DESIGN THINKING

디자인개요서, 학습계획, 간트 차트(한학기 개발 일정) 작성 양식

컴퓨터융합학부 장경선 작성, 김영국 수정

저작권이 있는 자료가 포함되어 있으므로, 수업 목적 외로 사용할 수 없으며, 배포할 수 없음.

디자인 개요 예1

티그	구성원:	
-		

1. 프로젝트 명과 선정 배경

왜 이 과제가 중요한가? 고객의 불편함은?

- a. 프로젝트 명: 재활용이 용이한 플라스틱 개발
- b. 선정 배경: 플라스틱 분리 배출을 하지만, 실제로는 20%만 재활용되고, 나머지는 소각이나 폐기된다.
- 2. 의도(범위)
 - a. 페트병에 붙은 광고용 표지 제거가 어렵기 때문에 쉽게 제거할 방안
 - b. 플라스틱의 종류를 쉽게 구별할 수 있게 할 방안

어떤 부분까지 해결하고 싶은가?

문제 해결과정을 제약하는 요인들?

문제해결과 관점 전환을 위한 질문은?

- 3. 제약요인
 - a. 오프라인 대면이 쉽지 않은 상황임.
 - b. 팀원 간 회의는 주로 온라인 회의
 - c. 특허화시키는 목적을 지님
- 4. 목표 고객
 - a. 플라스틱 재활용 공장
 - b. 플라스틱 제조 공장
 - C. 플라스틱 사용자-재활용 분리수거를 위해 포장지를 제거하려는 사용자

누구를 위한 디자인인가? 어떤 사람들을 이해해야 하나?

- 5. 탐구 과제
 - a. 플라스틱 재활용 공장에서 재활용률이 떨어지는 이유는 무엇일까?
 - b. 플라스틱 재활용을 위해 포장지를 제거하려는 사용자의 불만은 무엇인가?<mark>고객 요구 파악에 필요한 질문은?</mark>
 - C. 목표 고객 간에 소통 문제는 없는가?
- 6. 장기적 관점의 기대효과
 - a. 최소한 페트병의 재활용율을 100%에 가깝게 하자. 최소한 80%이상 달성하자. 현재는 20-30% 정도...라고 함.
- 7. 성과/평가지표
 - 1. 많은 비용을 들이지 않는 해결 방안을 개발했는가?,
 - 2. 재활용율을 얼마나 올렸는가?

어떤 결과를 원하나? 정량/정성적 달성 지표는?

디자인 개요 예2

- 1.프로젝트 명과 선정 배경
 - a. 프로젝트 명: 계산대에서의 고객만족도 향상 프로젝트
 - b. 선정 배경: 계산대 부근에서의 고객 만족도에 문제가 있었다.
- 2.의도(범위)
 - a. A마트 C매장, 계산대 부근에서의 고객만족도 개선을 위한 구체적 실행 계획,
 - b. 대기 라인 재설계, 대기 시간 단축 방안
- 3.제약요인
 - a. 프로젝트팀의 활동기간은 3개월 이내, 팀원들은 본연의 업무를 수행하면서 이 프로젝트를 추가로 추진
 - b. 프로젝트 팀에 부여되는 조사 연구비는 xxx원
- 4.목표 고객
 - a. A마트 C매장의 이용고객, 심하게 불만을 제기하는 고객 집단 중 헤비 유저, 오피니언 리더
- 5. 탐구 과제
 - a. 계산대에 관련된 고객의 불만 사항은 무엇인가?, 경쟁사(B마트)는 어떻게 하고 있나?
 - b. 가장 심하게 불만을 제기하는 사람들의 인구통계적, 심리통계적 특성은 무엇인가?
- 6.장기적 관점의 기대효과
 - a. C매장의 성공 경험을 프로젝트 종료 후 다른 매장에 적용시켜 고객만족도를 150%까지 향상시킨다.
- 7.성과/평가지표
 - a. 현실적으로 실행가능한, 즉 매장의 현실과 현장 직원들의 상황에 적합하면서도 많은 비용을 들이지 않는 해결 방안을 개발했는 가?, 팀이 개발한 해결방안의 실행을 통해 대기 시간을 현재의 2/3수준으로 낮출 수 있나?

과제 관련 학습 계획

과제명 :			팀 구성원:
학습/조사할 내용	자료 출처	기간	역할 분담

간트 차트(한 학기 개발 일정)

- 팀 별로 상이할 수 있음.
- 디자인씽킹 프로세스와 코딩, 테스 트 과정을 포함해야 함.
- 각자의 역할도 나타나도록 해야 함.
- (추후 변경/상세화 필요, 항목/역할 등)

