|  |
| --- |
|  |
| **프로젝트 브레인스토밍 결과** |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| **프로젝트명** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 조 | XX 조 |
| 지도교수 | 김컴공 교수님 (서명) |
| 조원 | 2017123 홍길동  2017248 허균  2017369 장길산 |

**1. 문제 정의 목록**

|  |
| --- |
|  |

**2. (문제 해결을 위한) 아이디어 발산**

|  |
| --- |
| **아이디어 발산 과정 진행 요령(제출 시 삭제할 것)** |
| ◦ 아이디어 발산 과정의 기본 규칙  ‣ 판단 보류: 아이디어에 대해 판단하고 평가하기 보다는 더 많은 아이디어를 만들어 내는 것이 중요함  ‣ 질 보다 가능한 많은 양의 아이디어를 도출  ‣ 상호작용 극대화: 혼자보다는 2~3명이 참가. 하나의 아이디어에 추가 아이디어, 추가추가 아이디어를 보태는 방식으로 아이디어를 연결  ‣ 아이디어를 시각화: 써서 적어 놓거나 그려서 눈에 보이도록 만듦. 아이디어마다 잘 보이도록 비슷한 아이디어는 묶어둠  ◦ 아이디어 발산  ‣ 아이디어를 담을 공간 확보: 아이디어를 담을 공간 준비(책상/white board/파워포인트 등)  ‣ 도출된 문제점을 음미하면서 떠오르는 생각을 바로바로 작성: 포스트잇 또는 메모지를 사용하여 시각화. 많이 써보는 것이 중요함  ‣ 도출된 아이디어를 분류: 분류 과정에서 새로운 아이디어 떠오를 수 있음  ‣ 한 번에 다 하려하지 말고 틈틈이 아이디어를 생각 |

[포함할 내용] 아이디어 발산 회의 장면: 사진이나 화면 캡쳐 등

**3. 아이디어 수렴**

|  |
| --- |
| **아이디어 수렴 과정 진행 요령(제출 시 삭제할 것)** |
| ◦ 아이디어 수렴  ‣ 이해당사자 관점에서 의미 있는 아이디어를 선택  ‣ 도출된 문제점과 관련 있는 아이디어를 선택  ‣ 피드백을 받아보고 싶은 아이디어를 선택  ‣ 무슨 아이디어가 좋을지 판단이 서지 않을 경우 이해당사자에게 직접 물어봄: 물어볼 아이디어를 5~7가지로 수렴한 다음 이해당사자에게 물어봄 (다음 중에서 당신에게 중요한 순서대로 나열해 주세요. 선택된 가장 중요한 항목 또는 가장 우선순위가 낮은 항목에 대해 그 이유를 설명해 주세요.) |

|  |  |
| --- | --- |
| 아이디어 그룹 | 수렴된 아이디어 목록 |
| 채팅 창 개선 | 1. ~~~  2. ~~~  3. ~~~ |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**4. 페이퍼 프로토타입(paper prototype) 작성**

|  |
| --- |
| **작성 요령(제출 시 삭제할 것)** |
| ◦ 페이퍼 프로토타입 작성  ‣ 애플리케이션의 시놉시스를 한눈에 파악할 수 있도록 주요 기능을 표현하거나 기능 처리 과정을 표현함. 또한 주요 화면 또는 화면 흐름 등을 종이에 스케치 |

[포함할 내용] 작성된 페이퍼 프로토타입