

# 자료수집 기법

배경자료 및 이용자 보고서 방법  
관찰법  
태도측정  
자료수집의 가치

# I 배경자료 및 이용자 보고서 방법

의견을 수집하고 태도를 측정하기 위한 I차적 실태  
조사

Interview

Questionnaire

배경자료 조사자료의 필요성과 프로그래밍 작업 한  
정

정보원 밝힘

건축주의 목적, 철학, 조직 및 운영과 친숙  
전개될 조사를 위한 자료기준 설정

# I-II 배경자료조사

## I. 정보의 종류

- U 시설에 관한 건축주의 일반적인 목적과 특수한 목적
- U 건축주의 철학과 전력
- U 건축주의 조직과 정책
- U 동종시설의 설계, 이용, 기술
- U 해당시설과 관계될 수 있는 특정 설계문제
- U 이용자 요구
- U 적용될 법규, 기준, 조례
- U 관계되는 기능 및 운영문제
- U 기존 시설의 문제점
- U 성장예측
- U 인구통계자료
- U 프로젝트 제약요인
- U 대지조건
- U 프로젝트에 유용한 프로그래밍 기법

## 2. 배경자료의 확보

- U 관찰
  - λ 유사시설
  - λ 예정부지
- U 면담
  - λ Unstructured interview

## v소유자 및 이용자

### U 문헌조사

- λ 정보를 찾으려는 목적 명확화
- λ 정보를 내포한 출판물 종류 검색
- λ 검색에 가장 적합한 표준방법 선택
- λ 정보수정 및 자료의 적용가능성 평가
- λ 유형한 문헌의 정확한 서지정보 기록

vDesign method, Seeds of Human Futures, J. Christopher Jones

## 3. 정보원

### U (건축주와 기술관계 문헌)

# 1-2 실태조사

- 비교적 대규모 인구집단의 지각, 태도, 의견, 동기, 선호 및 특징을 연구하기 위해 널리 이용-
- 건축분야에서 특정시설이나 시설의 유형에 따른 사용자의 관련 태도와 특징을 규명하기 위한 체계적 노력의 표준모형
- 집단의 구성원이나 집단의 대표적 표본과 직접 접촉함으로써 집단에 관한 체계적인 자료를 수집하는 것
  1. 결과
    - ↳ 환경내에서 어떻게 행동하며, 환경에 어떻게 반응하는가를 기술하고 설명하며 예측하게 하는 정보를 프로그래머에게 제공
  2. 절차
    - ↳ 모집단 명확화
    - ↳ 필요한 정보 결정

- ↳ 특성 규명을 위한 가설 설정
  - ↳ 적합한 조사유형 선택
  - ↳ 실태조사 수단설계
  - ↳ 실태조사
  - ↳ 결과분석
3. 유형
    - ↳ 비용, 시간 복잡성 고려
      - λ Cross-section survey
      - λ Longitudinal survey
      - λ Contrasting sample survey
  4. 표본추출
    - λ Simple random sampling
    - λ Stratified sampling
    - λ Systematic sampling
    - λ Cluster sampling

# I-3 Interview

상세한 정보를 얻을 수 있는 가장 일반적이고  
가장 직접적인 방법

목적 : 건축주의 태도, 요구, 활동, 업무, 기존조  
건, 선호, 계획 등에 관한 구체적인 자료획득

장점 : 직접적, 상호 작용

단점 : 응답이 주관적, 자기 주장을 고집

## I. 결과

- ↳ 건축주의 목표 및 철학
- ↳ 배경자료 및 역사적 자료
- ↳ 인구통계학적 및 사회적 자료
- ↳ 선호, 가치, 태도, 의견
- ↳ 갈등과 문제점 규명
- ↳ 새로운 생각, 개인적 평가
- ↳ 운영, 절차, 활동, 환경, 공간활용 등  
에 대한 기술적 정보
- ↳ 공간, 설비, 관리적 및 기타 요구의  
반영

## 2. 절차

- ↳ 어떠한 정보가 필요한가 밝히고-면  
접대상을 결정-질문, checklist, 자  
료표 혹은 응답양식들을 구성
- ↳ 너무 많은 시간이 소요되지 않도록  
계획

## 3. Unstructured interview

- ↳ 절절한 질문에 대한 답보다는 건축  
주를 일반적으로 이해하고, 건축주  
의 관심과 어휘를 알고, 프로그램  
에 필요한 정보가 무엇인가를 밝  
히려 함
- ↳ 건축주의 지식을 조사하기 위한 일  
반적인 질문으로 이루어져 있음
  - ↳ 당신 건물내에 공간에 관한 주  
요한 문제들이 무엇이라고 생  
각하십니까?

## 4. Structured interview

- ↳ 미리 정해진 양식에 따라 측정 가  
능한 자료 획득
  - ↳ 빈칸 채우기

# I-4 Questionnaire

## 고려사항 :

- o 자료를 빠지지 않고 가능한 간략하게
- o 명백하고 단순한 대답요구
  - λ 예/아니오 고정식 응답- 이중 질문 안됨
  - λ 응답에 편견이 없게
  - λ 의미가 분명하고, 응답자에게 적절한 단어
  - λ 감정적인 단어 사용 지양
  - λ 자연스런 설문순서 고려
  - λ 설문지는 이해 쉽도록, 응답을 기록할 적당한 공간
  - λ 프로그램의 목적을 달성하는데 필요한 종류의 정보를 획득 수 있어야 함

## I. 결과

- o 목적 : 집단의 태도, 활동, 공간이용, 특성, 선호, 문제점, 관심사 등을 밝히기 위함

## 2. 절차

- o 설문지 구성
  - λ 도입
    - v 설문지의 성격과 목적에 관해 간략하게 설명
    - v 설문지 기입방법 서술
  - λ 예비설문
    - v 쉽게 답할수 있는 것으로 응답자들을 편안하게
    - v 설문에 익숙해지도록
  - λ 본설문
    - v 중요한 설문
  - λ 개인신상

## 3. 방법

- o 비형식적 개방형
- o 형식적 폐쇄형

# I-5 Data Logs

- 3-I-5 data logs

시간의 흐름에 따른 사건의 자취를 기록하는  
수단

1. 결과

- u 획득 자료

- λ 활동의 종류
- λ 특정활동의 빈도
- λ 공간의 용도
- λ 공간활용의 정도
- λ 활동 혹은 공간활용에 관한 기록
- λ 개개인의 활동 및 공간활용에 관한 기록
- λ 장비/기구의 이용
- λ 활동 및 공간활용간의 인과관계
- λ 활동참가자들의 규명
- λ 사람들 간의 상호작용에 관한 기록

2. 절차

- u 지침

- λ 조사주체 선정
- λ 대표적 표본 추출
- λ 일지작성 목적, 방법, 양식, 기입법 교육
- λ 요구되는 정보의 종류에 따른 조사 기간 설정
- λ 일지작성자 자신의 활동이나 공간 활동을 기록
- λ 분석결과를 비교하여 표로 작성



# I-6 표준자료 양식

자료수집과 기록은 프로그래밍중 가장 많은 시간을 소모하는 지루한 작업  
반복적 자료를 수집하는데 소요되는 시간과 노력을 경제적으로 하기 위해 표준양식 (standardized room requirements) 사용

standardized room requirements

I차 및 2차 기능

필요한 순면적

필요한 환경조건

장비와 가구의 필요성

타공간과의 관계

1. 결과

V

2. 절차

U 표준양식 중요 세부분

λ 위치, 제목, 방번호 및 규정과 같은 특성을 밝히는 것 뿐만 아니라 수집되어야 할 자료에 관한 단위의 규명

λ 측정되어야 할 혹은 분명히 해야할 변수 혹은 정보 범위의 규명

λ 자료기록 방법(체크, 빈칸 채우기, 숫자표시)

# 2 관찰법

질문법을 제외하고 관찰은 프로그래머가 환경내에서 사람들이 행동하는 방식에 관한 정보를 얻는데 가장 직접적이고도 신뢰할 수 있는 수단이다.

## 목적

- 활동(종류, 빈도, 지속기간, 결과)
- 환경적 상황조건(물리적 및 기타 특성)
- 상호작용(사람들간 혹은 사람과 환경간)

# 2-1 Direct Observation

## 1. 결과

- λ 상황조건내에서의 행동유형
- λ 공간 이용의 유형
- λ 공간들간의 관계
- λ 특정 활동을 위해 필요한 공간의 양
- λ 행동에 대한 환경의 영향, 환경에 대한 행동의 영향
- λ 환경내의 역기능
- λ 환경의 특성
- λ 사람들의 집단 형성
- λ 가구, 설비의 용도

## 2. 절차

- λ 3R
  - v Representative
  - v Reliability
  - v Recording

# 2-2 Trace Observation

1. 결과
  - $\lambda$  동선 및 이동의 유형
2. 절차

# 2-3 Participant Observation

1. 결과

2. 절차

λ 관찰대상자들이 모르게 참여

λ 조사되고 있다는 사실을 안 순간 행동의 변화

λ 사생활 침해

# 2-4 Behavior Mapping (Activity or Ecology Mapping)

물리적 환경과의 관계에 있어서의 행동자료를 기록하고 배열하는 방법

## 1. 결과

- λ 활동위치
- λ 장소별 활동 발생빈도
- λ 사람들의 이동
- λ 사람들과 환경과의 관계
- λ 환경이 행동에 미치는 영향
- λ 정기적으로 나타나는 행동유형
- λ 활동의 강도
- λ 사람들의 유형(남/여, 어른/아이)에 따른 행동의 차이점

## 2. 절차

- λ 관찰계획표 작성
- λ 관찰할 지역의 지도초안이나 평면도 준비
- λ 관찰대상자들을 방해하지 않도록
- λ 관찰이 행해지는 기간은 짧아야 한다(15분 이내)
- λ 관찰자가 능률적으로 기록할 수 있도록 활동, 유형, 등의 부호화
- λ 활동 및 위치 기록
- λ 결과는 평가할 수 있는 표나 master map으로 제출

# 2-5 Behavior Specimen Record

## 행동표본 기록법

표본 개인이 집단의 나머지 사람들과 마찬가지로 동일한 활동유형에 참여하고 유사한 방법으로 환경에 대응하며 유사한 태도를 나타낼 것이라는 가정 입각

1. 결과
2. 절차
  - λ No-stone-left-unturned
  - λ 장기간 동안에 걸쳐 어떤 개인을 계속적으로 관찰
  - λ 보통 하루종일

# 2-6 Instrumented Observation

많은 정보 분류, 분석에 많은 시간과 노력을 요함

1. 결과
2. 절차



# 3 태도측정

사회적 물리적 환경 및 자신의 행동에 관해 알고, 생각하며 느끼는 내용을 조사하는  
test

개인의 태도를 명료화, 계량화 하는 일뿐만 아니라 이들 개인으로 구성된 집단의 태도 유형도 규명 측정

# 3-1 Semantic Differential

조사자가 다른사람들에 의해 측정의 타당성을 검증하도록 압력을 받음

## 1. 결과

λ 집단의 선호, 지각 혹은 기타 태도의 상대적 중요성을 할 수 있음

## 2. 절차

λ Bipolar scale – adjective scale 이용

v 좋다-나쁘다, 불쾌하다-유쾌하다, 크다-작다, 덥다-춥다

λ 7 interval scale

# 3-2 Adjective Checklists

## 형용사 대조표

단순한 형용사 목록에 적절하다고 생각되는 것을 체크  
부드러운조명-눈에거슬리는 조명  
스케일에 맞는- 스케일에 맞지 않는  
훌륭한 음향상태 – 나쁜 음향상태

# 3-3 Attribute Discrimination Scale

## 속성식별 척도법

특정환경이나 건축공간을 평가하기 위해 사용되어진 용어나 개념의 일반적인 이미지를 설정하기 위함

반대의 의미를 가진 형용사와 명사 모두가 사용됨

상이한 집단들이 동일한 환경에 대하여 어떻게 반응하는가 혹은 동일집단이 상이한 환경을 어떻게 비교하는가를 나타내기 위해 사용

# 3-4 Ranking Chart

등급분류표

변수들의 우선순위  
사람들은 항상 논리적으로 반응하지 않는다

# 3-5 Preference Matrix

등급분류표를 수정한것