 있던 이 **line-up** 에서 자꾸...시장과 소비자들의...행태가
자꾸 변하고 있으니...그런것들을 좀 분석을 해서 보내드리고 하면...들으시는 거죠...
그런데 지금 같은 경우에는 소니에서...삼성으로 옮긴 이유중의 하나도 ...저는 HQ 에서 일을 해보고 싶었거든요.

그러니까 스스로에 대한 일종의 열망을 실제로 행동으로 옮기신 거군요.

열망도 있을 수 있구요...사실 환경적인 부분도 있구요. 예를 들어 외국 생활을 오래 하면서...제 정체성도 알고 싶구요.
사실 저는 한국 사람인데 일본 회사에 다니고 있으니...네...그러니까 위에 올라가거나 그러니까 이 회사에 뿌리를
내리겠다 이런식의 마인드가 생기지 않더라고요. 그래서...삼성의 HQ 가 너무 궁금했거든요...그런데 이 회사가
마케팅적으로도 너무 잘하고 그리고 짧은 시간에 급성장을 한거잖아요...그래서 이 회사의 저력은 뭘까...그런것을
알려면은 분명히 HQ 에 있어야겠다. 왜냐하면 분소에 있어봤더니 **information** 이 너무 없는거예요. 그러니까 너무
limited information 들만 받고...그래서...HQ 에 왔는데...그런데...일단 사람이 많으니까...거기서...줄타기를 나름 하고
계시구요...

정치군요?

네! 그게 굉장히 심해요...아마 이게 모바일이라서 더 그런것 같은데...무선 사업부가 그런 측면에서 좀 더 심하다고
들었고...그러니까 이게...왜냐하면...디자인적으로 승부를 하는 것도 있지만...위에 디자인을 컨펌하시는 분들이 디자인
수장이 아니라...그...오피스 수장...지금 CEO 이신거예요. 그러니까...그 CEO 랑 얼마나 관계가 좋은가가...아무래도
인간들이기 때문에...있겠죠...

Overseas design studio: manifestation of organizational politics

Sony: regarded as a sub(extended) -arm for localization for USA market : shown little authority to make
a decision and little political power to HQ

그러니까 거기에서 자기 구미에 맞게 잘하고 그리고...디자인도 빠릿하게 하고 시간안에 그걸 하고...그러니까 그런
사람들을...선호를 하면서...그 라인을 타면서 ...인제...디자인이...그래서 굉장히 자주 바뀌요...

**그래서 결국 혁신적인 디자인을 낸다고는 하지만...정치적인 입김과...어쨌보면, 자주 바뀌는 이유도 정치적인 이유인
것이군요?!**

네...네....

Manoeuvring design projects

Sony & Samsung: most of the top decision makers in the office & studio are Japanese & Koreans

Politics in a large organization is commonplace even in design department

The top level's taste is more respected even in design project

8. 그럼 약간 더 디테일한 이야기로 들어가면...어떤 분들이 말하길...이런 글로벌 **corporation** 들은 세계에다가

office 를 다 두고 그 현지 환경에 맞게 **localise** 되었기 때문에 그런 국가적 지역색이 안드러난다...즉 다시 말하면,

소니가 미국에 있으므로 일본 회사가 아니라 미국회사라고 말하는 사람들이 있는데 지금 말씀하신 것을 들어보면,

그게 아닌 것도 같군요.

네! 일단...처음 드는 생각은...그것을 결정하는 사람들이 일본 사람들이구요..여기 한국도 마찬가지로...삼성도 결정하는 사람들이 한국 사람들이기 때문에...한국 사람들이예요. 그러니까 똑같아요...똑같다고 느끼는 것중에 하나가 결정권자가 굉장히 중요한데...그 결정권자가 얼마나 글로벌한 마인드를 갖고 있느냐에 차이인것 같거든요. 그런데 결정권자가 완전히 토속적인 한국 사람이면...당연히 한국적인 디자인이 나올수 밖에 없겠죠. 일본도 마찬가지예요.

Global design office operated by HQ's management

Top management of overseas office comes from HQ: e.g Korean VP from Korean HQ

어떻게 보면 약간 ...디자이너분들이...당연히 일본에서 디자인을 하고 인터넷으로...보는 그런 자료들은 사실 한계가 있거든요.

그러니까 실제로 ...거기서...두달 세달 나가있으면서...사람들을 피부로 느끼면서 이 사람들의 라이프 스타일을 보지 않는 이상...그냥 인터넷으로 보고, 이미지만 보고 디자인을 하는 것은 분명 한계가 있거든요. 지금 연구하시는 **appearance** 나 **styling** 적인 것을 따라할 뿐이지 안에 핵심 **core** 는 모르고 있거든요. 그러니까...아까 이야기 했듯이...Go Pro 같은 회사는...뭐 조그만한...5명 남짓되는 사람들로 구성이 되서 전부 다 서퍼들이 직접...서핑을 하는...취미가 서핑을 하는 사람들이 모여서...엔지니어, 디자이너, 비즈니스 맨...뭐 이런식으로 ...해서...그 사람들이 서핑을 너무 사랑해서 ...그것을 해서 그런 **action cam** 이 필요로 하니깐...그런 사람들이 서로 그런 것을 바탕으로 서로 **ideation** 하게죠.

뭐...자기네들이 사용하면서 필요한 부분을 충족시켜가면서 나온게 **go pro** 인데 그런 사람들에 비해서...하루종일 오피스에 앉아서...서핑한번 안해보고 ...그리고...그것을 이미지 보구서...아 이렇게 만들었네 뭐...아무래도...뭐 예를들어 **Go Pro** 를 먼저 보겠죠. 대항마를 만들어야 하니깐...**Go Pro** 를 보고 비슷하게 이미지를 만들고 그리고 거기에다가 뭐...색깔을 입히고...뭐 당연히 소비자는 소비자가 바보가 아닌이상...써봤는데 겉모습만 이렇게 만들어놓은 것과...정말...코어적인 부분을 터치한 **product** 하고는 그게 당연히 순위가 매겨지겠죠. 그런 부분이겠죠. 그런 부분인거 같아요.

Large corporations shown lack of agility comparing to start-up business: e.g. Go-pro camera, Flip-mino

Lack of empathy towards users: isolated from market and users

In-depth design research neglected or operated by secondary research only

Designers are not necessarily the one who has in-depth expertise on product

Design projects take place in needs of market only

Not from in-depth empathy and expertise of design professionals

9. 그런 측면에서 기업들이 효과적인 원거리 오피스 간 **knowledge sharing** 과 **exchanging** 을 위해서 시스템, 예를 들어 인트라넷 안에서의 일종의 전자 문서 형식의 지식 교환, 또는 제도적으로도 많은 부분들은 직접 체험을 하지 않고도 지식을 서로 공유하게끔 지원을 하고 있는 것으로 알고 있는데 그런 것들은 도움이 되는지...?

활용도 측면에서 말씀하신가요?

네, 쉽게 말씀드리자면...

네! 있어요...그 뭐...현재 회사는...메일을 키면, 첫 메인 '싱글(삼성 사내 인트라넷)' 화면에...그...토론방같은게 떠있어요. 그리고 그 아이디어...토론방 그런식으로 굉장히 잘 되어있는것 같아요...뭐...그러니까...아이디어를 누가 냅습니다. 아이디어를 좀 내주세요. 그런 이메일들이 수시로 오구요...분명히 자기가...자발적으로 할려는 의지만 있으면...그렇게 해서...

그리고 좋은 것중에 하나가...크리에이티브 랩이라고 불리우는...아를테면, 자기가 아이디어를 내서 그게 발의가 되면...추첨과 이런 것을 통해서...표를 가장 많이 받은 아이디어는...따로...과제식으로 주기도 한다고 들었거든요...네...분명히 그런 소스나...그런 기회는 확실히 있는것 같아요. 그게 확실히 대기업의 장점인것 같아요...그리고 삼성이 그런것을 많이 서포팅을 하는 편이라고 ...생각이 들구요...

제가...지금 삼성이 소니에 비해서 약간 ...지금은 삼성이 약간 먹구름이 낀 상태이긴 하지만...분기 실적도 좋고...회사 자체도 뱅뱅하게 굴러가고 있기 때문에 ...그런 서포팅하는 부분들이랑...디자이너들한테 **inspiration tour** 이런 것도 보내주거든요...회사에서 자체 발의를 해서...회사에서 자체적으로 **inspiration tour** 도 보내주고 ...한달에 한번씩 세시간정도 돌아다니면서 보라는...**inspiration** 시간도 있어요. 좋은데...그런데 그걸 활용을 못해요. 저도 여기와서...처음에 이거 너무 좋다고 했는데...위에 분들이 " 거기 왜 나가?" 그러구... '분위기' 라는게 있잖아요... 한국회사는 분위기를 타더라구요....누가 먼저 일어나느냐에 따라서...그러니까 내가 일어나주길 바라는 거예요...나같은 경우에는...외국에서 오고...눈치도 약간 없구...그런데 여기에 오래있었던 사람들은 먼저 일어나서 나가지를 못하더라구요.

10. 그러니까 쉽게 말하자면, 아무리 시스템이나 그런 프로세스를 잘 만들어놓더라도, 그렇게 집단으로 묶어 놓으니깐, **잘 그렇게 (개인적인) 행동을 못한다**라는 거군요.

네 집단 행동이라는게 있어요...집단 행동이 확실히 있어요. 누가 하면은 하고 누가 안하면 안하고...이게 확실히 있어요.

Well established supporting IT system for creating new ideas from individual members level – rewards and incentives , but less utilised due to 'organizational atmosphere(ambience)'

In use of those system or creative program, observed collective behaviour is more respected than an individual's preferences

그렇게 확실히 우리나라나 일본쪽 기업의 특성일까요. 이를 떼면 그 분위기를 탄다는 측면?

그게...서양과 동양의 가장 큰 차이점이...서양은 개인이고...동양은 집단인거 같아요. 그것은 너무...너무...확실히 있네요.

최근에도...너무 당연한건가? 최근에도 느낀것은...뭐...상무님의 장인어른...장례식장에 가는데...그것을 꼭 같이

가야하는거예요. 한국사람들은...웬만하면 같은 팀끼리 가는것이 좋고 이해는 가는데, 그런데 시간이 안맞거나 뭐...약간

그러면...따로 갈수도 있는데 가서 보면...약간 당황스럽기도 하더라고요. 같이 왔으면 좋겠다라는 생각도 들기도

하는데...그런데 저는...저는 그것을 전혀 개의치 않거든요. 그런데 회사 분들은 혼자 가는 것 보다는...같이

가는거고...어디갈때도 다 같이 가는거고...이런 것들을 선호하시는 것 같아요. 그런데 저는 거기서 개별행동을...많이 하는

편이거든요.

Collectivism in Eastern Asian cultures vs. individualism in the West

An individual preferring to be a part of group: e.g. funeral

A group's event should be concerned by an individual

An individual's separate actions seen as isolation or embarrassment

11. 그래서 그런 맥락에서 짚어 봤을때...사실 UX 나 UI 개발같은 것을 위해서...이를 떼면 디자인 워크샵이나 오픈

디자인과 관련된 많은 툴과 방법론들이 미국이나 영국에서 논의되고 있는데...방금 말씀하신 부분들의 맥락에서

봤을때, 이런 오픈 디자인과 디자인 워크샵과 관련된 활동들이 실제 현재 계신 조직이나 소니같은 조직에서 잘

어울려서 활용될 수 있을것 같은가요?

안될거 같아요!아니요...그리고 실제로 해봤는데...워크샵같은것을 진행을 하면요...워크샵 자체에 대한 정의?워크샵에서

뭘해야한다? 그런 것에 대한 개념이 다른것 같아요!....그래서...사실은 워크샵같은 것을 했을때에는...브레인 스토밍이나

워크샵같은 것을 진행을 한다고 했을때에는 사실 그 사람들이 맨손으로 오면 안되거든요...사실 주제를...일주일 정도의

노티스를 주면...분명히 참관하는 사람들은 자기들의 생각을 가지고 와야하는 거잖아요...열린공간이고 하니깐...그런데

맨손으로 오는 경우도 굉장히 많고...거기에서...잡다한 다른 이야기 하는 사람들도 있고...그러니깐...

Open design in organization

The Eastern - Samsung

Creative workshops - e.g. brainstorming; open design workshop - hardly take place

Significant understanding of open workshop lacking

Creative workshop understood as indulge or ridicule place apart from actual works

주관자....가...되게...한국같은 경우에는 힘들수가 있을거 같아요. 왜냐하면 이해를 못하고 있으니까요...이 워크샵으로

나와야하는 결론들이 있는데...결론들로 끌고 가기까지...조금...어려운 부분들이 있을거 같구...그러니깐 문화적인 차이가

확실히 있는게...사실...교육 방식!교육 방식에서 확실히 있는거 같아요! 어렸을때 우리 배우는 학교에서 배우는

방식이...우리는 선생님이 있으면 선생님이 말씀하실때에는 떠들면 안되고...중간에 말 끊으면 안되고...그리고...다

끝날때까지...선생님들이 다 이야기하고 듣고 난 다음에 이야기를 하는 거지 중간에 “이거 왜 이래요?” “ 왜그래요?”

...“왜” 라는 단어에 대한 개념이 없었거든요...

Lack of understanding of open discussion caused by early education styel

Questioning on 'why' in early pulpil education is ridicule or neglected in a group

Seniors(teachers) are unconditionally respected

Questioning in a middle of senior's conversation regarded as disturbing

그런데 미국같은 경우에는 제가 석사 공부를 하면서 어려웠던 부분중에 하나도...되게 이야기는 막 시키는데...물론

언어적인 부분도 힘들었지만...이런 문화가 익숙하지 않은거예요. “왜그래?” 이런...중간에 끼어들고...내가 이야기하는데

끼어들어서 이야기를 한다든데...이런 문화자체가 없다보니까...+

확실히 그 차이가 있는 거 같구요...그리고 회사 다닐때에도 처음 인턴할때에는 다 미국인들인데 막 이야기를

하는거예요...키친 같은데에서...저는 손들고 이야기 했거든요...그런데 그 코멘트를 하시는데...나중에...매니저분께서

하시는 말씀이 “너 너무 shy 한거 같다...좀 약간 aggressive 할 필요도 있는 거 같은데, 성격적인 부분도 있으니까...”

특히...일단 한국 사람 shy 하다는 말 많이 듣는거 같구요...중국사람들은 대륙의 기질이 있어서 그런지 되게

강해요...목소리도 크고...일본사람들은 그냥 말이 없죠...그들도 shy 하니까...

이런 것이 있어서 워크샵이 있을경우...미국같은 경우 이야기를 많이 하시죠...이러쿵 저러쿵 많이 하시는데...

Hardly absorptive open discussion culture for Korean designers: Projective techniques

Questioning meant for significant speech alike action for Korea designers

The Westerners more seen as explicit and aggressive

Asian designers relatively shown similar : Chinese rather aggressive due to verbal attitudes

Japanese as more shy and introvert

한국에서는 제가 여기와서 워크샵 진행도 했었고, 옆에서 보기도 했었는데...이런 대회의...시간이 되면은 상무님이

이야기를 하시고 그 다음에 부장님들이 조금씩 코멘트 다시고 끝나요!

그러니까 학교 수업 분위기 같구요...그리고...중간에 시니어 디자이너들이 할이야기 있으면 하고 그러기도 하는데

전혀...토론이 아니고...누군가가 이렇게 이렇게 하면 된다고 하면, 그냥 아 알겠습니다 하고 끝나게 되는 경우 많은거

같아요.

Lack of understanding of the open discussion

A big guy leads all comments in one-way lecture style

Two way discussion rarely seen due to hierarchical atmosphere

Seniors as actors to lead the place and juniors as only recipients

12. 사실 앞으로 나아갈 디자인의 방향에서 봤을때, 이런 문화적인 차이점....부분들이 어떻게 고려되어야 할까요?

바뀌어야 된다고 생각을 일단 하구요. 일단은...저는 솔직히...조직도 그렇고...문화도 유연한 부분을 가지고 있어야 한다고

생각을 하는데, 사실 저 역시도 저 자체를 놓고 봤을때도 유연한 사람은 아니거든요...그래서...문화는 확실히...한사람이

잘해서 되는게 아니라...여러사람이 같은 방향으로 갈려고 하고 의지가 있고 열정이 있고 이래야하는데...사실 이런

기업문화가 그 열정을 서포트 해주는 문화는 아닌것 같아요. 현실적으로 봤을때...그러니깐...아쉬운것 중에 하나는...그냥

샐러리맨처럼 전략을 하고 있는 문화인것 같아요.

Korean organization

Flexible and inspirational atmosphere lacking

Visionary corporate direction lacking

Passionate personnel hardly motivated by the organizational cultures

Design professionals undervalued as a rotinary and clerical alike operators

개인적으로 생각해봤을때, 왜 이렇게 되었나..라는 생각을 했을때...디자이너들인데...분명히 디자이너의 꿈을 가지고 이

회사에 들어왔는데 왜 샐러리맨 같이 살고 있을까...? 그런데 그 이유중에 하나는...회사는...디자인의 프로세스...관점?

그런 부분은 굉장히 없구요.

만약 그런 생각을 하게 되면, 지금 시간이 없는데...왜냐하면...아까도 말씀드렸다시피 단기 프로젝트가 굉장히 많다고...

그런데 비해서 디자인적인 부분은 연구도 좀 필요하고...인문학적으로 사람에 대한 연구를 해서 그것을 가지고

결과물을 반영을 하고 한 다음에...그런 프로세스가 필요함에도 불구하고...그런 프로세스

들 보다는...주먹구구식으로 빨리...일단 빨리 해야해요. 일주일안에 디자인이 나와야하고 그걸 컨펌을받아야하고...그걸

목업을 만들어야 하고...그리고 그걸로 가는거예요. 그러니깐 스터디를 할 시간이 없어요...

Korean organization

Process centric design approach lacking

Design projects are sporadically placed

Short term focused design project overwhelmed

Design process required of holistic human behaviours knowelges lacking and neglected

Design is often regarded as output within limited timeframe

Confirmation of design output by top management is more prioritized

그러다보면, 깊이있는 **user research** 나 워크샵과 같은...깊이 있는 접근법이 많이 배제될 수 밖에 없겠군요.

네, 많이 배제되구요. 사실 거의 없다고 보시면 되요.각자 개인이...각자 개인이 인터넷 보면서 하는거구요.

그리고...그들이 그것을 더 편하게 생각해요. 이 디자이너분들이...

Korean organization

Secondary design research is more prioritized and overwhelmed with internet

Design professionals are more indulgent about carrying out the secondary based design reserch

제가 디자인에 대한 관점이나 이해도가 떨어진다고 해야하나...제가 어쨌보면 현재 가지고 있는 생각은 미국식의

관점으로 생각을 해서 그런것일 수도 있는데...미국은 프로세스를 더 중요시 하니깐요.

그런데 그게 있어요. 왜 이분들이 프로세스를 불신을 하는 이유가요...디자인이...미국 디자인이...사실 그렇게 좋은 것이

없잖아요. 애플을 제외하면...? 그러니깐...사실 노키아도 핀란드꺼고....미국 디자인하면...애플디자인 말고는 경외심을

가지고 볼수 있는게 없기때문에...그럴 수도 있는거 같아요...

그래서 이 디자이너 분들은 소니같은 **tech** 한 디자인을 더 선호를 하시거든요. 뭔가 구조적으로 메카닉적으로 완성이 되어서...그런것들을 선호함에 비해서...디자인적인 부분에서도...사실...프로세스 이렇게 하고, 디자인 리서치하고 **user research** 했는데 왜 디자인은 이따위야? 뭐 약간 이런 말씀도 하시고...

결론에 잘 물어나지 않는데...우리 이거 다 알고 있는건데, 왜 우리가 굳이 이거 다시 해야하나...그러니깐 **attitude** 의 차이인거 같아요...오픈마인드로 그런 프로세스를 바라보느냐, 아니면 닫힌 마음으로 바라보느냐 차이인것 같아요.

Korean organization

Design professionals' attitudes prioritizing tangible and tech features on appearances

Process centric the Western design shown as not perfect industrial looking and appeare : undervalued by the Korean designers

Prioritising more output focused, rather than fuzzy and ill-strcdutured design process

13. 마지막으로 그렇다면, 앞으로 이런 모든 요소들이 **integrated 된 디지털 제품을 디자인하는데 있어서, 디자이너와 조직이 필요로 하는 요소는 무엇이 있을까요? 예전의 디자인과 현재의 디자인의 차이점일 수도 있구요.**

디자이너가 개개인이 문제의식을 가지고 있어야한다고 생각을 하구요.

약간...아까 샐러리맨으로 전락을 할수 밖에 이유중의 하나가 이게...기업 문화가 **top down** 으로 떨어지기 때문에 아무리...이분들이 그 전에 처음으로 신입으로 들어왔을때 다 제안을 했을텐데...다 그 제안들이 잘린거겠조...제안한 것들이 다 꺾이고...안돼! 필요없어! 이런식으로 다 세뇌가 되다보니까...이분들이 어떻게되냐면..”해도 안돼. 위에서 원하지 않아” “그분의 **taste** 가 아니야...” 뭐 이런 마인드가 베어있는거예요.

Design professional and reflective in action

Organizational respects about design professional lacking

Passionate and inspirational ideas often neglected by organization

Top -down management style makes personnel defy to be passionate : indulging in an individual's secure boundary

저같은 경우는 아직은 그런 것들이 완전하게 받아들여지지는 않기 때문에...뭐 그렇지만...그게...미래

디자이너는...좌절하지 말고...계속 본인이...상품기획이나 다른 유관부서들에서 오는...기획안들이 있거든요... 아 그냥 있는 그대로....”아, 이 사람들이 이렇게 했구나...뭐 그런 포인트가...” 뭐 예를 들어 이런 이런 것들이 있다 포인트들이 있거든요...프로포절이 있는데...” 아 이 사람들이 이렇게 해달라고 했으니깐...예를 들어 엔지니어들이 지금 기술력이 이정도 되었으니깐...지금 이거 이거 넣어주세요? 이렇게 했을때...그것을...그냥 필터하지 않고 받아들이지 말고...자기가 그것을...순화하는 과정이 필요하는 필요한것 같아요..

Design professional and reflective in action

Respect of exploratory ideas required

Open to conceptual and inspirational ideas

Viability and feasibility of ideas in technical sense are not necessarily explained in ideation

그러니깐 디자이너의 관점으로...사실 디자이너는 어찌보면 일반 소비자들이 보지 못하는 부분을 볼수 있는 사람이라고 생각을 하거든요. 그리고 그런것을 봐야만 이런 미래 문화를 선도할 수가 있잖아요. 이런 미래 제품을 출시 했을때...그런 부분이...필요한것 같아요. 그런 시대자체도 필요한거 같고...그냥...전체적으로 문화가 이렇게 흘러가고 있고...이런 신세대들이 나오고 있고...새로운 세대들은 디지털을 이렇게 사용하고 있고...그런 것도 계속...주기적으로 자기 스스로가 sensing 을 하고 있어야 겠죠. 뭐 그게...자기 공부야 좀 필요한거 같아요. 일만 하지 말고...좀 나가서 ...문화도 즐기고 그래서 회사에서 inspiration day 뭐 해서 3 시간씩 빼주는 것도 그런것을 하라고 빼주는 거거든요. 자기 스스로 공부를 하라고...그래서 그런 부분이 필요한것 같아요.

그래서 유관부서나 다른 부서에서 일을 준다고 일만 하는 것이 아니라 yes 맨이 되는게 아니라 때로는 no 라고도 이야기 할 줄 아는...

Design professional and reflective in action

Design professionals as representative bodies that can outlook actual users' needs: Design professional as as a creative embodiment

Design professionals as leaders that can read future humans' implicit experience

Design disciplines creating new human's experience

Design professionals required of being in constant problem solving sense

Design professionals required of own empathy towards users overcoming organizational barriers- organization hierarchy

그리고 조직이 그런 사람을...서포팅을 해줘야한다고 생각을 해요. 약간 남들보다 다르고 그러면...약간...따돌림을 시키는 그런 경우들이 있잖아요. 문화적으로... 개성을 존중하지 않고...막 ...동양문화는 개성을 존중하지 않고...다 동일하게 만들어야 하는 뭔가...그게 있어요. 그런데 실제로 그런게 있더라고 하더라고요....일본분하고 이야기를 한적이 있는데... 튀면 안된다고 하더라고요. 특히 일본 문화는...나대서 이야기를 하거나 회의에서 누군가 갑자기 이야기를 하거나...이런것이 없어요. 왜냐하면..그렇게 교육을 안받아서...그렇게 하면 안된다고 교육을 받았어요.

그러니깐...일본아이들이 가지고 다니는 책가방이 있어요 (Randoseru 을 뜻함) 크게 있어요...가죽 가방같은거...그런데 그 책가방은 모든 초등학생이 메는 거예요. 그래서 만약에 그것을 안매면 어떻게 되냐? 그랬더니 안매수가 없다고 하더라고요.

왜 그런거죠?

당연히 다 메는거예요. 돈이 많건..돈이 적건 간에...그 가방이 굉장히 비싸더라고요. 그 가방이 거의 10 만원이 (한화)넘는다고 하더라고요. 그런데 그 이유중에 하나가...다른 사람랑 다르면 안된다는 이유였어요.

Supportive organizational culture for design professionals

Respects of diversity and differences

Eastern Asian culture often neglect differences: individuals as parts of collection of groups

Uniqueness is not respected nor prioritized

e.g. The Eastern society collectivism learnt from early ages – difference is ridicule : e.g. Randoseru bag for Japanese primary school students

우리보다 약간 더 심하다고 할 수 있네요.

네 일본이 우리보다 좀더 심하다고 할수 있는데, 우리는 서양문화를 받아들이는데 있어서...되게...무분별하게 받아들이는 것 같아요. 주체의식 없이 마구 받아들이는 것 같아요...그러니깐 서양것은 무조건 좋은거더라는 마인드가 있는거 같구요...일본 사람들은...굉장히...그거를 ...좀 선별을 한다고 할까? 아무래도 제가 봤던 사람들은 아무래도 디자이너 분들이인가...고집도 있고 그래서 그런지...가장 크게 일본하고 한국 디자이너들...한국 사람과 일본 사람의 큰 차이점은 미국 문화에 대해서 우리나라는 정말 필터링 없이 정말 다 받아들이는다고 하면, 일본 사람들은 미국이 굉장히 엘레강트하지 않더라고 생각을 하더라구요. 그러니까 디자인적으로 약간 무식하고...전혀 보여지는게 없다...그래서 어떻게 보면 소니가 잘 못하고 있는 이유중에 하나라고 생각을 해요.

그러니깐...미국문화에 대한 이해를 할려고 하는 자세가 없어요. 그냥 자기네들 문화를 미국에다가 가져다가 팔려고 하는거지, 미국문화를 이해를 하고 그것에 스며들어서 뭔가를 접점을 만들어야 하는데...삼성은 어째보면 그런부분에서 굉장히 잘하고 있는거죠. 왜냐하면 미국 문화를 선호를 하니까 거기에 밸런스를 맞추고 싶고 거기에서 잘하고 싶고 이런 마인드가 있는데, 제가 소니에 다닐때는 디자이너 분들이 미국에 대한...그런 큰 호감이 없이...자기네들...일본것이 최고니까 일본것을 그냥 가져다가 팔아야한다 이런 마인드가 있어요.

그러니깐 미국에서 **localization** 을 하라고 미국에 오피스를 만들어도 디자이너의 그런 마인드가 그런거군요...

네...네...그러니까 하면서도 하면서도...그렇지만 밑의 마인드는 디자인이 정말 아니다...미국인들이 선호하는 컬러는 왜이렇게 이상하냐...뭐 그런것들이 조금 있어요. 미묘한 문화적인 차이가 있더라구요.

Humble mind to see and listen differences/diversity with critical thinking is significance
Balance between arrogance and obsession of openness
Samsung: chasing only for localization(e.g. US market heavily focused)
Sony: arrogance against American culture: Japanese style -push strategy - failed in global market

14. 마무리

미국에서 11 년정도 거주 : 학업 포함, 한국에서 한국계 기업을 다닌 것은 처음임

개인적으로 오랜 외국생활에 대한 경험과 문화흡수로 인해 현재 한국 조직문화에 대한 문화적 충격을 받고 있음

Post war (Korean war) 이후 고속 성장한 한국 사회와 문화에 대해 지적 - 물질 만능 주의와 고속 성장에 대한 열망으로 만들어진 한국 사회 : 외형상의 모습 - 시가지의 landscape 와 사람들의 라이프스타일 자체 등- 이 굉장히 고급스러워짐을 몸소 체험중, 그러나 그 내면 - attitude, behaviour-들을 들여다 보면 아직은 저급한 요소들이 공존하고 있음

공공질서, 남을 배려해주는 모습, 타인에 대한 무관심이 사회 전반적으로 만연해있어서 아직은 알맹이가 없는, 문화시민으로 느껴지지는 않음.

트렌드의 경우, 어떤 트렌드가 **upcoming** 하면 그것이 왜 좋은지는 모르나 일단 타인들이 하므로 해야하는 심리들이 존재하는 것 같음을 지적 - 예: 맥주 트렌드 - 왜 좋은지는 모르나 라벨이 비싸고 남들이 선호하므로 마심, 현재 트렌드를 반영해주는 매개체: 알맹이는 없이 일단 따라 함

한국 사회의 무분별한 미디어의 수용도 지적 : 정확하지 않는 정보 전달과 정부, 미디어에 대한 불신 등도 느껴짐을 지적
현재 다니고 있는 대기업은 현재 한국 사회를 대변하고 투영하는 집단체임을 지적함 : 가장 훈련되고 교육받은 한국인들의 집단이 모인 조직이므로, 그래서 그런 모습이 한국 사회의 압축판이라고 할수 있음

Post war and pursuing rapid economic growth affect national cultures(Korea) and the priority towards material practices – consumption, life style, trend, media
Large corporation is a reflection of the nation as an all representative individuals embodiment