



디지털 라이프 크리에이터

LG디자인연구소

Digital Life Creator, LG Electronics Digital Design Center

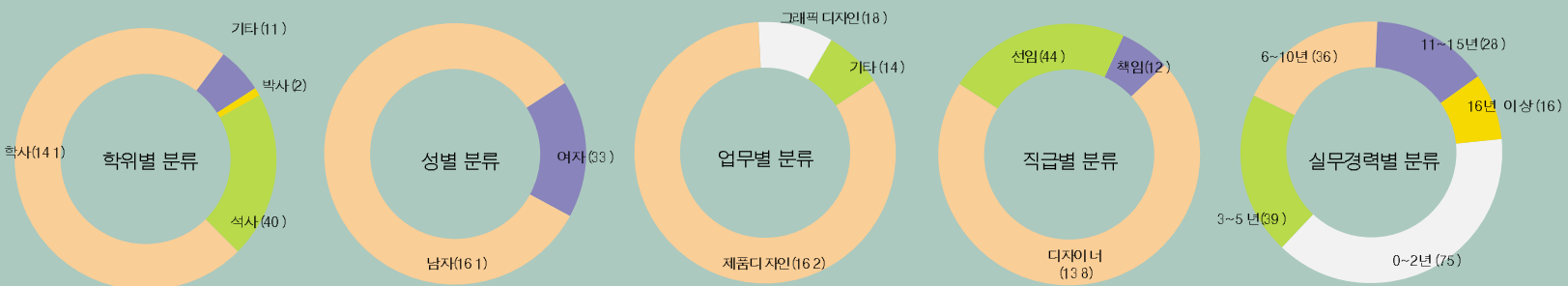
LG디자인연구소는 기술만이 만능인 시대에 산업 디자이너를 채용(1958년)하는 것으로 시작되었다. 이후 공업의 장과(1960년), 디자인실(1973년)을 거쳐 1983년 국내 최초의 디자인 전문 연구기관으로 금성사 디자인종합연구소가 설립되었으며, 1995년 기업이미지통합에 따라 LG 전자 디자인 연구소로 명칭을 변경하여 오늘에 이르고 있다.

LG디자인연구소가 중심이 된 LG 전자의 디자인 경영은 한국 디자인 영역의 대표적 사례로서 40여년간 한국 산업디자인의 발전과 함께 해왔으며 그 중심에서 선도적 역할을 수행해 오고 있다. 최근 1990년대부터 본격적인 세계 디자인 경영이 두드러지는데 가전업계 최초로 아일랜드의 더블린에 유럽 디자인 법인을(1991년), 미국 뉴저지와 도쿄(1993년), 북경에 디자인 센터(1998년)를, 미국의 팔로 알토에 베투얼 브랜치를 설립하여 디자인 경영의 글로벌 시대를 열었으며 194명의 다양한 분야의 전공자로 구성된 인력으로 새로운 생활문화를 창조하는 창의적인 디자인을 수행하고 있다. 이러한 수적인 발전은 디자인 중요성에 대한 최고 경영자의 장기적인 안목과 함께 디자인 부문에 대한 지속적 투자와 체계적인 전략수립에 따른 디자인 경영 활동의 결과라고 할 수 있다.

한편, LG 전자는 21세기 디지털 시대의 리더가 되기 위해 1999년 7월에 디자인을 마케팅 기술, 네트워킹과 함께 '디지털 LG비전' 실현을 위한 핵심 역량의 하나로 채택하는 한편, 21세기를 향한 새로운 기업경영을 선포하여 디자인연구소가 기업 내에서 수행하는 중추적 역할을 새삼 강조하기도 했다. 디자인연구소의 위상정립은 1987년 국내 가전업계 최초로 디자이너 출신 디자인연구소장을 임명한 것으로 시작하는데 1991년 임원으로 승진시켜 디자인 경영에 대한 권한을 대폭 위임했다. 디자인연구소장은 디자인에 대한 의사 결정권을 확보함으로써 지속적인 히트상품을 창출하며 사업전략과 연계된 디자인 전략의 수립과 실행이나 디자인 전문인력의 채용 및 체계적 육성은 물론 디자이너의 승진과 포상제도 등을 자체적으로 운영하고 있다.

2000년 LG디자인연구소의 모토는 우선 'LG 디지털'과 'LG와 제니스(LG의 해외법인)의 브랜드 가치 창조'라는 디지털 아이덴티티 강화를 들 수 있고 덧붙여 모든 제품 개발에서 디자인을 먼저 개발한 후 제품 개발과 생산이 뒤따르도록 디자인을 최우선시하는 '디자인 & 디벨롭먼트' 개념의 선진 경영 관리기법을 통해 디자인 강국에 한 걸음 다가서고 있다. 그에 대해 부응이라도 하듯 연구소는 체계적인 디자인 경영과 함께 고객 지향적 제품 디자인 개발로 세계 디자인 시장을 두드리고 있고 올해도 어김없이 개최될 세계 최대의 디자인 공모전인 LG디자인 공모전을 위한 준비와 최근 이슈가 되는 N캠프(텔레비전 발명가 및 디자이너 프로그램) 진행 등에 박차를 가하고 있다. 특히 차세대 디자인과 디자이너를 육성하는 노력의 일환인 N캠프의 출범은 LG 전자의 연령을 한층 젊게 만드는 활력소의 역할을 하게 될 것이다.

인력 분류



“고객의 욕구를 선도하는 니즈 (needs) 창출형 디자인 개발체계를 강화”



김철호 | 전무, LG디자인연구소장

LG전자 디자인 경영의 특성은 무엇인가?

최고 경영자의 디자인 중시 마인드와 함께 최고 경영자가 직접 디자인을 체험하고 이해하는 활동에 있다. 그 일례로 LG 디자인의 정체성 확보를 위한 CIPD(Corporate Identity through Product Design) 활동에는 대표이사 구자홍 부회장이 직접 팀장을 맡고 관리총괄사장, 기술담당부사장, 사업본부장 등 최고 경영진이 직접 참여하고 있다. 더불어 디자인 경영에 대한 이해와 지식을 넓히기 위해 국제산업디자인대학원(IDAS)의 뉴-밀레니엄 과정을 수강하고 전국경제인연합회 산하 산업디자인 특별위원회 위원장을 맡아 산업디자인 진흥을 위한 정책 개선사업 등을 진행한 점 등은 디자인에 대한 최고 경영자의 애정을 나타내는 예다.

LG전자만의 디자인 개발 시스템이 있다면?

크게 디자인에 어떤 특성과 소구점을 부여할 것인가를 결정하는 디자인 개념화 단계, 도출된 디자인 컨셉에 구체적 아이디어를 가미해 형태로 발전시켜 나가는 조형화(아이디에이션과 스타일링) 과정, 개발된 형태를 가지고 고객들의 선호도를 조사한 후 향후 진행 방향을 결정하는 고객 검증 단계와 제품의 실제적인 생산에 필요한 각종 자료와 데이터를 생산, 설계 부서에 이관하는 양산 지원의 네 단계로 볼 수 있다.

현재 LG디자인연구소에서는 고객이 직접 보고, 만지고, 조작하는 부위에 대해 휴먼 인터페이스 스킬과 그래픽유저 인터페이스 스킬을 활용하여 제품 디자인을 개발하고 있으며 3D CAD를 활용한 동시 공학적 개발시스템의 구축으로 디자인, 설계, 금형, 생산 등 관련 부문들과의 유기적인 협력 체계를 구축하고 유연한 디자인 프로세스의 구현으로 고객의 욕구를 선도하는 니즈(needs) 창출형 디자인 개발체계가 강화되고 있다.

디자인과 디자이너에 대한 재투자는 어떻게 이뤄지나?

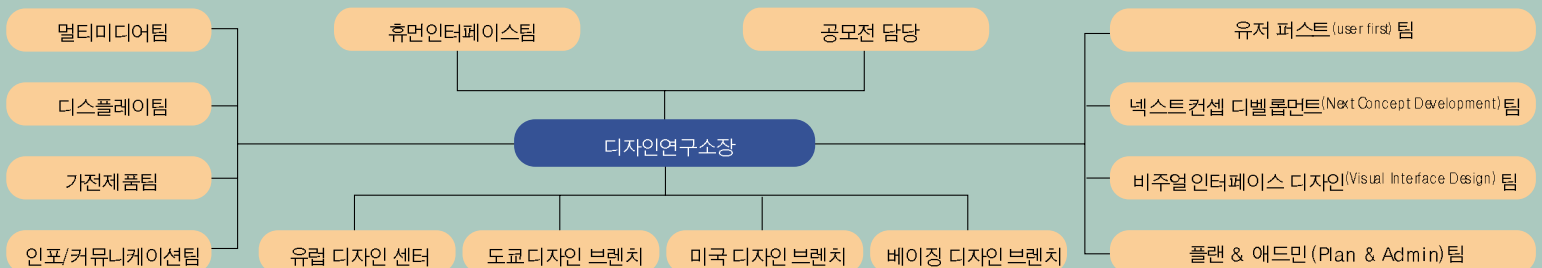
디자인 부문에 대한 지속적인 투자와 우수 인력 확보 관리는 디자인 경영의 주요 요소 중의 하나이다. LG전자는 IMF상황 속에서도 지속적으로 우수 인재를 확보하고 디자인 개발의 질적 향상을 도모하기 위해 신모텔에 대한 디자인 연구비용을 지속적으로 확대해 왔으며 디자인 업무 환경 개선을 위해 디지털 시대에 최고의 디자인을 창출할 수 있도록 좋은 환경의 작업실을 갖춘 신사옥으로 1999년 10월 이전하였다.

우수 디자이너 육성을 위해서는 디자이너 개개인의 능력과 자질에 맞는 체계적인 경력관리를 실시하고 있으며 수퍼디자이너나 CIPD전문가와 같은 전문 인재를 육성하고 있다. 또한 글로벌 인재육성을 위해 사내 교육 센터는 물론 해외 유명 디자이너 초청 세미나, 국내외 학위 및 연수 과정 등을 통한 자기 개발 기회를 제공하고 있으며 능력과 실적에 근거한 공정한 보상을 위해 연봉제 및 디지털 인센티브 제도 등을 실시하고 있다.

연구소의 2000년 활동 계획에 대해 언급해 달라

국내 산업디자인 진흥과 발전을 위해 국제적인 규모의 다양한 디자인 활동을 전개하고 있는데 대표적으로 창의성 높은 참신한 아이디어 및 디자이너의 발굴을 위한 N캠프, 산학협동 체제의 확립과 세계 산업디자인 진흥을 목적으로 한 세계 최대 규모의 LG국제디자인공모전을 준비하고 있다. 또, LG전자 디자인 경영 활동 등을 세계에 알리고 세계 산업디자인 경향이해와 협력을 위해 세계산업디자인단체(ICSID)와 세계 주요 디자인 단체와의 다각적인 교류를 진행해 나갈 것이다. 이외에도 디자인 지식기반 확립을 위한 학술활동 및 산학협동, 글로벌 인턴십, 디자인 후원 활동, 국가 디자인 진흥정책 등을 지원할 것이다. 글/ 신현숙(본지기자)

조직 구성도



“ N - N N 가 ”



| CTO NCD

7
N

가 (www.ncamp.com) N
가

N ?

N ?
N ‘ (Next Concept for Millenium Product) ’

N

.NCD
LG 가

가

‘ N ’ .N

‘ next “ new ” nice ’

가 N

가

N ?
N ‘ ’ 2

1 9 (4 1 -)

32

가
가

5

1

LG

N ?
가

5~6

LG (NCD, Next Concept Design)

N ?
N 1



“

”



|

3

N
N

?

가

가

?

N

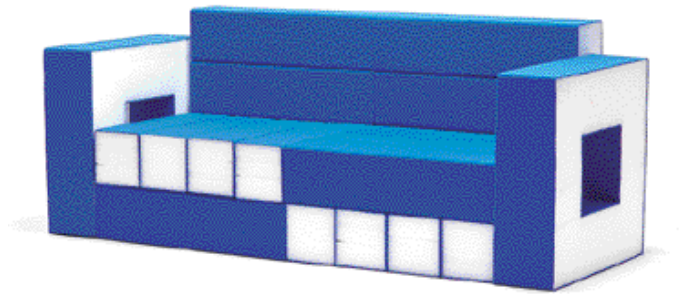
가

가?

N

.LG





가 (Permis construire)



“

”

,

4 11 29
10

(Luisa Delle Piane)

‘ (Babybloom) ’

3

, , 가

가

가가

‘ 가 (Permis

construire) ’ 2D/3D

‘ (Oritapi),

‘ (Reality) ’

“

가

”

가 가 가
(sense)

가 가 ? 가

가
(Phillipe Starck) 3

(愚問賢答)
가?

가 (typologies)

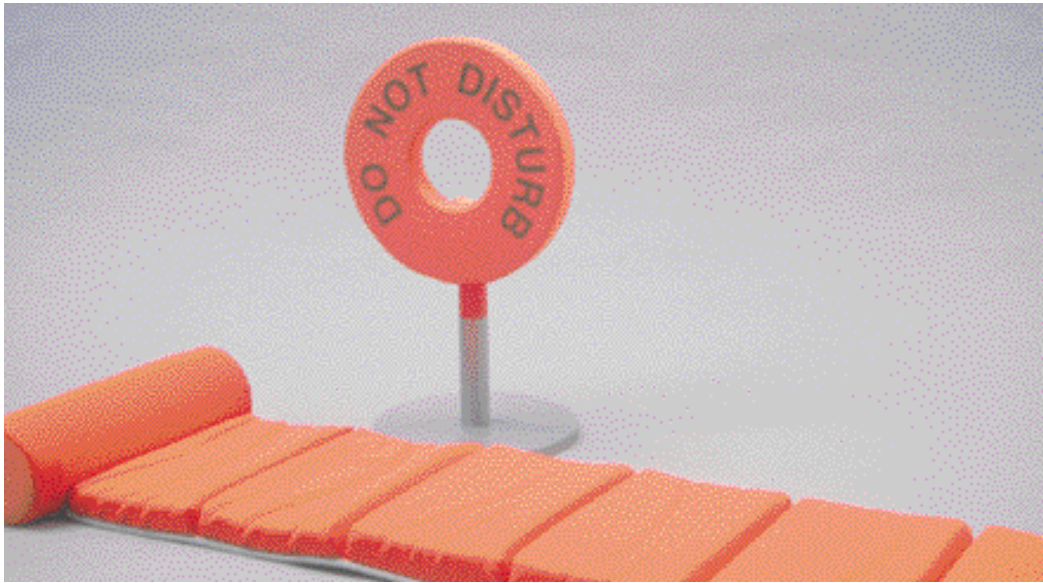
(When Jim Comes to Paris) ' 2 3 (Teo from 2 to 3) ' 가 ' 2 3 '



(When Jim comes to Paris)



Orangina



2 3 (Teo from to 2)



가

?

(Icipari) '

& (Domeau & Peres) 가

가?

(Domodinamica), (Edra -

Mazzei), (Neotu), (Seb),
(Richard)

(Thomson Multimedia),

?

가

가?

&

(Edna - Mazzei),

(Orangina)

가

()
가



(Matali Crasset)

1965 , Champagne

1991 , (Ensci-Les)

(Dennis Santachiara)

가?

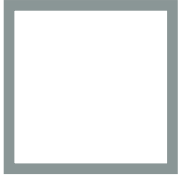
1997

3

'TIM THOM'
Authentics, Thomson, Domeau et Perez, Move,
(Gerrit Rietveld Academy)

D.I.M

가



1

Strengthening the National Competitiveness by Design

> | KIDP

Text > Jongmahn Lee | Executive Director Head Office of Planning, KIDP

3D
 KIDP
 (), (KIDP)
), ()
 (), ()
), (), (LG)
 30

1
 1982 (8.6%) GNP ()
 5.6%) 가 , 가

2000 (icograda Millenium Congress) 2001
 22 (The 22nd ICSID Congress and General
 Assembly)
 1960
 1990
 21
 21
 ,BIDPO), (,JIDPO)
 가

KIDP
 2001
 ,2010

(Digital Design Excellence) 가

ODM(Original Design Manufacture)
 OBM(Original Brand Manufacture)



(1974) ,1975
 1
 (,1989)
 (,1991) 1
 ()
 < (1988) <
 >(1996) < 10 -
 ()>(1997)
 () (,1994. 2) '
 (,1995. 6)