1. **아이디어 평가 (Idea Evaluation)**

* 발굴한 문제를 분류하고 그룹핑하고 제목을 단다
* 학교 생활 문제

1. 학교내 시설물 예약이 힘들다.
2. 기숙사 엘리베이터에 거울이 없다.
3. U check는 사람이 왜 직접 눌러야 할까
4. 강의실 콘센트가 벽쪽에만 있다.
5. 주니어 개발자의 스펙의 적정선이 어디인지 알 수 없다.

* 한국 환경 문제

1. 환절기 비염
2. 친환경적이지 않은 태양광 발전
3. 한국은 농사에 적합하지 않다 (낮은 일조량, 자연재해)

* 일상생활 문제

1. 잠을 빨리 못 잔다면 어떻게 해야할까?
2. 잠을 자야할 시간에도 졸리지 않으면 어떻게 할까?
3. 아침밥을 챙겨먹는 것이 힘들다.
4. 데이터가 안되는 상황에서 문자를 보내는법
5. 개발자용 노트북 스펙이 궁금하다.
6. 핸드폰이 날라다니지 않는다.
7. 말 중간에 영어를 섞는게 문제이다. (동사)

* 코로나로 인한 문제

1. 코로나로 마스크를 착용하여 숨쉬기가 힘들다.
2. 비대면 회의 시 음질이 좋지 않다.
3. **아이디어 선정(Idea Judgement)**

* 하나의 핵심 문제를 선정한다.

1차적으로 카테고리별 제일 좋은 아이디어를 팀원들끼리 상의하여 도출해 내었고 그렇게 도출된 5가지 아이디어중에서 저희 팀은 “**핸드폰이 비행이 가능하다면 어떨까**”라는 주제를 선정하였습니다.

1. **아이디어 융합 및 개선(Idea Integration and Enhancement)**

* 선정된 핵심 문제에 다른 관련사항을 융합하고 개선한다.

핸드폰이 단순히 부유하는 것 뿐만 아니라 핸드폰이 주인을 일정한 반경내에서 따라다닐수 있는 기능을 추갛여 개선하는 방안이 제안되었습니다.

기숙사 엘리베이터에 거울이 없다는 아이디어가 있었는데 핸드폰이 언제나 따라다닌다면 거울이 없다는 문제는 자연스럽게 해결됩니다.

핸드폰 뿐만 아니라 디스플레이와 블루투스 키보드 또한 비행하는 기능을 접목시킨다면 노트북을 들고다닐 필요가 없어질 것이라고 생각합니다.

1. **검토(Review)**

* 과정과 규칙은 제대로 따랐는지 검토한다
* 문제를 선정하고 서로가 브레인 스토밍 단계에서 브레인 스토밍의 황금률을 잘 따라서 아이디어를 개진하였고 그 결과 많은 아이디어를 도출해낼 수 있었습니다.
* 도출해낸 아이디어를 유사한 분야별로 분류하였습니다.
* 분야별로 핵심 아이디어를 한 개씩 도출한 뒤에 팀원들과 토의 끝에 최종적인 아이디어를 결정하였습니다.
* 선정된 아이디어를 중심으로 제기되었던 모든 아이디어와 융합하여 생각해 보았고, 추가적으로 개선할 점에 대하여 토의하였습니다.
* 선정된 아이디어가 다시봐도 타당해 보이는지 확인한다.

과거에는 먼 지역에 있는 사람과 이야기할 수 있다는 것은 말이 안된다고 생각했었습니다. 지금 저희가 핸드폰이 날아다닐 수 있고 여러 장점이 있다고 주장하는 것이 당장에는 허무맹랑한 이야기처럼 보일 수도 있지만 미래를 혁신할 수 있는 좋은 아이디어라고 생각합니다.