

## 1-3 Activity : Persona

문제를 안고 있는 사람들을 가상의 인물로 표본화 합니다.

이 가상의 인물을 표현하는 데에 다음의 요소들을 사용합니다.

· 처한 환경, 인물의 삶의 가치 및 각 가치를 기반으로 한 주요 행동 및 태도, 삶에서 가장 원하는 바

아래는 매일 죄책감을 느끼나, 다른 방법이 없어 커피전문점에서 일회용 컵을 사용하고 있는 20대 후반 조형예술인의 페르소나입니다.


나이/성별: 28세/여성

직업: 현대 조형 작가

주요 환경: 회사 (주일) / 버룩시장, 레코드 샵, 서점, 복합문화공간 (주말)

소셜 그룹: 함께 음악을 듣거나 술을 마시며 대화를 나눌 수 있는, 다양한 경로로 만나게 된 친구들

필수 아이템: 헤드폰, 휴대용 충전기, 스케치북, 2L 페트병



가치	행동
편리함	어디든 배낭을 항상 매고 다닌다, 신고 벗기 쉬운 신발을 신는다, 주머니가 많은 옷을 입는다, 물을 자주 마시기에 2L 페트병을 사용한다
체면,지립	10년간 유학생활을 해왔다, 정신 수양을 위해 사찰을 다닌다
자유	국내외 여행을 자주 다닌다, 말과 행동에 있어 타인의 시선 영향을 많이 받지 않는다
사회성	서슴없이 새로운 공간에서 새로운 사람들을 즐겨 만난다, 제한된 식이요법에 불구하고 사회적인 식사자리에 쉽게 동참한다

원하는 바 1: 개인적인 편리함과 환경적 친화성을 동반한 라이프스타일

원하는 바 2: 도덕적이고 건강적인 측면을 고려한 식습관

원하는 바 3: 지속적인 사찰 방문과 스님들과의 대화를 통한 명상과 자아성찰

**Round 1** 솔루션 방향성 수립시에는 문제에 포함되어 있는 사람, 즉 이해관계자들의 입장이 우선적으로 고려되어야 합니다. 이때 솔루션이 최대한 많은 수혜자에게 적용되었으면 하는 마음에 다양한 사람들의 라이프스타일과 가치를 하나의 페르소나에 담는 것을 경계하세요. 가장 시급한 수혜자를 위한 문제 해결이 완료되면 그외 수혜자들에게도 적용 가능하도록 솔루션을 확장할 수 있습니다.

**Round 2,3** 페르소나를 기준으로 구상 중인 솔루션이 결과적으로 문제를 해결 하고 수혜자에게 효익을 가져다주는지 지속적으로 확인합니다.