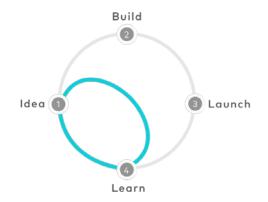
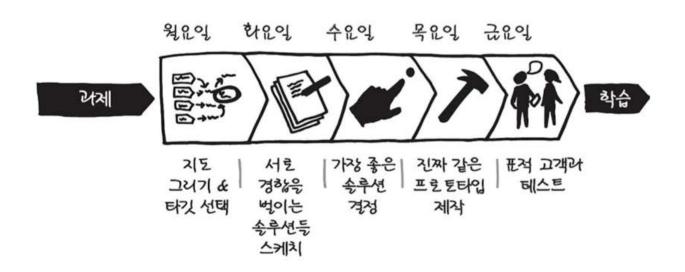
종합설계1

이영석 lee@cnu.ac.kr

5일동안 만들어보기





5회 동안 할 일

The second of th

- 1회: 문제
 - 문제 토의, 문제의 세부 지도 만들기
- 2회: 해결방법 만들기
 - 기존 해결방법 리뷰, 각자 해결방법 스케치 하기
- 3회: 팀 해결방법 투표
 - 각자 해결방법에 대한 토의 및 투표
- 4회: 팀 해결방법 프로토타입 만들기
 - 프로토타입 만들기, 설문조사하기
- 5회: 설문조사 피드백 검토하기
 - 해결방법에 대한 설문조사 피드백 분석 발표







디자인 스프린트: 1일차 할 일

Day 1: Understand

- 팀 정하기
 - 팀이름:
 - 팀원: 이름, 학번, 이메일, 핸드폰
 - 주제: 교수가 정해줌
- 할 일
 - 1. 팀 Github 프로젝트 생성
 - 2. 각자 팀 Github 프로젝트 commit
 - 각자 보고서 작성 후 Github에 commit, 보고서는 손으로 작성한 pdf 파일 OK!!!
 - 3. 각자 동영상 촬영
 - 4. 팀당 1개 편집 후 유튜브 업로드
 - 5. 각자 보고서 제출
 - 1. Github 프로젝트 링크 및 팀당 보고서 pdf 파일 1개를 각자 e-learn.cnu.ac.kr 사이트에 업로드
 - 2. 보고서 파일 PDF 양식(필수)
 - 3. 보고서 파일 이름: 조이름-팀원이름.pdf
- 마감: 숙제 공지 후 다음 수업 시작 1일 전 마감! http://e-learn.cnu.ac.kr 공지 사항 체크
- 보고서 제출 웹 사이트
 - http://e-learn.cnu.ac.kr

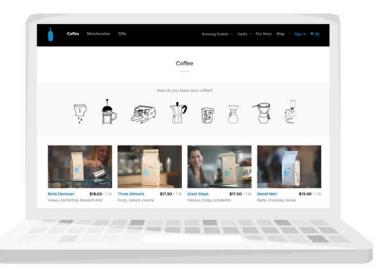


문제 예시

- Blue Bottle 웹 사이트를 오프라인 커피매장과 동일한 사용자 경험을 제공하고 싶다.
 - 구체적인 문제: 온라인 커피 매출 올리기
 - Blue Bottle이 커피업계의 애플
 - 사용자 경험(UX) 집중
 - 세련된 인테리어
 - 상품에 집중할 수 있는 매대와 바리스타와의 소통





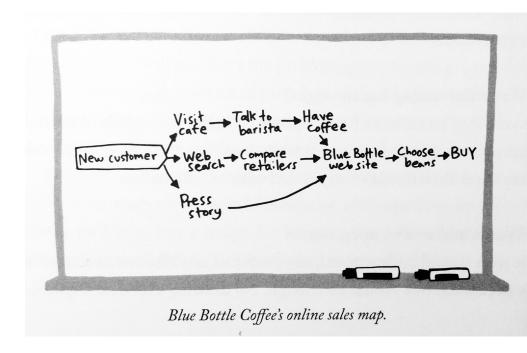


고객 이해



문제에 대한 지도그리기

- 지도
 - 행위자(왼쪽)
 - 결말(오른쪽)
 - 단어와 화살표(중간)
 - 단순: 5-15개 정도
 - 팀원들과 대화
- 지도그리기는 30분안에!
 - 업데이트 또 수정
- 전문가와 인터뷰
 - 멘토/교수/TA/선배



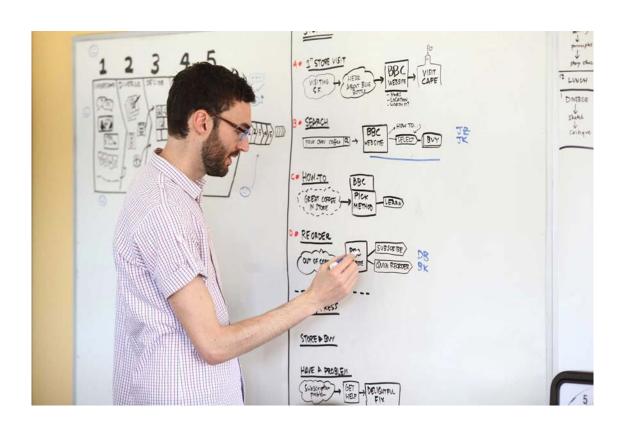
문제에 대한 질문 만들기

- 질문 만들기!
 - How Might We (HMW) 어떻게 하면 ~할 수 있을까?
- 포스트잇으로 질문 붙이기
 - 각자 전지에 붙이기



IMPLE TONE FRIENDLY HOSPITALITY SURIPTIONS CENTRIC KE Make the site like a GIVE PEOPLE THE PUGHT MESSAGE GROUND THE Make web experience SCRIPTIONS FRIENDLY EXPERIENCE/STORY AT THE LIGHT TIME? MPLE a delight? / you BARISTA IN THE CAFE want to visit) Make you feel HMW HOW DO YOU USE IMAGERY MAKE COFFEE DURAGE 10 TELL Help people SCRIPTION ? like a "regular" OUR STORY ? AT HOME? buy coffee online SS MONEY ARTER PACK on the site . HMM us wstower HMW. HMW COMMUNICATE who loves us in-store is unaware VALUES OF Recreate Serah er subscription BLUE BOTTLE? on the web? iety packs"? er unexpected ights to our HMW "Reward" subscribers INTRIGUE w/ discounts, free shipping, surprises ... HMW Intimacy + ambiguity

아이디어 정리



1일차 제출 보고서

- 보고서
 - 팀별 문제 pdf 파일 1개
 - 문제 지도 파일은 각자 만들고, 이를 1개 파일로 합병해야함!
 - 팀별 HMW 질문 포스트잇 pdf 파일 1개
 - HMW 질문 파일은 각자 만들고, 이를 1개 파일로 합병해야함!
- Github Pdf 파일 1개를 commit
- http://e-learn.cnu.ac.kr 사이트에 보고서 파일 2개 업로드

Day 2: Sketch

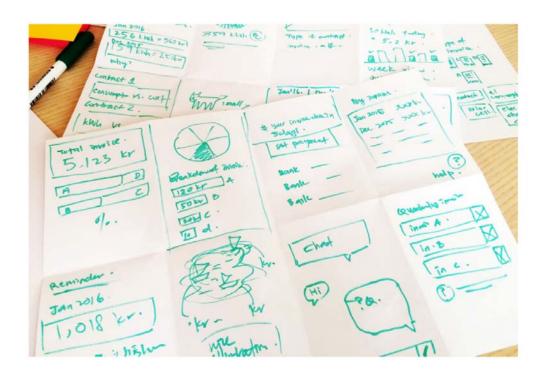
디자인 스프린트: 2일차 할 일

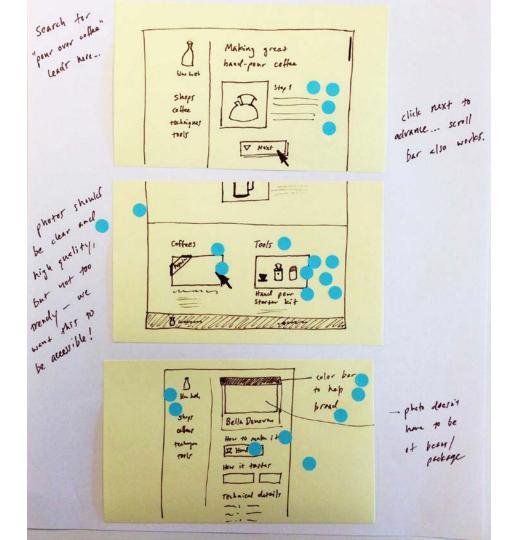
- 할 일
 - 1. 솔루션 생각하는 날
 - 2. 스케치하기
 - 3. 각자 3분 설명 비디오 만들기
- 보고서 제출(개별 업로드)
 - http://e-learn.cnu.ac.kr
 - 1. Github 프로젝트 링크 및 팀 보고서 pdf 파일
 - 2. 보고서 파일 PDF 양식(필수)
 - 3. 보고서 파일 이름: 조이름-팀원이름.pdf
 - 4. 마감
 - 1. 숙제 공지 후 다음 수업 시작 1일 전 마감! http://e-learn.cnu.ac.kr 공지 사항 체크



스케치: Crazy 8's

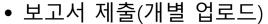
- A4 8조각에 설명
 - 5분 정도에 완성
 - 글씨가 중요
 - 그림은 간단하게



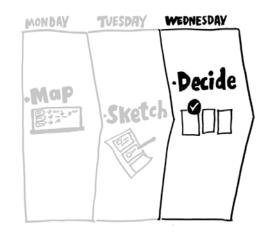


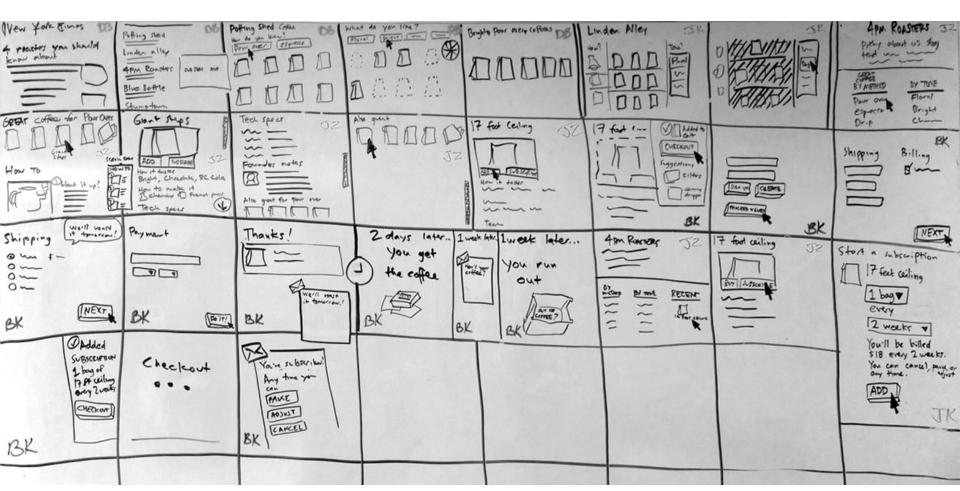
디자인 스프린트: 3일차 할 일

- 할 일
 - 1. 각자 스케치를 보고 투표하기
 - 1. 박물관처럼 익명으로 10분 정도 보고 스티커 붙여서 투표
 - 2. 진행자(제안자가 아님)가 설명하고 팀원 모두 토의
 - 2. 결정된 솔루션으로 스토리보드(설계도) 만들기
 - 1. 10-15개 장면
 - 3. 각자 팀원의 제안솔루션 설명 비디오 만들기



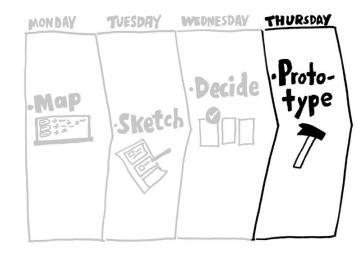
- http://e-learn.cnu.ac.kr
- 1. Github 프로젝트 링크 및 팀 보고서 pdf 파일
- 2. 보고서 파일 PDF 양식(필수)
- 3. 보고서 파일 이름: 조이름-팀원이름.pdf
- 4. 마감
 - 1. 숙제 공지 후 다음 수업 시작 1일 전 마감! http://e-learn.cnu.ac.kr 공지 사항 체크





디자인 스프린트: 4일차 할 일

- 할 일
 - 1. 프로토타입 만들기
 - 1. 도구: 파워포인트?
 - 2. 역할 분담 및 합병
 - 3. 프로토타입 데모하기
 - 2. 설문조사 문제 만들기
 - 1. 3-5개 문제
 - 2. 설문대상 미리 섭외해서 5일차 전에 설문완료
 - 3. 각자 제안솔루션 설명 비디오 만들기
- 보고서 제출(개별 업로드)
 - http://e-learn.cnu.ac.kr
 - 1. Github 프로젝트 링크 및 팀 보고서 pdf 파일
 - 2. 보고서 파일 PDF 양식(필수)
 - 3. 보고서 파일 이름: 조이름-팀원이름.pdf
 - 4. 마감
 - 1. 숙제 공지 후 다음 수업 시작 1일 전 마감! http://e-learn.cnu.ac.kr 공지 사항 체크



설문

- 5명이면 충분
 - 85%의 문제를 발견하기까지 설문자 수
- 인사
- 고객 배경
- 프로토타입 소개 및 데모
- 고객관찰
- 질문
 - 주관식
 - 정한 답이 아닌 어정쩡한 질문하기
 - 지금 사용 제품과 비교
 - 마음에 들었던 점, 싫은 점
 - 친구에게 설명한다면?
 - 개선점?