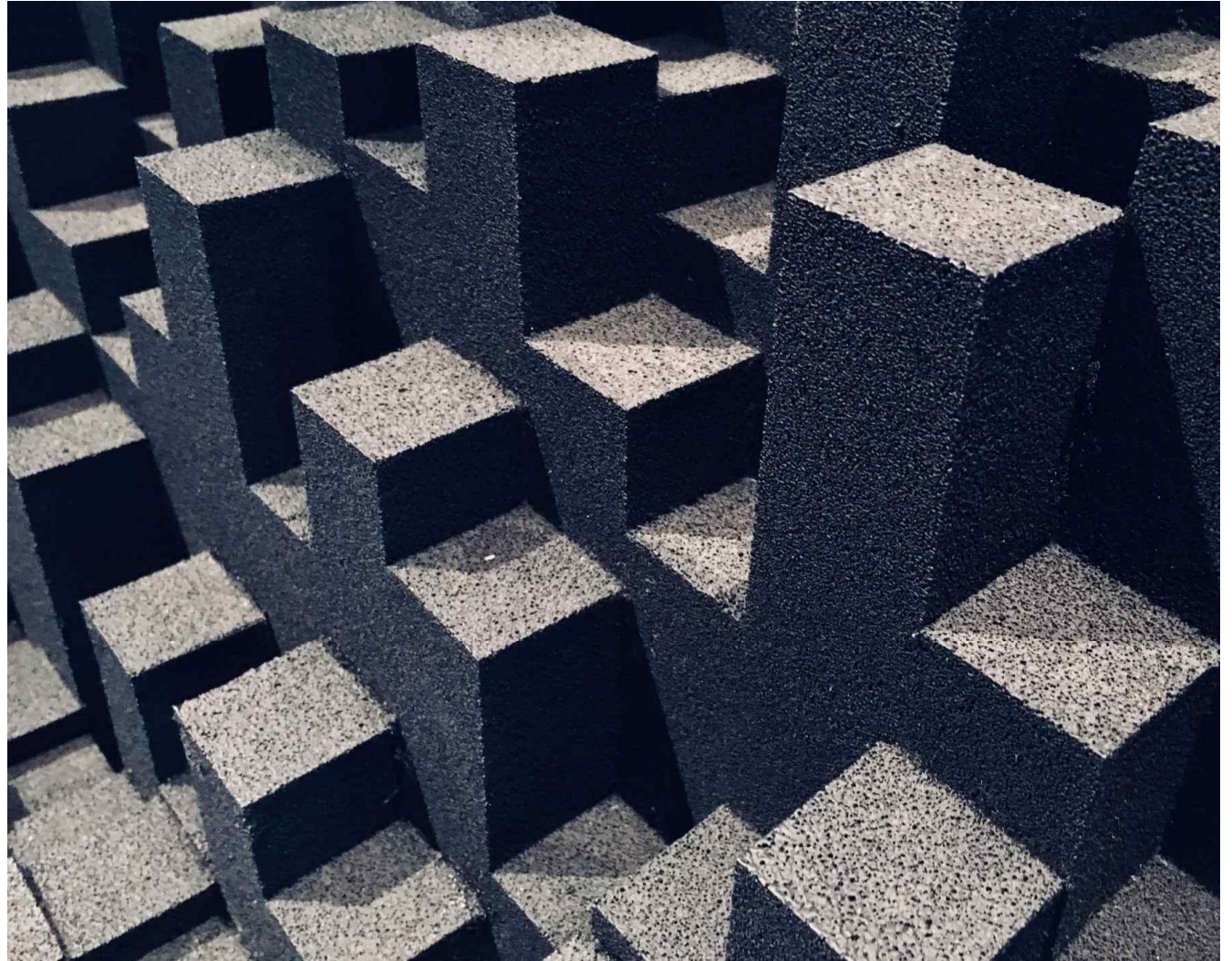




Design Thinking 프로세스

디자인 싱킹



디자인 씽킹(Design Thinking)이란?

디자인 씽킹은 **창의적인 문제 해결 방식**으로, 인간 중심적인 사고를 기반으로 혁신적인 아이디어를 도출하는 프로세스입니다. 단순히 디자인 분야에서만 쓰이는 것이 아니라, **비즈니스, IT, 교육, 스타트업, 제품 개발** 등 다양한 산업에서 활용됩니다.



디자인 씽킹의 핵심 요소

1. 사용자 중심(User-Centered)

- 문제 해결의 핵심은 사용자의 필요(needs)를 깊이 이해하는 것
- 관찰과 공감을 통해 사용자의 경험을 분석

2. 창의적인 사고(Creative Thinking)

- 기존 방식에 얽매이지 않고 새로운 아이디어를 발굴
- 실패를 두려워하지 않고 다양한 가능성을 실험

3. 반복적인 과정(Iterative Process)

- 빠르게 시제품(Prototype)을 만들고 테스트 후 개선
- 끊임없는 피드백과 수정 과정을 거쳐 최적의 솔루션 도출

디자인 씽킹의 5단계 프로세스 (*by Stanford d.school*)

1. 공감(Emphasize)

- 사용자 관찰 및 인터뷰를 통해 문제를 깊이 이해
- 사용자의 감정, 행동, 니즈를 분석

2. 문제 정의(Define)

- 수집한 데이터를 바탕으로 핵심 문제를 정의
- "사용자들은 어떤 문제를 겪고 있는가?"

3. 아이디어 도출(Ideate)

- 브레인스토밍을 통해 다양한 해결책 탐색
- 창의적이고 혁신적인 접근 방식 고민

4. 시제품 제작(Prototype)

- 빠르게 실험할 수 있는 간단한 프로토타입 개발
- 실사용자 테스트를 위한 MVP(Minimum Viable Product) 제작

5. 테스트(Test)

- 사용자 피드백을 바탕으로 프로토타입 개선
- 반복적인 실험과 수정 과정을 통해 최적의 솔루션 도출


디자인 씽킹이 중요한 이유

- ✓ 창의적인 문제 해결 → 기존 방식이 아닌 혁신적인 접근 가능
- ✓ 사용자 중심 개발 → 고객이 진정으로 원하는 솔루션을 제공
- ✓ 빠른 피드백 루프 → 제품과 서비스의 완성도를 지속적으로 개선
- ✓ 협업과 커뮤니케이션 강화 → 팀 내 아이디어 공유와 협업 촉진

게임 개발에서 디자인 씽킹 활용법

Jane이 게임을 개발할 때 디자인 씽킹을 활용하면 다음과 같은 방식으로 접근할 수 있어요:

1. **공감** → 플레이어 인터뷰 및 게임 테스트 진행
2. **문제 정의** → 플레이어가 겪는 불편한 UX 요소 분석
3. **아이디어 도출** → 다양한 게임 메커니즘 및 개선 방법 브레인스토밍
4. **프로토타입** → 간단한 데모 버전을 제작하여 피드백 수집
5. **테스트** → 실제 플레이어들의 반응을 보고 게임 디자인 수정

디자인 씽킹을 적용하면 **더 재미있고 몰입감 있는 게임**을 만들 수 있어요! 🚀 


금융업에서 디자인 씽킹 활용 사례

디자인 씽킹은 단순히 제품 디자인뿐만 아니라 **금융 서비스 혁신**에도 유용하게 적용됩니다. 특히 은행과 같은 금융업에서는 고객 경험을 개선하고, 새로운 디지털 금융 서비스를 개발하는 데 디자인 씽킹이 중요한 역할을 합니다.



디자인 씽킹을 활용한 금융 서비스 개선 예시

사례 1: 모바일 뱅킹 앱 개선하기

 **문제:** 고객들이 모바일 뱅킹 앱을 사용할 때 메뉴가 복잡하고, 원하는 기능을 찾기 어렵다는 불만이 많음.

디자인 씽킹 적용 프로세스

1 공감 (Empathize)

- 실제 고객 인터뷰 및 앱 사용 데이터 분석
- 고객이 자주 사용하는 기능, 불편해하는 요소 조사
- 예: "잔액 조회는 빠르게 하고 싶어요!"

2 문제 정의 (Define)

- "고객들이 빠르게 원하는 기능을 찾을 수 있도록 UI/UX를 개선해야 한다."
- "가장 많이 사용하는 기능을 직관적으로 배치해야 한다."

디자인 씽킹

3 아이디어 도출 (Ideate)

- 터치 한 번으로 잔액 확인하는 기능 추가
- AI 챗봇을 활용한 빠른 검색 기능 도입
- 개인 맞춤형 메뉴 구성 옵션 제공

4 프로토타입 (Prototype)


- 간단한 앱 UI 변경안 제작
- 사용자가 테스트할 수 있도록 제한된 베타 서비스 제공

5 테스트 (Test)

- 고객들에게 새로운 UI를 적용한 베타 버전을 테스트하게 함
- 피드백을 받아 불편한 점 수정 후 정식 업데이트

✓ **결과:** 고객들이 원하는 기능을 빠르게 찾을 수 있게 되어 앱 만족도 상승!

사례 2: 지점 방문 고객 경험 개선

 **문제:** 고객들이 은행 지점을 방문했을 때 대기 시간이 길고, 절차가 복잡하다는 불만이 많음.

디자인 씽킹 적용 프로세스

1 공감 (Empathize)

- 지점 방문 고객 인터뷰 진행
- 어떤 업무 때문에 방문하는지, 대기 시간이 얼마나 걸리는지 조사
- 고객 불만: "창구에서 기다리는 시간이 너무 길어요!"

2 문제 정의 (Define)

- "고객이 지점을 방문할 때 대기 시간을 줄이고, 더 편리하게 서비스를 받을 수 있도록 개선해야 한다."

디자인 씽킹

3 아이디어 도출 (Ideate)

- 모바일 앱 사전 예약 시스템 도입 (방문 시간 지정)
- 대기 순번 알림 서비스 제공 (문자로 알림)
- 디지털 키오스크 설치로 기본 업무(통장 재발급 등) 자동 처리

4 프로토타입 (Prototype)


- 한 개 지점에서 시범적으로 모바일 예약 시스템과 키오스크 운영

5 테스트 (Test)

- 고객 피드백 반영 → 예약 시스템의 직관성 개선, 키오스크 사용법 간소화
- 대기 시간 변화 분석

✓ 결과: 대기 시간이 30% 감소하고, 고객 만족도가 상승!

디자인 씽킹을 활용할 수 있는 금융 분야 아이디어

분야	기존 문제	디자인 씽킹 활용 예시
 신용카드	고객이 어떤 카드가 본인에게 적합한지 모름	AI 기반 맞춤형 카드 추천 시스템 개발
 투자	초보 투자자가 투자 상품을 이해하기 어려움	쉽게 이해할 수 있는 "투자 가이드 챗봇" 개발
 대출	대출 신청 절차가 복잡하고 오래 걸림	모바일에서 간단한 대출 신청 프로세스 도입
 ATM	ATM 사용 중 오류 발생 시 해결 방법이 없음	실시간 원격 상담 기능 추가

🎯 왜 금융업에서 디자인 씽킹이 중요할까?

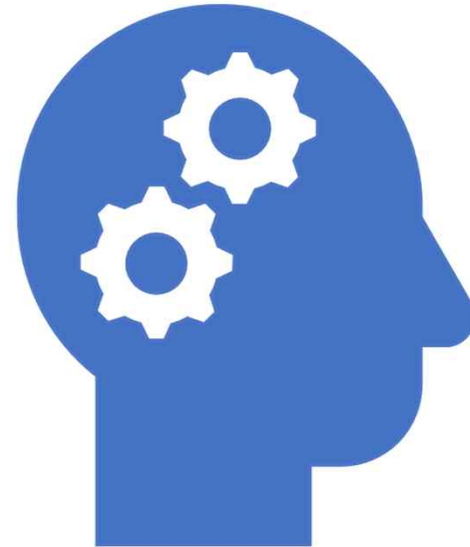
- ✓ **고객 중심적 접근** → 금융 서비스는 복잡하므로 고객의 **진짜 니즈**를 파악하는 것이 중요
- ✓ **디지털 혁신 가속화** → 인터넷 뱅킹, 모바일 금융 서비스가 많아지는 시대에 UX가 핵심
- ✓ **문제 해결 능력 강화** → 기존 금융 시스템의 비효율성을 창의적으로 해결 가능

💡 결론:

디자인 씽킹을 활용하면 **고객 중심의 혁신적인 금융 서비스**를 만들 수 있어요.

은행 업무, 투자, 대출, 핀테크 등 **모든 금융 서비스 분야**에서 적용 가능하니, 금융 관련 프로젝트를 할 때 꼭 활용해 보세요! 😊

브레인스토밍 규칙



브레인스토밍 규칙

브레인스토밍(Brainstorming)은 창의적인 아이디어를 도출하기 위한 방법으로, **팀원들이 자유롭게 의견을 내고 발전시키는 과정**입니다. 효과적인 브레인스토밍을 위해 몇 가지 핵심 규칙을 따라야 합니다.



✓ 1. 비판 금지 (Defer Judgment)

- 어떤 아이디어든 비판하거나 평가하지 않는다.
- 모든 의견을 존중하며, 창의적인 아이디어가 나오도록 분위기를 조성해야 함.
- 예: "그건 안 될 것 같은데?" ❌ → "어떤 점에서 개선하면 좋을까?" ○

✓ 2. 자유로운 발상 (Encourage Wild Ideas)

- 비현실적이거나 말도 안 되는 아이디어라도 적극적으로 받아들인다.
- 새로운 시도를 통해 혁신적인 해결책이 나올 가능성이 높음.
- 예: "은행 지점 방문 없이 AI 은행원이 집으로 방문하면 어떨까?"

브레인스토밍 규칙

✓ 3. 양을 중시 (Go for Quantity)

- 아이디어 개수를 최대한 많이 내는 것이 목표!
- 처음부터 완벽한 아이디어를 찾으려 하지 말고, 가능한 많은 의견을 도출.
- 예: 10개 중 1개라도 유용하면 성공!

✓ 4. 결합과 개선 (Build on Ideas of Others)

- 다른 사람의 아이디어를 듣고 새로운 아이디어를 추가하거나 발전시키기.
- "Yes, and..." 방식으로 아이디어 확장.
- 예: "자동화된 대출 심사 시스템을 만들자." → "거기에 AI 상담 기능도 추가하면?"

✓ 5. 하나씩 발언하기 (One Conversation at a Time)

- 동시에 여러 명이 이야기하지 않도록 조절.
- 다른 사람의 의견을 존중하며 경청하고, 차례대로 발언하기.
- 예: 누군가 아이디어를 발표하는 동안 끼어들지 않기.

✓ 6. 시각화 활용 (Use Visuals & Notes)

- 화이트보드, 포스트잇, 마인드맵, 그림 등을 활용하여 시각적으로 정리.
- 키워드나 개념을 정리하면 아이디어 연결이 쉬워짐.
- 예: 포스트잇에 아이디어 적기 → 관련 아이디어끼리 그룹화.

✓ 7. 시간 제한 (Time Constraints)

- 너무 오래 생각하지 않고 짧은 시간 안에 최대한 많은 아이디어 도출.
- 보통 15~30분 내외로 진행.
- 예: "15분 동안 30개 아이디어 내기!"

브레인스토밍을 효과적으로 하는 팁

- ◆ **사전 준비:** 문제 정의를 명확히 하고, 배경 정보를 공유하기.
- ◆ **진행자(Moderator) 역할:** 아이디어를 정리하고, 참여도를 조절하는 사람이 필요함.
- ◆ **후속 작업:** 도출된 아이디어를 정리하고, 실행 가능성을 검토.

결론

브레인스토밍은 창의적인 아이디어를 도출하는 데 강력한 도구예요! 🚀

이 규칙들을 잘 지키면 더 효과적인 아이디어 회의가 가능하니 활용해 보세요! 😊



SCAMPER

기법



SCAMPER 기법

SCAMPER 기법은 기존 아이디어나 제품을 변형하여 **새로운 창의적인 해결책**을 찾는 방법입니다. 브레인스토밍을 보다 체계적으로 진행할 수 있도록 7가지 질문으로 구성되어 있습니다.



SCAMPER 기법의 특징

- **창의성 자극:** 기존의 틀에 얽매이지 않고 다양한 관점에서 아이디어를 확장.
- **간단한 구조:** 누구나 쉽게 사용할 수 있으며, 개인이나 팀 활동에서 모두 활용 가능.
- **효과적 문제 해결:** 기존 아이디어를 새로운 방식으로 변형해 창의적이고 실용적인 결과를 도출.

SCAMPER 기법

✦ SCAMPER의 7가지 질문

SCAMPER는 각각의 글자가 특정 사고 방식을 의미합니다.

기법	의미	질문 예시
S ubstitute (대체)	기존의 일부 요소를 다른 것으로 바꾸기	"이 재료를 다른 것으로 대체하면?"
C ombine (결합)	두 가지 이상의 아이디어를 결합	"두 제품을 합치면 더 나은 기능이 될까?"
A dapt (적용)	기존 아이디어를 새로운 용도로 활용	"이 기술을 다른 분야에 적용할 수 있을까?"
M odify (변경)	특정 요소를 확대, 축소, 색상 변경 등	"더 크거나 작게 만들면 어떻게 될까?"
P ut to other use (다른 용도로 활용)	제품을 다른 방식으로 사용할 수 있는지	"이 기능을 다른 고객층이 사용할 수 있을까?"
E liminate (제거)	불필요한 요소를 없애기	"이 기능이 없어도 문제가 없을까?"
R earrange/ R everse (재배열/역전)	요소의 순서를 바꾸거나 정반대로 생각	"사용 순서를 바꾸면 더 편리할까?"

SCAMPER의 구성 요소

1. **Substitute** (대체)

- 기존의 요소를 다른 것(재료, 사람, 방법 등)으로 대체할 수 있는지 고민합니다.
- 예: 제품의 재료를 더 저렴한 것으로 대체하거나, 기존의 구성원을 다른 전문가로 대체.

2. **Combine** (결합)

- 두 가지 이상의 아이디어, 요소, 기능을 결합해 새로운 것을 만들어낼 수 있는지 생각합니다.
- 예: 스마트폰과 카메라를 결합하여 카메라폰 개발.

3. **Adapt** (적용)

- 기존의 아이디어나 제품을 다른 환경이나 상황에 맞게 조정하거나 적용할 수 있는 방법을 찾습니다.
- 예: 다른 산업에서 사용된 기술을 가져와 우리 제품에 적용.

SCAMPER 기법

4. Modify (수정)

- 크기, 모양, 색깔, 기능 등을 변경하거나 확대/축소하여 개선할 방법을 탐구합니다.
- 예: 제품의 크기를 소형화하거나, 새로운 색상 옵션 추가.

5. Put to another use (다른 용도로 활용)

- 현재 아이디어나 제품을 다른 용도로 사용할 수 있는 방법을 생각합니다.
- 예: 플라스틱병을 재활용하여 화분으로 사용.

6. Eliminate (제거)

- 불필요한 부분이나 기능을 제거하여 더 간단하고 효율적으로 만들 방법을 모색합니다.
- 예: 제품의 부가기능을 줄여 가격 인하.

7. Reverse (재배열/역활용)

- 순서를 바꾸거나 반대로 실행하거나 다른 방향에서 접근해 새로운 가능성을 탐구합니다.
- 예: 제품의 주요 기능을 보조 기능으로 전환.

게임 개발에 SCAMPER 적용

기법	적용 예시
Substitute	기존 조작 방식을 터치에서 음성 명령으로 변경
Combine	퍼즐 게임과 RPG 요소 결합
Adapt	인기 있는 배틀로얄 방식을 레이싱 게임에 적용
Modify	게임 캐릭터 크기/속도를 조절하여 전략 요소 추가
Put to other use	게임 데이터를 분석해 AI 자동 밸런싱 적용
Eliminate	복잡한 튜토리얼을 제거하고 직관적 진행 유도
Rearrange/Reverse	게임 진행 순서를 거꾸로 진행하는 모드 추가

SCAMPER 기법 적용 예시

금융 서비스에 SCAMPER 적용

기법	적용 예시
Substitute	은행 지점 방문 없이 AI 상담원으로 대체
Combine	신용카드와 자동 저축 기능 결합
Adapt	이커머스의 간편결제 시스템을 금융 서비스에 적용
Modify	모바일 앱의 UI/UX를 직관적으로 변경
Put to other use	금융 데이터를 활용해 맞춤형 투자 추천
Eliminate	불필요한 서류 절차를 없애고 간소화
Rearrange/Reverse	대출 심사 절차를 고객 중심으로 재구성

SCAMPER 기법 활용 시 장점

- ✅ 기존 아이디어를 새롭게 발전시키는 데 효과적
- ✅ 문제 해결과 혁신적인 서비스 개발 가능
- ✅ 다양한 산업(금융, 게임, 마케팅, 교육 등)에서 활용 가능

💡 **결론:** SCAMPER 기법을 활용하면 새로운 아이디어를 창출하는 데 큰 도움이 됩니다!
게임 개발, 금융 서비스, 제품 디자인 등 다양한 분야에서 응용해 보세요. 😊 🚀

프로토타이핑 기법



프로토타이핑(Prototyping)

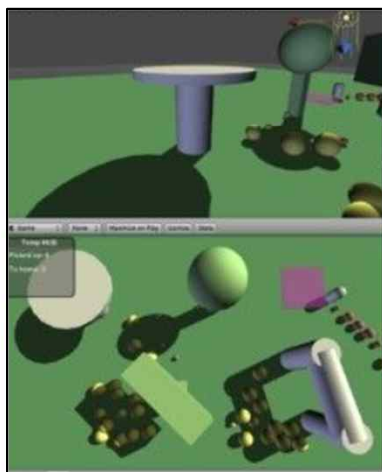
****프로토타이핑(Prototype)****은 실제 제품을 개발하기 전, 아이디어를 시각화하고 테스트할 수 있도록 만든 시제품(모형) 또는 개념 모델입니다.

빠른 피드백을 받아 개선할 수 있어 **UI/UX, 제품 디자인, 소프트웨어 개발, 게임 개발, 금융 서비스** 등 다양한 분야에서 활용됩니다.



프로토타이핑의 주요 목적

- ✓ **아이디어 검증** → 실제로 작동하는지, 사용자 니즈에 맞는지 확인
- ✓ **비용 절감** → 정식 개발 전에 문제를 발견하여 수정 비용 절감
- ✓ **빠른 피드백 수집** → 사용자의 반응을 보고 개선점 도출
- ✓ **의사소통 강화** → 개발자, 디자이너, 기획자 간 협업 촉진




프로토타이핑의 단계


- 1 아이디어 구체화 → 초기 컨셉을 스케치 또는 문서로 정리
- 2 프로토타입 제작 → 저해상도(손그림, 와이어프레임) 또는 고해상도(인터랙티브 프로토타입) 제작
- 3 사용자 테스트 → 실제 사용자 또는 내부 팀이 사용 후 피드백 제공
- 4 개선 및 반복(Iteration) → 피드백을 반영하여 지속적으로 수정 및 개선
- 5 최종 제품 개발 → 충분한 테스트 후 실제 개발 진행

프로토타입의 유형


1 로우 피델리티 (Low-Fidelity, 저해상도)

- **특징:** 간단한 스케치, 종이 프로토타입, 와이어프레임
- **장점:** 빠르고 저렴하게 제작 가능
- **사용 예시:** UI/UX 초기 설계, 아이디어 브레인스토밍
-  **예:** 게임 UI의 기본 레이아웃을 종이에 스케치

2 미드 피델리티 (Mid-Fidelity, 중간 해상도)

- **특징:** 정적인 디지털 화면, 클릭 가능한 와이어프레임
- **장점:** 디자인을 좀 더 현실적으로 표현 가능
- **사용 예시:** 앱 디자인 테스트, UX 개선
-  **예:** 피그마(Figma) 또는 어도비 XD(Adobe XD)로 만든 앱 화면

3 하이 피델리티 (High-Fidelity, 고해상도)

- **특징:** 실제처럼 작동하는 인터랙티브 프로토타입
- **장점:** 개발 전 최종 사용자 경험을 미리 테스트 가능
- **사용 예시:** 게임 데모, 금융 앱 인터페이스
-  **예:** 실제로 조작 가능한 모바일 banking 앱 프로토타입

프로토 타이핑 기법

게임 개발에서 프로토타이핑 적용

유형	적용 예시
Low-Fidelity	게임 맵을 종이에 그려 플레이 흐름 테스트
Mid-Fidelity	클릭 가능한 UI 프로토타입 제작
High-Fidelity	실제 캐릭터 애니메이션과 기본 게임플레이 구현

금융 서비스에서 프로토타이핑 활용

유형	적용 예시
Low-Fidelity	모바일 뱅킹 앱의 스케치 제작
Mid-Fidelity	신용카드 신청 프로세스 UI 와이어프레임 제작
High-Fidelity	AI 챗봇을 통한 고객 상담 기능 시뮬레이션

프로토타이핑의 장점

- ✓ 빠른 실험과 개선이 가능
- ✓ 사용자 중심 디자인(UX/UI)에 최적화
- ✓ 팀 내 협업을 강화하여 개발 속도 향상
- ✓ 개발 비용 절감 및 리스크 감소

결론:

프로토타이핑은 **빠른 피드백과 지속적인 개선**을 통해 **더 나은 제품과 서비스**를 만들 수 있는 강력한 도구입니다!

게임, 금융, 웹/앱 개발 등 다양한 분야에서 적극적으로 활용해 보세요! 🚀 🔥

The End

