**In-class activity 보고서**

2팀

2018158018 육마로

2018156041 황재명

2018158028 이치호

**Problem Development(PD)**

**PD1. 이슈정의 (Issue Definition)**

"현재 우리의 문제는 무엇이 문제인지 정의하지 못한 상태로,

가장 도전해 보고싶은 하나의 문제를 정의하고자 한다."

**PD2. 문제 생성(Problem Generation), PD3. 문제 평가(Problem Evaluation)**

**등교**

토비동산이 번거롭다

등교 시마다 노트북을 지참하는게 번거롭다.

전공 책이 무겁다. ㅇ

**학교 수업**

교실 충전기가 벽면에만 있다 ㅇ

학생들 사이에서 처리되는 질문은 학생들끼리 물어보면 좋겠다 ㅇ

학교의 출석체크 방식이 번거롭다

교내 공간 관리가 불편하다

학생들이 진로를 결정하는 것이 어렵다

**기숙사**

엘리베이터에 거울이 없다

스마일박스가 넘친다

전자레인지가 기숙사 게이트 밖에있다.

**생활**

무선 마우스의 배터리 교체가 불편하다.ㅇ

손목시계를 하면 손목이 불편하다.

손톱을 깎는데 시간이 많이 걸린다.ㅇ

샤워하면 휴지가 젖어서 불편하다.

인스턴트 식품의 정확한 시간을 알기 어렵다.

**PD4. 문제 선정(Problem Judgement)**

**투표 결과**

교실 충전기가 벽면에만 있다

**PD5. 문제 융합 및 개선(Problem Integration and Enhancement)**

1차적으로 교실에 추가적인 멀티탭을 설치하는 방안

충전이 필요한사람에게 연장케이블을 제공하는 방안

각 층마다 고속충전기 배치를 고려하는 방안

**PD6. 검토(Review)**

-> 과정과 규칙은 제대로 따랐는 지 검토한다.

Idea Engineering 과정에서의 4가지 규칙을 적절히 준수하였다.

1. Any: 넓은 시각으로 주제를 도출했다.

2. As many: 각 구성원이 5개 이상의 아이디어를 제시하였다.

3. Hitchhiking: 기존에 존재하는 아이디어를 발전시킨 아이디어들이 제시되었다.

4. No criticism: 아이디어 생성 과정에서의 비판은 제한되었다.

회의 과정에서 모든 구성원들이 적극적으로 참여하여 공통된 의견을 도출하였다.

-> 선정된 아니디어가 다시봐도 타당해 보이는 지 확인한다.

e동 교실에 충전할수있는 멀티탭이 2구 + 교탁에 남은 멀티탭공간밖에없다. 한 교실에 많은 학생들이 이용함에 따라 자신의 전자기기를 충전하고자 하는 수요가 높을 것이라고 우리는 생각했다.

**Idea Development(ID)**

**ID1. 문제정의 (Problem Definition)**

교실 충전기가 벽면에만 있다

현재는 교실에서 전자기기를 충전할 수 있는 자유로운 멀티탭이 2구밖에 존재하지않는다.

우리는 이 문자가 해결된상태를

1. 교실 내에서 전자기기를 충전하고자하는 수요가 줄어든 상태

2. 교실내에서 전자기기를 충전할 수 있는 수단이 늘어난 상태

이 두상태를 문제가 해결된 상태로 정의한다.

**ID2. 아이디어 생성(Idea Generation)**

1. 무선충전기능을 포함한 책상을 배치한다.
2. 충전형 드론을 날린다
3. 교실 자체를 무선 충전 공간으로 만든다.
4. 멀티탭이 달린 책상을 2개정도 공급한다
5. 공중에 멀티탭을 만든다
6. 교실에 추가적인 멀티탭을 설치한다.
7. 충전이 필요한사람에게 연장케이블을 제공한다
8. 각 층마다 고속충전기 배치한다.
9. 충전기를 가지고 있는 사람에게 충전기를 대여할 수 있는 시스템을 마련한다.