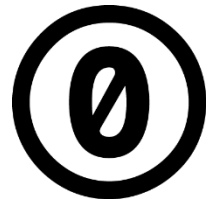


지속가능한 창작 공동체

WORKSHOP TOOLKIT



ACTIVITY CARDS

<div data-bbox="19 14 96 42" data-label="Text">name</div> <div data-bbox="19 71 946 699" data-label="Section-Header"> <h1>한장 발상공유</h1> </div>	<div data-bbox="985 14 1120 42" data-label="Text">info. ↑. ↓</div> <div data-bbox="985 71 1912 699" data-label="Text"> <p>i : 브레인라이팅(brain writing) 기법과 한장공유 기법을 활용하여 한 장의 종이 위에 다수의 참가자가 돌아가면서(turn by turn) 살을 붙여가며 마인드맵처럼 펼쳐내면서 발상하는 기법. 각자 seed가 되는 아이디어를 자신의 영역에 쓰고 시작한다. 생각 → 공유 → 더 살리기/분화 등의 과정을 반복.</p> <p>↑ : 한 장의 종이를 공유하고 이를 매개로 아이디어를 발산, 분화,수렴시키는 과정에서 여러 사람의 두뇌를 잘 사용하여 참신한 아이디어를 발휘할 수 있다. 아이디어를 내는데 어떤 막다름에 도달했을 때 새로운 활로를 개척할 때 시도해 볼만한 가치가 있다.</p> <p>↓ : 일단 궤도에 오르면 에너지가 높아지지만, 처음 시작할 때의 분위기가 다소 정체되거나 무거운 느낌이 들 수 있다.</p> </div>												
<div data-bbox="19 728 289 756" data-label="Text">image.photo,symbol</div> <div data-bbox="77 799 888 1399" data-label="Image"> </div>	<div data-bbox="985 728 1120 756" data-label="Text">extra info</div> <div data-bbox="1062 928 1777 1285" data-label="Figure"> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Engagement Level</th> <th>Frequency (Count)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>도움이 되지 않음</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>약간 실망 또는 아쉬움</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>보통(또는 불참)</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>만족 또는 현재 개인적으로 활용 중</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>매우유익 (주변에 전파)</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table> </div>	Engagement Level	Frequency (Count)	도움이 되지 않음	1	약간 실망 또는 아쉬움	0	보통(또는 불참)	3	만족 또는 현재 개인적으로 활용 중	6	매우유익 (주변에 전파)	3
Engagement Level	Frequency (Count)												
도움이 되지 않음	1												
약간 실망 또는 아쉬움	0												
보통(또는 불참)	3												
만족 또는 현재 개인적으로 활용 중	6												
매우유익 (주변에 전파)	3												

name

퓨처액션

info. ↑. ↓

i : 다음 모임까지 각자가 해볼 목표를 공약/공유하고 이를 기록한다. 다음 모임이 되었을 때 실천여부를 공개적으로 확인하는 활동을 하며 목표를 향해 나아가는 실천과 동기부여의 에너지를 만들어낸다.

↑ : 구글문서도구 등을 활용하여 온라인에서 공유하고 팀원들의 목표에 대한 자각을 유지할 수 있다. S.M.A.R.T 또는 EX.A.C.T의 방법에 따라 목표를 구체화하고 이를 다른 사람들이 알 수 있도록 공약하는 것이 적절한 스트레스를 가지고 한걸음씩 그러나 확실히 실천하도록 돕는다. 지난 과정 또한 시각화 되어 기록으로써의 가치도 있다.

↓ : 공약이 아닌 숙제,과제로 인식하는 경우 참여가 낮아진다. 한번 안 하기 시작한 것으로 관성이 붙을 수 있다.

image.photo,symbol

extra info

1	이름	2010. 5. 12	2010. 4. 28	2010. 4. 21
2	강인호			1. 모바일 Trend 책 요약 정리(일요일 저녁8시) 2. UFA 워크숍 인원들과 토론회진구하기
3	김기태	1. 구글 캘린더 사용법, 팀원들에게 메일 보내기 2. 지니 아이폰 사이트 아전완료 하고, 공유 메일 보내기 3. 감성 디자인, 감성 브랜드 책 다 읽기	1. 아이폰 SDK 설치하고, 간단한거 만들어보기 2. 감성 디자인, 감성 브랜드 책읽기 3. 하나의 페이퍼 프로토타입 만들어보기	1. 유쾌한 이노메이션 책읽기(다음 ufa 전까지)
4	김성수	1. 책프로그래밍해보기 2. 구구단게임에 레벨별 훈련모드와 시간제한게임 모드 추가하기	구구단게임 발전시키기 개인화된 출제시스템 추가해서 다음회에 보여주	구구단 게임 프로토타입 만들어 아이폰에 넣어서 다음시간에 보여주
5	김진원		1.생각의탄생 200페이지읽고 1장 정도의 독후감쓰기	작업실 구하기
6	박주연	1. 책 아티스트웨이 3행터 이상 읽기 2. 8월 메일그림 만들기	1. 다음 모임까지 아이폰 앱 발행할 30개 조사 2. 누설치 알겠음 (아이디며) 3. 다른 그들에서 UFA 진행방식의 일부를 실험해 보겠음 4. 4분의 UFA 멤버 이름 외우기	1. 아이폰 어플 30종 조사 2. 아이디며 누설하지 않겠음 3. UFA 멤버 3명 이름 외우기 (c c c) 4. 마인드맵 만들기에 동참
7	박주일	1. 팀C 온라인 작업용 문서만들어 공유하기 2. 어플개발기 했따2쓰기	1. 아이폰 어플 소개자료 공유 2. 아이폰 어플과 함께하는 유저스토리 작성하기 3. 지난주에 못한 어플 개발기 등록	1. 유용하게 사용하고 있는 아이폰 어플 소개 자료 만들기 (회사 업무와도 관계있음) 2. 기존에 개발했던 어플 개발기 써서 개발자 포럼 (네이버커뮤니티)에 등록해보기 (1편 AnimatImage) 3. 글일 논의 되었던 크래임 관련 입장들을 참고하여 이후 관련 논의시 지침으로 삼을 개인적인 입장과 구현 형식들에 대한 문서화를 완료 후 공유
8	박종식	1. b팀 백로그 일주일 초안 작성 2. 페드코코스타 (행진하는 청춘)감상	1. 워크샵 성공기원 사이클(백스) 100km 완주 (평소하던 양의 2배)	

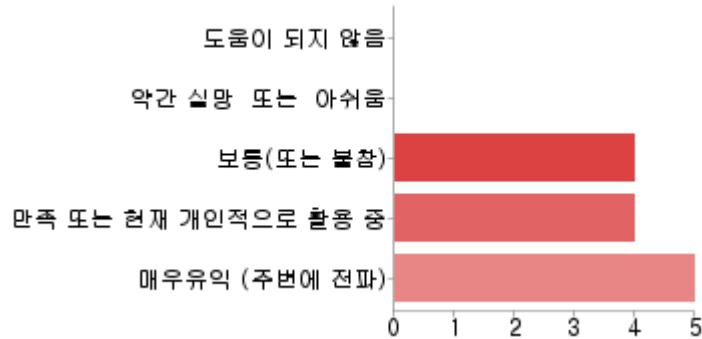
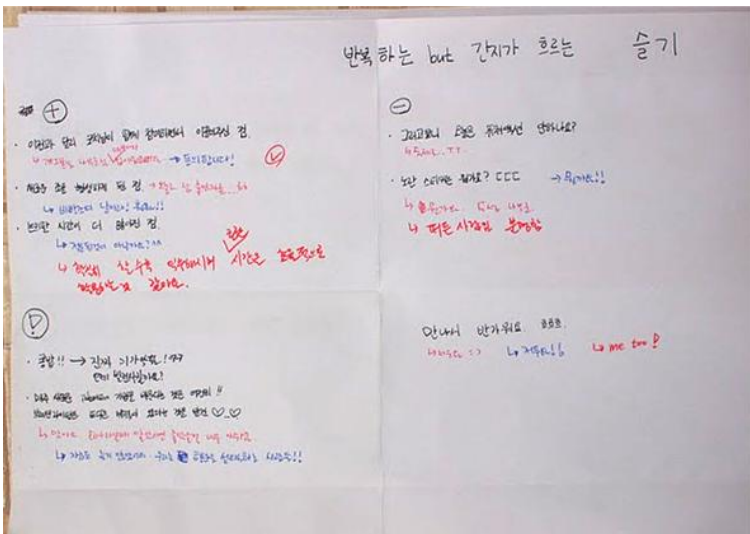


회고 (PMI)

i : 일정 기간 경험한 내용에 따라 Plus(좋았던점), Minus(아쉬웠던점), Interesting&Insights(재밌거나 인상적인 점) 등을 적고 롤링페이퍼 형태로 다른 사람들과 공유하고 서로에게 피드백을 주며 이 과정을 통해 강화된 반영적 사고를 하게한다.

↑ : 긍정적인 점을 공유하면서 무엇을 더 하면 좋을지 격려할 수 있고, 아쉬운 점을 공유하면서 개선할 것이 무엇인지를 발견할 수 있고, 이를 공유하면서 다른 사람의 생각과 느낌을 알 수 있으며 이런 정보들을 워크숍 등을 진행하는 사람이 유용한 신호로 활용할 수 있다

↓ : 구체적인 개선에 대해서 이야기 하지 못하면 토로의 장만 될 수 있고, 같은 방식의 회고가 반복되면 매너리즘에 빠지기 쉽다

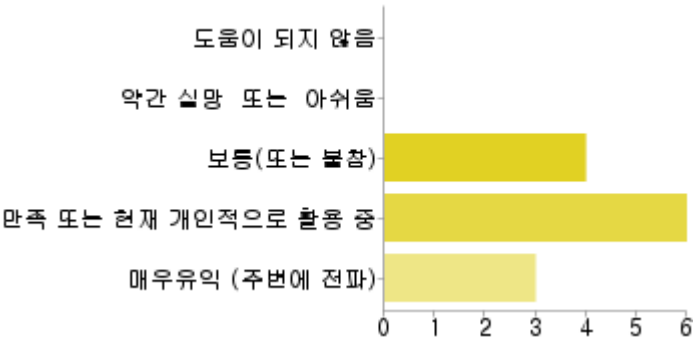
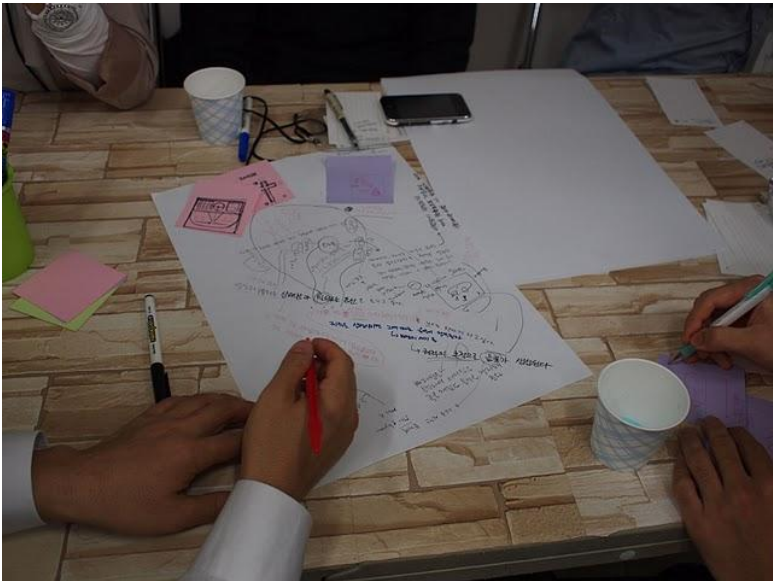


브레인
라이팅
(brain writing)

i : 각 참가자는 종이에 아이디어를 적는다. 3분정도 시간이 지난 뒤 종이를 옆 사람에게 넘기면, 적혀있는 아이디어를 보충하거나 디딤돌로 삼아 새로운 아이디어를 적는다.

↑ : 브레인스토밍 세션에서 말을 잘 안 하는 사람들의 의견을 받는데 좋다.

↓ : 너무 정적인 분위기로 진행되기 쉽다.



CCL카드로 욕구표현

i : CCL의 라이선스 아이콘을 활용하여 어떤 공동의 저작물이
나 창작물이 있을 때, 공동 저작물을 어떤 식으로 배포할지에
대한 멤버들의 욕구를 카드라는 물리적인 매체를 활용하여 명
시적으로 표현하고 민감할 수 있는 이슈에 대한 구체적인 이
야기 할 수 있도록 기회를 마련한다.

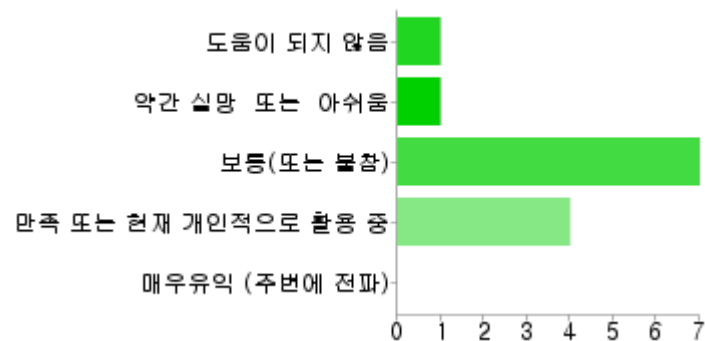
↑ : 공동저작의 멤버들간의 서로 다른 욕구의 차이를 알 수
있도록 하며, CCL이라는 맥락자체가 저작물을 폐쇄적으로 보
호하기 보다는 퍼블릭에 공유되는 것의 가능성을 높이는 방향
으로 이야기의 방향이 형성되도록 돕는다.

↓ : 공동저작물이 Share-Remix-Reuse 되지 않고 저작권이
보호되기를 강하게 바라는 사람과 함께 활동을 할 경우 이야
기 전개 자체를 불편하게 느끼는 상황이 발생할 수 있다.

image.photo.symbol



extra info



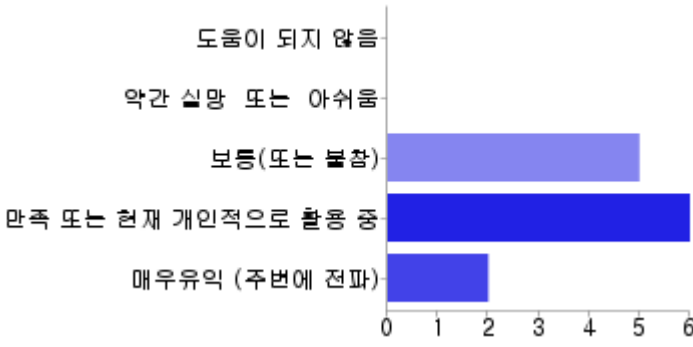
<div data-bbox="19 14 96 42" data-label="Text">name</div> <div data-bbox="115 299 830 471" data-label="Section-Header"> <h1>패턴라이팅</h1> </div>	<div data-bbox="985 14 1120 42" data-label="Text">info. ↑. ↓</div> <div data-bbox="985 57 1912 242" data-label="Text"> <p>i : 패턴이름, 저자, 상황과 제약조건, 그러므로, 해결책, 그러나, 반론, 연결패턴 등의 항목을 양식으로 어떤 문제에 대한 상황에서 무엇을 할 때 이를 해결할 수 있었는지를 도출하여 암묵지를 명시적인 지혜로 발굴하는 작업을 하도록 돕는다.</p> </div> <div data-bbox="985 285 1912 514" data-label="Text"> <p>↑ : 패턴라이팅을 해보는 과정 중에서 저자는 어떤 성공적인 경험에 대한 상이 명확해지고, 그 해결방법이 가지는 강점과 약점을 자각할 수 있다. 이 패턴을 읽는 독자는 상황과 제약조건의 안내로 이전의 성공적인 경험으로 부터 교훈을 얻고 자신의 유사한 상황에 패턴을 적용해 볼 수 있다.</p> </div> <div data-bbox="985 556 1912 685" data-label="Text"> <p>↓ : 초기 진입문턱이 높은 편이며, 그 맥락에 있지 않은 사람이 패턴이라는 용어를 듣거나, 패턴 이름을 들었을 때 그 것이 무엇을 의미하는지 이해하는데 시간과 노력이 든다.</p> </div>												
<div data-bbox="19 728 289 756" data-label="Text">image.photo.symbol</div> <div data-bbox="212 813 734 1385" data-label="Image"> </div>	<div data-bbox="985 728 1120 756" data-label="Text">extra info</div> <div data-bbox="1043 913 1758 1256" data-label="Figure"> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Category</th> <th>Frequency</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>도움이 되지 않음</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>약간 실망 또는 아쉬움</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>보통(또는 불참)</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>만족 또는 현재 개인적으로 활용 중</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>매우유익 (주변에 전파)</td> <td>7</td> </tr> </tbody> </table> </div>	Category	Frequency	도움이 되지 않음	2	약간 실망 또는 아쉬움	4	보통(또는 불참)	7	만족 또는 현재 개인적으로 활용 중	7	매우유익 (주변에 전파)	7
Category	Frequency												
도움이 되지 않음	2												
약간 실망 또는 아쉬움	4												
보통(또는 불참)	7												
만족 또는 현재 개인적으로 활용 중	7												
매우유익 (주변에 전파)	7												

페어드로잉

i : 2명 또는 3명이 짝을 지어, 그림을 더 살아있게 만든다는 가치를 추구하되 서로 말로 대화 하지 않고 한 장의 종이에 번갈아 가며 선을 그려가며 한 장의 그림을 협력적으로 완성해가는 워크숍.

↑ : 소집단 활동 등을 할 때 아이스브레이킹을 하는 방식으로 쓰일 수 있으며, 30여분의 짧은 시간 동안 협업에 대한 가치를 이슈화 시킬 수 있는 지점으로 활용 가능하다.

↓ : 약간의 준비물이 필요하고, 적절한 지점에서 사용하지 않는다면 그냥 재미있는 워크숍을 단절적으로 경험하는데 그칠 수 있기 때문에 후속 활동과의 연결지점 등을 고려하는 것이 고민이 될 수 있다.

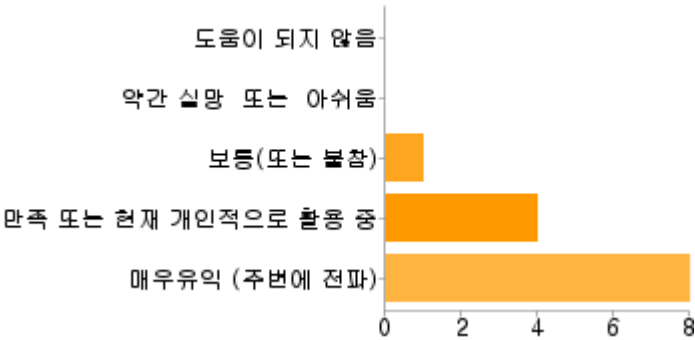
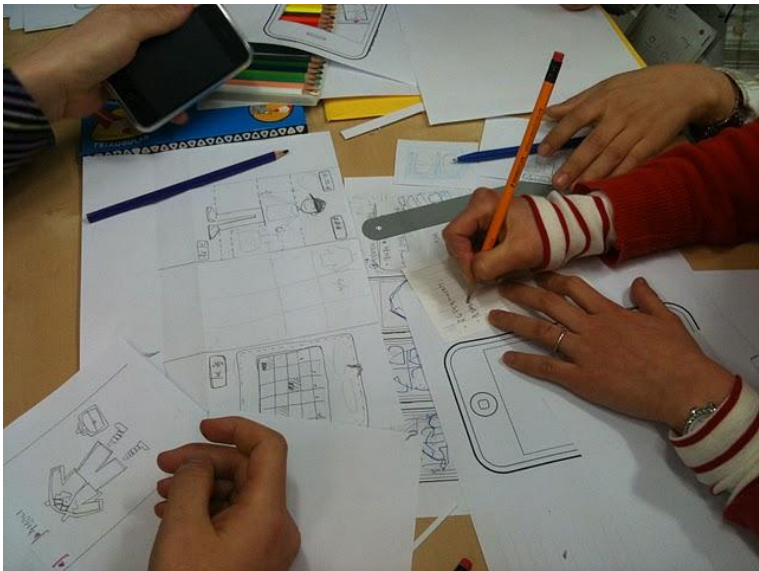


페이퍼
프로토
타이핑

i : 프로토타이핑의 기법으로 종이와 문방구를 활용하여 만들
고자 하는 애플리케이션을 시각화 하고 작동 가능한 실험을
해보는 것.

↑ : 부담 없이 빠르게 결과물에 대한 상을 잡아볼 수 있고, 이
를 활용해서 유저 테스트를 하고 사용성에 대한 피드백을 받
을 수 있다. 물리적인 요소를 오리고 자르는 워크숍 자체에서
활동적인 높은 에너지를 만들어 내기에도 적합하며, 눈에 보
이는 결과로부터 참가자의 동기도 더 부여된다.

↓ : 실제 시연을 하는 모습을 동영상 등으로 촬영을 하고 이
를 공유할 때 더 유의미해 진다. 때문에 이를 위한 준비를 할
필요가 있다. 다만, 최근에는 아이폰 등으로 이를 쉽게 할 수
있는 편이다.



페어 종이접기

i : 색종이 접기를 혼자서, 그리고 둘이서 협력적으로 해보는 상황을 같이 경험하며, 혼자 일할 때와 협업을 할 때의 차이에 대한 인사이트를 얻을 수 있고, 이에 대해 서로 느끼는 바가 다르다는 다양성을 인정할 수 있는 기회를 가질 수 있다.

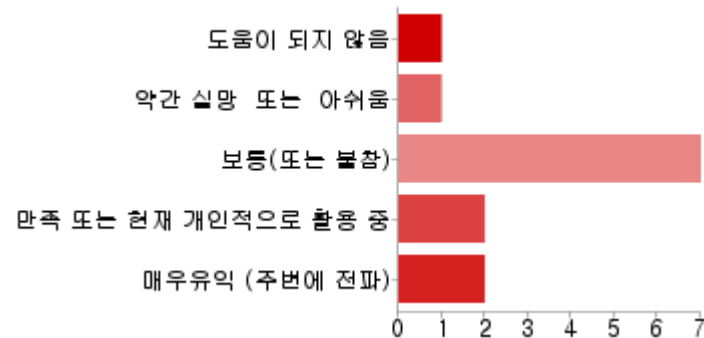
↑ : 혼자서 접을 때, 페어로 접을 때 받았던 느낌을 단어로 표현하고 이를 시각화하는(화이트보드에 적던지 하여) 작업을 통해 협업의 가능성을 발견하기도 하고, 혼자서 하는 것이 오히려 편안함과 강점을 가질 수 있음을 인식하면서 모인 멤버들의 협업에 대한 기대와 태도에 대한 정보를 얻을 수 있다.

↓ : 역시 연계된 맥락을 고려치 않고 행할 때 재미있는 워크숍을 한번 경험하는 것에 그칠 수 있다.

image.photo.symbol



extra info



name

플래닝게임

info. ↑. ↓

i : 계획을 세울 때 포커와 같은 카드게임처럼 진행하며 이를 바탕으로 일의 규모를 추정하고, 이 과정에서 각각의 해야 할 일에 대해 서로의 의견 차이를 들어보고 비교적 민주적인 방법으로 멤버들의 의견이 더 반영된 계획을 세울 수 있다.

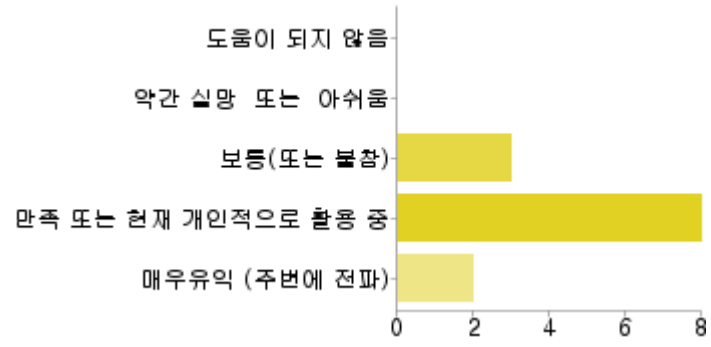
↑ : 함께 계획을 세우는 일을 보다 체계적으로 할 수 있도록 하며, 소수자의 의견이 드러나고 반영될 수 있는 구조를 가지고 있다. 업무의 규모를 상대적인 수치를 사용하여 표현하며, 스크럼 기법과 연계 하는 과정을 반복했을 때 팀의 속도와 역량을 자각할 수 있도록 돕니다.

↓ : 추정을 하는 것이 비교적 어려운 작업이며, 하나 하나의 단계를 밟아 가는 것에 많이 소통해야 하고 따라서 플래닝 게임 자체에 참여하는데 에너지가 많이 쓰인다.

image.photo,symbol



extra info



<div data-bbox="19 14 96 42" data-label="Text">name</div> <div data-bbox="193 314 753 471" data-label="Section-Header"> <h1>소멸차트</h1> </div>	<div data-bbox="985 14 1120 42" data-label="Text">info. ↑ ↓</div> <div data-bbox="985 64 1912 685" data-label="Text"> <p>i : 어떠한 목표지점의 일정(4주 또는 1달등)을 정하고 그 진행에 따른 해야할 일들을 정하고 각각이 가진 일등의 SP 를 환산하여 총합을 기준으로 (예 150) 한 주씩 차트를 소멸해 가는 방식. 실제 그래프가 점차적으로 소멸되는 것을 보며 곡선의 기울기를 보고 일의 진행속도를 가늠해 볼 수 있다.</p> <p>↑ : 시각적인 그래프로 인해 팀의 일 진행 속도를 가늠해 볼 수 있다. 전체 팀의 일들을 중요도 및 할당될 시간 배분을 통해 일의 중요도에 따른 일 진행에 대한 시각적인 피드백으로 팀의 활동을 자각할 수 있는 계기를 마련한다.</p> <p>↓ : 온라인 오프라인의 방법이 있는데 오프라인이 가진 손맛을 장점이 있으나 지속적인 업데이트(진행과정 체크)가 제한적이다.</p> </div>												
<div data-bbox="19 728 289 756" data-label="Text">image.photo.symbol</div> <div data-bbox="96 813 859 1378" data-label="Image"> <p>A photograph showing a person from the side, wearing glasses and a light blue shirt, using a black marker to draw a line on a large grid chart on a whiteboard. The chart has a vertical axis with numbers 10, 20, 30, 40, 50 and a horizontal axis with numbers 1, 2, 3, 4, 5. The person is focused on the task, and the whiteboard is the central element of the scene.</p> </div>	<div data-bbox="985 728 1120 756" data-label="Text">extra info</div> <div data-bbox="1062 913 1777 1256" data-label="Figure"> <p>A horizontal bar chart with five categories on the y-axis and a numerical scale from 0 to 5 on the x-axis. The bars are green. The categories and their corresponding values are: '도움이 되지 않음' (2), '약간 실망 또는 아쉬움' (2), '보통(또는 불참)' (3), '만족 또는 현재 개인적으로 활용 중' (5), and '매우유익 (주변에 전파)' (3).</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Category</th> <th>Value</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>도움이 되지 않음</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>약간 실망 또는 아쉬움</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>보통(또는 불참)</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>만족 또는 현재 개인적으로 활용 중</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>매우유익 (주변에 전파)</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table> </div>	Category	Value	도움이 되지 않음	2	약간 실망 또는 아쉬움	2	보통(또는 불참)	3	만족 또는 현재 개인적으로 활용 중	5	매우유익 (주변에 전파)	3
Category	Value												
도움이 되지 않음	2												
약간 실망 또는 아쉬움	2												
보통(또는 불참)	3												
만족 또는 현재 개인적으로 활용 중	5												
매우유익 (주변에 전파)	3												

스탠드업 미팅

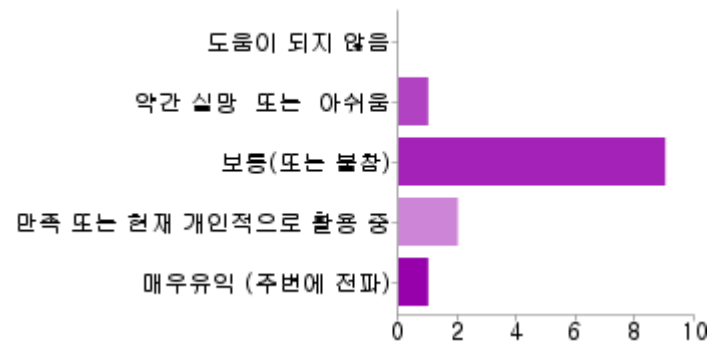
i : 작성된 소멸차트등 전체 팀 일정 및 팀원들의 활동사항을 공유하는 방법으로 제목처럼 스탠드(서서) 하는 미팅이다. 이는 자칫 길어질 수 있는 안건에 대해 빠르게 진행 될 수 있도록 하는 방법으로 짧은 시간에 전체를 체크하는 형식으로 진행된다.

↑ : 전체 스케줄 관리를 위한 에너지 소비 효율을 조절할 수 있다.

↓ : 도구 사용에 제한이 있으며 방법의 특성상 무거운 주제로의 적용으로는 적당하지 않다.

image.photo.symbol

extra info



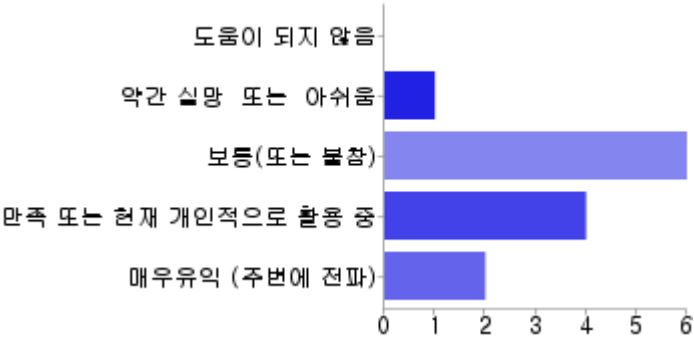
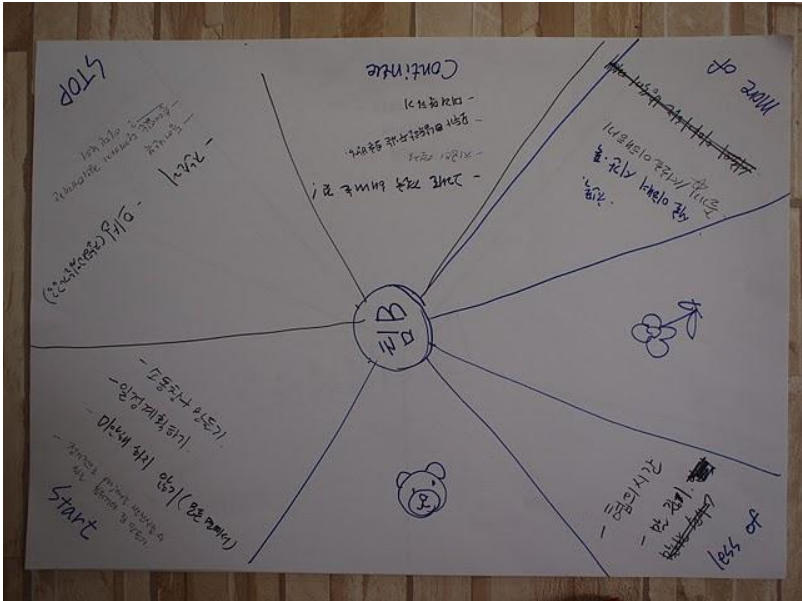
회고

(Start, Stop, Continue, More of, Less of)

i : 기존의 회고 형식과 달리 전체 팀원들이 하나의 종이를 공유하는 회고 방식으로 Start(시작해야 할 일), Stop(그만해야 할 일), Continue(계속 해야 할 일), More of(더 많이 해야 할 일), Less of(더 적게 해야 할 일) 등으로 영역을 나누어 종이를 돌려가며 회고를 하는 방식.

↑ : 전체 팀의 진행상황을 체크할 수 있으며 팀원들의 생각들을 파악할 수 있다. 프로젝트가 어느 정도 진행된 상태에서 큰 효과를 발휘하며 롤링의 특성으로 인한 닷글 형식으로 서로의 생각들을 모을 수 있다.

↓ :



<div data-bbox="19 14 96 42" data-label="Text">name</div> <div data-bbox="260 257 685 414" data-label="Section-Header"> <h1>체크인</h1> </div> <div data-bbox="270 428 695 535" data-label="Text"> <p>(감정 / 에너지 상태를 단어나 점수로 표현)</p> </div>	<div data-bbox="985 14 1120 42" data-label="Text">info. ↑. ↓</div> <div data-bbox="975 64 1912 242" data-label="Text"> <p>i : 자신의 오늘 감정이나 에너지 상태를 적고 그 상태를 수치화하여 서로 공유하는 방식. 팀원 서로간의 에너지 및 감정상태를 공유하는 방식으로 점수로 표시함으로써 좀 더 객관적인 데이터 및 상태를 공유할 수 있다.</p> </div> <div data-bbox="975 285 1912 378" data-label="Text"> <p>↑ : 서로의 에너지 상태를 이러한 장치를 통해 자연스럽게 서로의 상태를 공유할 수 있다.</p> </div> <div data-bbox="975 421 1912 556" data-label="Text"> <p>↓ : 자칫 형식적임으로 인해 주관적인 데이터가 될 수 있다. 각 상태에 대한 점수는 지표로 사용될 수 있으나 정확한 수치는 아님을 간과하면 안 된다.</p> </div>												
<div data-bbox="19 728 299 763" data-label="Text">image.photo,symbol</div>	<div data-bbox="985 728 1130 763" data-label="Text">extra info</div> <div data-bbox="1052 913 1767 1256" data-label="Figure"> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Category</th> <th>Value</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>도움이 되지 않음</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>약간 실망 또는 아쉬움</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>보통(또는 불참)</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>만족 또는 현재 개인적으로 활용 중</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>매우유익 (주변에 전파)</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table> </div>	Category	Value	도움이 되지 않음	2	약간 실망 또는 아쉬움	2	보통(또는 불참)	5	만족 또는 현재 개인적으로 활용 중	5	매우유익 (주변에 전파)	1
Category	Value												
도움이 되지 않음	2												
약간 실망 또는 아쉬움	2												
보통(또는 불참)	5												
만족 또는 현재 개인적으로 활용 중	5												
매우유익 (주변에 전파)	1												

name

info. ↑ ↓

AI 워크숍

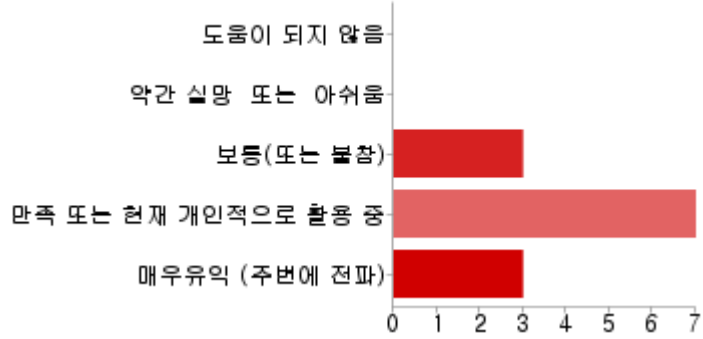
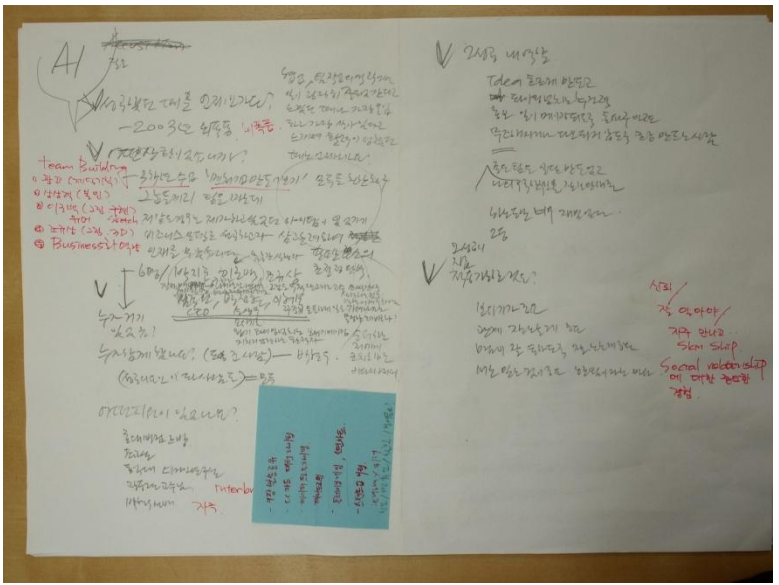
i :
팀작업, 또는 협업의 맥락에서 무엇인가 성공적인 경험을 가지고 있다면 그 것이 어떻게 가능했었는지를 발굴하며 스스로 자각 하고 현재의 팀 구성원에게 긍정적 영감을 주는 기회 . 일이 굉장히 잘 되어간다고 느꼈던 때나 가장 몰입하고 가장 살아 있다고 느끼며 활력이 넘쳤던 때는 언제인가? 라는 질문을 인터뷰 형식으로 질문하여 받아 적는 형식

↑ : 긍정적인 에너지를 많이 발산 할 수 있으며 인터뷰 대상자는 성공의 경험을 회상하며 다시한번 프로젝트의 가치 및 방향을 되돌아보게 된다.

↓ : 인터뷰어의 활기찬 에너지에 따라 분위기가 많이 달라질 수 있다. 처음 질문을 함에 있어 어색 할 수 있다.

image.photo.symbol

extra info



name

info. ↑ ↓

회고 (삼각형)

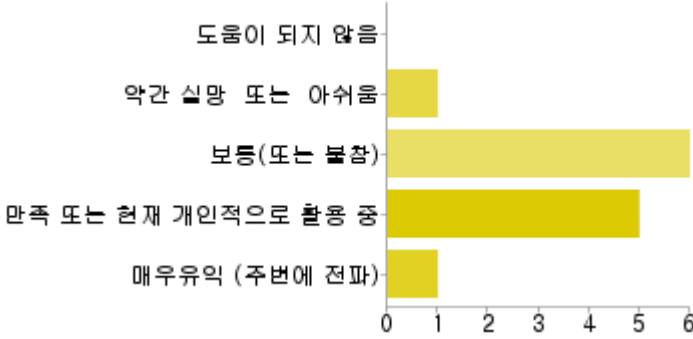
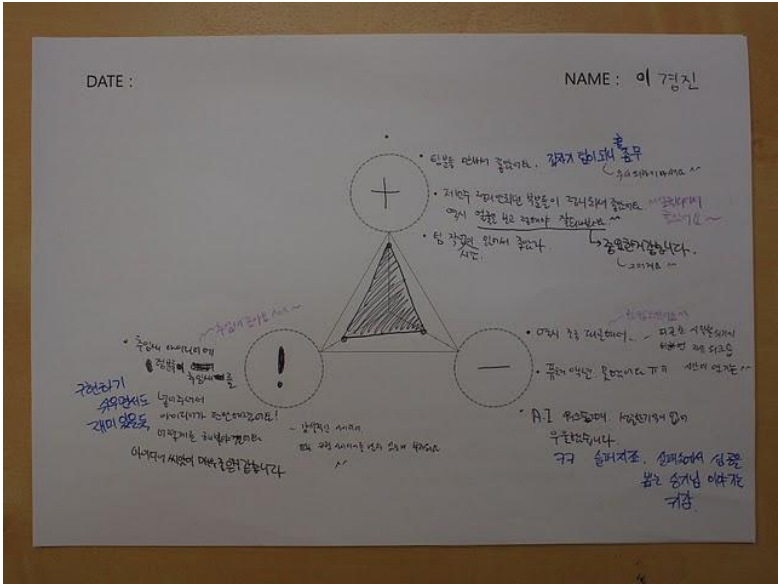
i : PMI(Plus,Minus,Insite) 의 기본형식과 비슷하여 참조 이미지와 같이 삼각형을 기본으로 각 모서리에 +, -, i 를 적고 그에 해당되는 회고를 적는 방식. 이에 추가적으로 각각이 가진 척도를 내부 삼각형에 표시하여 전체적인 분포를 확인 하는 방식

↑ : 내부 삼각형의 척도를 참고하여 회고 전체 분위기를 파악 할 수 있다.

↓ : 실제 + 작성란의 오른쪽 공간을 활용하기가 어렵다. 삼각형의 위치 및 구도를 변경하여 3개의 영역을 적절히 분배하는 방식이 시도되면 좋을 것 같음.

image.photo.symbol

extra info



<div data-bbox="19 14 96 42" data-label="Text">name</div> <div data-bbox="115 214 830 571" data-label="Section-Header"> <h1>페어 프로그래밍</h1> </div>	<div data-bbox="985 14 1120 42" data-label="Text">info. ↑. ↓</div> <div data-bbox="985 64 1912 199" data-label="Text"> <p>i : 하나의 일을 둘이 페어로 진행하는 방식. 하나의 프로젝트를 하나의 컴퓨터에서 서로 역할을 번갈아가며(작성자,관찰자) 프로그래밍을 하는 방식</p> </div> <div data-bbox="985 235 1912 421" data-label="Text"> <p>↑ : 직접 일을 진행하는 입장에서 관찰자 입장으로 나와 이를 바라볼 수 있는 기회를 제공한다. 이로 인해 다른 사람의 방법 및 노하우를 발견 할 수 있으며 자신이 자주하는 실수를 발견할 수 도 있다.</p> </div> <div data-bbox="985 456 1912 642" data-label="Text"> <p>↓ : 공동작업으로 인해 서로의 생각속도(속력+방향)의 다름에 따른 에너지 소비가 추가 발생한다. 각각의 컨디션을 정해진 흐름에 따라 진행함으로 인해 정신적, 체력적인 타격이 생기기도 한다.</p> </div>												
<div data-bbox="19 728 289 756" data-label="Text">image.photo.symbol</div> <div data-bbox="96 813 850 1370" data-label="Image"> </div>	<div data-bbox="985 728 1120 756" data-label="Text">extra info</div> <div data-bbox="1043 913 1738 1256" data-label="Figure"> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Category</th> <th>Count</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>도움이 되지 않음</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>약간 실망 또는 아쉬움</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>보통(또는 불참)</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>만족 또는 현재 개인적으로 활용 중</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>매우유익 (주변에 전파)</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table> </div>	Category	Count	도움이 되지 않음	0	약간 실망 또는 아쉬움	0	보통(또는 불참)	5	만족 또는 현재 개인적으로 활용 중	4	매우유익 (주변에 전파)	4
Category	Count												
도움이 되지 않음	0												
약간 실망 또는 아쉬움	0												
보통(또는 불참)	5												
만족 또는 현재 개인적으로 활용 중	4												
매우유익 (주변에 전파)	4												

name

info. ↑ ↓

자유워크숍

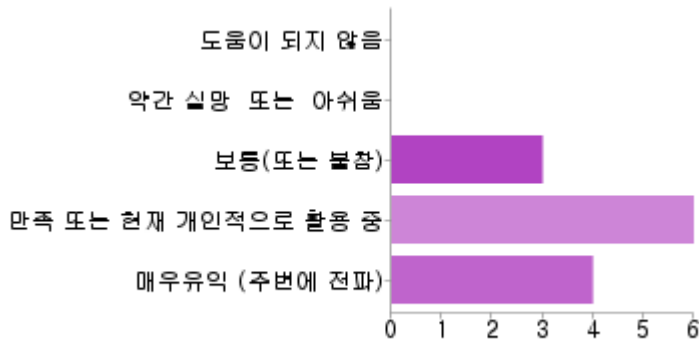
i : 팀마다 편안한 장소에서 자유롭게 시간을 활용하여 기존에 경험했던 브레인스토밍 방법으로 만들고자 하는 목표를 구체화 해보는 방법이다. 이 시간을 활용해서 팀을 위한 작업을 할 수 있도록 하였다.

↑ : 카페와 같은 편안한 장소에서 시간적, 형식적 제약 조건 없이 자유롭게 진행되는 워크숍이므로 정서적 만족도가 높다. 새롭고 재미있는 발상의 계기나 구체화하는 장을 만들어준다.

↓ : 타임라인 계획, 포스트잇등 가시성을 높이는 커뮤니케이션, 다양한 활동패턴 등 워크숍 과정에서 함께 한 경험이나 배운 내용을 실제 상황 속에서 유연하게 적용하고 활용하는데 어려움이 있다. 그래서 가끔 우리의 가치에 부합하지 않는 자유워크숍이 되기도 한다.

image.photo,symbol

extra info

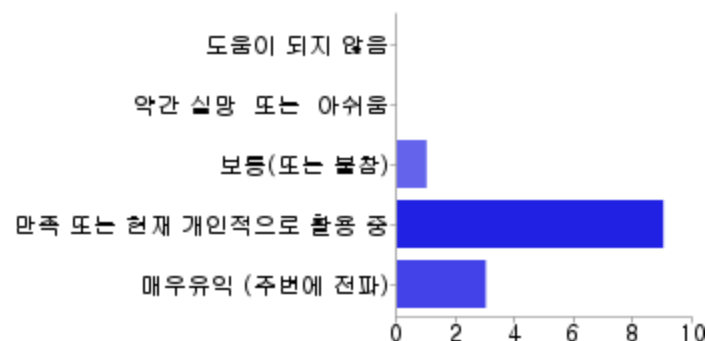
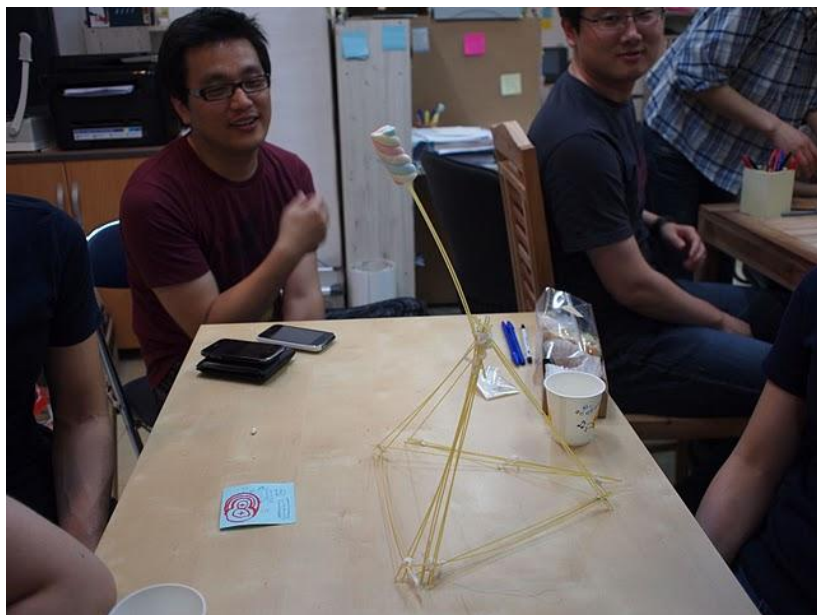


마시멜로우 챌린지

i : 4-5명을 한 팀으로 해서 20가닥의 스파게티와 1m 길이의 테이프, 1m 실과 마시멜로우를 준비하고, 이를 이용해서 구조물을 만들고 제일 꼭데기에 마시멜로우를 쓰러지지 않게 놓는 것이 도전이다. 시간제약을 두고 팀 별로 어느팀이 튼튼하게 높이 세우는가를 경쟁할 수도 있다.

↑ : 명확한 공동의 목표가 주어짐으로서 팀원들간의 적극적인 협업활동에 대한 경험과 적절한 역할배분을 유도할 수 있다. 팀 분위기와 팀원들의 성격을 알수 있는 계기가 된다.

↓ : 제한적 상황이므로 팀이나 팀원의 부정적인 요소가 극단적으로 드러날 수 있다. 그리고 마지막에 꼭데기에 올리는 마시멜로우의 무게(목표)에 대해서 생각하지 않음으로서 힘들게 세운 과정이 무너지는 경험을 할 수 있다.



name

저자워크숍

info. ↑ ↓

i : 팀별로 저작물을 준비하고, 두 팀이 한 그룹이 되어 서로의 저작물을 소개하고 이에 대해 긍정적인 피드백, 개선할 점 등을 저자워크숍의 기법을 활용하여 평화적으로 비평한다. 저자워크숍에서 저작물을 준비한 팀은 벽 위의 파리가 된다.

↑ : 저작물을 형성하는 과정 중에 긍정적인 피드백과 개선할 것에 대한 피드백을 받을 수 있다. 그리고 의견의 수용은 논쟁 없이 전적으로 저자의 판단에 의해서 결정되는 부분이어서 참여하는 저자의 심리적인 부담이 적다.

↓ : 저자워크숍은 안정적이고 집중할 수 있는 공간에서 진행하는 것이 중요하다. 산만할 경우 저작물을 제공한 팀과 피드백을 제공하는 팀간에 형성된 암묵적 조건들이 지켜지기 어려울수도 있다.

image.photo.symbol

extra info



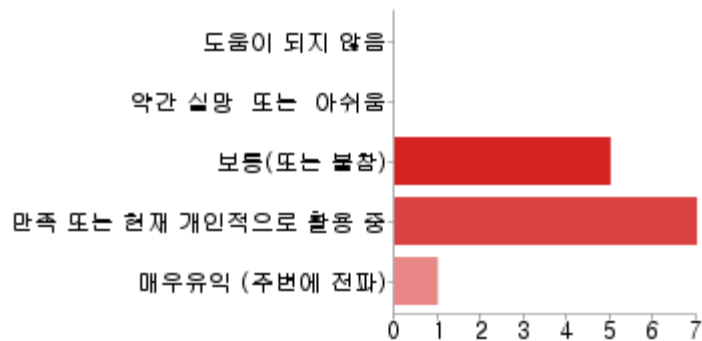
회고

(벽에 붙이는 방식)

i : 워크숍이 마무리되는 단계에서 모두가 함께 진행하는 회고 방식이다. 전체 과정에서 좋았던 점, 아쉬웠던 점, 감사하고 싶은 사람 등을 구체적으로 포스트잇에 적어서 가시적으로 공유하고, 함께 리뷰한 다음 공감하는 내용에 대해서 참여자들이 점투표를 하도록 한다.

↑ : 회고의 관점에서 워크숍 전체과정을 한번 되돌아볼 수 있는 계기를 제공하고, 함께한 사람들이 어떤 점을 좋아하고 아쉬워하는지를 공유할 수 있다. 구체적인 상황과 결합하여 함께 한 사람들에게 감사를 표할 수 있다.

↓ : 전체 과정에 회고이므로, 해당 차시에 진행한 내용에 대한 구체적인 피드백을 받을 수 없다.



name

info. ↑. ↓

RE
마시멜로우
챌린지

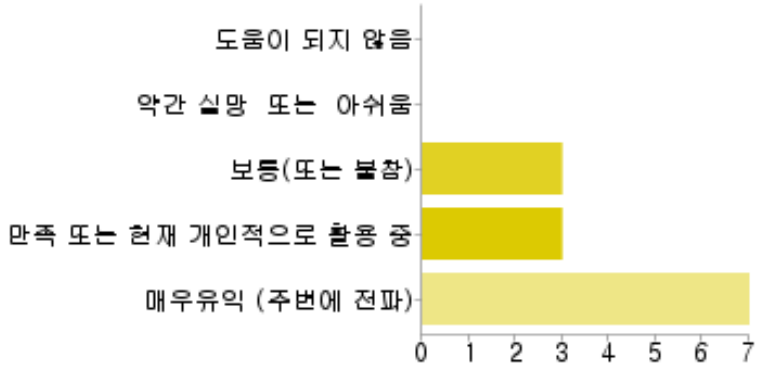
i : 마시멜로우 챌린지를 다시 할 때, 팀원들에게 성격적 역할 (6 Hats에서 나타나는 것과 유사)을 주고 롤플레이를 하면서 마시멜로우 챌린지에 임하거나, PSL스타일의 시뮬레이션 상황 (위계구조가 있는 조직 등의 상황에서 역시 해당 역할을 맡은 상태로)하에 마시멜로우 챌린지를 하는 것. 양쪽 다 관찰자를 두어 객관적 시각에서 어떤 협업을 했는지 반영적 사고를 할 수 있도록 함.

↑ : 마시멜로우 챌린지를 다시 하면서 반복학습의 효과가 있고, 재도전으로 기록을 경신하는 맥락에서 협업의 경험을 관찰자의 피드백으로 더 배움을 얻도록 할 수 있다.

↓ : 준비를 훨씬 더 많이 해야 한다. 롤플레이가 훈련이 되지 않으면 잘 안될 수도 있다.

image.photo.symbol

extra info



name

미래클 퀘스천

info. ↑. ↓

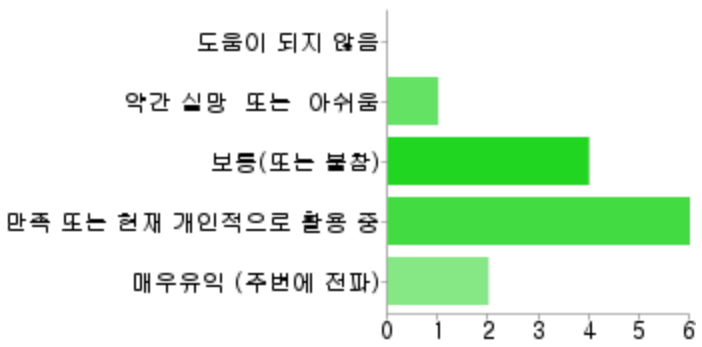
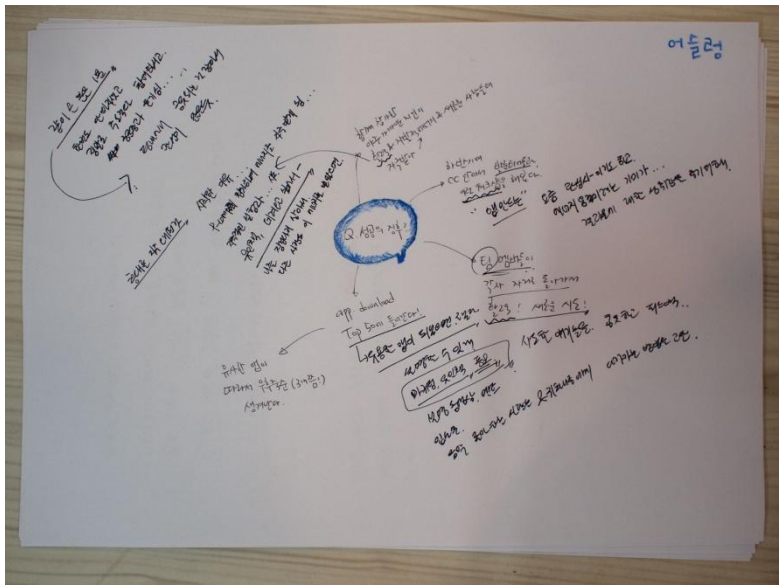
i : 하고자 하는 일이 매우 큰 성공을 거두었다면 어떤 예상 가능한 증거들로부터 그 성공을 할 수 있겠냐는 질문을 던지면서, 인터뷰이가 가지고 있는 성공에 대한 상과 GOAL을 명확하게 자각할 수 있도록 도와줌.

↑ : 성공에 대한 증거로써 자신 및 주변의 어떤 변화/반응을 이야기 하면서 막연하게 생각했던 것이 드라마틱하게 구체적인 어떤 것으로 환원될 수 있는 가능성이 높아진다.

↓ : 질문자(인터뷰어)의 적절한 질문을 던지며 인터뷰이로부터 중요한 지점을 이끌어내는 발굴의 작업은 훈련을 필요로 할 수 있는 일이며, 때문에 질문자 스스로가 과정이 익숙하지 않을 때는 잘 진행이 되지 않을 수도 있다. 좋은 질문을 하는 것 역시 쉽지 않은 일이다.

image.photo.symbol

extra info



name

6 hats

info. ↑ ↓

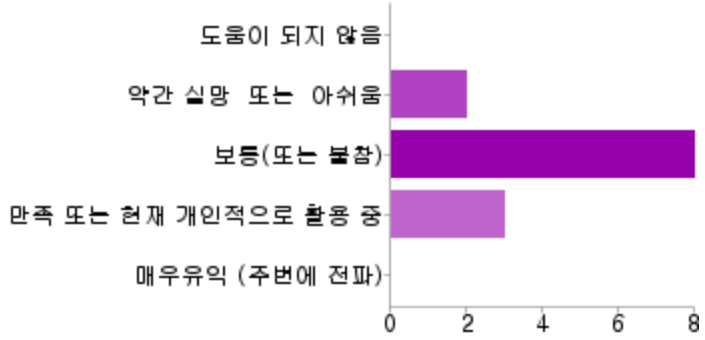
i : 6가지 색으로 6가지 생각의 성향을 나타내는 역할을 맡아서 해당 주제에 대해 이야기 하는 방법. White, Red, Black, Yellow, Green, Blue


↑ : 6가지 생각의 성향(사실/정보, 감성, 비평/부정, 긍정, 새로운 발상, 전체의 그림을 보기/메타)을 명시적으로 구분하여 이야기할 수 있는 기회를 가지며 제약조건 안에서 오히려 공평하고 풍부한 이야기를 펼쳐낼 수 있다.


↓ : 각자 하나씩 역할을 맡아서 진행하는 것과, 한 색을 놓고 모두 그 제약조건 안에서만 이야기 하는 두 가지 방식에 편차가 존재한다. 상황에 따라 효과가 달라질 수 있기 때문에 주의해서 사용할 필요가 있다.

image.photo,symbol

extra info



name	info. ↑ . ↓
	
image.photo,symbol	extra info

name	info. ↑ . ↓
	
image.photo,symbol	extra info

한장 발상공유	퓨처액션	회고 (PMI)	브레인라이팅 (brain writing)
페어드로잉	페이퍼 프로토 타이핑	미라클퀘스천	6 hats
회고 (Start, Stop, Continue, More of, Less of)	체크인 (감정 , 에너지 상태를 단어나 점수로 표현)	AI 워크숍	회고 (삼각형)

CCL카드로
욕구표현

패턴라이팅

소멸차트

스탠드업미팅

페어
프로그래밍

자유워크숍

페어
종이접기

플래닝게임

마시멜로우
챌린지

저자워크숍

회고
(벽에 붙이는 방식)

RE
마시멜로우
챌린지