

독서클럽 모임 보고서 - 독서왕응디

1주차	일시	9월 27일 12 : 00 한성대학교 창의관 501호	
	참여 학생	클럽원 정보	참석 여부
		최유빈 2405032 (팀장)	O
		김소명 2405007	O
		김지혜 2405004	O
		박현우 2405008	O
		임재빈 2405017	O
	진도	도서명: 불친절한 디자인	진도페이지: 0 p. ~ 66 p.
	토론 내용	<div data-bbox="526 533 1457 1137" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="636 1155 1347 1191" data-label="Caption"> <p>[좌측부터 최유빈 / 임재빈 / 박현우 / 김지혜 / 김소명]</p> </div> <div data-bbox="493 1240 1492 2141" data-label="Text"> <p>최유빈 : 도시(+서울) +디자인을 주제로 한 챗터 1을 읽으면서, 서울 도시 디자인에 '공공'이라는 단어가 붙여질 때 발생하는 난제들에 대해 깊이 생각해보게 되었습니다. 특히 '공공 + 디자인'이라는 거대한 프로젝트에서 디자이너가 사회에 미치는 영향력과 책임감, 나아가 디자이너의 책임 범위에 대한 고민에 빠져 있을 때, 과연 모든 사용자를 고려한 디자인이 현실적으로 가능할까 하는 의문이 들었습니다.</p> <p>책에서는 아무리 창의적으로 잘 디자인되어 도시의 아이덴티티를 표현했다 하더라도, 전달하고자 하는 내용이 대중에게 정확히 전달되지 못한다면 그 사인의 존재 가치는 사실상 무의미해질 수밖에 없다는 내용이 담겨 있었는데, 이 부분이 저에게 매우 인상 깊었습니다. 디자인이란 단순히 시각적인 요소를 넘어 사용자의 경험과 감정을 고려해야 하며, 디자이너는 단순히 아름다움을 창조하는 것을 넘어 그 디자인이 사용자에게 어떤 영향을 미칠지 고민해야 한다는 깨달음을 얻음과 동시에 모든 사용자를 고려한 디자인은 현실적으로 많은 고려 사항들이 존재하는데, 과연 모든 사용자들의 니즈를 충족시키려면 어디까지가 디자이너의 책임일지, 그리고 디자이너 개인의 노력만으로 충분한 프로젝트인지에 대한 고민을 떨칠 수가 없었습니다.</p> <p>김소명 : 처음에는 제목 자체가 다소 직설적이고 불친절한 인상을 주었기 때문에, 오히려 좋은 디자인 사례를 나열하며 긍정적인 방향성을 제시하는 책일 거라 예상했습니다. 하지만 실제 내용은 생각보다 훨씬 더 솔직하고 날카로운 평가가 담겨 있었습니다.</p> <p>챗터 1에서는 공공 디자인에 대해 다루고 있었는데, 일상 속에서 무심코 지나쳤던 공공 안내판의 폰트가 정해져 있다는 사실을 처음 알게 되었습니다. 또한 이러한 요소들까지도 국가의 아이덴티티를 형성한다는 점이 인상 깊었습니다. 전체적으로 작가의 의도는 '겉만 번지르르한 디자인'이 아니라, 사용자가 누구인지, 어디에서, 어떻게 사용되는지를 충분히 고려한 디자인이 진정한 좋은 디자인이라는 메시지를 전하려는 것 같았습니다. 실제로 우리의 주변에는 이러한 기본을 놓친 채 보여지는 형태만을 중시하는 디자인이 너무 많다는 점을 다시 한 번 느끼게 되었습니다. 생각해보니 저 또한 쓰임을 고려하지 않고 불필요한 영문사용을 했던 경험이 있어 이러한 부분은 고쳐야겠다는 생각도 함께 하게되었습니다.</p> </div>	

<div>1주차</div>	<div>토론 내용</div>	<p>임재빈 : ‘디자인은 눈에 보이는 미적 요소보다 사용자에게 얼마나 친절한가가 중요하다’는 부분이 기억에 남았습니다. 일상에서 예쁘지만 실제로는 불편한 앱이나 제품을 접했을 때 느꼈던 답답함이 떠올랐고, 그것이 바로 불친절한 디자인의 사례라는 것을 깨달았습니다. 앞으로는 디자인을 볼 때 단순히 겉모습의 아름다움만이 아니라, 사용자 입장에서 얼마나 쉽게 이해하고 편안하게 사용할 수 있는지를 더 깊게 생각해보고 싶습니다.</p> <p>또한 저자가 말한 ‘사용자와 디자이너 사이의 간극’이라는 표현이 인상 깊었습니다. 디자이너의 의도와 사용자의 경험이 맞지 않을 때 발생하는 불편함은 단순한 문제를 넘어, 결국은 그 제품이나 서비스 전체에 대한 신뢰를 떨어뜨린다는 점이 크게 와닿았습니다.</p> <p>특히 저 자신도 디자인을 전공하며 미적 완성도를 우선시했던 적이 많았는데, 이 글을 읽고 나니 ‘과연 사용자가 편리하게 쓸 수 있을까?’라는 질문을 먼저 던져야겠다는 생각이 들었습니다. 디자인은 결국 소통의 도구라는 점을 잊지 않고, 앞으로는 작은 부분까지 사용자 입장에서 고민하는 태도를 가져야겠다고 다짐하게 되었습니다.</p> <p>김지혜 : 『불친절한 디자인』의 첫 번째 챕터를 읽으면서, 디자이너로서 제가 만드는 결과물이 단순히 ‘편리해 보이는 것’에 그치는지, 아니면 모두가 편리하게 사용할 수 있는 것인지 되돌아보게 되었습니다.</p> <p>책에서 지적한 것처럼 “사용자 중심 디자인”이라는 구호는 종종 일부 사용자만을 고려하고 소수의 불편을 방치하는 경우가 많습니다. 이는 웹디자인에서도 마찬가지라고 생각합니다. 시각적 완성도에 집중하다 보면 장애인, 고령층, 비표준 환경의 사용자를 배제하기 쉽다는 점을 느꼈습니다.</p> <p>예를 들어 색 대비 부족, 접근성을 고려하지 않은 네비게이션, 화면 낭독기 미지원 등은 모두 불친절한 디자인의 사례가 될 수 있습니다. 결국 좋은 디자인은 단순히 ‘예쁘다’는 평가를 넘어서, 다양한 사용자가 무리 없이 정보를 얻고 경험할 수 있도록 하는 것임을 깨달았습니다.</p> <p>앞으로는 “이 디자인은 모두에게 열려 있는가?”, “특정 집단을 배제하고 있지는 않은가?”라는 질문을 스스로에게 던지며 작업해야겠다고 다짐했습니다.</p> <p>박현우 : 『불친절한 디자인』을 읽으며 가장 크게 느낀 것은 “우리가 디자인에서 놓치고 있는 것이 무엇인지”였습니다.</p> <p>지하철 사인, 버스 노선도, 자살 방지 시설, 공공 서체 등 책에서 다루는 사례들은 모두 ‘디자인’이라는 이름 아래 만들어졌지만, 정작 사용자 경험이라는 본질은 배제된 채 완성된 것들이었습니다.</p> <p>특히 공공 서체 ‘서울서체’에 대한 부분에서 깊은 공감을 했습니다.</p> <p>도시의 아이덴티티를 담겠다는 거창한 명분 아래 충분한 조사나 사용자 테스트도 없이 빠르게 제작된 결과물이 오히려 정보 전달력을 떨어뜨리고 사용자에게 혼란을 준다는 지적은, 실제 프로젝트를 진행하며 자주 마주했던 현실이기 때문입니다. “브랜딩을 위해서”, “디자인적으로 멋있으니까”라는 이유로 기능적인 문제를 간과했던 제 경험이 떠올랐고, 그때는 미처 몰랐던 위험성을 이 책을 통해 다시 깨닫게 되었습니다.</p> <p>또 한 가지 인상 깊었던 점은 ‘캘리그래피’에 대한 이야기였습니다.</p> <p>글자와 메시지를 아름답게 표현하는 데만 집중한 나머지, 그것을 받아들이는 사용자 입장에서 정보의 정확성과 가독성을 소홀히 하는 경우가 많다는 것을 돌아보게 되었습니다.</p> <p>디자이너의 ‘표현 욕망’과 사용자 중심 사고 사이의 균형을 유지하는 일이 생각보다 어렵다는 것을 늘 느끼지만, 이 책은 그 균형이 무너질 때 디자인이 본래의 기능을 잃어버린다는 사실을 다시금 깨닫게 했습니다.</p> <p>무엇보다도 “디자인은 결국 사람을 위한 것”이라는 점을 다시 생각하게 되었습니다.</p> <p>멋과 트렌드, 창의성도 결국 사용자가 이해하고 활용할 수 있을 때 비로소 의미를 가진다고 느꼈습니다. 이번 독서를 통해 앞으로의 작업에서 ‘예쁘다’보다 ‘유용하다’, ‘독창적이다’보다 ‘배려 깊다’는 기준을 먼저 세워야겠다고 다짐하게 되었습니다.</p>
----------------	------------------	--

2주차	일시	10월 11일 12 : 00 한성대학교 창의관 501호	
	참여 학생	클럽원 정보	참석 여부
		최유빈 2405032 (팀장)	O
		김소명 2405007	O
		김지혜 2405004	O
		박현우 2405008	O
		임재빈 2405017	O
	진도	도서명: 불친절한 디자인	진도페이지: 68 p. ~ 122 p.
	토론 내용	<div data-bbox="526 607 1457 1234" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="636 1254 1347 1288" data-label="Caption"> <p>[좌측부터 임재빈 / 최유빈 / 김소명 / 김지혜 / 박현우]</p> </div> <p>김지혜 : 챕터 2를 읽으면서, 저는 디자인이라는 분야가 효율성과 통일성만을 원하는 것이 아닌 걸 알게 되었습니다.</p> <p>표준화는 분명 디자인 작업하는 데에 있어 기준이 되었고 편리함을 주지만, 그것이 오히려 사용자의 다양성을 막을 수 있다는 점이 정말 인상 깊게 느껴졌습니다.</p> <p>저는 로고나 상세페이지, 배너를 제작하는 일을 하고 있는데, 이 분야 역시 ‘정해진 틀’에 지나치게 의존하면 브랜드의 개성과 사용자의 맥락을 놓치게 될 수 있다고 느꼈습니다. 예를 들어, 흔히 통용되는 상세페이지 구조나 시각적으로 안정적인 로고 비율만을 따르다 보면, 결국은 다 비슷한 결과물만 나오게 되고 사용자에게 특별한 경험을 주지 못할 수 있습니다.</p> <p>이 챕터를 통해 깨달은 것은, 디자인은 단순히 보기 좋은 형태나 표준을 따르는 것 만이 아니고, 실제 사람들의 경험을 담아야한다는 점입니다. 앞으로는 작업을 할 때 이 디자인이 너무 표준화 되어있는 건 아닌가?, “브랜드와 사용자의 이야기를 충분히 담아내고 있는가?”를 스스로에게 물으며 더 유연하고 배려 깊은 디자인을 해야겠다고 생각했습니다.</p>	

<div data-bbox="129 1081 201 1115" data-label="Text"><p>2주차</p></div>	<div data-bbox="304 1081 422 1115" data-label="Text"><p>토론 내용</p></div>	<div data-bbox="493 163 1492 232" data-label="Text"><p>임재빈 : 이 장에서는 우리가 일상 속에서 무심코 받아들이는 소비의 불편함과 모순을 다룬다.</p></div> <div data-bbox="493 244 1492 436" data-label="Text"><p>광고와 실제 제품의 차이를 지적한 햄버거 사례는 소비자의 주체성을 일깨운다. 디자인은 사람을 위해 존재해야 하지만, 현실에서는 자본 중심으로 불친절해지는 아이러니가 나타난다. 이를 통해 나는 소비가 단순한 행위가 아니라, 사회적 구조를 드러내는 문화적 행동임을 느꼈다. 앞으로는 더 비판적이고 당당한 소비자로 살아가야겠다는 생각이 들었다.</p></div> <div data-bbox="493 488 1492 759" data-label="Text"><p>박현우 : ‘불친절한 디자인’ 챗터2는 디자인을 바라보는 나의 관점이 조금 흔들렸다. 그동안 나는 시각디자인을 ‘보이는 것의 미학’이라고 생각해왔지만, 이 글은 디자인이 결국 보이지 않는 관계의 구조를 드러내는 언어라는 사실을 다시금 일깨워주었다. 작가는 ‘꼬치’라는 일상적 오브제를 통해 소비자와 생산자, 주인과 손님의 관계를 이야기한다. 겉으로는 단순한 음식이지만, 그 안에는 사회의 위계와 시선이 교차하고 있었다. 이 부분을 읽으며, 나 역시 디자인 작업을 할 때 ‘누구를 위한 시각인가?’를 충분히 고민하지 않았던 순간들이 떠올랐다.</p></div> <div data-bbox="493 770 1492 916" data-label="Text"><p>우리는 종종 클라이언트의 요구에 집중한 나머지, 정작 그 결과물을 사용하는 사용자의 존재를 놓치곤 한다. ‘디자이너의 진정한 타겟은 클라이언트가 아닌, 클라이언트의 클라이언트’라는 문장을 보며, 내가 지금까지 얼마나 좁은 시야로 일해왔는지를 깨달았다.</p></div> <div data-bbox="493 927 1492 1081" data-label="Text"><p>시각디자인은 단순한 형태나 색의 조합이 아니라, 사회적 맥락 속에서 사람과 사람을 연결하는 언어라는 점을 다시 느꼈다. 앞으로는 눈에 보이는 결과물보다 그 뒤에 있는 관계, 구조, 맥락을 읽어내는 디자이너가 되고 싶다. 그리고 진짜 ‘클라이언트인 사용자’를 위한, 더 좋은 디자인을 고민해보고 싶다.</p></div> <div data-bbox="493 1133 1492 1487" data-label="Text"><p>최유빈 : 챗터2를 읽고 난 후, 디자인의 역사와 맥락은 현대 사회에서 디자인이 어떻게 소비되고 있는지를 분석하는 과정 중에 석중휘 작가의 한국의 디자인 환경에 대한 비판적인 시각과 견해를 통해서 디자인이 단순히 상품을 만드는 것이 아니라, 사회적 메시지를 전달하는 중요한 수단이라는 점을 강조하는 과정에서 나 또한 단순 예쁘고 사용하기 편리한 디자인을 넘어, 그 디자인이 담고 있는 메시지가 무엇이고 이걸 통해 어떤 사회적 맥락에서 존재하는지 고민하게 되었습니다. 디자인을 바라볼 때, 그 이면에 숨겨진 의미와 가치를 더욱 깊이 있게 투영하고 디자이너의 시각이 아닌 여러 측면에서의 시각으로 굿디자인이 무엇인지를 탐구하는 디자이너가 되어야겠다는 생각이 들었습니다.</p></div> <div data-bbox="493 1538 1492 1688" data-label="Text"><p>김소명 : 처음에는 ‘불친절한 디자인’이라는 표현이 단순히 시각적인 요소나 조형적인 측면에만 국한될 거라 생각했습니다. 하지만 챗터 2를 읽으며 그 범위가 생각보다 훨씬 더 넓다는 것을 깨달았습니다. 특히 디자인이 사용자에게 어떻게 ‘읽히는가’에 따라 경험 자체가 완전히 달라질 수 있다는 점이 인상 깊었습니다.</p></div> <div data-bbox="493 1700 1492 1890" data-label="Text"><p>책에서는 복잡하거나 직관적이지 못한 디자인이 사람들에게 불편함을 주는 실제 사례들을 통해 설명하고 있었는데, 그 중 일부는 제가 일상에서 자주 마주쳤던 것들이라 더 공감이 갑니다. 단순히 예쁘게 만드는 것만으로는 결코 좋은 디자인이 될 수 없다는 사실을 다시 한 번 실감하게 되었고, 오히려 작고 사소해 보이는 요소들이 사용자의 경험을 결정짓는다는 점이 강하게 남았습니다.</p></div> <div data-bbox="493 1901 1492 2051" data-label="Text"><p>생각해보면 저 또한 디자인을 하면서 전달성과 접근성보다는 시각적 완성도에만 집중했던 적이 많았던 것 같습니다. 이번 장을 통해 디자인은 결국 ‘보여지는 것’이 아니라 ‘사용되는 것’이라는 점을 다시 떠올리게 되었고, 앞으로 작업할 때에도 이런 부분을 더 세심하게 고민해야겠다는 생각이 들었습니다.</p></div>
---	---	--

3주차	일시	11월 4일 19 : 30 (팀홀튼 강남역대룡타워점) 카페	
	참여 학생	클럽원 정보	참석 여부
		최유빈 2405032 (팀장)	O
		박현우 2405008	O
		이호찬교수님	O
	진도	도서명: 불친절한 디자인	진도페이지: 122 p. ~ 203 p.
	토론 내용	<div data-bbox="526 607 1455 1276" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="726 1294 1260 1332" data-label="Caption"> <p>[좌측부터 박현우 / 이호찬교수님 / 최유빈]</p> </div> <div data-bbox="493 1377 1493 2132" data-label="Text"> <p>최유빈 : 미디어(+문화)+디자인 챗터 3를 읽고 난 후, 모든 미디어와 문화 현상 속에서 인간 중심의 가치와 사회적 책임감을 잃지 않는 디자인 철학이 얼마나 중요한지 알게 되었다. 편의성과 심미성을 넘어서 윤리적인 디자인에 대한 고민을 던져주는 챗터 3였습니다. 미디어와 문화가 디자인을 통해 우리 삶에 미치는 관성적이고 때로는 폭력적인 영향을 새롭게 인식하게 되었으며, 단순 심미성을 넘어, 공공의 이익과 사회적 배려를 외면한 채 상업적 논리에 함몰된 ‘불친절한’ 디자인들을 마주하며, 디자이너와 소비자가 가져야 할 비판적 시각과 윤리 의식의 중요성을 깊이 생각하게 되는 챗터 3였습니다.</p> <p>박현우 : 챗터 3는 디자이너의 관점에서 보았을 때 불편한 파트였습니다. 디자이너들이 일을 하는 데에 있어 자극적인 요소를 포함해서 여러 측면에서 공감이 되었습니다. 먼 훗날에는 경쟁 없이 자유롭게 표현할 수 있는 시대가 왔으면 좋겠다. 저 또한, 그러한 디자이너가 되었으면 좋겠습니다.</p> <p>이호찬 교수님 : 책에서 할 수 있는 이야기와 진짜 디자이너가 할 수 있는 이야기는 다르다. (불친절한디자인)의 반대 (친절함)은 즉 배려이다. 그런 측면에서 저자는 배려가 부족하다라는 생각이 들었다. 첫번째 이유는 책 내지를 잉크가 많이 먹는 종이를 사용하였다. 그러한 종이에 포인트 컬러를 밝은 노란색을 사용하여 강조한 이유는 무엇일까. 잉크를 많이 먹는 종이 재질에 밝은 노란색 컬러는 눈에 안 보일뿐더러, 책을 읽는 독자들의 대한 배려가 부족하다고 생각한다. 두번째 이유는, 중간중간 카테고리 제목을 한문 제목을 사용하였다. 현 시대에서는 한문을 쓰는 사람들이 그리 많지 않다. 한문을 보고도 못 읽는 사람들도 많다. 이러한 측면에서 보았을때 과연, (불친절한디자인 - 석중휘) 저자는 불친절한 디자인들에 대해 논의하고 평가할 이유가 타당한가부터 살펴볼 필요가 있다. 이 책을 읽고 저자는 디자인을 바라보는 시선이 부족하고 생각했다. 배려의 의미에 대해 다시 살펴 볼 필요가 있다.</p> </div>	

4주차	일시	11월 26일 20 : 30 용산아이파크몰	
	참여 학생	클럽원 정보	참석 여부
		최유빈 2405032 (팀장)	O
		김소명 2405007	O
		박현우 2405008	O
		임재빈 2405017	O
		이호찬교수님	O
	진도	도서명: 불친절한 디자인	진도페이지: 0 p. ~ 203 p.
	토론 내용	<div data-bbox="526 607 1457 1133" data-label="Image"> </div> <p>[좌측부터 이호찬교수님 / 박현우 / 임재빈 / 김소명 / 최유빈]</p> <p>최유빈 : 가장 기억에 남는 부분은 챕터 1 도시(+서울)+디자인 파트에서 아무리 창의적으로 잘 디자인되어 도시의 아이덴티티를 표현했다 하더라도. 전달하고자 하는 내용이 대중에게 정확히 전달되지 못 했다면 그 사인의 존재 가치는 사실상 무 의미 해질 수 밖에 없는 내용이 가장 기억에 남습니다.</p> <p>아무리 좋은 의도와 멋진 철학을 담았더라도, 사용자가 이해하지 못한다면 그것은 디자인이 아니라 디자이너의 '독백'에 불과하다라는 것을 깨달았습니다. 화려한 기 교로 시선을 끄는 디자인보다는, 사용자의 입장에서 불편함을 덜어주고 명쾌한 해 답을 주는 '친절한 배려'가 담긴 디자인이야말로 진정한 디자이너라는것을 알게 되었습니다.</p> <p>임재빈 : 『불친절한 디자인』에서 가장 인상 깊었던 부분은 공공디자인이 겉보기엔 깔끔해 보여도 실제 사용자에게는 오히려 불친절할 수 있다는 지적이었습니다. 특 히 ‘모두를 위한 디자인’이라는 말이 사실은 특정 기준을 중심에 두고 다른 사용 자들을 보이지 않게 배제한다는 점이 크게 와닿았습니다. 이 장을 읽고 나서 디자 인은 예쁘게 만드는 일이 아니라, 누가 사용하고 누가 소외되는지 끝까지 고민하 는 사회적 행위라는 걸 다시 생각하게 되었습니다.</p>	

4주차	토론 내용	<p>박현우 : 가장 기억에 남았던 부분은 일상어와 디자인 언어의 차이에 대한 이야기였다. ‘디자인은 결국 언어다’라는 표현은 이전에도 들어본 적 있었지만, 책에서는 이를 훨씬 더 구체적으로 풀어내고 있었다. 특히 디자이너들이 흔히 사용하는 전문 용어들이 실은 사용자에게는 전혀 다른 의미로 받아들여지거나, 때로는 아예 닿지도 않는 언어일 수 있다는 지적이 인상 깊었다.</p> <p>시각디자인을 전공하고 실무를 경험하며, 나 역시 ‘전달이 안 되는 디자인’을 종종 마주했다. 작업 의도는 분명했지만 사용자에게는 낯선 조형 언어, 디자이너만 이해하는 표현 방식, 혹은 전문가적 시선으로만 조정된 텍스트 등이 오히려 소통을 막는 경우가 많았다. 그럴 때면 “왜 사람들이 이것 이해하지 못할까?”라는 의문을 품곤 했지만, 책을 읽고 나서 보니 문제는 사람들이 아니라 언어를 독점한 디자이너 쪽이라는 사실이 선명해졌다.</p> <p>디자인이란 결국 사람과 사람 사이를 이어주는 매개여야 한다. 그런데 전문성을 강조한다는 이유로 일상의 언어와 점점 멀어지며, 스스로 벽을 만들고 있었던 건 아니었을까. 책에서 말하듯, ‘불친절한 디자인’은 기술이나 조형의 문제가 아니라 태도와 언어의 문제일지 모른다.</p> <p>이 장을 읽고 난 뒤, 앞으로의 디자인 작업에서 ‘사용자가 이 언어를 어떻게 받아들일까?’를 먼저 생각하게 되었다. 형태를 만들기 전에 언어의 층위를 점검하는 것, 그리고 디자이너만의 언어가 아닌 모두의 언어로 소통하는 방식을 고민하는 것이 중요하다는 걸 새삼 깨달았다. 시각적 완성도만큼이나, ‘읽히는 디자인’을 만드는 것이 진짜 디자인이라는 사실을 다시 한번 마음에 새기게 되었다.</p> <p>이호찬 교수님 : 우리가 디자인을 할때나 협업에서 pt를 할때도 같은 맥락으로, 사용자가 알아들을 수 있도록 쉬운 단어를 사용해야한다. 이러한 점은 디자인도 상통한다. 가장 중요한건 소통. 누구나 알아들을 수 있는 쉬운 단어와 불친절한의 반대 배려에서 느껴지는 디자인.</p> <p>불친절한 디자인의 책을 읽고 저자의 견해에 대해 부정적인 시선으로 생각이 되었으나, 각각의 챕터들에 있는 여러 주제들이 가지고 있는 디자인적인 어떠한 캠페인성 디자인의 시도들을 높게 평가한다. 하지만 여전히 저자는 디자인을 바라보는 시선이 부족하고 생각한다. 저자는 배려의 의미에 대해 다시 살펴 볼 필요가 있다.</p> <p>김소명 : 기억에 남는 내용은, ‘사용자에게 선택을 강요하는 디자인은 이미 실패한 디자인’이라는 지적이었다. 사용자가 “이게 맞나?” 하고 잠시라도 멈칫하게 되거나, 불필요한 추측을 하게 만들면 그 디자인은 이미 불친절하다는 것이다. 이 말이 너무 정확해서 순간 뜨끔하기도 했다. 실제로 나 역시 디자인 작업을 하다 보면, 사용자의 흐름을 자연스럽게 이끌기보다는 내가 의도한 형태나 스타일을 우선시했던 적이 많았던 것 같기 때문이다.</p> <p>결국 책에서 말하는 좋은 디자인이란 “보는 사람에게 친절한 디자인”이 아니라, “쓰는 사람에게 자연스러운 디자인”이었다. 즉, 사용자가 디자인을 ‘느끼지 못할 정도로’ 부드럽게 경험하도록 만드는 것. 그 단순한 진리인데도 실제로 구현하기가 어려운 이유를 다시 생각해보게 해주었다.</p>
-----	-------	---

활동 후기	No.	클럽원 정보	후기 내용
	1	최유빈 2405032 (팀장)	<p>지난 6년 동안 디자이너로 일해오면서도, 정작 디자인이 지닌 사회적 책임이나 무게감에 대해서는 깊게 고민해보지 못했습니다. 미적 가치가 곧 디자인의 전부라 여기며, 사용자의 불편함보다는 시각적 완성도에만 몰두해 왔던 것이 사실입니다.</p> <p>그런 저에게 이 책은 미처 생각지 못했던 '기능과 소통'의 중요성을 깨닫게 해주었고, 팀원들과 의견을 나누며 시야를 넓힐 수 있어 매우 뜻깊은 시간이었습니다. 이번 독서 활동을 계기로, 제 작업물이 누군가에게 '불친절한 디자인'이 아닌 '친절한 배려'가 되도록 늘 사용자의 눈으로 다시 보겠습니다. 상대를 배려하는 마음이 담길 때, 비로소 디자인이 생명력을 얻는다는 사실을 잊지 않겠습니다.</p>
	2	김소명 2405007	<p>일과 학업을 병행하다 보니, 마음먹고 시간을 내지 않으면 책을 읽기 어려웠는데 이번 기회에 동기들과 함께 전공 관련 책을 읽을 수 있어서 정말 좋았습니다.</p> <p>과제를 하면서 느꼈던 점들이 책의 여러 내용과 자연스럽게 맞닿아 있다는 걸 깨달았고, 참여한 구성원들이 각자 느낀 부분을 공유하며 서로 이해해가는 과정도 의미 있었어요. 또 교수님 관점에서의 해석과 토론도 흥미로웠습니다.</p> <p>무엇보다 '좋은 디자인이 무엇인지' 다시 한 번 생각해보게 되는 계기가 되었고, 앞으로는 더 사용자 중심적이고 진정성 있는 디자인을 해야겠다는 자극도 받았습니다. 비교과 프로그램 때문에 참여했지만, 과정도 결과도 모두 유익하고 즐거운 시간이었습니다!</p>
	3	박현우 2405008	<p>이번 독서 모임에 참여하며 단순히 책 내용만 이야기하는 자리가 아니라, 서로의 생각을 깊이 있게 나누며 새로운 관점을 배우는 값진 경험이었다.</p> <p>혼자 읽을 때는 미처 보지 못했던 부분을 다른 구성원들의 이야기를 통해 새롭게 이해하게 되었고, 책 한 권이 이렇게 다양한 해석을 만들 수 있다는 사실이 특히 흥미로웠다.</p> <p>특히 소감 발표할 때 각자의 삶의 경험이 해석에 자연스럽게 녹아들었다는 것이 흥미로웠다. 같은 문장을 두고도 누군가는 현실적인 조언을 떠올렸고, 또 누군가는 감정적인 울림을 이야기했다.</p> <p>이런 차이들이 오히려 모임의 깊이를 더해 주었고, 나 또한 스스로의 사고방식을 성찰하게 되는 기회를 얻었다. 무엇보다 좋았던 것은 편안한 분위기였다. 상대의 의견을 비판하기보다는 확장시키는 방식으로 대화를 이어갔기 때문에, 서로에게 자유롭게 말할 수 있는 환경이 만들어졌다.</p> <p>그 덕분에 평소보다 더 솔직하게 내 생각을 꺼내놓을 수 있었다.</p> <p>이번 독서모임을 통해 책을 읽는 즐거움뿐만 아니라, '함께 읽는 가치'를 다시 한번 느끼게 되었다. 앞으로도 꾸준히 참여하며 더 많은 이야기와 생각을 나누고 싶다.</p>
	4	임재빈 2405017	<p>이번 독서모임을 통해 불친절한 디자인이라는 책을 읽으며 일상 속 디자인을 새롭게 바라보게 되었습니다</p> <p>당연하게 쓰던 것들이 누군가에게는 장벽이 될 수 있다는 점을 알게 된 게 가장 큰 배움이었습니다</p> <p>모임에서 다양한 사례를 공유하면서 서로의 관점을 넓힐 수 있어 유익했고 책 내용뿐 아니라 다른 사람들의 생각을 들으며 디자인에 대해 더 깊이 고민하게 되었습니다</p> <p>전체적으로 배움이 많은 독서모임이었고 앞으로도 이런 방식의 독서가 도움이 될 것 같습니다.</p>