

약 1시간 10분

Design thinking 1. Empathy

한 교실 안 각자 개인 프로젝트의 소비자와 공감하기

1-1. 소비자 그리기

1-2. 소비자 공유하기

1-3. 분류 및 발견

1-1. 소비자 그리기

약 10분

진행 순서

- 1) 각자에게 전지 제공(최초에 반을 접어 사용) (수업시작 전 배부)
- 2) 소비자의 그림(혹은 특징적 심볼)을 그리기. ADS를 함께 기재 (3분)
- 3) 중심이 될 궁금한 점을 적어 포스트잇을 붙이기(문제 제기) (7분)

예) 요가앱

어떤 점에서 요가앱을 쓸까?

어떨 때 요가를 하고 싶은가요?

문제제기

