



01

아이디어 점검 및 평가 방법

1. 점검을 위한 준비

◆ 맥락의 일관성

최종안의 형태(기획서 · 제안서 · 보고서 · 계획서 · 보드 · 패널)로
정리가 되어야 점검/판단할 수 있음

- 맥락을 유지하기 위한 목차와 내용의 세밀한 정리의 조정 과정(정교성)에서 디자인씽킹을 배움
- 맥락의 관점으로 전체 내용을 검토하고 불필요한 부분들은 과감하게 삭제함

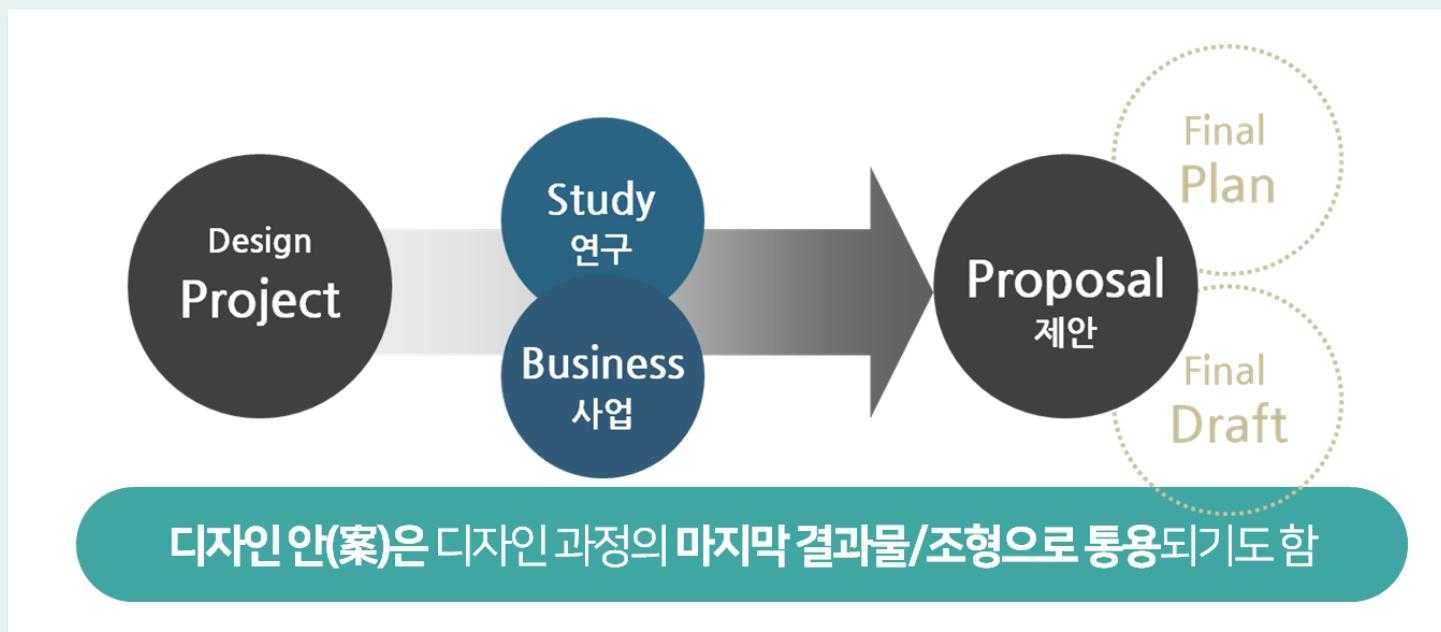


1^o 점검을 위한 준비

▣ 맥락의 일관성

목차와 내용을 일관되게 정리한다.

끝맺음을 해야 비로소 보인다.



1^o 점검을 위한 준비

◆ 프로젝트 최종안(案)의 정리

이해/소통이 잘 되도록 최종안을 정리하라.

진행 과정을 보여 주되 핵심으로 요약하라.

한 마디(단어)로 정의하면 당신의 아이디어는 무엇인가?



1. 점검을 위한 준비

◆ 프로젝트 최종안(案)의 정리



2^o 점검을 위한 준비

◆ 수정과 보완의 반복 과정

좋은 아이디어 제시를 위한 끊임 없이 문제해결의 순환 과정 필요함

최적의 아이디어를 제시했어도,
시간을 두고 검토해 보면 부족한 경우가 대부분임

아이디어는 지속적인 보완과 변경, 수정 과정이 필요함

좋은 아이디어는 한 번에 만들어지지 않는다.

3 디자인 평가 방법

◆ 전문가 중심의 평가

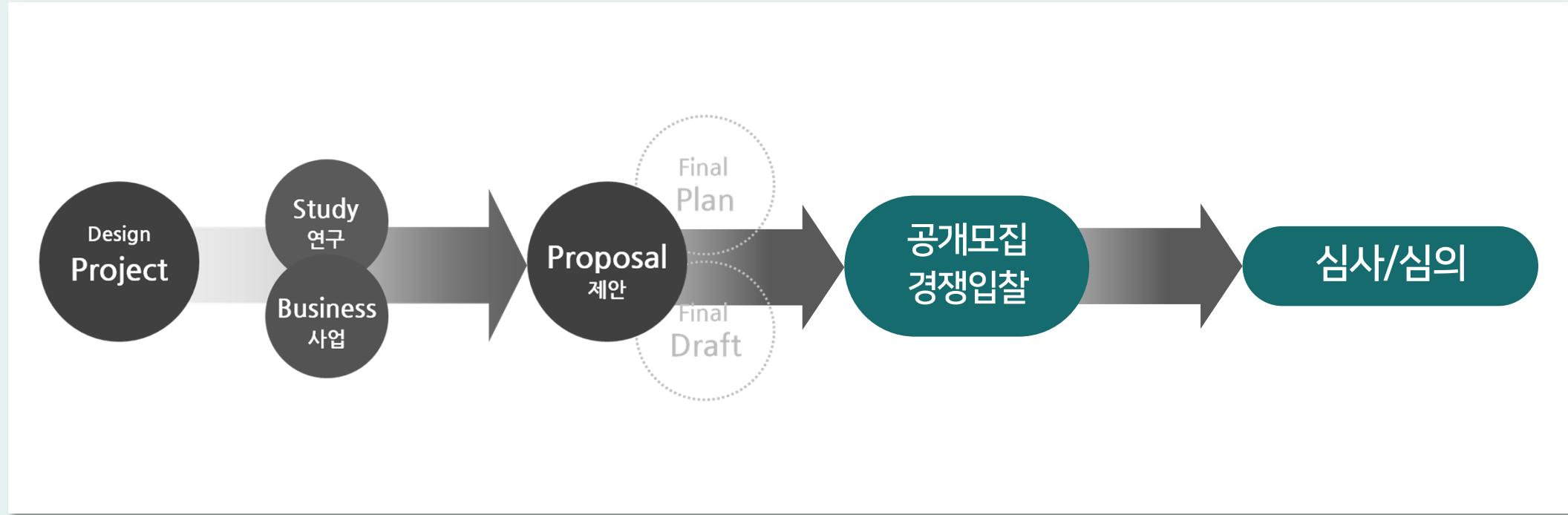


델파이 기법(Delphi Method)

- 전문가 합의법으로, 문제에 관하여 전문가들의 견해를 유도하고 종합하여 **집단적 판단으로 해결방안을 정리하는 방법**임
- 전문가들의 의견 수립, 중재, 타협 등 **반복적 피드백을 통해 문제를 해결함**
- "다수의 판단이 소수의 판단보다 정확하다"는 민주적 의사결정 원리를 활용함
- 전문가의 경험적 지식을 통한 문제해결 및 미래 예측에 활용함
- 1964년 미국의 RAND연구소에서 개발되어 IT분야, 연구개발분야, 교육분야, 군사분야 등에서 활용함

3 디자인 평가 방법

◆ 전문가 중심의 평가



3 디자인 평가 방법

◆ 프로토타이프의 활용(Prototyping)



프로토타이프(Prototype)

- 프로토타이프(Prototype)은 본격적 상품화에 앞서 성능을 검증/개선하기 위해 핵심 기능만 넣어 제작한 기본 모델
- 원래의 형태 또는 전형적인 예, 기초적 표준이라는 뜻으로 HCI 분야에서는 시제품이 나오기 전 제품의 원형(Archetype)을 의미함



프로토타이핑(Prototyping)

개발 초기에 시스템 모형을 간단히 만들어 사용자에게 기기나 시스템을 직접 사용해 보고, 만족할 때까지 개선을 반복하는 것



3 디자인 평가 방법

◆ 프로토타이프의 활용(Prototyping)



래피드 프로토타이핑(Rapid Prototyping)

- 대규모 프로젝트의 초기의 기획 단계에서 최종 시스템의 소규모 원형(Small-scale Prototype)을 우선 구축하여 기능들을 분석하고 검증할 수 있도록 한 방법

초기단계로 수정이 용이하고 개발비용이 적음

- 프레젠테이션 도구를 활용하여 개발물을 확인
- 사용성 평가 및 소규모 인원대상으로 현장 평가를 진행하여 개발물을 검증/보완함

3 디자인 평가 방법

◆ 프로토타이프의 활용(Prototyping)



병행프로토타이프

- 여러 프로토타이프를 제작하여 디자인 아이디어를 동시에 점검함
- 최종사용자가 테스트하거나 전문가의 경험적 평가를 진행하여 목표 달성을 적합한 아이디어를 점검함



3 디자인 평가 방법

◆ 프로토타이프의 활용(Prototyping)



경험프로토타이프(Experience Prototyping)

- 최종안에 대한 사용 경험을 평가/측정/예측하기 위해,
프로토타이프와 가상시나리오를 활용하는 방법
- 경험 서비스 프로토타이핑은 일반적으로 서비스 설계도 기반의
시나리오 구성과, 이에 따라 고객과 이해관계자 역할을 나눠 맡아
연기하는 것이 포함됨
- 역할연기(Role Playing), 보디스토밍(Body Storming) 등
사용자를 참여시키는 유사한 방법 존재함

3 디자인 평가 방법

◆ 평가적 연구 (Evaluative Research)

디자인 개발 과정에서 사용자가 프로토타입,
제품 또는 인터페이스를 테스트하는 방법

- 상품에 대한 사람들의 기대치 대비 실제의 유용성, 사용성, 바람직함 등을 평가함
- 수행 속도/정확도/성능/미관/감정적 반응 등의 선호도 측정 등이 이루어짐
- 크라우드소싱 등을 이용하여 온라인 테스트를 진행할 수 있음

3 디자인 평가 방법

◆ 평가적 연구 (Evaluative Research)



사용자 경험(UX) 평가 방법

- 사용자가 실제로 상품(서비스)/프로토타입을 사용해 보고, 그 경험을 판단/측정함
- 사용자 경험 평가는 **유용성, 사용성, 감성을 평가**하며 **정성적 평가가 동반됨**
- 상품(서비스) 프로토타입의 정보 안내, 기능, 상호작용을 측정하여 완성도를 평가함

3 디자인 평가 방법

◆ 평가적 연구 (Evaluative Research)



사용자 경험(UX) 평가 방법

① 결론적 평가

특정 기준을 미리 세워 놓고 최종적으로 기준을 통과했는지를 판단

② 탐험적 평가

여러 대안을 생각해 두고, 대안들이 지닌 장단점 파악을 위해 실행

③ 진화적 평가

디지털 상품(서비스) 개발 단계에 맞춰 결론적 평가와 탐험적 평가를 적절하게 배합해 평가

3 디자인 평가 방법

◆ 평가적 연구 (Evaluative Research)



사용성 평가 (Usability Testing)

- 주로 디지털기기와 인터페이스에 대한 사용자의 과제 수행과 경험을 측정/평가함
- 복잡한 인터페이스의 불편함과 사용방법의 혼란스러움 개선 등을 위해 활용됨
- 인터뷰, 질문지, 관찰 등과 함께 사용성 평가가 이루어짐
- 제품(서비스) 인터페이스와 사용에 관한 직관성, 시인성, 이해가능성, 예측가능성, 오류해결 여부 등에 대한 내용을 측정/평가함

3 디자인 평가 방법

◆ 평가적 연구 (Evaluative Research)



호감도 테스트(Desirability Testing)

- 제품 및 서비스 디자인에 대한 첫인상(감성적 반응)을 측정하는 방법
- 긍정/중립/부정적 형용사가 분류된 색인을 사용자에게 고르게 하여 제품/서비스 느낌을 측정함
- 디자인 설계자 의도와 사용자간의 감정적 반응에 대한 일치 여부를 판단할 수 있음

3 디자인 평가 방법

◆ 평가적 연구 (Evaluative Research)



크라우드소싱(Crowdsourcing)

Crowd
(군중)



Outsourcing
(외부자원 활용)



Crowdsourcing

- ▣ 고객과 대중에게 문제해결방안을 아웃소싱하는 방법
- ▣ 상품개발 과정을 오픈하여 불특정 다수의 사람들이 자발적으로 참여하도록 함
- ▣ 사용자(일반인)가 평가자(전문가)와 함께 프로토타입을 평가하고 해결 방법을 제시함

3 디자인 평가 방법

◆ 평가적 연구 (Evaluative Research)



크라우드소싱(Crowdsourcing)

- ▣ 문제 해결과 평가가 동시에 이루어질 수 있음
- ▣ 일반적으로 참가자에게 보상(소정의 보수/포인트)을 제공함
- ▣ 복잡하지 않은 직접적인 과제가 대상이 되며, 참여인력의 인건비 절감을 위해 web 2.0, iTunes 'University' 서비스 등의 진보된 웹기반 방법들이 활용됨
- ▣ 아마존의 인공지능, 도미노피자의 Think Oven 등 크라우드 소싱을 활용한 아이디어들이 검증/활용되고 있음

3 디자인 평가 방법

◆ 평가적 연구 (Evaluative Research)

크라우드소싱 활용사례 / 발데스호 기름유출 사고

1989년 3월 대형 유조선 발데스호가 알래스카 부근 암초에 부딪쳐 좌초됐다.

24만 배럴의 기름 유출되어 해안 1,600km를 덮었고, 새 25만 마리와 해달 2,800마리, 연어 수백만 마리가 떼죽음을 당하는 등 사상 최대의 해양오염사고였다.

이후 20여 년 동안 수십 척의 바지선을 통해 기름을 수거했고 전문가들이 활동했으나, 혹한의 날씨 때문에 기름이 물과 함께 얼어붙어 전량 수거하는 데에는 실패했다.

3 디자인 평가 방법

◆ 평가적 연구 (Evaluative Research)

크라우드소싱 활용사례 / 발데스호 기름유출 사고

세계기름유출연구소(OSRI)는 2만 달러의 상금을 걸고
이노센티브(InnoCentive)를 통해 대중에게 문제를 제시하였다.

수천 명이 아이디어를 올렸고, 그 중 시멘트회사 직원 존
데이비스가 진동기계로 오일에 자극을 주어 기름을 분리하는
아이디어를 내어 기름을 모두 걷어낼 수 있었다.

존 데이비스는 시멘트를 굳지 않게 하기 위해 계속 레미콘 트럭이
시멘트를 짓는 것에서 착안하여 아이디어를 냈고, 이 아이디어가
20여 년 간의 문제를 해결하였다.

- 사용자/일반인의 아이디어 참여에 커다란 계기

4. 사용자 중심의 디자인과 평가

◆ 사용자중심디자인

사용자 중심 디자인은 프로젝트 전반에서
디자이너가 사용자와 함께 작업하는 것



Donald Norman

User-centered design means
working with your users all
throughout the project.

4. 사용자 중심의 디자인과 평가

◆ 인터랙션 디자인(Interaction Design, IxD)

인터랙션 디자인

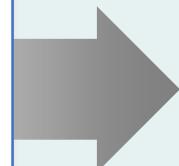
- 주로 인간과 컴퓨터의 상호작용(HCI)을 디자인 하는 분야임
- 인터랙션 디자인은 컴퓨터, 휴대폰 등의 전자제품/시스템과 사용자의 행동 간의 상호작용을 쉽도록 하는 디자인 분야임
- 영상전시물을 관람객과 상호작용하게 하는 인터랙션 아트 혹은 미디어 아트와는 구분됨

일차원적 기능

전문가 중심의 계획/평가

이차원적 경험

사용자 중심의 계획/참여



4. 사용자 중심의 디자인과 평가

◆ 사용자경험디자인(UX Design)

사용자 경험(UX) 디자인은 사용자의 사용환경을 개선함으로써
사용자에게 만족감을 선사하여
제품을 지속해서 사용하도록 하는 것을 목표로 함

→ 사용자 경험(UX : User Experience)이란 제품과의
상호작용으로 얻은 경험과 느낌, 기억, 만족감 등을 모두
포함함

UX는 제품사용 경험에
내재화된
모든 것을 말함



상품과 관련된
직/간접적인 경험 포함
(예 : 광고)

4. 사용자 중심의 디자인과 평가

◆ 사용자경험디자인(UX Design)

▶ UI(User Interface)디자인

→ 사용자와 대상 간의 직접적 경험의 요소를 대상으로 함



사용자의 경험요소와 만족 요인은 포그의 행동 모델(Fogg Behavioral Model)에서 찾을 수 있음.



동기 유발, 사용 용이성, 심리적인
자극이 동시에 발생해야 행동이
유발되고 경험가치가 올라간다.

포그(Fogg)

4. 사용자 중심의 디자인과 평가

◆ 사용자 경험(UX) 평가 방법

사용자가 실제로 상품(서비스)/프로토타입을 사용해 보고,
그 경험을 판단/측정함

사용자 경험 평가는 유용성, 사용성, 감성을 평가하며
정성적 평가가 동반됨

상품(서비스) 프로토타입의 정보 안내, 기능, 상호작용을 측정하여
완성도를 평가함

4. 사용자 중심의 디자인과 평가

◆ 사용자 경험(UX) 평가 방법

01

결론적 평가

- ▣ 특정 기준을 미리 세워 놓고 최종적으로 기준을 통과했는지를 판단함 (예: 가독성, 시인성, 직관성 등)

02

탐험적 평가

- ▣ 여러 대안을 준비하여, 대안들의 장단점 파악을 위해 평가를 실행함

03

진화적 평가

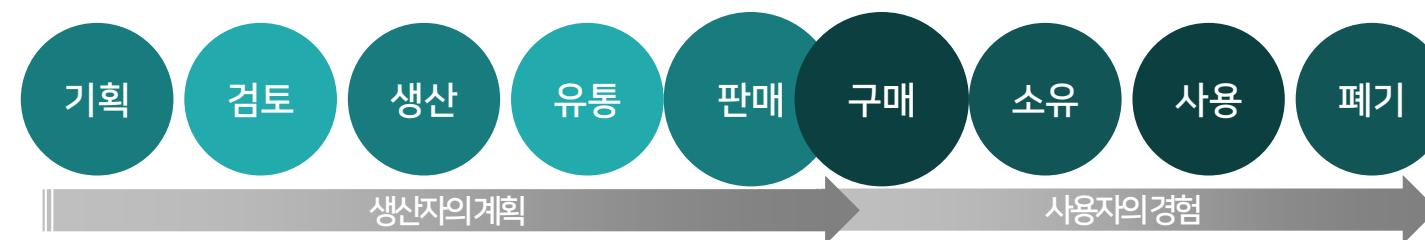
- ▣ 디지털상품(서비스) 개발단계에 맞춰 결론적 평가와 탐험적 평가를 적절하게 배합해 평가함

4. 사용자 중심의 디자인과 평가

◆ 서비스 디자인(Service design)

비즈니스 상품(서비스)이 성공하려면 상품(제품)보다는
고객이 서비스를 이용하는 경험을 향상시켜야 함

서비스디자인은 제품 소유에서 폐기기에 이르기까지의 모든 과정을
전략적으로 계획(서비스)함



4. 사용자 중심의 디자인과 평가

◆ 서비스 디자인(Service design)

▶ 서비스 디자인 프로세스의 요소

→ 서비스의 특성에 따라 조금씩 차이가 있음

페르소나 기반 시나리오(Persona-based Scenario)

서비스 블루프린트(Service blueprint)

서비스 환경(Servicescapes)

고객 여정 맵(Customer Journey Map)

터치포인트(Touchpoints)

경험 프로토타이핑(Experience Prototyping)

4. 사용자 중심의 디자인과 평가

◆ 서비스 디자인(Service design)



페르소나 기반 시나리오

- 페르소나(persona)는 가상의 사용자를 지칭하는 용어
- 페르소나 기반 시나리오는 가상 인물이 제품/서비스를 사용하는 과정과 순서, 일련의 사건들을 시나리오로 서술한 것
- 비즈니스상품(서비스)의 시스템, 기능, 요소 등이 사용자와의 상호작용되는 관점을 파악할 수 있음
- 시나리오는 스토리보드로 작성되기도 하며, 사람(Persona), 작업 환경, 수행내용이 포함됨
- 스토리보드에는 '수행 과정과 단계', '수행 동기와 원인', '수행별 그림 설명', '시스템 활용 이유', '작업의 마무리', '니즈의 충족' 등을 설명함

4. 사용자 중심의 디자인과 평가

◆ 서비스 디자인(Service design)



서비스 블루프린트(Service Blueprint)

- 서비스 블루프린트란 제공된 서비스들과 고객의 경험을 연계한 흐름도
- 서비스 디자인의 전 과정을 모든 이해관계자가 효과적으로 커뮤니케이션할 수 있도록 시각화한 서비스 마스터 플랜임
- 서비스 환경을 토대로 서비스 과정을 흐름도로 작성함

→ 서비스 환경(Service Scape)이란 서비스 행위를 둘러싸고 있는 물리적 · 사회적 환경을 의미함

물리적 환경

장소적 공간과 구성 요소에
해당함

사회적 환경

종업원과 이용자들의
사회적 관계를 형성

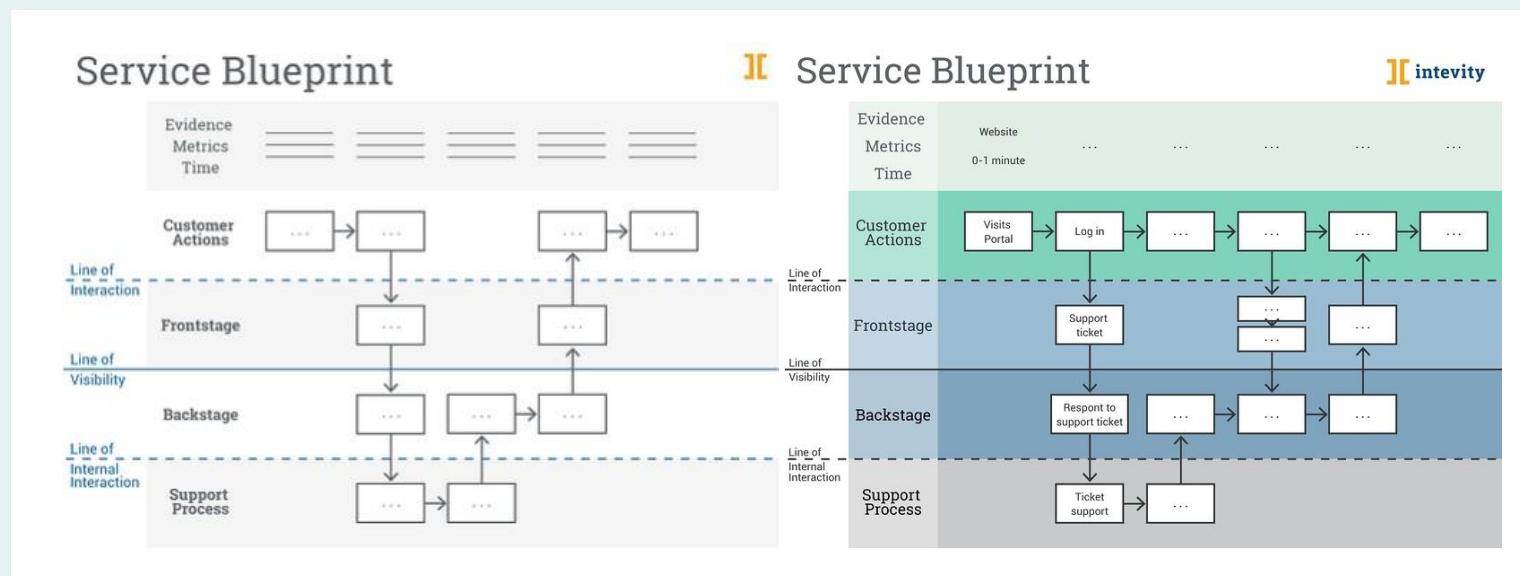
4. 사용자 중심의 디자인과 평가

◆ 서비스 디자인(Service design)



서비스 블루프린트(Service Blueprint)

- 서비스 블루프린트에서는 서비스를 눈에 보이는 전방 서비스와 보이지 않는 후방 서비스를 가시선으로 나누어 파악함
 - 가시선 : line of visibility 의 개념



<출처: <https://www.intevity.com/insights/how-to-create-and-use-customer-service-blueprints-to-improve-your-business>>

4. 사용자 중심의 디자인과 평가

◆ 서비스 디자인(Service design)



고객 여정 맵(User Journey Maps)

- ▣ 고객의 서비스 경험 과정을 정의하고 시각화하기 위해 사용되는 방법
- ▣ 고객이 서비스 이용 경험을 시작하고 끝나는 과정을 그림/사진/도표 등으로 시각화 함
 - 시각화를 통해 여러 문제점과 차별점을 미리 발견할 수 있음
- ▣ 터치포인트(고객과 제공자 간의 접점)와 고객의 서비스를 이용/체험을 순서대로 배열함
- ▣ 서비스의 특징을 사용자 관점에서 파악할 수 있도록 구성함

4. 사용자 중심의 디자인과 평가

◆ 서비스 디자인(Service design)



**고객이 기업과 서비스를 경험하는 과정의
물리적, 인적, 소통 등의 모든 접점을 말함**

터치포인트를 통해 서비스 제공 시 사용/지원해야 하는 부분들을 파악할 수 있으며, 공간 · 영역 · 광고판 · 오브젝트 · 웹사이트 · 메일 · 대면 커뮤니케이션 · 인쇄물 · 애플리케이션 등이 해당됨



■ 서비스를 통해 어디든 세심한 지원을 미리 청간할 수 있음
터치포인트(고객과 제공자 간의 접점)와 고객의 서비스를 이용/체험을 순서대로 배열함

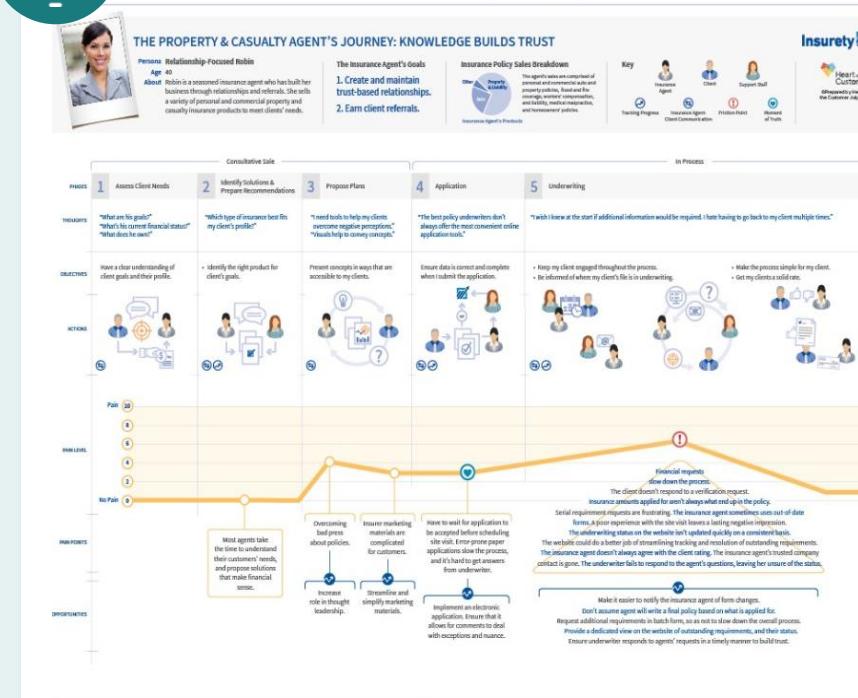
■ 서비스의 특징을 사용자 관점에서 파악할 수 있도록 구성함

4. 사용자 중심의 디자인과 평가

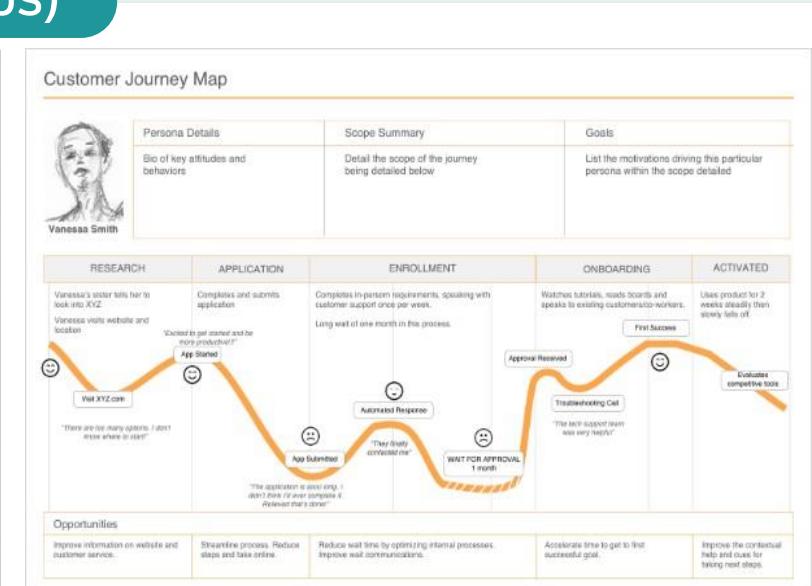
◆ 서비스 디자인(Service design)



고객 여정 맵(User Journey Maps)



<출처: <https://heartofthecustomer.com/customer-experience-journey-map-the-top-10-requirements/>>



<출처: https://www.brandingstrategyinsider.com/how-to-map-your-customers-journey/#X5d3JP_yUk>

시각화의 중요성 - 전체 과정을 구조화하면 장단점이 빨리 보인다.





02

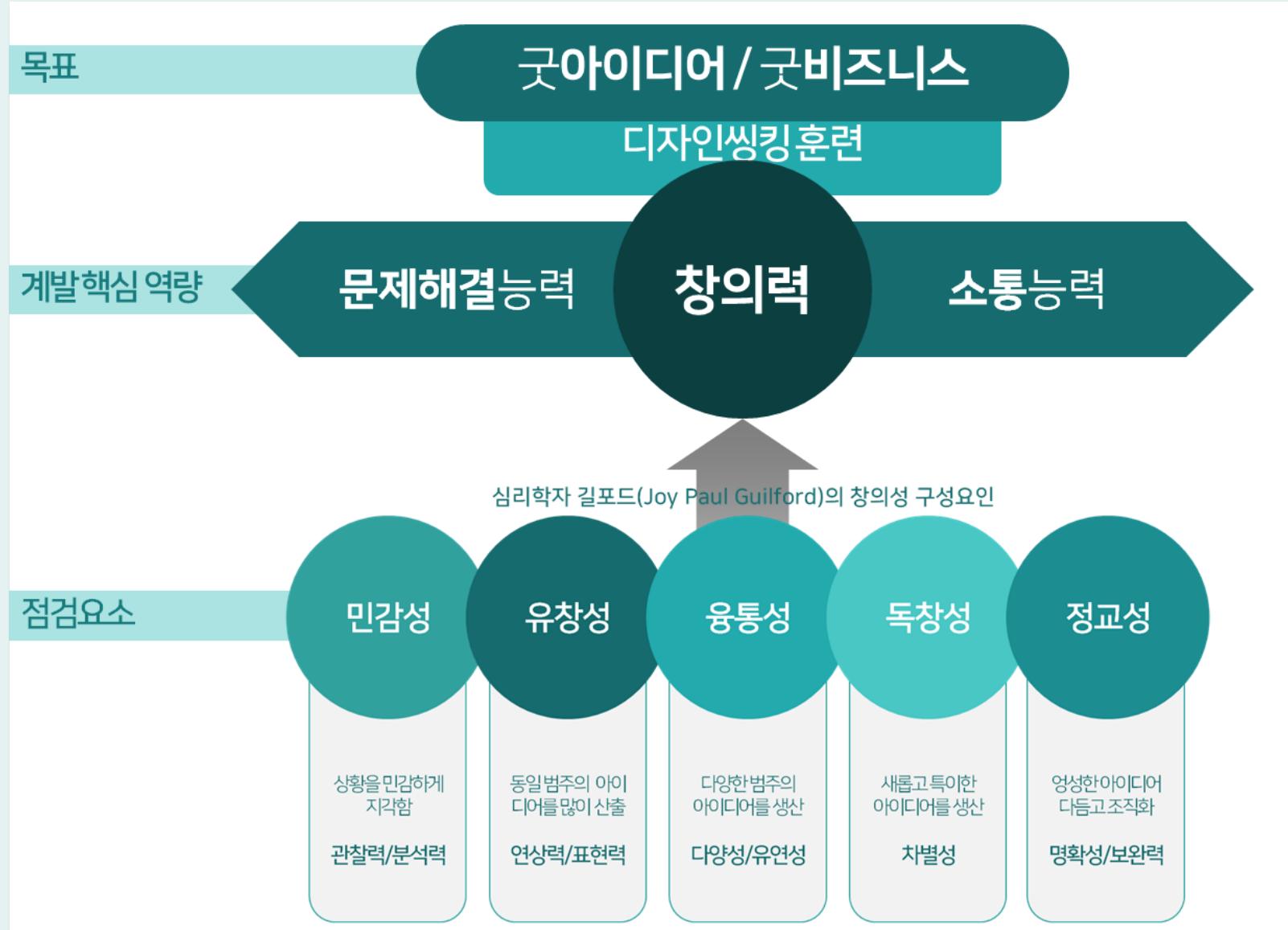
창의성 점검 -사례탐구

1 디자인씽킹 체크리스트

굿아이디어 창출을 위한 문제해결과정에서
얼마나 창의성 구성요인(역량개발)에 집중했는가?



1. 디자인씽킹 체크리스트

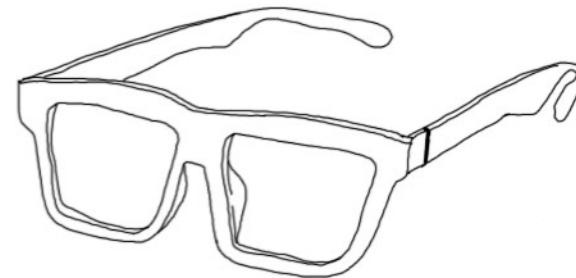


2^o 사례탐구

사례탐구
1



2 사례탐구



봄철, 아이의 결막염 예방을 위한

미세먼지 보호안경

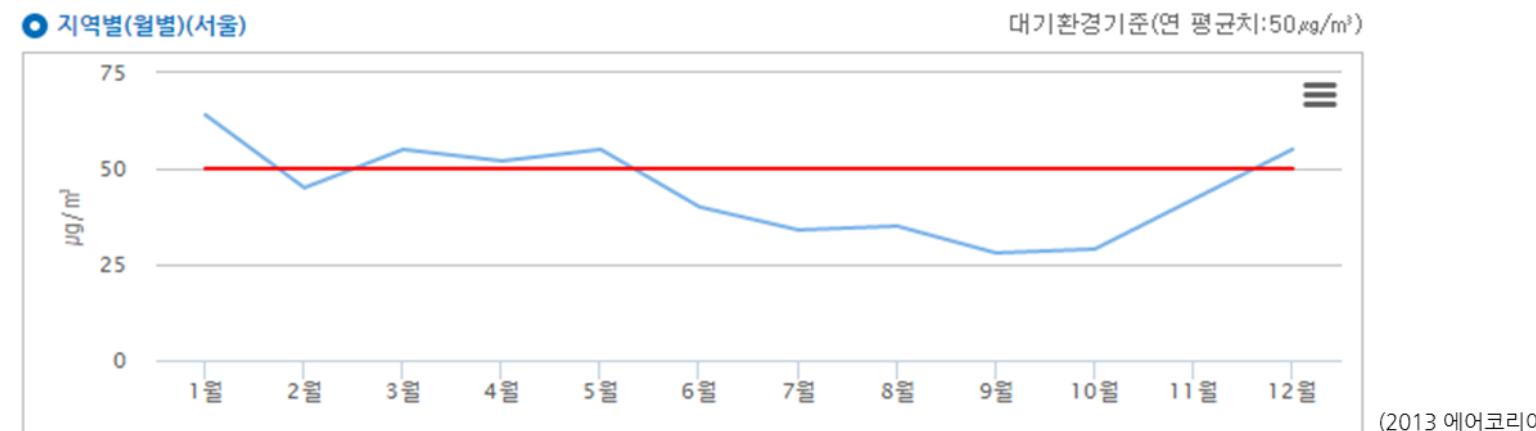
2^o 사례탐구

1. 디자인 배경

- 미세먼지란?

아황산가스, 질소 산화물, 납, 오존, 일산화 탄소 등과 함께 수많은 대기오염물질을 포함하는 대기오염 물질로 지름이 $10\mu\text{m}$ (마이크로미터, $1\mu\text{m}=1000$ 분의 1mm) 이하의 먼지로 PM(Particulate Matter)10 이라고 한다. 자동차 배출가스나 공장 굴뚝 등을 통해 주로 배출되며 중국의 황사나 심한 스모그때 날아오는 크기가 작은 먼지를 말한다. - (위키백과)

- 미세먼지 농도



세계보건기구(WHO) 선정 연평균 미세먼지 안전기준치 $10\mu\text{g}/\text{m}^3$, 권고치 $25\mu\text{g}/\text{m}^3$

세계보건기구(WHO)의 기준에 따르면 대한민국은 **1년 365일 미세먼지 주의보**

2. 사례탐구

1. 디자인 배경

- 미세먼지 피해 질환

기관지염, 천식, 감기 등의 호흡기 질환

아토피 등의 피부염

동맥경화, 뇌경색, 심근경색 등의 혈관질환

알레르기성 결막염 등

- 질병에 대한 면역력

10세 미만 어린이가 전체 천식환자의 36.4% 차지(연령대별 1위)

10세 미만 어린이가 전체 결막염환자의 28% 차지 (연령대별 1위)

- [연합뉴스\(2014/12/03\)](#), [MBC뉴스\(2013/01/07\)](#)

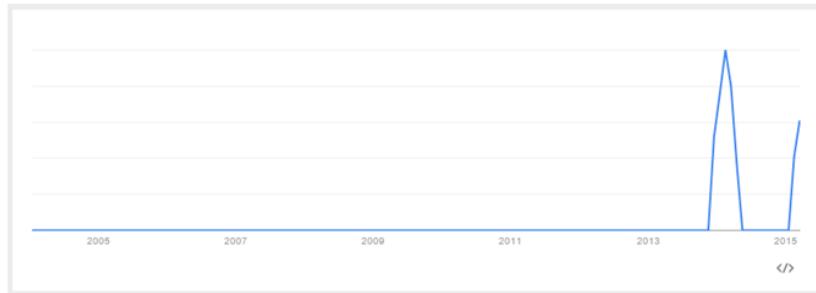
대상(어린이)설정에 대한 필요성 공감

성인보다 미세먼지 질병에 대한 면역력이 떨어지는 어린이

2. 사례탐구

1. 디자인 배경

- 봄철 미세먼지 예방에 보호마스크, 보호안경이



- 구글트렌드 '미세먼지마스크' 검색 통계

주제(안경)에 대한 필요성 공감

작년 대비 2015년 황사/미세먼지마스크 매출 637% 상승

- [티몬 자체조사](#)

급격히 상승한 미세먼지마스크에 대한 관심, **그러나**



2^o 사례탐구

1. 디자인 배경

기능성 안경 필요성 제시



일반 면 마스크



미세먼지 차단 마스크



일반 안경



안경의 경우 다른 목적의 보호안경은 있지만, **미세먼지 차단 목적의 기능성 안경** 이 없다.

2. 사례탐구

2. 디자인 목적

출발점, 그러나 안경이라는 형식을
벗어나지 못함 - 유연한 접근 부족 우려

사회적 골칫거리가 된

미세먼지

미세먼지가 가장 많이 노출되는

봄

면역력이 약한

아이들

에게

미세먼지를 차단하고 결막염으로부터

보호

해줄

미세먼지 보호 안경

이 필요하다.

2. 사례탐구

3. 문제분석

- 인간 분석

세밀한 문제 분석 부족 (유창성 /민감성)

어린이

- 면역력이 성인에 비해 매우 약함
- 피부에 민감함
- 사용하기 불편한 제품을 꺼려함
- 미세먼지에 대한 인지도가 적은

키워드

민감성

해결
방안

피부 접촉을 최대한 줄이고
착용이 편한 제품 이 필요

어린이 요구 사항, 취향 등 조사 없음

부모

- 아이의 안전에 대한 걱정
- 아이의 패션에 관심이 높음
- 가치소비를 하며 트렌드에 민감함

키워드

패션
트렌드

해결
방안

기능성과 더불어 최신 **패션 트렌드** 에 맞춘
디자인이 필요

가치소비 지향하는 부모 세대 특성은
어떻게 해결?

2. 사례탐구

3. 문제분석

- 환경 분석



2. 사례탐구

4. 디자인 컨셉

디자인 컨셉 키워드의 조정이 필요함
(정교성)

기능성

내아이의 눈을 보호하고

친환경성

친환경적 소재를 사용하여
아이의 피부에 문제가 없으며

트렌드

패션소품으로 사용해도
문제없을 디자인의

구체적 디자인 컨셉
키워드로 조정 필요
기능성은 어떤 디자인에도
쓰일 수 있는 용어임
안전성이 더 적합함

디자인 방향을 안경으로 고정시킴으로
아이디어 제시 초기부터 한계 존재함
(융통성)

미세먼지 보호안경

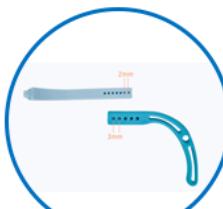
2^o 사례탐구

5. 디자인 아이디어

기능성



상하좌우 차단 기능



위치조절이 가능한 안경다리



밴드 탈부착이 가능한 안경

아이디어 한계 발생
안경의 기능만 개선하려고 함
(유창성/융통성/독창성)

..... 아이의 눈을 미세먼지로부터 보호하기 위한 디자인

• 고급 안티파이브

저 구조로 상하좌우 차단이 가능한가?
차단/보호를 위한 다른 아이디어는 없나?

..... 위치조절을 통해 아이들에게 최적의 착용감을 제공

• 조절을 통해 편안한 착용감 제공

분석에 다루지 않았던 내용

..... 안경 고정에 효과적인 밴드 탈부착 기능

• 고정하기에 편하지만 자칫 거추장스럽고 쓰기에 불편

2^o 사례탐구

5. 디자인 아이디어

친환경성

아이디어 한계 발생
소재 개선으로 피부자극 방지만 추구함
(유창성/융통성)



식물 섬유 소재



아세테이트



원목

천연식물 섬유 소재

- 친환경이 우수하나 컬러 선택에 있어 제약이 많음

저자극성 식물성 아세테이트 소재

- 특성상 고급 안경 소재에 많이 쓰이고 기능적 디자인을 시도하기 적합

나무 원목 소재

- 친환경성이 우수하나 무겁고 단단해서 어린이용 제품 소재에 부적합

2. 사례탐구

5. 디자인 아이디어



원형 뿔테



사각 뿔테



원형 금속테

아이디어 한계 발생
현재의 안경 트렌드에 맞춤
어린이 취향과 개성 고려 불가
(유창성/융통성/독창성)

..... 레트로스타일의 원형 뿔테

- 기능적 디자인에 적합하고 대부분의 얼굴형에 잘 어울림

트렌드

..... 사각형 스타일의 뿔테

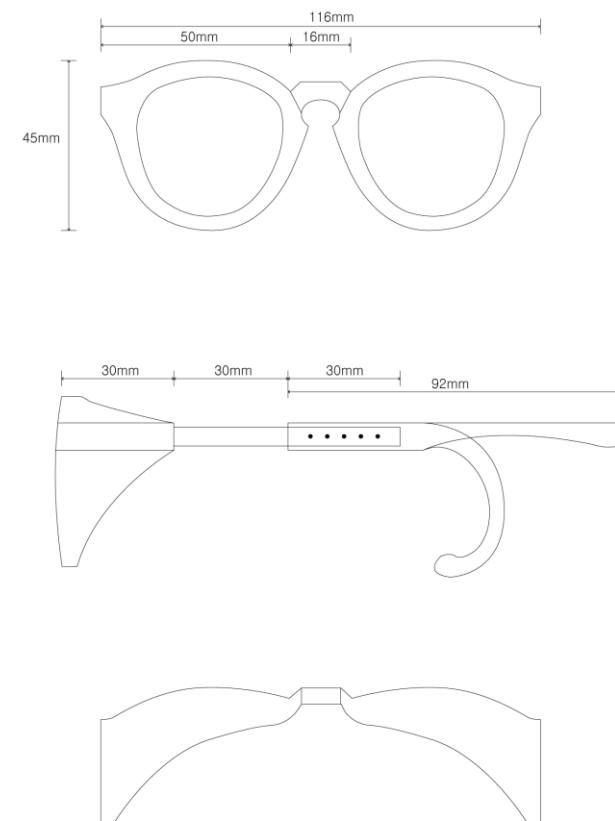
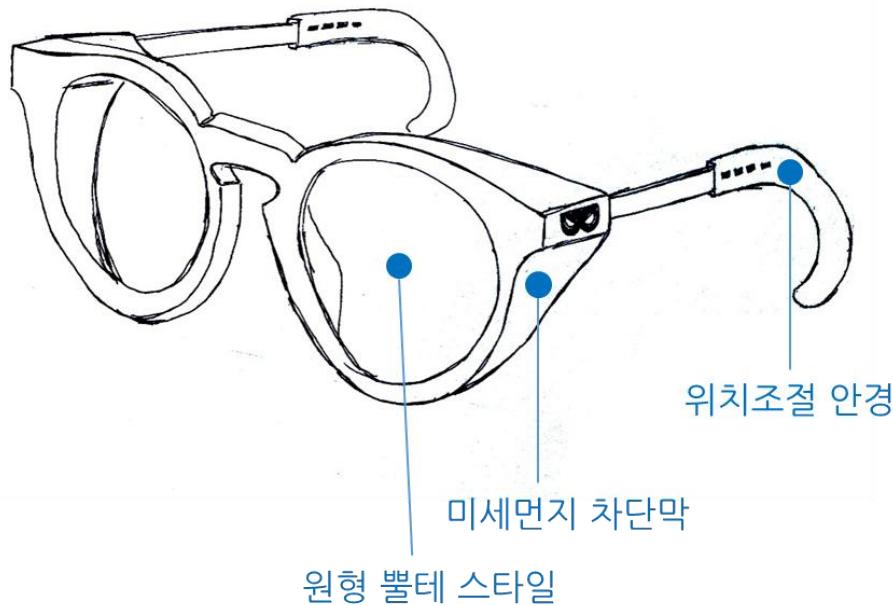
- 인상이 강해보여 어린이용 안경에 부적합

..... 클래식한 원형 금속테

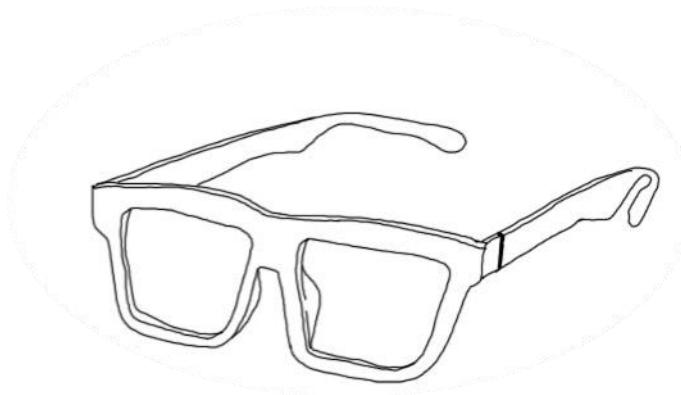
- 기능적인 디자인에 부적합

2^o 사례탐구

6. 디자인 안



2^o 사례탐구



감사합니다

2^o 사례탐구

사례탐구
2



2^o 사례탐구

디자인 주제에 대한 첫 인상
싱글족 놀이터, 왜 취향을 공유해야 하나?
싱글족의 취향을 고려한 컨셉 쉐어하우스?

싱글족을 위한
느리터
취향을 공유하는 사이
CONCEPT SHARE HOUSE



2 사례탐구

Contents



1. Target User

2. Site

-Map

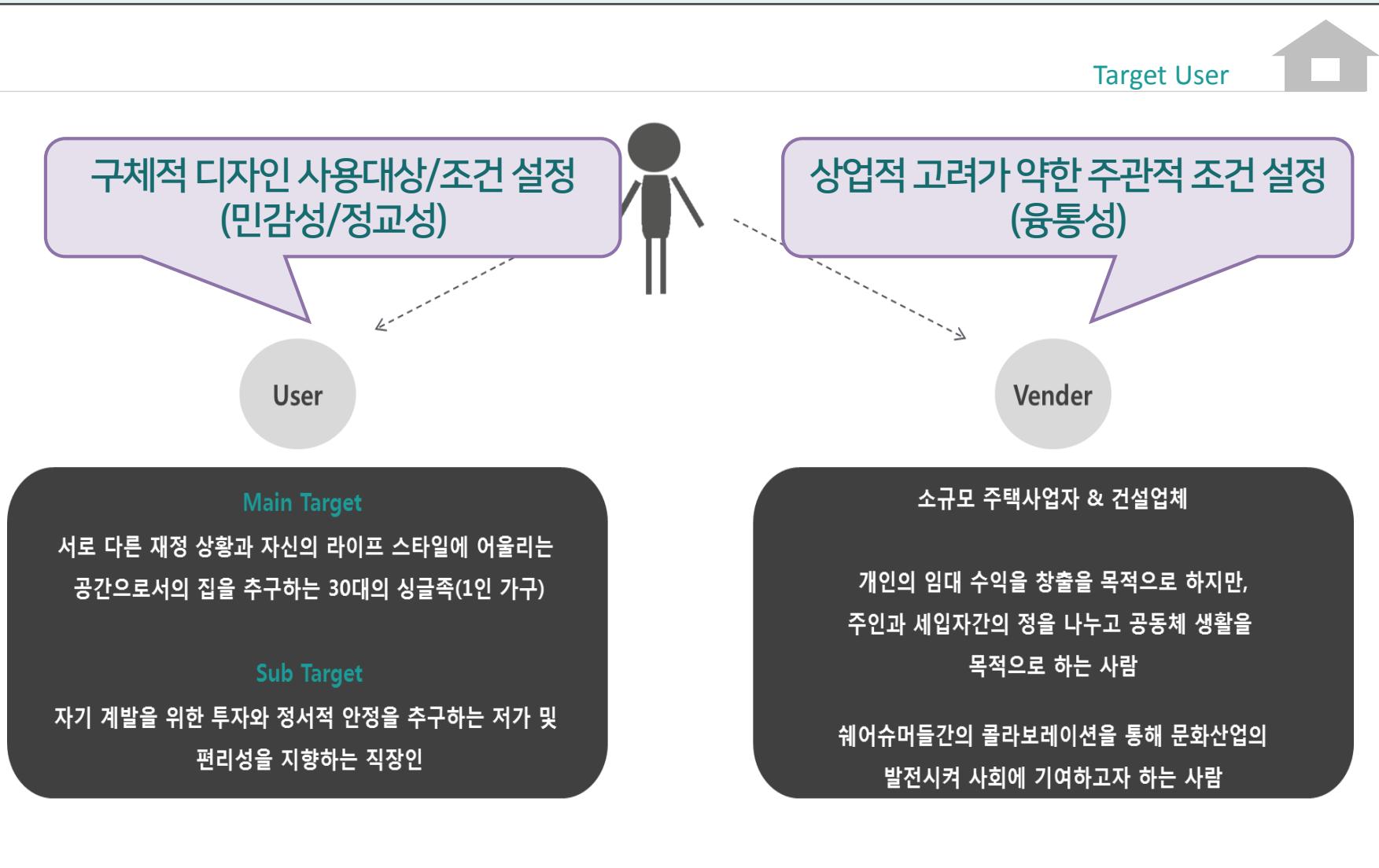
3. program Analysis

- User
- Environment 1
- Environment 2
- Environment 3

4. Design Concept

- Design background
- Design concept
- Design program
- Design plan

2. 사례탐구



2^o 사례탐구

Where

위치
서울시 동작구 상도동~노량진 일대의 주택가

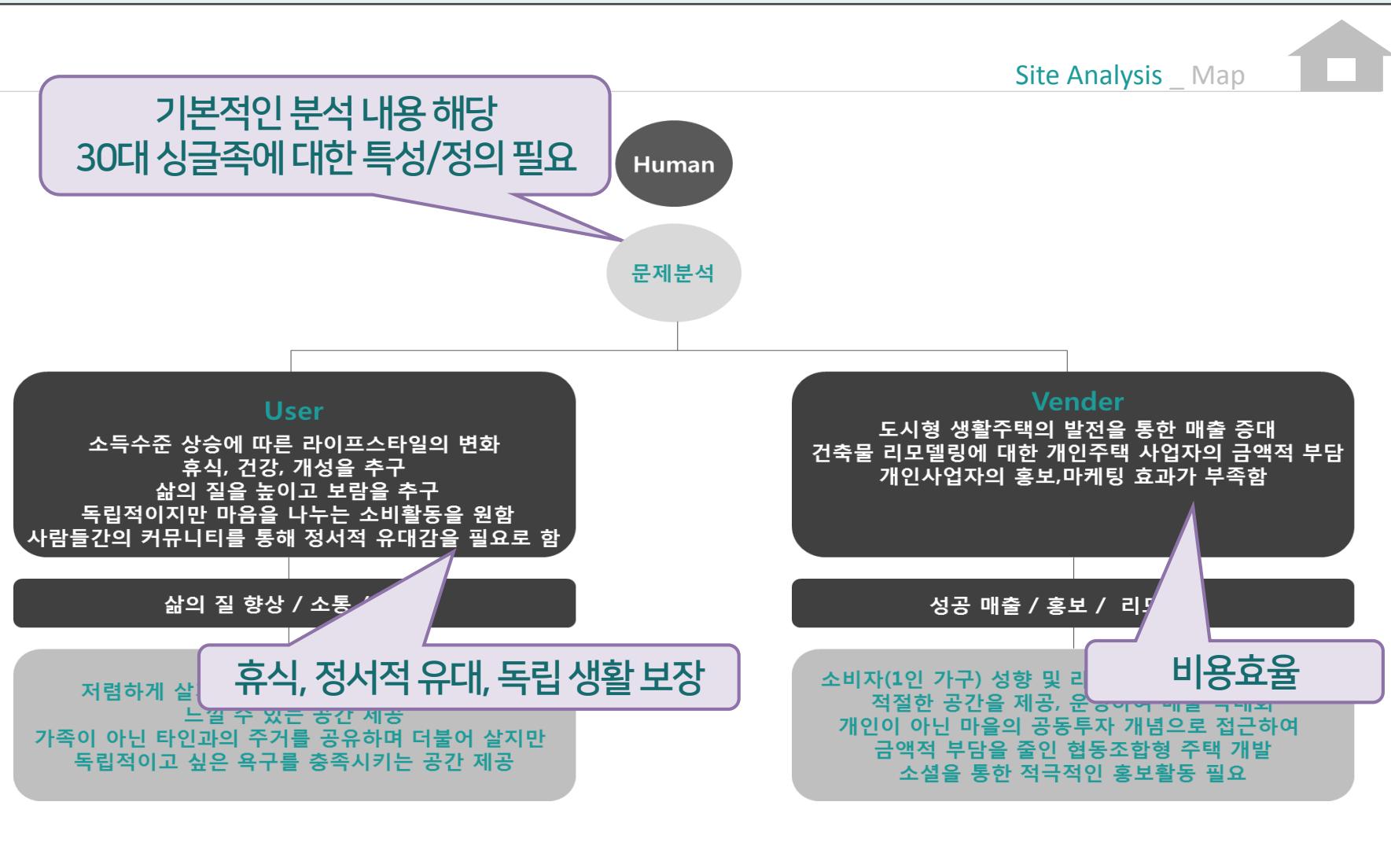
특징
노후주택 밀집지역으로 기반시설의 개선이 필요한 시점
저층 주택단지 밀집지역으로 구옥 임대를 통한 도시형 생활주택 개발 용이
도심지역으로 이동하는 다양한 노선의 교통이 편리하고 주변도시와 접근이 용이한 장소
강남, 강북 인접 지역으로 쇼핑, 문화생활 등 생활 편의시설 접근 용이
한강과 인접하여 쾌적하고 자연친화적 환경권을 가짐

Site Analysis _ Map



House

2. 사례탐구



2. 사례탐구

구체적이지 못한 분석 내용
대상지/외부 환경/주차여건/진입경로 등
구체적 설정 필요

Program Analysis _ Environment 1



분석 내용이 아닌 방향성 정리
경쟁 대상 도시형 생활주택의 유형과
장단점 등 필요

Space

문제분석

대상지
주변도시와 접근성이 용이함
한강과 인접하여 쾌적하고 자연친화적 환경권

대상공간
저층 주택단지의 구옥 임대를 통한 도시형 생활주택 개발 용이
소통을 위한 공용공간과 프라이빗한 공간의 레이아웃 구성
취향을 공유할 수 있는 공간 형성
실용적이며 효율적인 가구디자인 구성

접근 용이 / 자연친화적 환경권

공용공간과 개인공간 / 주제가 있는 공간 / 건축물 개발

주변도시와의 접근의 용이성을 고려하여
교통이 편리한 곳에 위치 선정
한강이 인접한 지역 선정을 통해 User들의
감성도 만족을 이끌어냄

구옥 리모델링을 통해 세련된 주택공간을 갖춘
임대주택 개발 입주자 간의 소통을 위한 공용공간과
개인의 독립성을 가질 수 있는 기능을 가진 공간을 제공
음악, 미술, 요리 등 주제를 가지는 공간을 만들어 비슷한
관심사를 가진 이들이 자연스럽게 소통할 수 있는 공간 제공

2^o 사례탐구

Program Analysis _ Environment 2



Environment

문제분석

사회문제

소득 증가와 교육수준의 향상, 결혼관의 변화로 1인 가구 증가
타인에 대한 무관심과 개인주의 확산
싱글(1인 가구)들의 새로운 소비트렌드 형성

1인 가구 수요 증가 / 개인주의 / 1인 가구 중심의 소비문화

공공임대주택 지원 프로그램 확대
타인에 대한 무관심과 이기주의, 가족해체, 고소득과 저소득
가구의 양극화를 해결할 사회적 안정만 확충 필요
1인 가구의 라이프 스타일에 적합한 상품 및 서비스 개발
필요

디자인 트랜드

일상 속 소비활동을 즐거운 나눔으로 연결시키는
소비자의 새로운 문화 형성
능동적 문화행위와 아날로그적 감성트랜드 추구
다양한 컨셉이 접목화되어 세분화된 소비자의 욕구 증가

쉐어하우스 / 소비자의 욕구 증가

입주자간의 자발적으로 통해 문화사업을 발전시켜 사회에
기여하여 나눔을 통한 삶의 행복을 찾음
스타일의 차이, 디테일의 차이, 컨셉의 차이를 가진
세분화된 소비자의 욕구를 만족시킬 방안을 계획

2^o 사례탐구

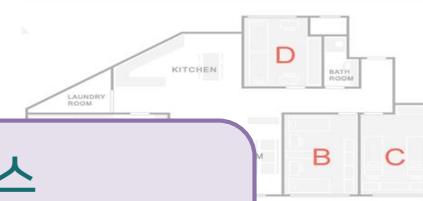
앞서, 공간분석이 있었는데
왜 다시 공간사례분석?
디자인기획서의 소통 방식 및 구성 매끄럽지 못함

공간
사례분석



그래서 쉐어하우스
사례 분석 결과에서는 무엇이 중요?
페이지별 요약 내용 필요함

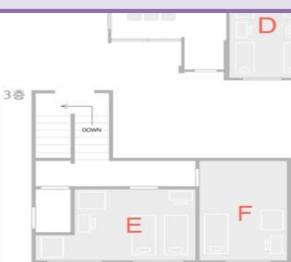
영화주제공간



음악주제공간



A,B,C,D,F _ ROOM



- 여행, 영화, 공연을 주제로 하는 쉐어하우스 사례분석
 - 평면 구성이 각각의 주제에 맞는 특색 있는 공간 구성이 아닌 사용자의 그룹 구성만 한 컨셉으로 한 평범한 레이아웃
예) 음악주제공간 – 음악을 즐기고 공유하기 위한 시스템이나 프로그램이 결여된 공간 구성
 - 기본 2인 1실 구성의 룸이 프라이빗한 개인의 시간을 방해함

2 사례탐구



2^o 사례탐구

Design Concept _ Design concept 



Communication

artistic

make

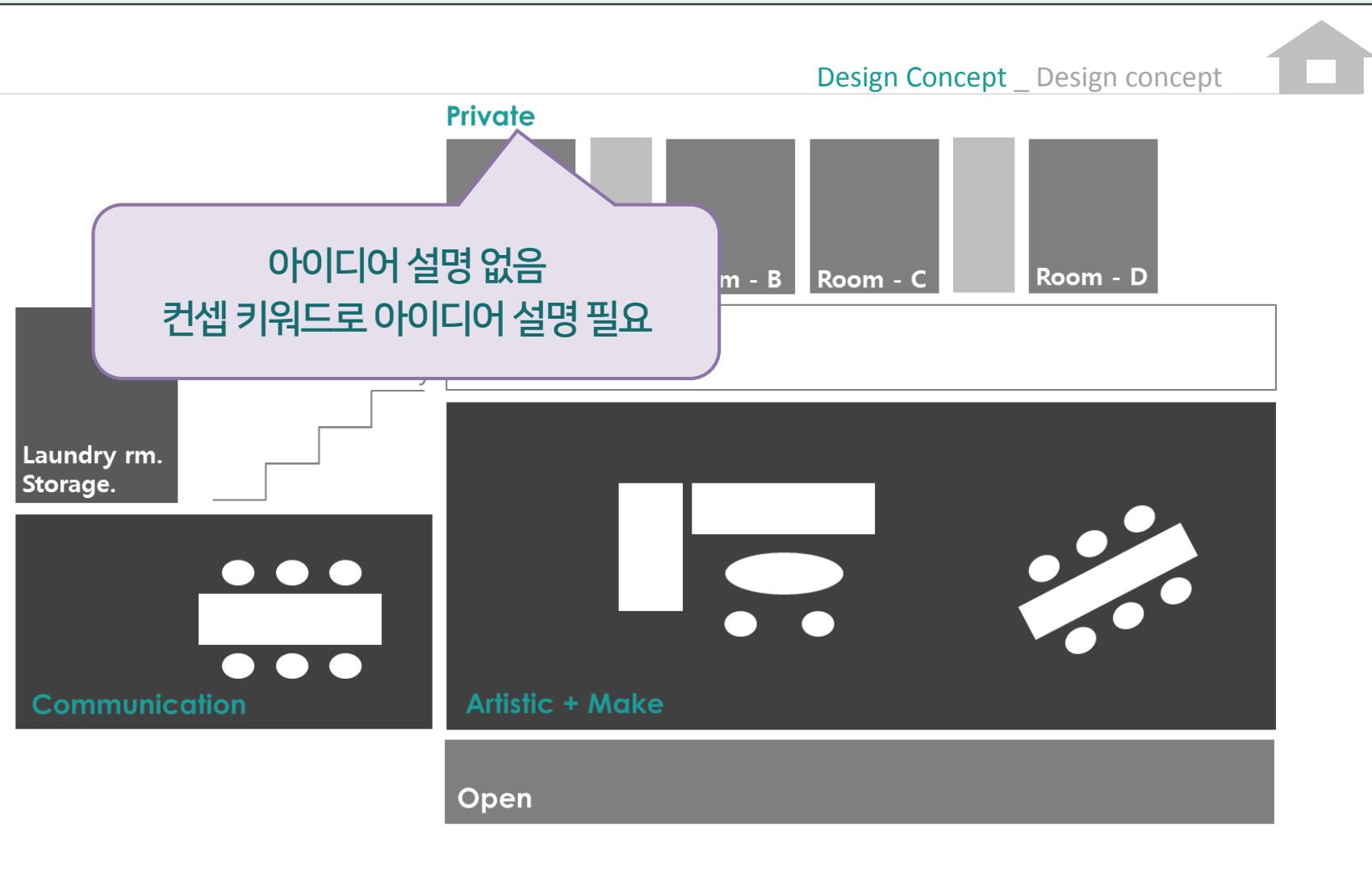
private

30대 싱글족을 위한
쉐어하우스에서의 소통방식은?
를 통해

분석에 있었던
휴식, 정서적 유대, 독립 생활 보장은
어떻게 해결?

C I F.I

2^o 사례탐구



2^o 사례탐구

Design Concept _ Design concept 

Kitchen

사용목적에 맞게 변형 가능한 테이블



설계도면에서 주방 영역

노리터 1

각자의 재능을 살릴 수 있는 공구와 장소가 제공되는 작업실 놀이터



설계도면에서 노리터 영역

갑자기 등장한 지역주민을 위한 문화 마을 아이디어가 새롭게 나왔다면, 다시 분석/컨셉 설정 단계에서도 다루어야 함

라이브러리

음악, 미술 등 아트관련 디자인 서적 공유



설계도면에서 칭고 영역

Open gallery

재능기부를 통해 지역주민을 위한 문화 마을 조성



설계도면에서 갤러리 영역

1 | A1 1:50 / A3 1:100
1F FLOOR PLAN

2° 사례탐구

Open
Void 공간을 통해 노후주택의 낮은 천정의 단점을 보완



노리터 2
1F의 놀이터와는 다른 성격의 물리적 교감이 이루어지는 장소



아이디어에서 본인만의 차별화 관점은 무엇?
주제는 새로워 보이지만 아이디어에서 독창성, 차별성이 무엇인지 알 수 없음

개별 룸의 설계 개념은 무엇?
컨셉 키워드 중심의 이미지(아이디어) 설명 필요

갑자기 등장한 물리적 교감 장소?
분석 - 컨셉 - 아이디어의 맥락 유지 필요
(정교성 측면)

Design Concept _ Plan



2^o 사례탐구

사례탐구
3



2^o 사례탐구



제로웨이스트 프로젝트

Take-out 음료의 일회용품 사용을 줄이기 위한
O2O서비스 기반의 공유 플랫폼

2^o 사례탐구

WHY

프로젝트 배경(문제점 인식)/키워드

필요성 공감

O2O(온오프라인 연계) 서비스 보조 설명 좋음

커피문화의 대중화로 소비자는 일회용 컵 테이크아웃에 익숙해졌다.
예전에는 음식을 들고 다니며 길거리에서 먹는 것을 꺼렸는데, 시대가 바뀌면서 테이크아웃이 새로운 문화로 정착했다.
일회용품 사용이 환경에 미치는 영향이 큰 만큼 사회적 인식 변화를 유도해 일회용품 사용을 줄여나갈 필요가 있다.

관세청에 따르면 2017년 국내 커피시장 규모는 약 11조 7400억원으로 12조 돌파를 눈앞에 두고 있다.
국민 1인당 연간 커피 소비량으로 따지면 약 512잔에 달한다. 커피시장 규모가 증가하면서 일회용컵의 사용도 함께 증가했는데
사용한 플라스틱컵은 5%이내 종이컵은 14%만 재활용되고 나머지는 소각장이나 매립장에 버려진다.
매립지가 부족한 우리나라 상황에서 썩지도 않고 수거도 원활하지 않아 환경오염의 심각성이 가중되고 있다.
소비자들이 테이크아웃 시 텀블러를 사용하지 않는 이유가 휴대하기 어렵고, 사용 후 씻어야 하는 불편함 때문이라고 한다.
그렇다면 휴대하기 어렵고 씻어야 하는 부담감을 덜어주기 위해 텀블러를 대여해주고 사용 후 쉽게 다시 반납하면 어떨까?
한번만 쓰고 버려지는 음료 홀더와 캐리어 대신 드링크백을 대여해주면 어떨까? 하는 의문점에서 시작해
O2O서비스를 기반으로 QR코드를 통해 카페에서 테이크아웃 시 텀블러와 드링크백을 대여해 주고 사용 후
어느곳에서나 자유롭게 반납할 수 있다면 일회용품 사용을 줄여나갈 수 있겠다는 생각으로
카페 테이크아웃 공유 플랫폼 디자인을 제안해보고자 한다.

*O2O:[Online to Offline] 온라인이 오프라인으로 옮겨온다는 뜻이다.

정보 유통 비용이 저렴한 온라인과 실제 소비가 일어나는 오프라인의 장점을 접목해 새로운 시장을 만들어 보자는 데서 나왔다.

*공유경제 : 이미 생산된 제품을 여럿이 함께 공유해서 사용하는 협력 소비경제로, 대량생산체계의 소유 개념과 대비된다.

2^o 사례탐구

WHY

프로젝트 배

그래서, 일회용 컵을 대체할 공유경제 서비스를 만들자?
페이지 요약 필요



#필(必)환경(Green survival)

친환경을 넘어서 필 환경 시대. 이제는 선택이 아니라 필수, 생존의 문제가 되어간다.
환경 오염이 생태계는 물론 인간의 생명까지도 위협하면서 환경 보호는 '하면 좋은 것이 아니라
'생존을 위해 해야만 하는 것이란 인식이 증가되고 있다.

#제로 웨이스트(Zero-Waste)

생산하는 데 5초, 분해하는 데 500년 이 걸리는 플라스틱.
제로 웨이스트 운동은 일상 속에서 쓰레기 배출을 최소화로 줄이자는 사회적 운동이다.
우선적으로 플라스틱 컵, 비닐봉지 등 썩지 않아 불필요한 쓰레기를 줄이는 것이 핵심이다.

#공유 경제

물품을 소유의 개념이 아닌 서로 대여해 주고 차용해 쓰는 개념으로
최근에는 경기침체와 환경오염에 대한 대안을 모색하는 사회운동으로 확대돼 쓰이고 있다.



2^o 사례탐구

WHO

target

공유 서비스 이해 관계자 설정
정부 정책/공공기관 등도 대상자?



main target 물건 구입시 어플 결제, 사용에 익숙하고 테이크 아웃 음료를 즐기는 20~30대 테이크 아웃 음료를 판매하는 카페

Sub target 환경보호와 건강을 위해 텁블러를 사용하고 싶은 테이크 아웃 음료를 즐기는 모든 소비자

2. 사례탐구

WHO

문제점 분석 - 사용자

개인 텀블러 보유 여부



카페에서 테이크아웃 시 텀블러 사용 여부



카페에서 텀블러 사용하지 않는 이유

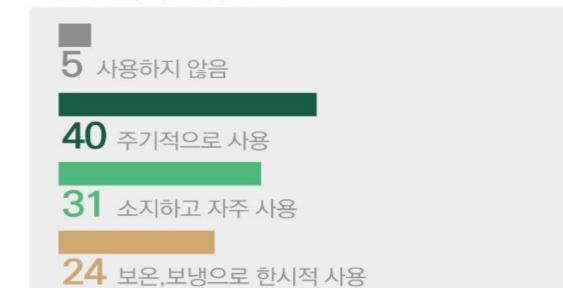


20-30대 특성 분석 부재 사용자-상품간의 분석

카페에서 텀블러 이용 이유



개인 텀블러 이용 주기



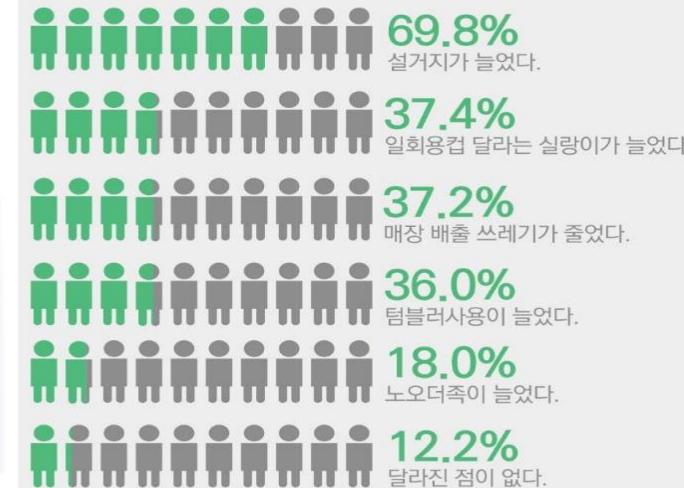
2^o 사례탐구

WHO

문제점 분석 - 카페

카페(서비스 제공자) 분석 내용, 요약 미흡
정부정책-카페 일부 업무의 연관성 분석임
설거지 증가에 대한 대안이 필요하다?

일회용컵 사용규제 후 달라진 점



2^o 사례탐구

WHO

문제점 분석 -

일회용 컵에만 집중하고 있는 분석 내용
카페의 설거지증가/물사용증가/위생문제
그래서 어떤 상품(서비스)가 필요한가?

카페 매장 내 플라스틱 컵 규제

* 자원재활용법 제 41조에 따라 위반횟수와 매장 면적별로 3~100만원 과태료 부과

효과

'매장 내 일회용컵 사용 0건' 매장이 2배 이상 증가
6~7월 29.2% → 8월 60.1%

부작용

늘어난 물·세제 사용

'남은 음료 일회용컵에 옮겨 달라' 요구 많아
손님들 '이중 환경 오염이 아닌가 마음이 불편'

설거지 위생문제

개수대 닦던 행주로 컵 물기를 제거
손님 몰릴 땐 대충 행궈 나가
손님들 돈 주고 세제커피 사먹는 꼴 불만

자원재활용법에 따라 매장 내
1회용 컵(플라스틱 컵) 사용이
금지되어 있습니다.



머그컵, 텀블러 사용 활성화 등
1회용 컵 사용 줄이기에 동참 해주세요.



2. 사례탐구

디자인 방향임
해결방안과 솔루션은 아직 없음

Offline(매장)분석만 있고 Online 분석 없음
주제가 O2O인데, 핵심 분석이 없음

해결방안



텀블러 휴대가
어려운점

사용 전/후 현재 위치에서
가까운 곳 어디서든지
대여와 반납이 쉽게

이동 중 휴대성

드링크백을 사용하면
한잔도 편하게 들고
이동이 가능

보온, 보냉, 밀폐

일회용 컵에 비해서
텀블러 사용으로 장시간
보온과 보냉이 가능하고
내용물이 새지 않는 장점

텀블러 세척에
부담감

사용 후 반납하면 카페 내
식기세척기 or 세척업체를
통해 세척과 살균, 소독된
텀블러 관리 및 사용 가능

대여와 반납을
쉽게

APP 내 QR코드로
대여와 반납을 쉽게

일회용품 구입&
설거지 인력 비용 절약

텀블러 사용으로 일회용품
구입에 대한 비용 절약,
매장에서 머그컵 사용 후
남은 음료 테이크아웃에 대한
이종사용X

카페 내에서도 텀블러 사용
가능, 다휘용컵 설거지에 대한
인력 감소 가능

QR코드

대여와 반납을 간편하게

위치기반 서비스

현재 위치에서 가까운곳에서

세척, 살균, 소독
과정 공개

위생적 불신에 대한
신뢰 확보 가능

20-30세대를 위해서는
무엇을 고려해야 그들이
공유 서비스에 참여할까?
20-30을 위한 핵심 분석이 없음

분석이 없어도 이정도 해결 방안은 쉽게 예측
분석에서 새로운 핵심 문제를 찾았어야 함

2^o 사례탐구

기초 분석에서 설거지/위생 문제를 핵심으로 다루다 보니
2차 분석에 세척업체 분석 등장

문제를 바라보는 관점이 디자인 방향과 아이디어에 영향 미침

시장분석



디자인 방향 이후 왜 다시 분석? 기획서 순서 구성에 오류 발생



아동교육 기관에서 사용한 식판을 수거하여 청결하고 체계적인 시스템을 통해 위생적으로 살균·소독하기 어려운 식판을 전용 세척기로 세척을 하고 100°C 이상의 살균·소독하여 다시 교육기관에 배송해주는 서비스

사용한 식판 > 수거 > 세척 > 살균 . 소독 > 다시 배송



2^o 사례탐구

market analysis

시장분석

식기세척기



젖병소독기



세척+살균+소독+건조

장점

손으로 설거지하는 시간적 낭비와 인건비 절감 가능
세척업체에 비해 수거와 배송에 따른 비용과 시간 절약 가능

단점

매장 내 설치 시 공간차지 & 주기적으로 청소 및 관리 필요
물, 세제, 관리비용 → 매장 내 머그컵 사용에 따른 비용 + 일회용품 구입 비용으로 대체 가능

2. 사례탐구

공유경제 플랫폼 서비스 분석 내용, 요약 미흡
그래서 무엇을 참고할 수 있나?

market analysis

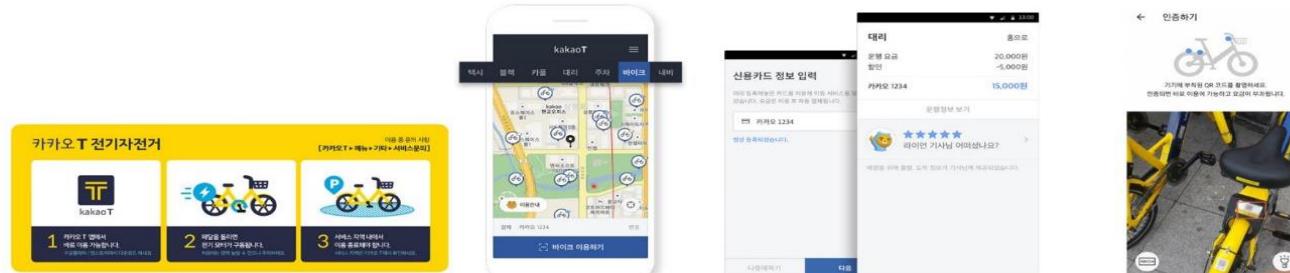
시장분석

카카오T바이크



카카오모빌리티에서 운영하는 전기자전거 공유 서비스

모바일 어플을 통해 이용가능, 위치정보를 이용해 주변에서 이용할 수 있는 바이크 위치를 알려주고 잔여량도 보여준다. 바이크에 부착된 QR코드 활용을 통해 대여가 가능하다.
등록한 신용카드로 자동으로 요금이 결제되고,
반납은 아무데서나 자유롭게 잠금장치를 잠그면 종료된다.



2^o 사례탐구

market analysis

시장분석 – 공유경제 플랫폼

SOCAR

필요한 만큼만 이용할 수 있는 자동차 공유 서비스

어플의 위치기반 서비스를 통해 주변에 이용할 수 있는 존을 검색하여 원하는 차량을 예약, 대여하여 어플 내 스마트키로 이용하고 이용 후에는 등록된 카드로 주행거리만큼 자동 결제된다. 이용 후 정해진 구역 안에서 반납하고 어플로 반납 확인을 하면 된다.

경제적 가치

차자 소유 대비 300만원 절감
차량 관리, 주차 스트레스 해소
합리적이고 경제적인 소비

사회적 가치

저소득층을 위한 교통복지 확대
대중교통 연계로 교통 혼잡 해소

환경적 가치

경차/전기차 등 저공해 차량으로 환경보호

회원제로 운영되는 자동차 공유 제도

- 무인으로
개역서 없이 간편하게
- 365/24 365일, 24시간
언제라도 사용 가능
- 필요한 시간만큼
예약 가능
- 주유비와
보험료가 모두 포함

**차량 대체 효과로 사회적
교통혼잡 문제 해결**

**차량 감소로 에너지 절감 및
대기오염 문제 해결**

날짜	시작 시간	종료 시간	장소	차량 상태
2023-07-10	10:50	12:50	경인로 24번길	미사용
2023-07-10	10:50	12:50	경인로 24번길	미사용
2023-07-10	10:50	12:50	경인로 24번길	미사용
2023-07-10	10:50	12:50	경인로 24번길	미사용

2. 사례탐구

분석 내용, 요약 미흡
그래서 무엇을 참고할 수 있나?

market analysis

시장분석 – 공유경제 플랫폼

① 열린옷장



정장을 기증받아 꼭 필요한 청년들에게 공유, 취업비용 중 면접복장의 부담을 줄이고 그 수익을 다양한 청년응원사업을 통해 환원하는 서비스

홈페이지를 통해서 예약 후 매장에 방문하여 원하는 의류 선택, 이용 후에는 기간안에 무인 반납함을 통해 반납 or 택배를 통해 반납하면 의류에 부착된 바코드를 통해 반납을 확인한다.



2° 사례탐구

아이디어 한계 드러남(목표, 전략, 디자인 컨셉 부재)

무슨 문제점을 해결할 것인가? 목표와 전략 없으니 아이디어가 없음

20-30을 분석하지 않았으니, 그들을 위한 아이디어 없음

디자인 아이디어

텀블러 - 바코드를 활용한 디자인

바코드를 왜 디자인해야 하나?

무슨 문제점을 해결할 것인가? 목표와 컨셉이 없으니 논리가 없음

20-30을 분석하지 않았으니, 그들을 위한 디자인 방향성 제시 불가

대여/반납을 하기 위해서 텀블러에 고유번호, 바코드나 QR코드가 삽입되어야 하므로
텀블러 바코드를 친환경 이미지에 맞는 로고와 결합하여 메인 이미지로 디자인한다.



2^o 사례탐구

논리와 방향성이 없는 아이디어
컨셉이 친환경성인가? 분석에서는 친환경적 이미지의 중요성을 다루지 않았음
왜 그린/브라운인가? 이해되지 않는 색상과 형태

디자인 아이디어

친환경적 이미지+QR코드로 디자인

환경을 보호하는 이미지 사용/ 색상도 나무의 그린 계열과 옅은 브라운 색상을 사용,
공유 플랫폼을 사용함으로서 환경을 보호하는 이미지를 인식하게 하고,
로고와 QR코드를 결합해 하나의 이미지로서 보이게 한다.

+) 개별 카페 로고와 QR코드 결합하는 디자인도 가능



#50ba7d #165d44 #cfa972

우리의 텀블러 = re-cycle + tumbler

2^o 사례탐구

design

디자인 아이디어

새롭지 않은 아이디어

소재와 드링크백은 이미지 있는 아이디어임

분석으로 핵심 문제를 정리하지 않았으니, 컨셉도 없고 아이디어도 한계

- * 내구성을 위해 ICE컵은 트라이탄 소재로 HOT컵은 스테인레스 소재로 세척기 및 살균 소독이 가능
- * 드링크백을 사용하면 환경보호(종이 캐리어와 훌더 사용을 줄일 수 있음) + 휴대성 ↑



2° 사례탐구

온라인 서비스는 어떤 방향(컨셉)으로 제시할 것인지 막연함

온라인 서비스에 대한 분석 내용이 없으므로,

일반적 사용 순서와 관계된 앱 인터페이스의 기능과 구성을 설명함

플랫폼 인터페이스



위치검색

지도 내 위치 검색을 통해 현재 내 주변에서 가까운 텀블러를 대여할 수 있는 장소를 확인 할 수 있고, 반납시에도 반납을 희망하는 위치와 가장 가까운 반납할 수 있는 장소를 확인할 수 있다.



텀블러정보

QR코드를 통해 처음 사용 시작일, 대여되어 사용된 횟수, 사용한 사람, 현재 위치, 텀블러의 상태 등 텀블러의 기본 정보를 알려주어 신뢰성을 확보한다.



대여/반납

app내에 QR코드를 통해 대여와 반납을 수 있고, 회수율을 높이기 위해서 대여시 텀블러 보증금을 결제하고 분실/파손시에 보증금을 환급받지 못하는 시스템과 텀블러에 고유번호 QR를 이용한 디자인을 적용하여 위치정보를 알 수 있게 디자인한다.



세척 과정 확인

텀블러 위생상태에 대한 신뢰성 확보를 위하여 세척과정에 대해서 cctv를 통해 공개하고, 시기마다 각종 위생 검사 상태를 알려준다.

2° 사례탐구

앱의 특징과 차별점은 무엇인가?

아이디어 한계드러남

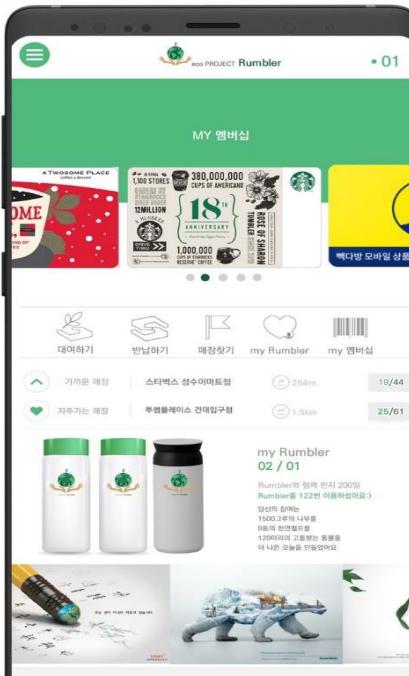
20-30을 분석하지 않았으니, 그들을 위한 아이디어 없음

편의성? 어떤 앱에도 편의성은 있어야 함

20-30을 위해 어떤 편의성을 고려할 것인가?

20-30의 텀블러 공유서비스를 쉽게 이용하게 하려면?

모바일 UX/UI 디자인



HOME 화면

멤버십 &QR코드
위치기반 매장안내 및 환경보호 쟈켓선

메인화면은 사용자의 편의성을 중점으로 한 화면에서 모든 기능을 이용할 수 있게 디자인했습니다.

화면 상단에는 텀블러를 대여하고 반납할 때 QR코드와 함께 카페 멤버십 카드를 바로 꺼내 쓸 수 있도록 위치시켰습니다.

위치정보를 기반으로 가까운 매장과 자주 가는 매장 정보를 안내하고 현재 이용할 수 있는 나의 텀블러를 보여줍니다.
환경보호에 대한 인식변화를 위해 텀블러를 이용함으로써 얼마나 환경을 지켰는지를 안내합니다.

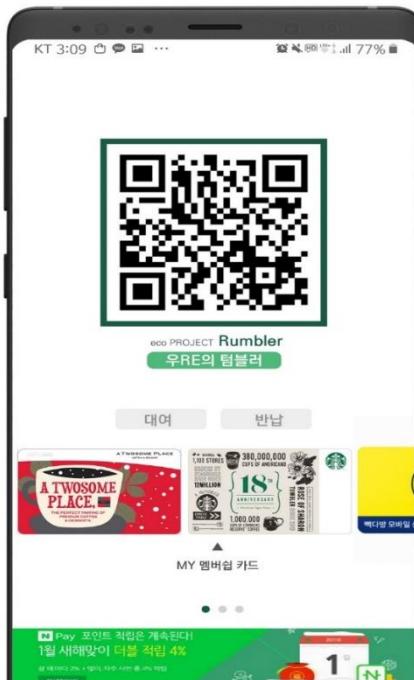
환경보호를 위한 플랫폼이므로 하단에는 환경보호 관련 공익광고가 슬라이드 형식으로 위치합니다.

2 사례탐구

Design idea

모바일 UX/UI 디자인

QR코드 화면의 등장 순서와 절차는?
20-30의 텀블러 공유서비스를 쉽게 이용하게 하려면?



QR코드화면

QR코드
대여반납

멤버쉽
카드관리

신용카드
등록

주요 기능인 텀블러 대여와 반납을 QR코드를 사용하여 간단하게 이루어 질 수 있도록 위치하였고

아래에 카페별 멤버쉽 카드를 등록하여 카페 내에서 텀블러 대여와 함께 음료 주문 시 멤버쉽 카드도 어플 내에서 바로 사용 가능하도록하고 신용카드 또한 등록하여 텀블러 보증금 결제와 반환을 쉽게 할 수 있고, 결제도 등록한 카드로 어플에서 한번에 할 수 있도록 합니다

주문 시 텀블러 어플, 카페 멤버쉽 어플, 전자 결제 어플을 껌다 키며 보여주는 과정을 생략할 수 있어 사용자 편의성을 높일 수 있습니다

2 사례탐구

Design idea

모바일 UX/UI 디자인



위치검색 화면

쉬운 대여
반납 가능

위치기반
서비스

알림
서비스

위치정보를 기반으로 현재 위치에서 가장 가까운 매장을 안내하고
한 눈에 보기 쉽도록 위치태그와 그 매장에 이용 가능한 텁블러가
몇개가 있는지 숫자로 표시합니다.

반납할 때도 마찬가지로 매장별로 반납 가능한 텁블러가 몇개인지
확인 후에 가장 가까운 매장을 검색하여 안내합니다.

현재 대여중인 텁블러를 상단에 표시하여 시간 내에 잊어버리지 않고
반납할 수 있도록 알림 서비스로 알려줍니다.

2 사례탐구

Design idea

모바일 UX/UI 디자인



텀블러 정보 화면



텀블러의 정보와 상태를 공유하여 사용자 신뢰성을 확보할 수 있습니다.
등록일과 사용된 횟수, 텀블러 상태가 어떤지에 대한 사용한 사람들의
의견 등을 모두에게 공유하여 텀블러를 믿고 사용할 수 있도록 합니다

2^o 사례탐구

20-30의 텀블러 O2O 공유서비스를 쉽게 이용하게 하려면?

휴대성/신뢰성/직관성

**이 핵심 키워드를 먼저 설정하고 아이디어에 접근하였으면
조금 더 나은 결과로 정리되었을 것**



제 끼 웨 이 스 트 드 로 워 트
ECO PROJECT Rumbler

Take-out 음료의 일회용품 사용 줄이기 위한 O2O서비스 기반의 공유 플랫폼

#환경 #제로 웨이스트 #공유경제

거의온라인 대중음식 소비자는 일회용품 대체 마이쮸로 바꿔야겠다.
마이쮸는 유식복 틀고 머리에 친기다리에 먹는 것과 깨끗는데, 시내가 바뀌면서 디자인의 새로운 문화를 정착했다.
일회용품 사용이 환경에 미치는 영향이 큰 만큼 사회적 인식 변화를 유도해 일회용품 사용을 줄여나갈 필요가 있다.





세계총대 = 500ml이상 차운 나무
X1,500만 그루

한국총대 = 500ml이상 차운 나무
X1,500만 그루



스플래시화면 메인화면 QR코드&멤버쉽카드 텀블러 정보 위치기반 검색 화면

사용자 편의성을 중심으로 한 화면에서 모든 기능을 이용할 수 있도록 디자인했습니다.
텀블러를 라이브고 빙남행동 어코드와 함께 주로 사용하는 곳이 기아인 만큼 커피 버님 카드도 바로 사용할 수 있도록 내장하였습니다.
위치정보를 기반으로 가까운 매장과 자주 가는 대상 장소를 인데리하나, 내 위치 이동시나 쉽게 데이터고 반납할 수 있도록 하였습니다.
일회용품 사용에 대한 사회적 인식 변화를 유도하기 위해 QR코드로 관련 글작문고가 부착됩니다.
텀블러 정보에 상대방 공유하여 사용자들이 텀블러 위생에 대한 신뢰성을 확보할 수 있도록 하였습니다.

2^o 사례탐구

사례탐구
4



2^o 사례탐구

게임처럼 학습하는 온라인 강의 - 흥미로운 주제

최종 기획서 2차

◆ 학습 공성전 컨텐츠 최종 기획서 2차 확정안 ◆

온라인 강의에 흥미 유발 및 집중력을 높일 수 있는
신개념 RPG게임의 결합 계획서

즐겁게 RPG게임하는 것처럼 온라인강의도 지루하지 않게
시작, 시원하게 완강할 수 있는 비법이 탄생했다!

2^o 사례탐구

기획의도

기존 온라인 강의

인터넷을 이용한 원격강의로, 사교육비 절감 및 공간과 시간의 제약이 없는 장점으로 인해 현재까지도 많은 학생들 및 배움의 의지가 있는 전연령대 유저들이 애용하고 있는 컨텐츠

출처 : 네이버 지식백과

1인학습에 지쳐 목표자체를 잃는 경우가 많아.. 전연령층에서 나타나는 경우가 비일비재

온라인 강의에 집중을 하지 못하는 이유 중 가장 많은 답변을 차지했던 것이 강의 중 다른 인터넷창을 열어 딴 짓을 하기 때문이라는 것이 가장 높았다. 또한 혼자 공부하기 때문에 옆에서 함께 다독여줄 학습동료가 없어 나태해지고 헤이해진다는 답변이 그 뒤를 이었다.

출처 : 아시아경제 2014.02.22



“학습효과증진과 집중력을 높일 수 있는 참신한 컨텐츠의 부재”

2. 사례탐구

문제분석

핵심 문제 = 흥미 + 학습효율

학습동료의
부재

1인 학습의
지루함

학습능률
저하

개인중심의
학습성향

질의응답의
답답함

학습집중력
저하

커뮤니티의
부재

생동감
하락

학습
멘티&멘토
구성

소통의
장을 마련

참신한
컨텐츠
제작

팀별로 학습
과정 진행

2° 사례탐구

디자인 컨텐츠 방향

〈기존 온라인 강의의 문제점을 통해 바라본 디자인 컨텐츠 방향〉

1. 아이디어의 고갈

- 1) 학습동기를 만들기 위해 100% 강의료 환급, 교재 무료지급, 사은품 지급등의 [퍼주기식] 컨텐츠는 더 이상 온라인강의를 수강함에 있어 확고한 학습동기를 부여하기가 어렵다.
- 2) 직접 학습을 진행함에 있어 결국엔 또다시 1인체제에 접해지기 때문이다. 아이디어의 틀을 깨 모두가 함께 학습에 참여 할 수 있는 새로운 컨텐츠가 필요하다.

3. 커뮤니티의 부재

- 1) 1인학습으로 인한 집중력 저하를 컨트롤할 수 있는 부분이 기존 온라인 강의엔 크게 존재하지 않는다.
- 2) 실시간으로 커뮤니티의 활성을 높이기 위해선 커뮤니티 자체에 컨텐츠를 부여해야 한다. 단순한 커뮤니티 형성이 아닌 함께 수강하고 있는 과목에 대한 학습효과를 최대한 증진시킬 수 있는 [커뮤니티 컨텐츠] 의 제작이 시급하다.

2. 1인체제의 한계

- 1) 이 문제점을 해결하기 위해 게시판 활용이 가장 크게 사용되고 있지만, 이 역시도 임시방편에 불과하다. 학습자가 하루 하루 미루는 사이 학습진도 역시 늦어지게 되며 아예 학습 자체를 포기하는 상황이 많기 때문이다.
- 2) 실시간으로 커뮤니티 활성을 높여 혼자 학습하는 것이 아닌 같은 목표를 가진 학습동료가 있다는 것을 일깨운다.

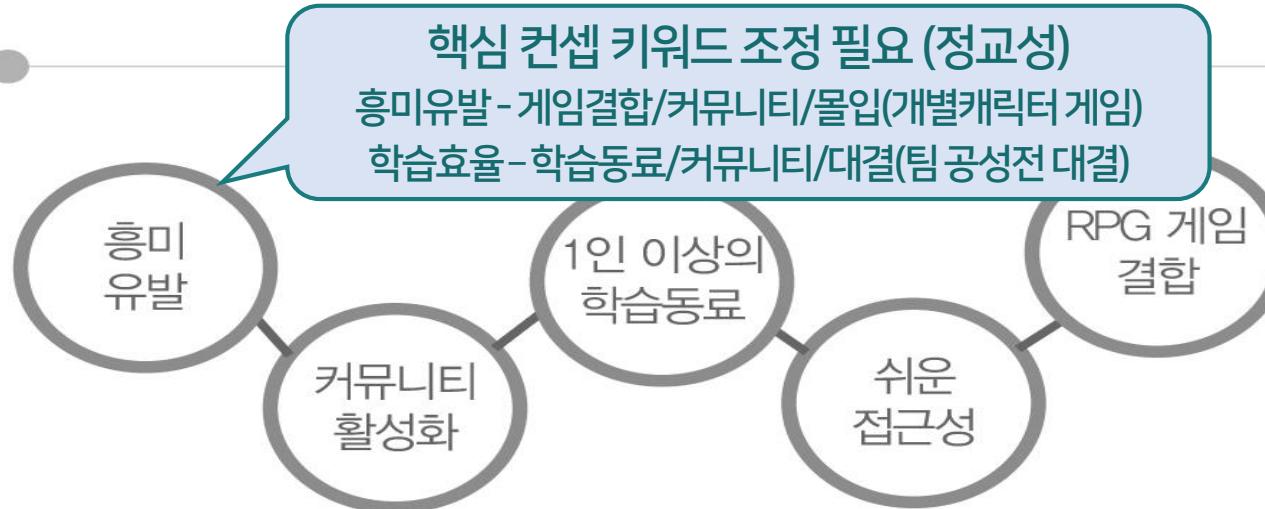
4. 학습체계의 지루함

- 1) 동영상강의+문제풀이+토론 등의 지루한 레퍼토리는 뻔한 온라인 강의 구성으로 인해 더 이상 수강생들에게 활발한 학습욕구를 불러올 수가 없다.
- 2) 기존 온라인 학습체계가 아닌, 학습욕구증진 및 학습목표 달성을 위한 목적은 그대로 가져가되 수강생들의 흥미를 유발할 수 있는 새로운 체계의 강의제작이 필요하다.

2. 사례탐구

디자인 컨셉

Concept
Keyword



학습자의 흥미 유발 및 편리한 학습 접근성을 위해 실시간 커뮤니케이션을 이룬 온라인 강의, [학습 공성전] 개발

동영상 강의를 보며 비실시간으로 지혜를 나누는 커뮤니케이션 모드(과제)를 기반으로 학습자가 새롭게 티어를 이루어 과목내 다른 학습자 팀과 함께 팀으로 모여 퀴즈(과제)를

학습자(사용자) 중심의 분석 한계(융통성)
콘텐츠 제공자 관점의 분석 부재
콘텐츠 개발과정과 환경에 대한 분석 부재

2^o 사례탐구

아이디어 제시

컨셉 – 아이디어 시각화 필요(유창성/융통성/독창성)
게임/학습공성전이 아니어도 흥미유발은 가능함

온라인강의에 RPG
전(문제풀이)을 하는



온라인 게임에 흥미가 있는 10~40대의 연령층을 겨냥하여 쉽게 접근이 가능한 가벼운 SD RPG
온라인 형태

저사양 SD 캐릭터로써 귀엽고 아기자기한 분위기의 3~4등신을 가진 형태로 부담없이 즐길 수
있는 그래픽 지원



팀리더

기존
수강생
1명

TEAM

팀구성원

최초
수강생
3명

학습
공성전
시작

팀리더

기존
수강생
1명

ANOTHER TEAM

디자인기획 12차시 과제
시각디자인학과 H201126473 고현민

2◦ 사례탐구

아이디어 제시 (2)

구체적 게임 요소의 활용(유창성/정교성)

접근성 결합



학습팀 (4인 1팀)별로 기본성 및 본인의 기본 캐릭터 부여
: 레벨업 및 스테이터스 포인트 등 RPG 게임 요소의 부분 결합



같은 과목을 듣고 있는 타학습팀과의 대결 (과목관련 문제풀이)
: 공성전은 1일 최대 2회로 제한 / 수강날짜가 비슷한 상대와 매치



승리시 - 과목기출문제 선열람권 획득 및 성의 내구도 상승, 캐릭터 레벨업
패배시 - 성의 내구도 및 캐릭터 경험치 하락, 열람권 획득지연



공성전 승전보가 가장 많았던 1~5위까지 학습팀을 선발, 수강료 100%~50% 지원 및 외삭상품권 지원



승리사-캐릭터가 입고 있는 의상 체인지 가능
패배사-랜덤으로 아이템 실종 및 내구도 하락



승리시 - 최초승리시 학습 홈페이지 메인에 기재, 5연승시 정도 지원금 후원
패배시 - 복수의 비석에 매치한 학습팀 기록, 복수할 수 있는 재매치 지원

2^o 사례탐구

디자인 방향(1)

ONLINE
기본성 및
캐릭터 부여



강의수강시 팀당 처음 지급되는 기본성



공성에 사용될 개인별 기본캐릭터 부여

OFFLINE
자연스러운
커뮤니티 형성



성의 합력을 위한 오프라인 스터드 그룹 형성



팀의 승리를 위한 회의 진행

커뮤니티 활성화
1인 이상의 학습동료

2^o 사례탐구

디자인 방향(2)

ONLINE 학습 공성전 START

성의 내부와 외부필드에서
각개전투를 펼칠 수 있는
멀티플레이를 지원한다.



출제되는 문제를 풀며 공격과 방어를 이루는 모습



수성 학습팀이 공성 학습팀을 방어하는 모습



학습공성 10초전의 카운트다운 모습



성 외부필드에서 개별전투를 벌이는 모습

- RPG 게임 결합
- 커뮤니티 활성화
- 1인 이상의 학습동료

2^o 사례탐구

디자인 방향(3)

- RPG 게임 결합
- 커뮤니티 활성화
- 1인 이상의 학습동료

ONLINE 승패로 인한 패널티 및 보상

승패로 인한 결과로 인해 학습욕구를 불러일으키는 것을 유도



승리시 캐릭터의 레벨이 오르면서 갑주형태가 생김



승리시 성의 내구도가 오르면서 견고해진 모습



패배시 성의 내구도가 떨어져 자체수리하는 모습



패배시 복수의 비석에 상대팀 이름을 기록하는 장소

한국디자인학회 H201126473 고현민

2^o 사례탐구

디자인 방향(4)

ONLINE 승패로 인한 패널티 및 보상 (2)

아이템 획득 및 문제 선별
람권등의 승리혜택, 패배시
그에 따른 패널티부여



승리시 기출문제 선별람권 획득 (번호별로 획득)



연승시 정모지원금 후원



패배시 본인캐릭터의 학습경험치 하락



패배시 랜덤으로 획득 아이템 실종 및 내구도 하락

- RPG 게임 결합
- 커뮤니티 활성화
- 1인 이상의 학습동료

2^o 사례탐구

게임진행상황

ONLINE 학습공성전 진행상황

학습과목선택 > 강의수강후
> 학습공성전을 시작할시
나타나는 처음 화면



1) 서버는 하나로 통일되어 있으며, 게임진행이 되었을 땐 [~온라인]이라는 부제로 실행된다.



2-1) 검사는 최선방에서 공성전 기출문제를
딜레이 없이 가져와 맨투맨 대결을 펼친다.



2-1) 마법사는 10살 밖에 있는 상대팀에게
기출문제 풀이를 뺏어 올 수 있는 마법스킬을 씀.



2-1) 궁수는 원거리 지역에 있는 상대팀을
지목하여 직접 1:1 학습대결을 펼칠 수 있다.

2° 사례탐구

게임진행상황(2)

ONLINE 학습공성전 진행상황(2)

캐릭터 생성 완료 및 선택
후 상대팀 학습 공성진영을
확인 할 수 있는 화면



3) 원하는 캐릭터 선택 후 로딩화면이 진행



4) 생성된 캐릭터를 선택 후 게임시작 버튼을 클릭
시 공성전을 위한 필드로 이동



5) 본인이 속해있는 팀과 진도가 비슷한 다른
공성팀의 성 보유현황, 매치선택 가능



6) 매치 선택 후 공성진행 전 정비를 할 수 있는
자유필드로 이동

2 사례탐구

게임진행상황(1)

ONLINE

본인의 스테이터스와 공성을
가기전 충분한 캐릭터
성향을 재점검할 수 있는
화면



1) 본인의 레벨 및 스테이터스 확인창

- ▶ **HP** : 공성 기출문제에 오답을 제출할 경우 떨어지는 체력 포인트 (0이 되면 사망)
 - ▶ **경험치** : 공성 기출문제 정답시, 혹은 승리시 일정포인트 이상 상승 (100%상승시 1레벨 업 가능)
 - ▶ **스테이터스** : 해당되는 단어의 포인트가 오를시 본인이 불리한 문제에 대해 회피권이나 찬스권 사용 가능
 - ▶ **공격유형** : 직업(마법사, 궁수, 검사)에 따른 공격성향을 나타냄. 스테이터스 상승시 비례하여 오름



2) 공성전을 위해 필드를 이동하는 모습



3) 전투대기필드에서는 전투 불가능
본인의 팀과 더불어 다른팀의 합류가 이루어지는 **못**

2^o 사례탐구

게임진행상황(4)

ONLINE 학습공성전 진행상황(4)

매치가 확정된 학습팀끼리 수성과 공성을 선택 후 불꽃튀는 학습대전을 펼치는 화면



10) 공성의 상황에 있는 팀이 수성팀을 공격시작



10-1) 직업별 스킬을 쓰며 학습문제를 푸는 모습



11) 성 내부에 진입하면 대기하고 있던 다른 학습팀과의 교전이 다시금 이루어진다.



12) 제한시간 종료후 학습공성전도 함께 종료
공성전으로 인해 획득한 점수도 확인가능

2^o 사례탐구

게임진행상황(5)

ONLINE 학습공성전 진행상황(5)

학습 공성전 진행종료 후
이루어지는 화면상황



15) 공성이후의 경험치 획득 및 스테이터스
포인트 선택 후 상승가능



13) 공성전 종료후 탈환한 성을 본인팀으로 기록
후 빠져나가는 모습



14) 공성이후의 획득 아이템 및 스킬트리 확인가능



16) 공성 종료 후 자유필드에 해당과목 수강생들과
담소를 나누는 모습

2^o 사례탐구

학습 홈페이지 프레임



프레임 구축 : 4+@(보이지 않는 프레임갯수 포함)

상단 주메뉴와 강의목록 및 공성전에 대한 정보확인 등이 가능한 MAIN 키워드 설정
MENU BAR ①

시작버튼시 학습 목록 및
본인의 캐릭터, 강의 수강등을
확인하는 버튼
CURRICULUM ④

로그인 공간개발 및 본인의
성적 확인과 커스텀 캐릭터의
확인창 설립
LOGIN ③

각 성의 보유현황 및 일일 학습플랜(공성시험)의 공지사항을 등을 기재
FLASH ②

“필요없는 광고와 스팸성 메뉴를 제외한 깔끔하고 심플한 컨셉을 가진 레이아웃”

ONLINE 학습공성전 홈페이지 프레임

가독성이 편리하고, 주요내용 파악을 위한 간단한 홈페이지 구축

2^o 사례탐구

벤치마킹(마법천자문)



- 컨텐츠 이름 : 마법천자문
- 목적성 : 한문과목으로써 기본적인 한자 지식을 습득할 수 있도록 서포트해주는 학습교재
- 타겟 연령층 : 초등학교 저학년~한자를 편하게 배우고 싶어하는 성인층
- 파생작품 : 마법천자문 극장판(애니메이션)
마법천자문 플래시 게임, 온라인게임(개발중)

아기자기한 캐릭터와
쉬운 접근성의 조화

홈페이지 내
자연스러운 커뮤니티
활성 유도

독자들끼리 직접
대결을 펼칠 수 있는
학습공간 유치

한글교육전략부2018년도사업
국립현대미술관

2^o 사례탐구

벤치마킹(마법천자문)



물수를 학습하기 위한 내용



바람풍을 학습하기 위한 내용

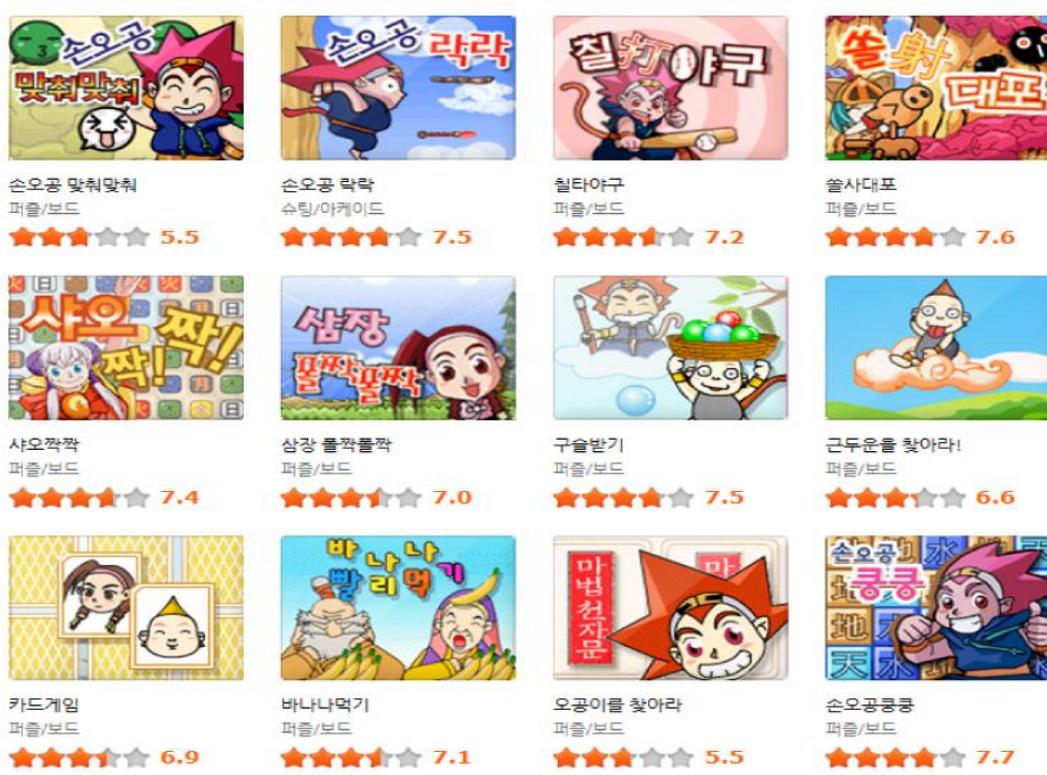
– 학습을 진행시키기 위한 기본적인 스토리라인 제공으로 인해 어린이들부터 성인들까지 쉽게 접근하면서 한자를 익힐 수 있는 분위기를 조성.

– 학습을 위해 고서인 서유기의 스토리를 리메이크, 독자들로 하여금 더욱 친숙한 접근이 가능.

– 만화책을 읽듯 편한 가독성을 제공, 한번이 아닌 두세번 읽을 수 있도록 지루함과 학습을 해야 한다는 강박관념에서 벗어날 수 있도록 독자들을 최대한 배려.

2^o 사례탐구

벤치마킹(마법천자문)



- 마법천자문 컨텐츠 : FLASH 학습게임

- FLASH게임 : 실시간 커뮤니티로 유저들과의 직접적인 대결은 힘들지만 기록된 스코어를 보며 상위에 랭크될 수 있는 학습 의욕을 불러일으킬 수 있다.

- 플래시별 게임종류가 틀리기 때문에 쉽게 지루해질 수 있는 플래시 단점을 최대한 보완할 수 있도록 여러 장르의 게임이 존재한다.

2^o 사례탐구

벤치마킹(마법천자문)



마법천자문 연극



마법천자문 극장판



마법천자문 도서

무겁지 않은
학습환경
조성

다양한
학습장르

아기자한
SD캐릭터

가독성과
접근성이
용이한
스토리

2^o 사례탐구

벤치마킹(마법천자문)

프레임 구축 : 8+@(보이지 않는 프레임갯수 포함)

The screenshot shows the homepage of the Maebjeong website. At the top is a navigation bar with categories: 마법천자문/한자, 과목별학습, 유아, eBook, and 디지털. Below the navigation is a large banner for the '초등 학부모 대상 온라인 설문 이벤트' (Primary School Parents Online Survey Event) featuring a cartoon character. To the right of the banner is a 'MENU BAR' section with links to '캐릭터소개' (Character Introduction), '마법천자문 라이센싱' (Maebjeong Licensing), and other sections. The main content area includes sections for '공지사항' (Announcements), '커뮤니티' (Community), '시리즈 소개' (Series Introduction), 'MP 게임' (MP Game), and '마법천자문 공식 SNS' (Official SNS). Each section contains sub-links and small images.

그래픽적인 화려한 요소를 최대한 절감시켜, 나누어진 레이아웃의 갯수와 화이트 백그라운드를 통해 누구나 부담없이 원하는 메뉴를 찾아갈 수 있도록 설계한 것을 확인할 수 있다.

— 쉬운 가독성과 편리한 접근성을 위한 심플한 홈페이지 레이아웃 —

2° 사례탐구

기존학습 컨텐츠의 약점을 보완하여 탄생한 학습공성전

마법천자문



마법천자문의
단점을 보완한
학습대전의 장점



2. 사례탐구

학습공성전의 목적성

굿디자인의 요건으로 검토(민감성/정교성)



합목적성



경제성



독창성



심미성



질서성



학습욕구
증진



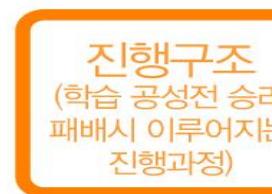
저렴한
수강료



온라인강의
+
RPG게임



게임컨텐츠
(캐릭터,
내등등)



진행구조
(학습 공성전 승리
패배시 이루어지는
진행과정)

나자신에게
기획서를
제작하는
시작지점

최종안 기획서의 소통 효율화 필요
목차/페이지구성 순서등의 조정과 생략 필요





03

디자인씽킹 프로젝트를 마치며

1° 디자인 개념과 역할

◆ 디자인과 디자인씽킹의 개념



여러분은 디자인, 디자인사고를 어떻게 정의할 수 있나?



- ✓ 디자인은 관계이다.
- ✓ 디자인은 생활이다.
- ✓ 디자인은 문화이다.
- ✓ 디자인은 서비스이다.
- ✓ 디자인씽킹은 문제해결형 사고이다.
- ✓ 디자인씽킹은 창의적 사고이다.

여러분은 어떻게 생각하는가?

1. 디자인 개념과 역할

◆ 디자인의 역할은 어디까지인가?

디자인씽킹은 디자인의 역할을 고정적으로 판단하지 않음

현대디자인은 미술과 공예로부터 시작됨

디자인분야는 공업/산업시대에 개념이 정리됨

디자인은 미적 재능이 많은 전문가들의 분야였으나,
이제는 모두가 참여하고 모두가 디자인하는 시대로 바뀌고 있음

현재, 그리고 앞으로의 디자인은 무엇을 위해 어떤 역할을 할 것인가?

1° 디자인 개념과 역할

◆ 디자인의 역할은 어디까지인가?

디자인씽킹은 디자인의 역할을 고정적으로 판단하지 않음



현대디자인
의 역할은
디자인씽킹
으로부터 시작됨

디자인씽킹은 이러한 판단을
여러분 스스로 가능하도록 하는 것

현재, 그리고 앞으로의 디자인은 **무엇을 위해 어떤 역할을 할 것인가?**

2. 디자인씽킹의 비즈니스 활용

◆ 디자인사고의 활용

디자인씽킹은 기업과 개인의 역량과 큰 관계를 이루고 있음

기업

조직과 개인(사원/리더)의 역량, 외부조직을 효율적으로 활용하기 위하여 디자인씽킹을 다양하게 활용함

개인

디자인사고로 새로운 비즈니스, 상품개발로 연결하는 사람들의 공통점

- ✓ 여행/체험 등으로 세상의 변화를 통찰함
- ✓ 다양한 관련 자료를 수집함
- ✓ 분석하고 문제의 원인을 찾으려고 함
- ✓ 다양한 대안을 끊임없이 제시함
- ✓ 해결될 때까지 포기하지 않음
- ✓ 변화를 두려워하지 않음

결국,
디자인씽킹은
태도와 **자세**의 문제

2° 디자인씽킹의 비즈니스 활용

◆ 디자인사고의 활용

▶ 기업사례1



디자인씽킹 동기부여 기업, 캐논

- 디자이너들이 사업 부문별 보유기술을 토대로 시장의 동향을 파악하여 미래형 상품 개발 방안을 제시함
- 안이 채택되면 프로토타입을 만들어 사내 전시를 하며, 경영진에 프레젠테이션함

이것이 강한 동기를 부여함



2° 디자인씽킹의 비즈니스 활용

◆ 디자인사고의 활용

▶ 기업사례2



아이디어를 상품출시로 연결시키는 조직체계 구성, 소니

- 사장 직속 TS사업준비실을 운영하여, 보다 빠르게 신개념 상품 출시를 지원함
- Life Space UX(2014), Glass Sound Speaker(2016) 등

Feature Design

Life Space UX



2. 디자인씽킹의 비즈니스 활용

◆ 비즈니스 목표와 디자인씽킹 솔루션

01

성장 ➔ 스토리텔링

!

성장/성공하고 싶다면 스토리텔링!

- ✓ 기업의 성장을 위해서는 전략이 필수적이며, 전략은 스토리가 필요함
- ✓ 서사구조를 반영한 스토리텔링으로 기업 비전, 목표, 전략, 단계별 계획을 구체화하고 공감시킴



역사를 이야기 형식으로 가르친다면
결코 잊혀질 일이 없다.

리디어드 키플리으
(Rudyard Kipling)

<출처: Idris Mootee저, 현호영 역, 하버드 디자인스쿨 비즈니스 혁신 프로그램>

2^o 디자인씽킹의 비즈니스 활용

◆ 비즈니스 목표와 디자인씽킹 솔루션

02

미래에 대한 준비 → 전략적 예측

!

환경스캐닝(거시적/미시적/통시적/공시적 환경분석)
+ 맥락 파악(특성과 인과관계) + 시나리오 개발 (예측)

03

변화/감지(Sensing) → 가치 재정의

!

관련된 모든 조건/문제의 변화를 민감하게 파악 및 분석

새로운 가치를 발견하게 되고 정의함

2° 디자인씽킹의 비즈니스 활용

◆ 비즈니스 목표와 디자인씽킹 솔루션

04

내 상황에 적합한 전략과 조직 → 비즈니스모델디자인

!

나를 알고 남을 알면 백전백승, 내 역량과 조건/상황을
파악해서 전략적 비즈니스모델을 수립

3. 디자인씽킹 계발과 학습

◆ 창의적 사고를 위한 접근법



사물/사상/개념/감정을 다루며 **유창성, 융통성, 독창성을 높이는 방안**

- 창의적 사고는 **스스로** 해내야 가능함
 - 창의적 사고를 위한 학습방법은 **학생들 스스로 자신의 창의력 증진 방법을 배워야 한다**는 가정에 기초를 둠
- 사물/사상/개념/감정에 대한 태도와 습관을 탈피하거나 다르게 보려는 관점이 필요함

3. 디자인씽킹 계발과 학습

◆ 창의적 사고를 위한 접근법



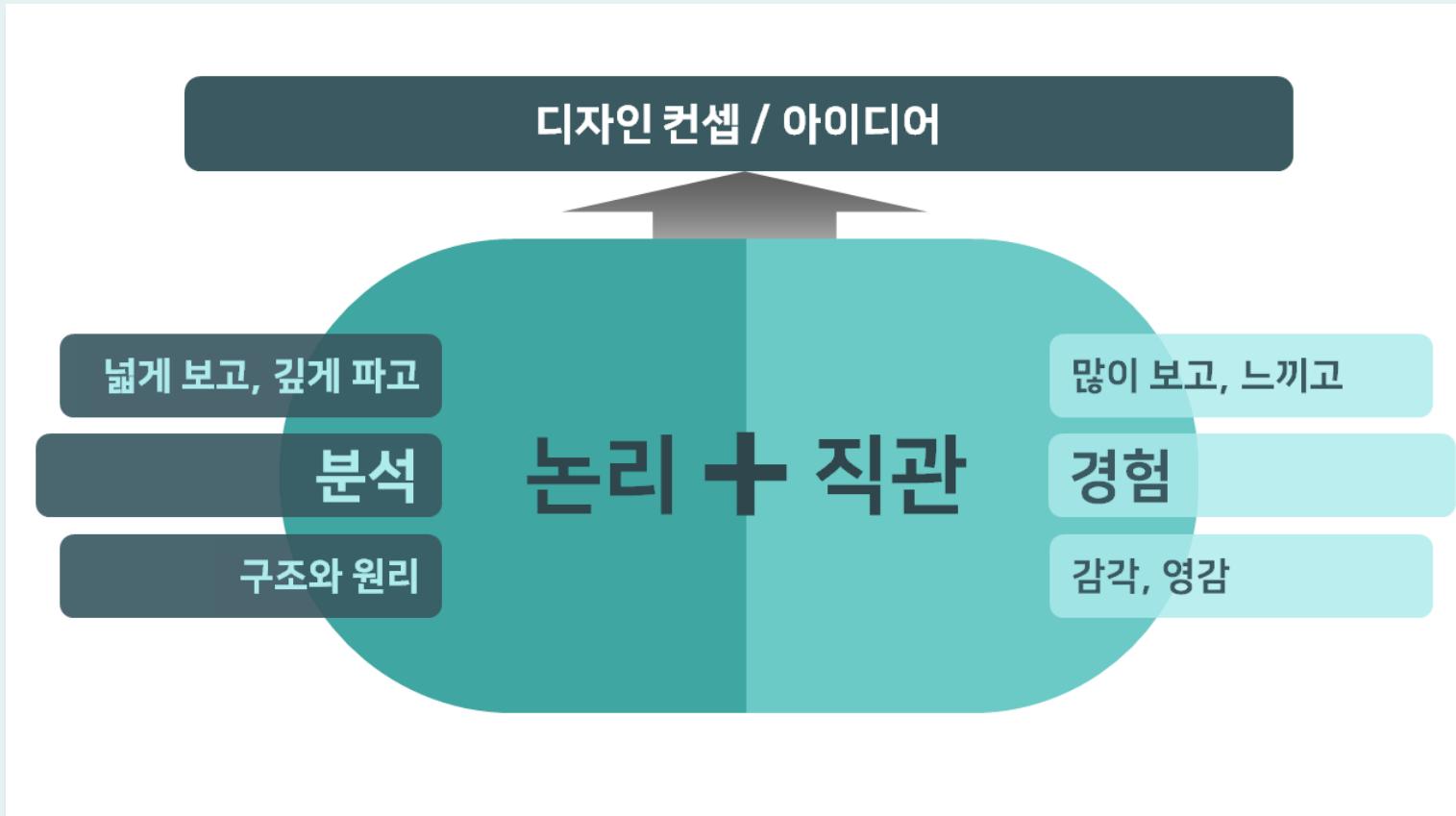
사물/사상/개념/감정을 다루며 **유창성, 융통성, 독창성을 높이는 방안**

- 다양한 반응에 대한 존중이 필요한 환경을 조성함
- **문제해결능력**이 창의력임

3° 디자인씽킹 계발과 학습

◆ 창의적 사고를 위한 학습/교수법

- 디자인 과정은 문제해결과정 이자 창의적사고를 통한 아이디어 산출 과정임



3. 디자인씽킹 계발과 학습

◆ 창의적 사고를 위한 학습/교수법

눈에 띄지 않는
특성 대상 및
관계에
초점을 맞춤

민감성

문제와
가정을 다시
생각해봄

민감성,
융통성

아이디어
계통도를
만들어 봄

유창성,
융통성,
정교성

기존의 방식
일부를 빼거나
뒤바꾸어
새로운 사고를
탐색함

유창성

이상한 것을
친밀한 것으로
유추함

독창성,
융통성

친밀한 것을
이상한 것으로
유추함

융통성

<출처: 이철수, 창의적 사고 수업모형(creative thinking model), 사회복지학사전, 2009>

3. 디자인씽킹 계발과 학습

◆ 창의적 사고를 위한 환경조성

활용 가능한 새로운 아이디어는 모두 수용되는 분위기를 조성함

일반적/통상적 개념들의 부적절성이나 문제를 이해하도록 함

환경 변화에 개방적이고 민감하도록 협조함

창의적/독창적 사고를 방해하는 형식적인 분위기(시험 등)를 점검함

정리된 사고와 개념을 실천하도록 자극을 부여함

창의적 학습 효과로 창의적 사고에 요구되는 태도로 전환시킴

<출처: 이철수, 창의적 사고 수업모형(creative thinking model), 사회복지학사전, 2009>

3. 디자인씽킹 계발과 학습

◆ 창의적 사고를 위한 환경조성

활용 가능한 새로운 아이디어를 찾는 분위기를 조성함

일반적인 문제 해결 과정과는 다른 문제를 이해하도록 하는 환경 조성

환경 조성

창의적 사고

정리



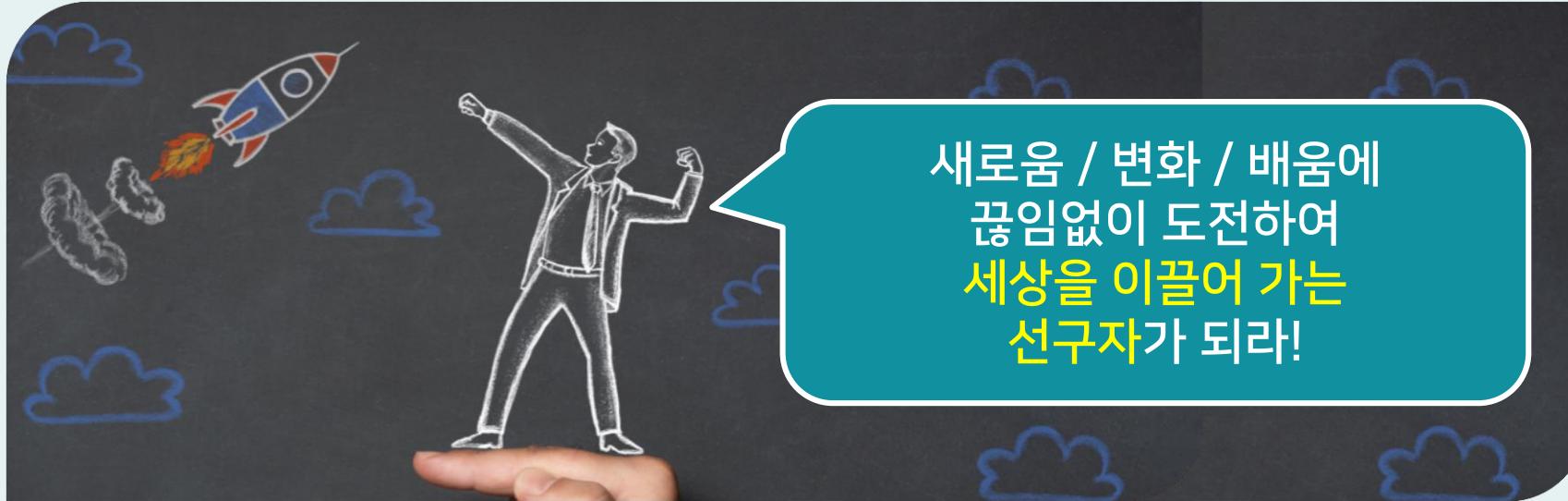
**새로운 아이디어 창출을 위해
문제를 재설정하고, 비유를 사용함**

중요한 점은 다양한 반응의 가치를 찾고,
단일의 정답이 있다는 생각을 버리고, 스스로 자신의
아이디어를 판단할 수 있을 만큼 충분한 시간을 주는 것!

창의적 학습 효과로 창의적 사고에 요구되는 태도로 전환시킴

<출처: 이철수, 창의적 사고 수업모형(creative thinking model), 사회복지학사전, 2009>

4. 세상을 변화시키는 디자인씽킹



“디자인씽킹은 세상을 변화시키는 선구자/선각자들의 사고방식이다.”

“가장 오래 살아남는 기업은 이 세상에 어떤 독창적인 선물을 할 수 있을지 고민하는 기업이다. 여기에는 단순한 성장, 돈 뿐만 아니라, 그들의 위대함, 다른 사람에 대한 존경심, 혹은 사람들을 행복하게 만드는 능력 등도 포함된다. 어떤 이들은 이걸 영혼이라 부른다.”

- 찰스 핸디, Charles Handy

<출처: Idris Mootee저, 현호영 역, 하버드 디자인스쿨 비즈니스 혁신 프로그램>

