

K-Design Thinking





사회변화



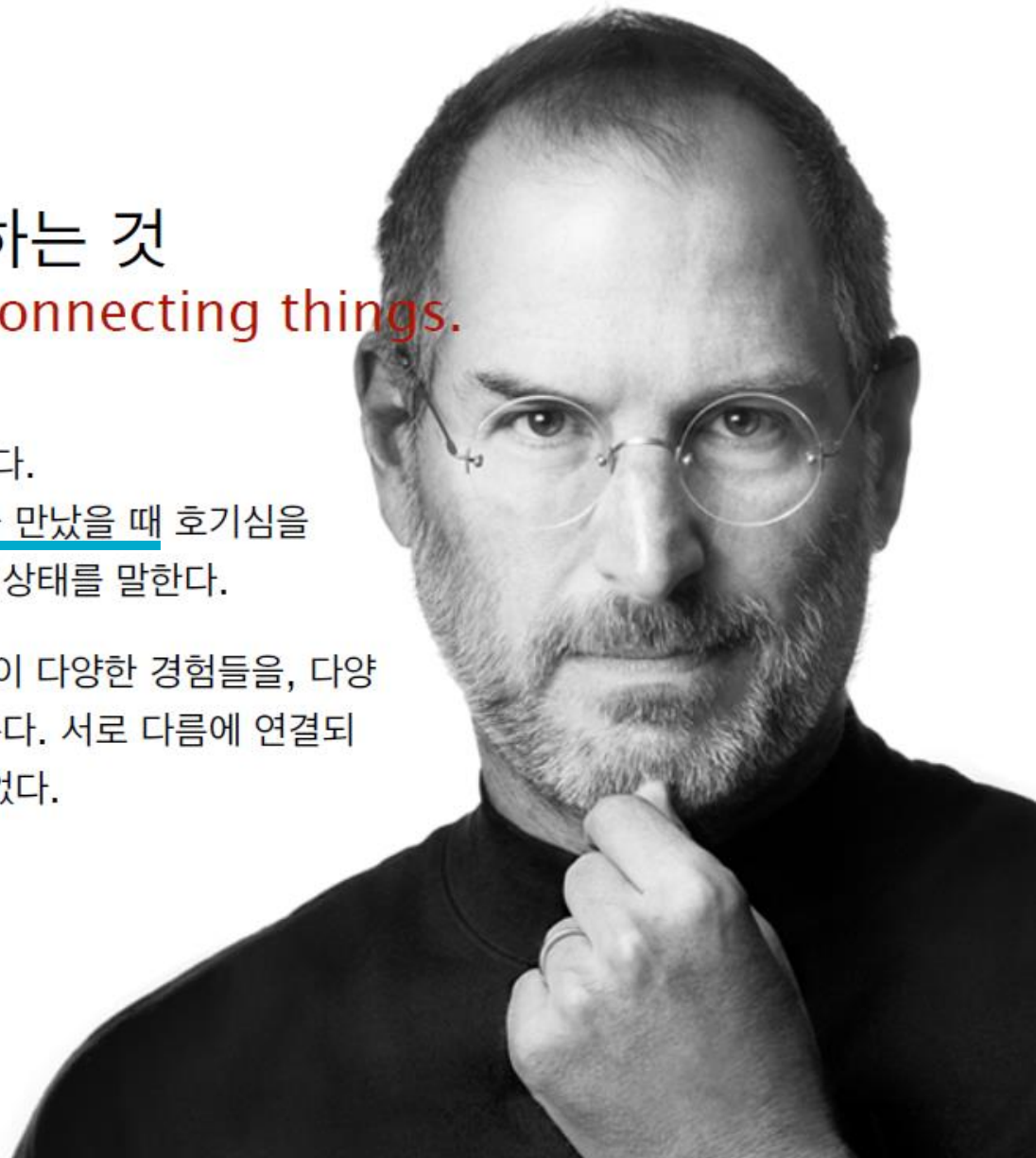


창의성은 그저 서로 다름을 연결하는 것 Creativity is just connecting things.

창의성은 새로운 무언가가 아니다.

여러분의 일상에 서로 다른 것을 만났을 때 호기심을
가지고 그것을 연결하려고 하는 상태를 말한다.

불행하게도 너무나 많은 사람들이 다양한 경험들을, 다양
한 사람들을 만나려고 하지 않는다. 서로 다름에 연결되
지 않고서 혁신을 기대할 수는 없다.





창의성을 가장 잘 일깨워주는 프로그램은 무엇일까?

아이디어를 실재하게 만드는데 정말 도움되는 프로그램은?

Design Thinking



사고의 차이



ENGINEERING

$A + B = C$



A, B

동양적 사고방식

조기교육의 역효과

취약한 커뮤니케이션 스킬

익숙하지 않은 팀빌딩

미약한 의사결정력

인문 vs 이공계열의 이질감

그리고 ???





현실을
더 나은 방향으로
바꾸는 일



실패에
굴하지 않고
현실을 더 나은 방향으로
바꾸며 나아가는
사람들

아이디오(IDEO)의 CEO 팀 브라운(Tim Brown)



“사람과 사물에 대한
공감적 관찰을 통해
문제를 인간중심으로 해석하고
문제를 명확히 정의한 후
아이디어를 시각화하고
프로토타입을 빠르게 제작하여
반복적으로 테스트를 수행하는
혁신방법론”



디자인 씽킹은 생각하는 방식이다.

어떤 문제에 대하여

광범위하고 엉뚱하기까지 한 다양한 대안을 찾는 확산적 사고와

선택된 대안을 현실에 맞게 다듬는 집중적 사고를 반복 사용하며,

문제에 대해 논리적, 분석적 사고를 뛰어넘는 직관적 사고를 이끌어 내는 통합적 사고방식

1. 집중과 확산

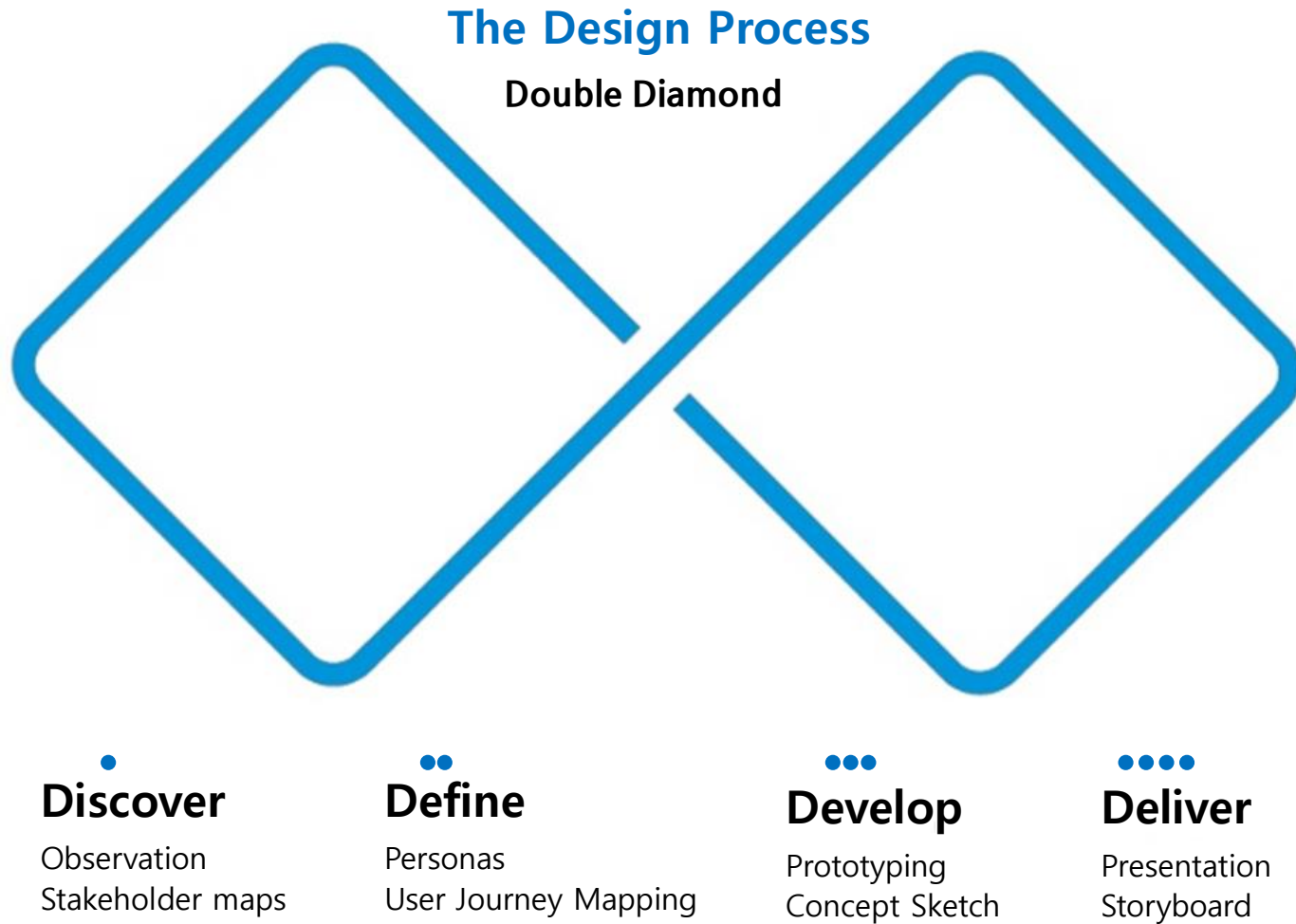
2. 분석과 통합

3. 실험 허용

4. 낙관적 인식

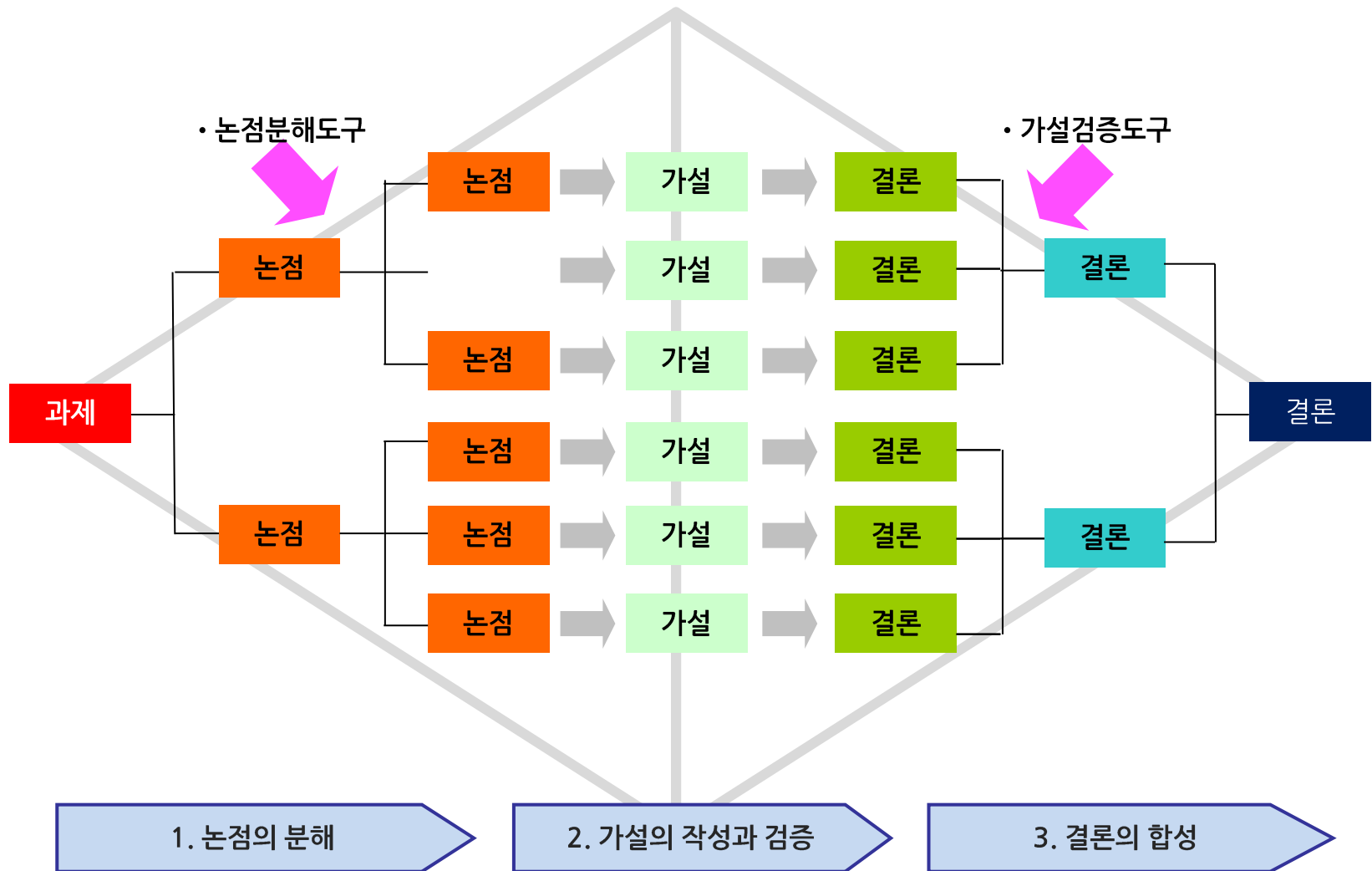


Design Thinking





Logical Thinking





디자인씽킹 vs 로지컬 씽킹

	디자인 씽킹	로지컬 씽킹
근거	스토리	데이터
탐색	인사이트	인포메이션
방향	혁신	개선
출발점	공감	가설
방법론	수정반복	베스트
프로세스	실행적	계획적
핵심가치	인간	물리



디자인 씽킹은 사고하는 방법론이다.

---어떤 문제를 듣는 순간, 벌써 손으로 무언가를 그리고 있다면 그는 디자인씽커다

3 I

1. Inspiration → 2. Ideation → 3. Implementation

건강한 삶을 위하여





삶의 가치에
경제적 풍요를
더하며





Design Thinking

디자인 씽킹은 경영의 새로운 패러다임이다.

◎ 기업의 기존 경영자들

= 뉴턴 물리학자처럼 잘 정의된 측정을 이루면 개선 혹은 미래를 예측할 수 있다,

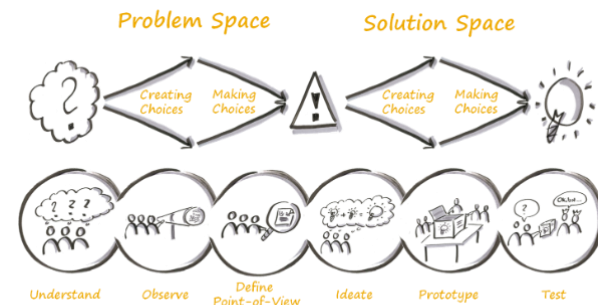
◎ 디자인 씽킹을 하는 사람들

= 양자 물리학자들처럼 상상 속에서 무엇이든 가능한 것을 만들어 낼 수 있다.

Σ - 기존 경영의 패러다임과 디자인 씽킹과 같은 경영의 패러다임이 동시에 필요하다

The 7 Success Factors of Social Business Strategy

Charlene Li and Brian Solis



Info-Graphic of Design Thinking Steps and Mindset at SAP.
Derived from Tim Brown, IDEO & HPVD-School, Potsdam.
Illustrated by Tobias Hildenbrand, SAP.



스탠포드 디자인 씽킹 스쿨



인간 중심, 프로세스 중심, 프로토타이핑의 문화, 액션을 향해 바이어스, 급진적 협업

* 핫소 플래트너 디자인연구소는 2005년 SAP AG 공동경영자 핫소 플래트너가 3,500만 달러를 기부하면서 세워졌다.



디자인 씽킹 스쿨에는 ...

ON **Demand** Development



프로그램 특징 1

탁월한 결과를 위한 최적의 클래스

창의적 인식

자유로운 분위기

참여와 공유





프로그램 특징 2

인터뷰
POV
INSIGHT

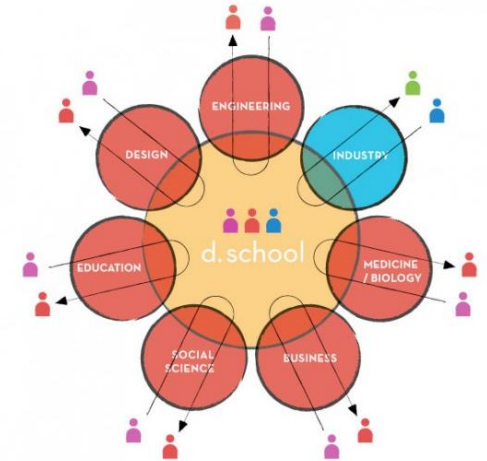


재미나고 흥미진진하며, 인사이트가 강한
창의혁신 솔루션



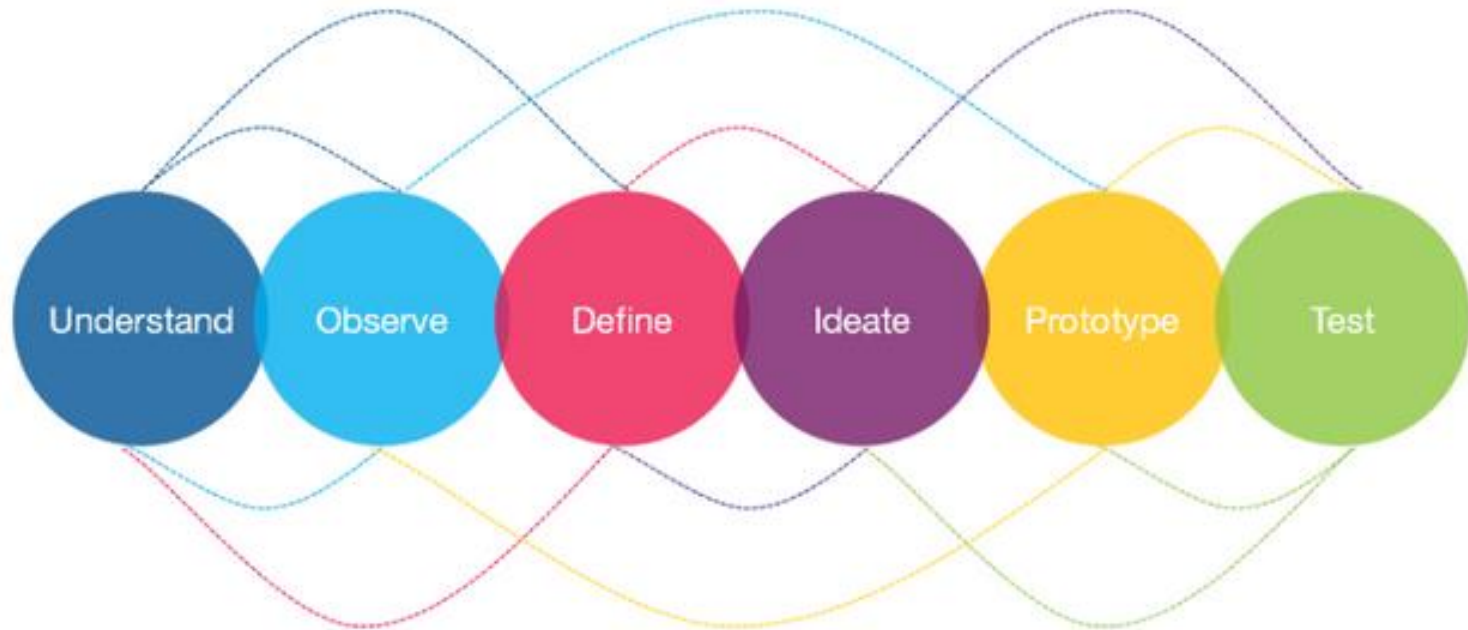
프로그램 특징 3

과정 속에서 자연스럽게 체득되고 펼쳐가는
프로토타이핑의 실용학



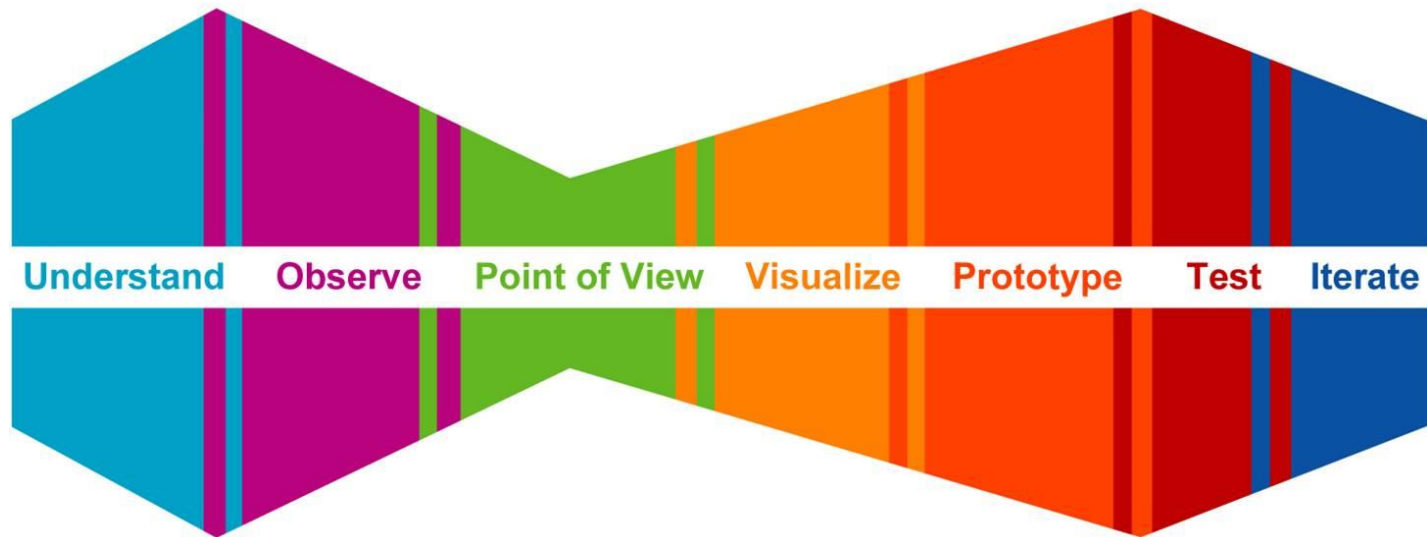


다이어그램



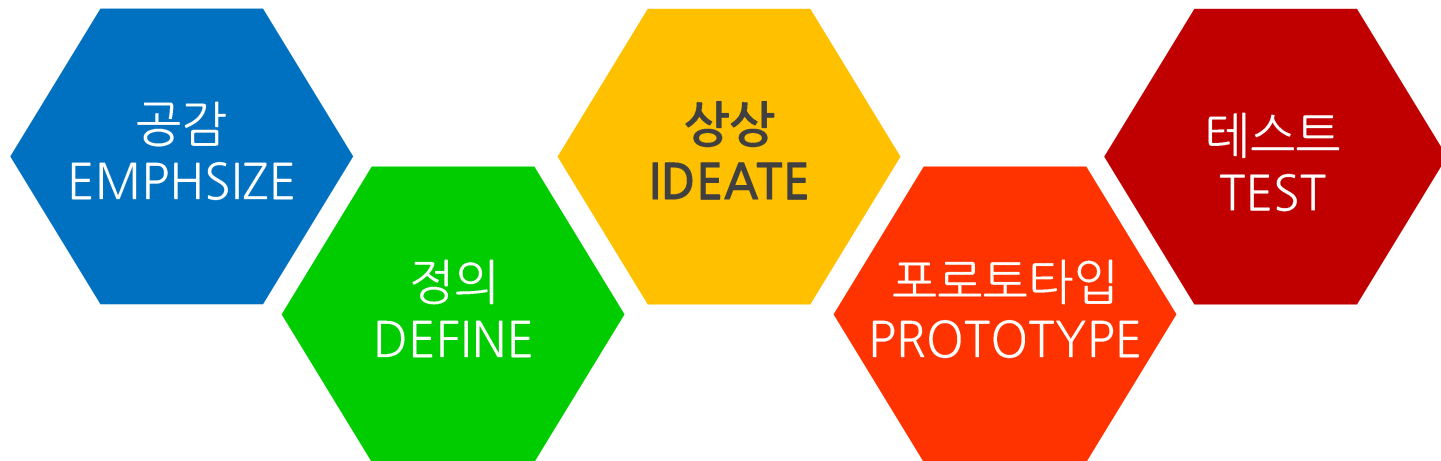


다이어그램





디자인씽킹 다이어그램

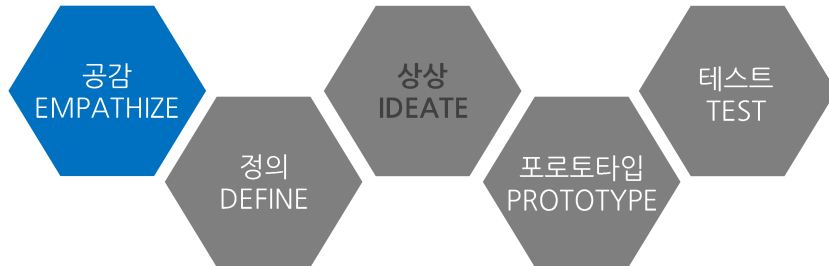


- Empathize(공감) : 이해 / 관찰 (Understand / Observe)
- Define(정의) : 문제 / 정의 (POV, Problem & Define)
- Ideate(아이디어화) : 고민과 상상 (Imagine Solution)
- Prototype(원형) : 프로토타이핑 (Prototyping)
- Test(테스트) : 실험과 반복 (Test / Iterate)



공감하기

공감(Empathy)은 직접 만나서 보고 느끼고 이해하기입니다.



직접 만나서 하나하나 이야기를 나눠보며 공감을 하는 것이 좋긴 하지만 가상으로라도 Persona를 만들어서 고객/대상과 철저히 공감하는 데 시간을 써야 합니다.

시간상 고객을 직접 만날 수 없다면 바로 Ideation으로 들어가는 것은 디자인씽킹의 기본을 모르는 것이고 포기하는 것 입니다. 공감을 소홀히 하면 똑 같은 이야기를 또 하고 실패한 문제풀기를 또 하게 되는 실수를 되풀이 하게 됩니다.



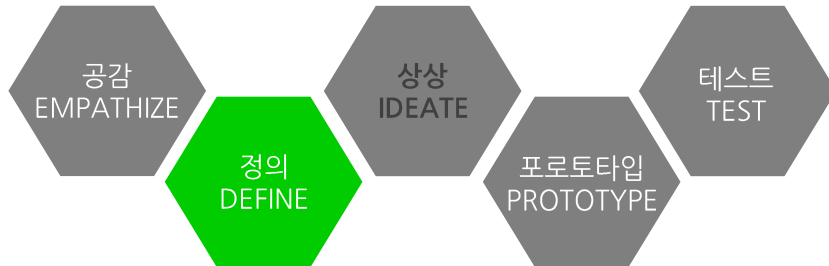
Empathize

- 관찰, 인터뷰, 감정이입을 통해 사용자의 입장에서 공감하고 영감을 얻는 것이 중요
- 인간중심의 혁신 프로세스로 해결할 문제를 올바르게 정의하기 전에 반드시 거쳐야 할 단계
- 나의 생각을 검증하는 것이 아니라 상대의 경험을 있는 그대로 받아들이는 것이 중요



문제정의하기

정의(Define)은 새로운 컨셉을 디자인하는 것입니다.



진짜 문제가 무엇인지 파악을 하고 정의 하는 단계입니다.
이 부분에 대해서는 정말 고객/대상이 느끼기에 어떤 부분이 Real Problem인지를 파악하고 한 문장으로 정의를 하는 것입니다.
충분한 토의와 팩트, 근거등을 통해서 찾아내는 과정입니다.



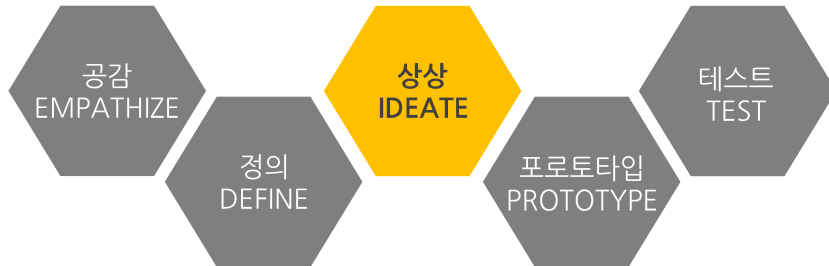
Define

- 현장 관찰을 통해 얻은 영감을 바탕으로 Real, Valuable, Inspiring 관점에 입각한 문제 정의
- 문제의 대상(WHO), 원하는 니즈(WHAT), 필요 가치(WHY)를 간결하게 문장으로 표현
- 정의된 문장을 남아있는 디자인씽킹 과정 동안 유념하며 필요할 때마다 다시 참조



아이디어 내기

상상(Ideate)으로 문제 해결을 위한 모든 대안을 생각하기 입니다.



Mild한 생각부터 단계별로 상상한 이야기를 풀어냅니다.
그 중 좋은 의견을 선택을 하여 시험 제품을 만들어 냅니다.
모든 단계에서도 그러하지만 경직, 권위, 경계, 쑥스러움, 압박 등을 내려놓고 이야기를 할 수 있는 분위기를 만들어 내야 합니다.



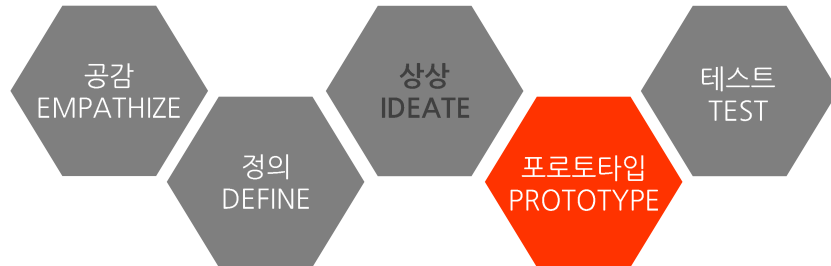
Ideate

- 사용자를 위한 해결책을 탐색하기 위해 아이디어를 구성
- 컨셉과 결과물에 대해 초점을 맞추기보다 넓게 바라보며 해결책의 범위를 탐색
- 이런 방대한 아이디어의 생성을 통하여 사용자와 상호작용을 할 수 있음



프로토타입 만들기

프로토타입(Prototype)은 가장 좋은 아이디어로 시험 제품을 제작하는 단계입니다.



자신이 상상하였던 의견을 실제로 만들어 보는 단계라 참여 하는 사람들은 대부분 재미있어하는 단계이기도 합니다. 이 단계에서는 제작은 빠르고 저비용으로 의견을 표현 할 수 있으면 됩니다.



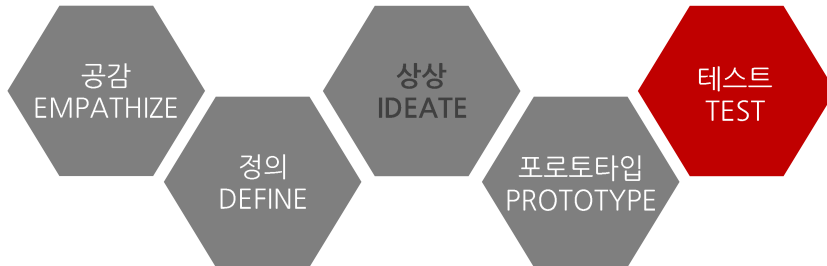
Prototype

- 단 시간 내에 머리 속에 있는 추상적인 아이디어를 구체적으로, 시각적으로 표현
- 스토리보드 역식, 연극, 모형 등 표현방식에 제한을 두지 않고 자유롭게 제작
- 사용자에게 경험을 제공하며 상호작용할 수 있는 미완의 모델



시험하기

테스트(Test)입니다.



첫 번째 단계에서 공감하였던 고객/대상을 다시 한번 찾아가 시험 제품을 보여주며 실용 가능성을 테스트하고 정말 문제를 해결 해 줄 수 있는지를 파악하는 단계입니다. 상상 하였던 부분에서 현실의 벽을 느끼고 다시 한번 문제를 새로운 시각으로 바라 볼 수 있는 단계입니다.



Test

- 사용자에게 프로토타입을 사용할 기회 제공하며 해결책을 정제하고 발전시킬 수 잇는 기회
- 완성도가 낮은 프로토타입을 사용자의 삶에 적절하게 위치시켜보는 반복과정
- 프로토타입을 만들 때는 내가 맞다는 관점으로 테스트 과정에서는 내가 틀렸다는 관점으로



K-디자인씽킹 다이어그램 by NHA





View of Management

경영에 관한 두 관점

분석적 사고

(Analytical thinking)

연역적추리와 귀납적추리로
무장한 엄밀한 분석과정을
통한 사고



이미 시도되고 검증된 것을
철저하게 고집

직관적 사고

(Intuitive thinking)

분석에 기반을 두지않는 순간적인 영감과
창조적인 직감을 혁신의 원천으로
중시하는 사고



사업체계화 역량 부족으로
성장과 지속의 문제에 봉착

대안

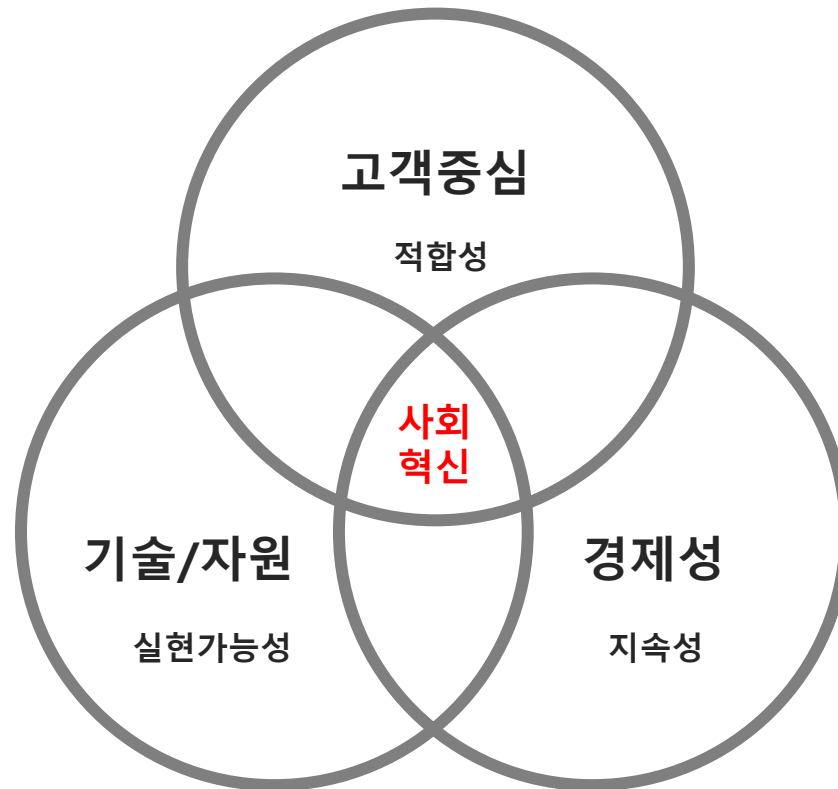
디자인적 사고

(Design thinking)

분석적 사고에 기반을 둔 완벽한 숙련과 직관적 사고에
근거한 창조성이 역동적으로 상호작용하면서 균형 유지

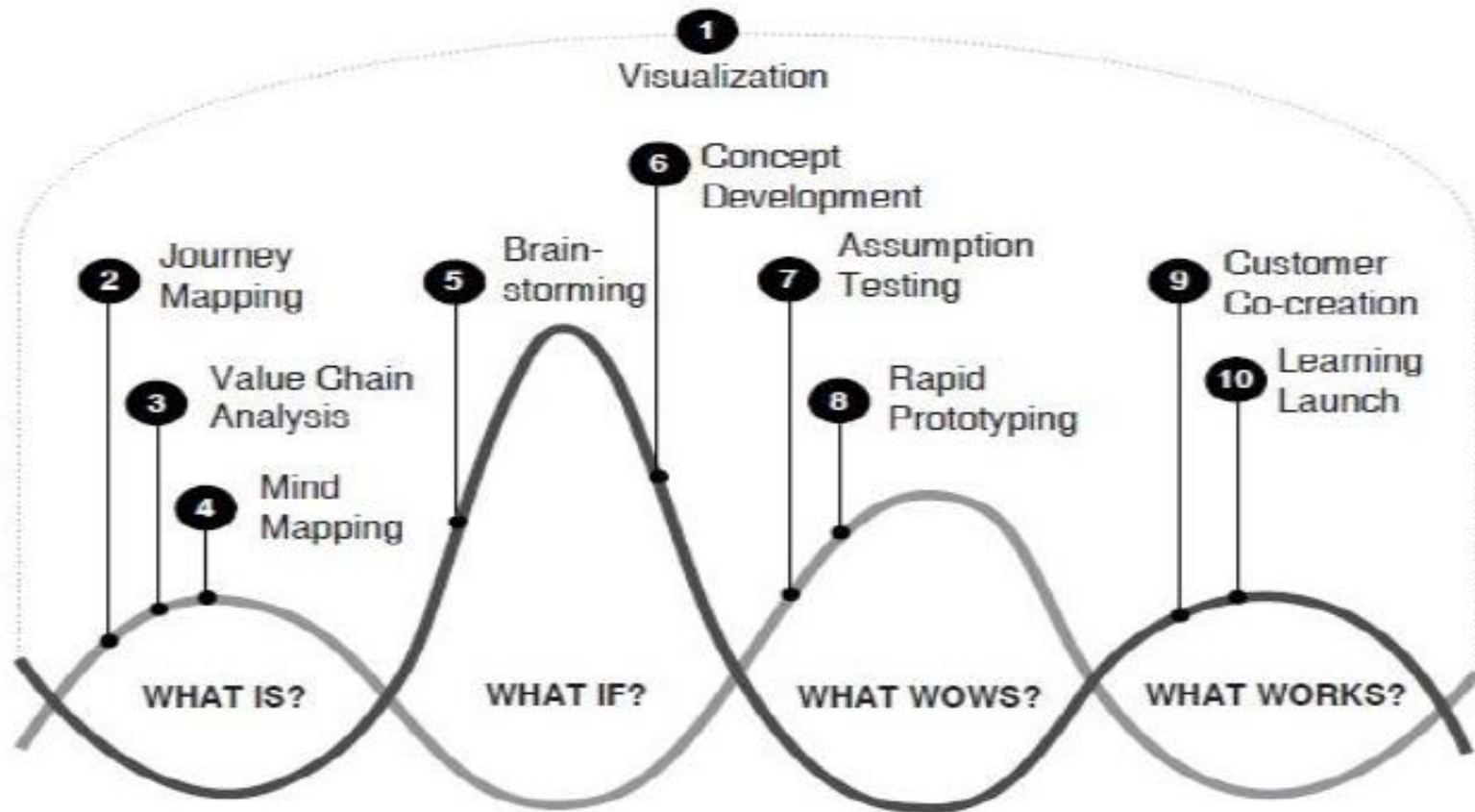


디자인씽킹 컨셉 디자인





Management Toolkit

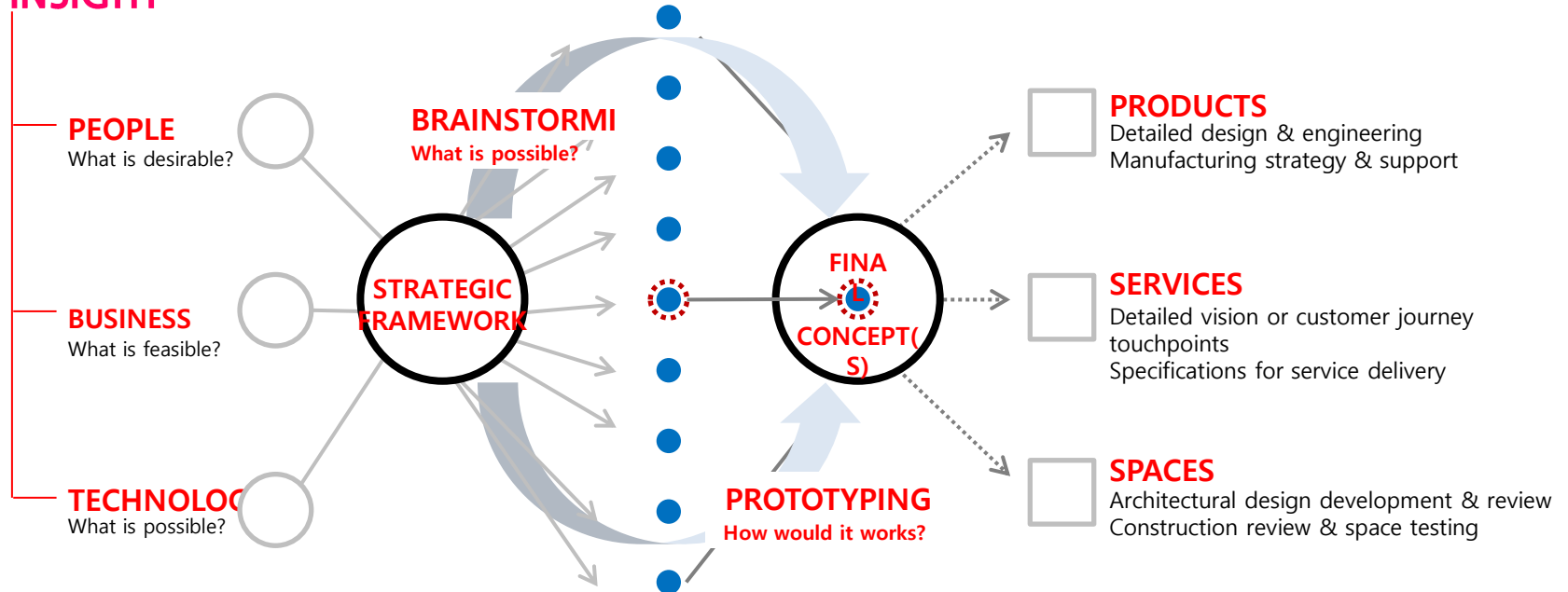


a design thinking toolkit for managers



IDEO Design Thinking Process

INSIGHT





Agency

<IDEO>

최근 서비스 디자인으로 사업영역 확대. 독창적인 방법론의 개발로 유명한 디자인 에이전시.

<팀인터페이스>

자체적인 서비스 디자인 프로세스와 다양한 프로젝트 경험을 가지고 있는 서비스 디자인 에이전시.



<Engine Service Design Group>

2000년대 영국 정부의 공공 서비스 혁신 프로젝트를 수행한 대표적 서비스 기업

<바이널>

UX/서비스 디자인과 디지털마케팅 전문업체로 다양한 영역에서 활동중.

<PXD>

퍼소나 등 다양한 방법론으로 디지털 제품에서 그래픽 디자인까지 다양한 디자인 컨설팅.



디자인씽킹 활용 사례 1

임브레이스 인펀트 워머(Embrace Infant Warmer)

- 4명의 스탠포드 대학생들의 디자인스쿨 수업 프로젝트로 시작
- 인큐베이터에 대한 올바른 이해 도출 : 저가제품이 아닌 걱정제품
- 기존 인큐베이터의 1% 가격에 해당하는 신생아용 워머 제작



The Embrace Infant Warmer is a product with a mission.

an innovative infant warmer that costs less than 1% of a traditional incubator.





디자인씽킹 활용 사례 2

뉴스읽기 어플리케이션, 펄스(Pulse News)

- 스탠포드에서 석사과정 중이던 2명의 인도계 학생이 디자인스쿨 참여 후 개발
- UI/UX를 바탕으로 어플리케이션 개발
- 스티브잡스가 꼭 있어야 할 앱이라고 추천한 실리콘밸리의 성공적 창업사례

 **pulse**
Elevating daily media consumption to
foster informed discussion

30M

Users

190

Countries

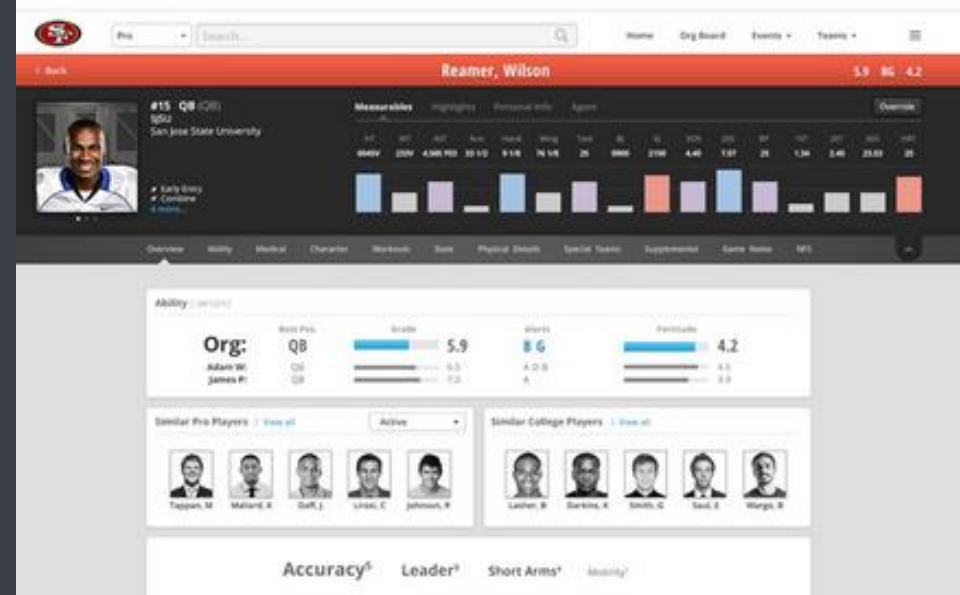
750+

Publishers





- 미국 SAP Apphaus팀과 샌프란시스코 미식축구팀의 창의적 문제 해결 작품
- 디자인씽킹을 기반으로 플랫폼을 구축하고 선수관리용 스카우팅 솔루션을 공동 개발
- 2014년 Interaction Awards에서 최고 디자인상 수상



DESIGN THINKING MEETS SOCIAL ENTREPRENEURSHIP

-case study-





Bikemagazine.co.kr



혁신하던가? 사라지던가?

- 피터드럭커

이제 k-디자인씽킹 프로그램을 경험해보라

Design Thinking Challenge





Draw

Sketch your idea here



Start by gaining **empathy**

1 Interview

2 Dig deeper



Reframe the problem

3 Capture findings

Needs:

Insight:

4 Define problem statement



Ideate : generate alternatives to test

5 Sketch 3-5 radical ways to meet your user's needs.

6 Share your solution & capture feedback



Iterate based on feedback

7 Reflect & generate a new solution

A large, empty rounded rectangle with a light gray border, occupying the lower half of the slide. It is intended for a diagram or notes related to the 'Reflect & generate a new solution' step.



Build and Test

8 Build your solution

9 Share and get feedback

+	-
?	!



**START
UP** 