**9팀 : 강인찬, 정의현, 권우성, 조은주**

**In Class\_PD**

1**) 이슈 정의**

* 현재 우리의 문제는 무엇이 문제인지 정의하지 못한 상태로,

가장 도전해 보고싶은 하나의 문제를 정의하고자 한다."

**2) 문제 생성**

1. 흡연구역
2. 하늘 나는 스마트폰
3. 전자기기 충전 귀찮음
4. 카페인 적응
5. 스마트폰 중독
6. 스마트폰 건강 악화
7. 운동이 귀찮다
8. 대학축제 주류 판매
9. 학식의 질이 떨어짐
10. 학교시설 예약 불편
11. 공강시간 활용공간 부족
12. 교실에 콘센트 부재

**3) 문제 평가**

|  |  |
| --- | --- |
| **그룹** | **내용** |
| 사회 | 흡연구역 관리 미흡 |
| 생활 | 하늘을 나는 스마트폰 |
| 전자기기 충전 귀찮음 |
| 카페인 적응 |
| 운동 귀찮음 |
| 스마트폰 중독 |
| 스마트폰 건강 악화 |
| 학교 | 대학축제 주류 판매 |
| 학식의 질 떨어짐 |
| 학교시설 예약 불편 |
| 공강시간 활용공간 부족 |
| 교실에 콘센트 부재 |

**4) 문제 선정**

* 스마트폰 사용에 불편함이 많아 **스마트폰 건강 악화**가 문제라고 선정

**5) 문제 융합 및 개선**

**융합 :** 스마트폰 중독 항목과 관련하여 이를 해결함과 동시에 스마트폰으로 인한 건강 악화를 최종 융합

**개선 :** 스마트폰으로 인한 건강 악화 이유를 분할하여 나열하고, 각각을 해결하여 최종적으로 전체적인 악화 문제를 해결 및 건강 회복

**6) 검토**

1. **문제 생성 :** 브레인스토밍과 히치하이킹으로 문제를 나열
2. **문제 평가 :** 각 문제에 알맞은 그룹 네임을 선택하여 그룹화
3. **문제 선정 :** 핵심적인 문제를 파악하여 최종적인 문제(스마트폰 건강 악화) 선정
4. **문제 융합 및 개선 :** 다른 항목과 융합하고 분할하여 개선방법 모색

**->** **In Class\_ID 다음 페이지**

**In Class\_ID**

**1) 문제정의**

**-** 스마트폰 건강 악화

**2) 아이디어 생성**

1. 스마트폰 금지구역
2. 스마트폰 사용을 줄임
3. 대체품(PC, TV)을 찾는다
4. 어플로 휴대폰 이용시간 차단
5. 여가생활 즐기기
6. 비행형 휴대폰
7. 휴대폰 경량화
8. 손목 보호대
9. 휴대폰 거치대 사용
10. 휴대폰 장시간 사용 시 앱에서 스트레칭 및 휴식 권고
11. 블루라이트 필름