Design Thinking 프로세스는 공감, 정의, 구상, 프로토타입, 테스트의 다섯 단계로 이루어짐. 사용자가 필요로 하는 서비스 제공을 목표로 함. Design Thinking 프로세스의 5단계 중 3단계를 고심해 보았음

**공감 - 사용자의 마음에 공감하는 것 그 이상. 인터뷰 등 포함**

대학생은 학교에서 수업을 들으며 학교 시설을 활발히 이용하곤 한다. 다양한 동아리 활동을 하며 동아리실도 이용하고, 학과 방도 이용한다.

동아리실을 이용할 때에는 동아리 일정, 휴식, 공부, 친목, 갈 곳을 찾지 못해서 등의 이유로 방문한다. 그런데 친목을 위해 방문했으나 동아리실에 아무도 없거나, 공부/휴식을 목적으로 방문했으나 혼잡하면 방문 목적을 이룰 수 없다. 되돌아 나가게 된다. 이런 헛걸음은 누구에게나 달갑지 않다. 헛걸음으로 이동하기에는 시간도 아깝고 걸어 다닐 체력도 아깝다. (연약한 컴퓨터쟁이들은 계단 1층을 오르는 데에도 기력을 모두 소진하곤 한다.) 이런 고민을 관통해 해결해 줄 수 있는 방법이 없을까?

고객 페르소나 : 직접 방문하지 않고도 장소의 혼잡도를 알고 방문 여부를 정하고 싶은 학생. 재학생 전원을 아우른다.

**정의 - 진짜 문제. 니즈가 무엇인지 정의, 사용자의 문제/니즈에 집중**

수업을 마친 뒤, 직접 방문하지 않고도 장소의 혼잡도를 알고 싶다. 고민의 시간을 줄이고 싶다.

**구상 - 아이디어 짜기. 선택과 집중.**

주요 장소의 실내 혼잡도를 여유/보통/혼잡으로 구분하여 알려주는 애플리케이션.

다양한 목적으로 방문하기에 원하는 실내 혼잡도가 다를 수 있다. 이에 실내 혼잡도를 세 단계로 구분하여 알려주기로 한다. 원하는 장소를 찾아 이동할 수 있게 된다.

유저 시나리오

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 장면/시나리오 | 수줍음이 많은 학생. 동아리방에 아무도 없으면 가서 홀로 김밥을 먹을 생각이다. 다른 곳은 사람이 많아서 부끄럽다… | 몹시 활발하고 사교적인 학생. 여러 동아리에 가입해 있다. 사람이 많은 동아리방에 방문해 친목을 다지고 싶다. | 공부 목적으로 방문하려는 학생. 아무래도 사람이 적어서 조용하면 좋겠다. 사람이 많다면 다른 장소에 가고 싶다. |
| 니즈 | 동아리방에 방문하지 않고도 인원수를 알고 싶다. | 여러 동아리방 중 사람이 많이 있는 동아리방에 방문하고 싶다. 갔을 때 사람이 없으면 안 되는데… | 헛걸음 없이 공부할만한 장소에 방문하고 싶다. |
| 사용자 행동 | 동아리방에 방문했더니 사람이 있어서 쑥스러운 나머지 화장실 마지막 칸에서 김밥을 먹고 있다… | 어디로 향할지 머뭇거리고 있다… | 어디로 향할지 머뭇거리고 있다… |
| 기능 | 동아리방의 혼잡도를 알려준다. | 어느 동아리방이 혼잡한지 알려준다. | 어느 동아리방이 혼잡한지 알려준다. |

(수정 전)

Design Thinking 프로세스는 공감, 정의, 구상, 프로토타입, 테스트의 다섯 단계로 이루어짐. 사용자가 필요로 하는 서비스 제공을 목표로 함. Design Thinking 프로세스의 5단계 중 3단계를 고심해 보았음

**공감 - 사용자의 마음에 공감하는 것 그 이상. 인터뷰 등 포함**

공갈빵 조원 전원 (당연하지만) 한국항공대학교 재학생으로 통학하면서 공간 시간에 머무를 장소 고민에 깊이 공감하고 있다.

학생들은 강의가 비는 시간대에 학교에 머물러야 한다. 개인 시간표별로 공강의 길이는 다르다. 공강에 찾는 장소와 목적 또한 다르다.

하지만 공통된 점이 있다면 찾아간 장소에 사람이 가득 차 헛걸음하는 일은 없었으면 바란다. 헛걸음으로 이동하기에는 시간도 아깝고 걸어 다닐 체력도 아깝다. (연약한 컴퓨터쟁이들은 계단 1층을 오르는 데에도 기력을 모두 소진하곤 한다.) 모든 학생은 공강의 길이도, 목적도 다르지만 헛걸음을 하기 싫어한다. 이런 문제를 관통해 해결해 줄 수 있는 방법이 없을까?

고객 페르소나 : 공강 시간 머무를 장소를 고민하는 한국항공대학교 학생. 수업이 끝나고 향할 곳을 고민할 심력이 아까운 학생. 직접 방문하지 않고도 장소의 혼잡도를 알고 싶은 학생. 공강에 머무를만한 장소를 모르는 새내기.

**정의 - 진짜 문제. 니즈가 무엇인지 정의, 사용자의 문제/니즈에 집중**

수업을 마친 뒤, 직접 방문하지 않고도 장소의 혼잡도를 알고 싶다.

**구상 - 아이디어 짜기. 선택과 집중.**

주요 장소의 남은 좌석/전체 좌석 비율을 여유/보통/혼잡으로 구분하여 알려주는 애플리케이션.

때에 따라 사람이 적은 곳을 선호할 수도 있고, 키보드 소리 등 소음이 많이 발생하는 작업을 할 때에는 혼잡한 곳이 편할 수도 있다. 이에 실내 혼잡도를 세 단계로 구분하여 알려주기로 한다. 원하는 장소를 찾아 이동할 수 있게 된다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 장면/시나리오 | 공강에 머무르기 좋은 장소를 모르는 수줍음이 많은 새내기. 남자화장실 마지막 칸에서 김밥을 먹고 있다…. | 공간 시간… 적당한 장소에서 앉아있고 싶다. 두 군데를 떠올렸는데 서로 반대 방향에 있어서 한곳에서 헛걸음한다면 시간을 꽤 날리게 된다. | 어제는 2층으로 갔는데 사람이 많아서 다른 장소에 가고 싶은 학생. 그렇지만 익숙한 곳이 편하고… 다른 곳이라고 사람이 없을지… |
| 니즈 | 교내에 앉아서 시간을 보낼만한 장소의 존재를 누군가 알려줬으면… | 장소에 방문하지 않고도 혼잡도를 알고 싶음. 고민할 심력이 아까움. | 새로운 장소에 직접 들러보지 않고 혼잡도를 파악하고 싶음. |
| 사용자 행동 | 김밥을 먹고 있다… | 어디로 향할지 머뭇거리고 있다… | 새로운 장소에 들를 용기가 없어서 계속 2층에 머무른다… |
| 기능 | 방문하기 좋은 장소 몇 군데의 혼잡도를 알려준다. 어떤 장소가 있는지 알 수 있다. | 어느 곳이 혼잡한지 알려주어 고민을 없애줌 | 어느곳이 혼잡한지 알려주어 고민을 없애줌 |