디자인씽킹이란?

Design Thinking

디자인씽킹의 5단계



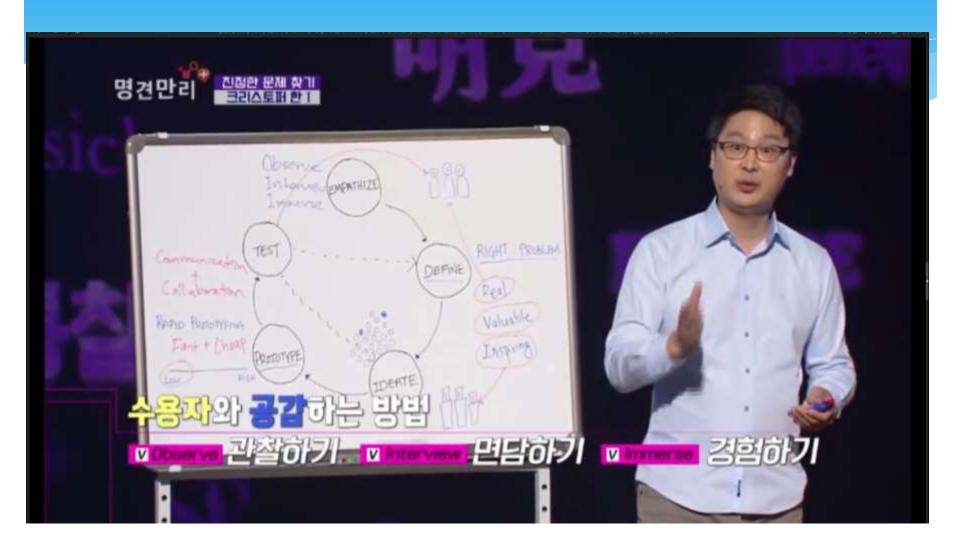
1. 공감하기

* 공감하기 위한 방법

- * 관찰하기 (실제로 어떻게 행동하는지 살펴보기.)
- * 인터뷰 (경험을 들어보기. '사람은 말과 행동이 다르다.' 수요 자를 깊이 이해하기)
- * 자기가 직접 체험하기
 - * 공감을 바탕으로 한 깊은 인사이트 찾기. '진짜 문제'를 찾기 위함



수용자와 공감하는 방법



2. 문제점알이내기(1)



* '바른 문제'를 찾는 방법은?

* '천재는 남들이 볼 수 없는 문제를 맞춘다.' 바른 문제를 먼저 찾아 내야 함. 우리가 지금껏 문제를 찾는 방법을 배운 적이 없기에 연습 이 필요함

* 바른 문제의 조건

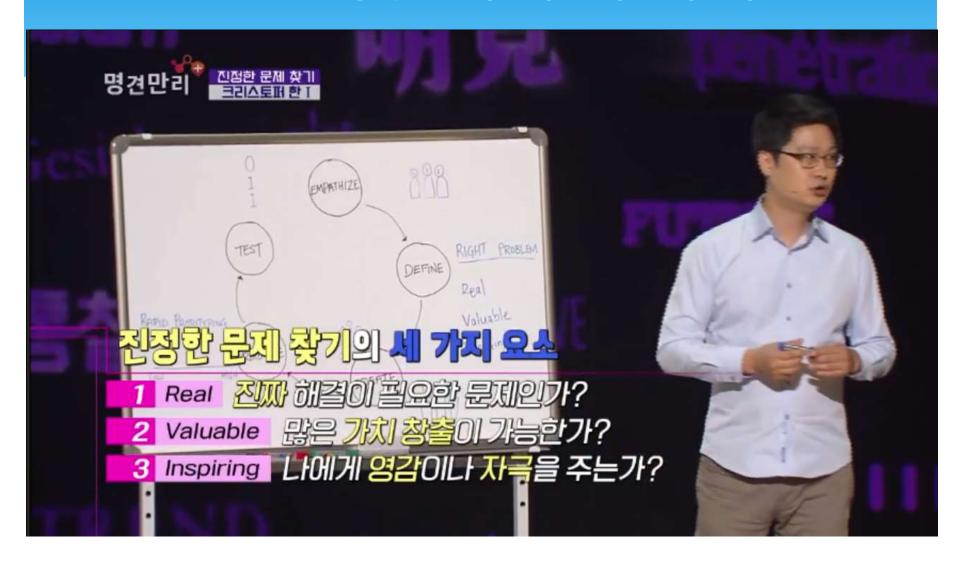
- * 수요자가 바라는 것인가? 수요자에게 가치를 주는가 (수요자가 진정으로 필요로 하는 것을 찾기)
 - 고객이 당면한 문제의 해결, 고객이 아직 모르고 있는 기회 발견
- * 우리(제공자)가 바라는 것인가? (우리에게 영감을 주는 문제인가? 우리에게 지속적 열정을 불러 일 으키는 문제인가?)

2. 문제점알이내기(2)



- * How might we?
 - * 어떻게 하면 (수요자)가 (혁신해야 할 제품/서비스)할 때 (희망하는 방향)하게 할 수 있을까?
 - * "어떻게 하면 아이들이 MRI 검사를 받을 때 두려움을 느끼지 않도록 할 수 있을까?"
 - * "어떻게 하면 노인들이 ATM을 이용할 때 실수할까 봐 두려움을 느끼지 않도록 할 수 있을까?"
- * 진짜 문제인지 확인해야 함. (확인하는 방법: 현장에서. 수요자를 통해.)
- * 사람 중심의 사고방식 견지하기 : 습관적으로 하고자 하는 일의 대상을 사람으로 바꿔보기
- * '어떻게 하면 <u>사람</u>에게 가치를 주는 무엇인가를 할 수 있을까**?'** 라고 질문하는 버릇갖기.

진정한 문제 찾기의 세 가지 요소



문제 찾기의 포인트

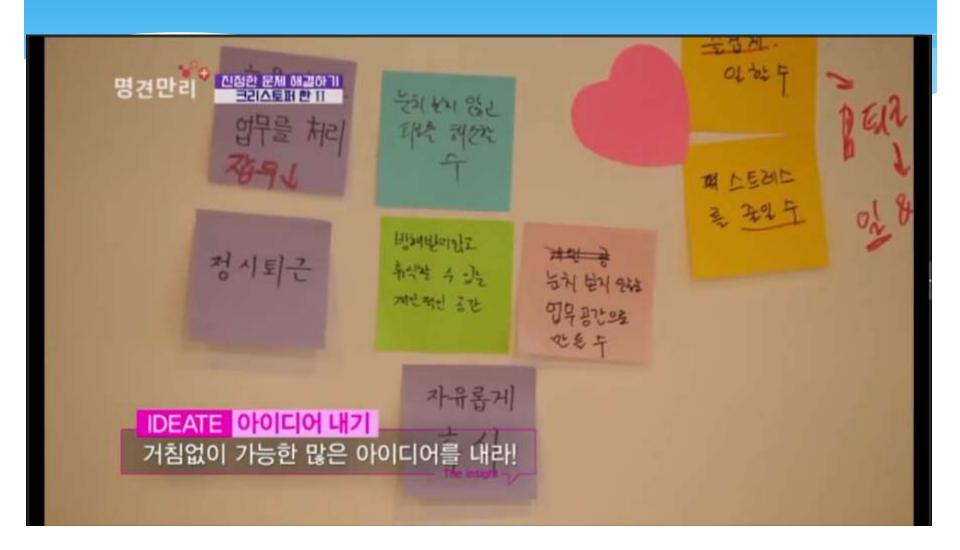


3. 아이디어내기



- * 아이디어 내기 원칙
 - * 판단 유보(비평, 판단하지 말라. 제시된 모든 아이디어를 수용하기)
 - * 자유분방(웃기고, 쓸데 없고, 허무맹랑하고, 말 안되는, 엉뚱한 아이디어를 장려하라)
 - * 질보다는 양 (예:6명이 15분간 100가지 아이디어 내기)
 - * 결합 허용 (제안된 아이디어로부터 새로운 아이디어를 이끌어내기, 아이디어의 결합, 뒤섞기)
 - * 시각화(말보다시각화)

IDEATE: 아이디어 내기

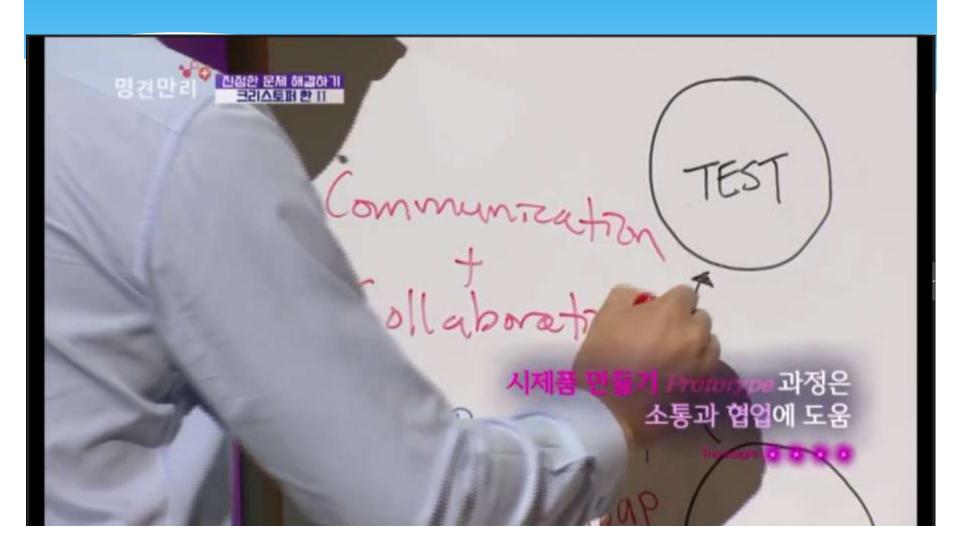


4. 시험제품만들기



- * 아이디어를 바로 시각화하기. 낮은 완성도의 그림 그리기 또는 만들기(빠르고 쉽고 싸게 만들 수 있어야)
- * 우리의 의사소통을 돕고, 기억의 한계를 극복하는 방법임
- * 시각화는 의사소통과 협업에 절대적인 도움을 줌
- * 아이디어를 눈에 보이게 구체화 하면서 동시에 발전 시키는 과정임

시제품만들기의효과

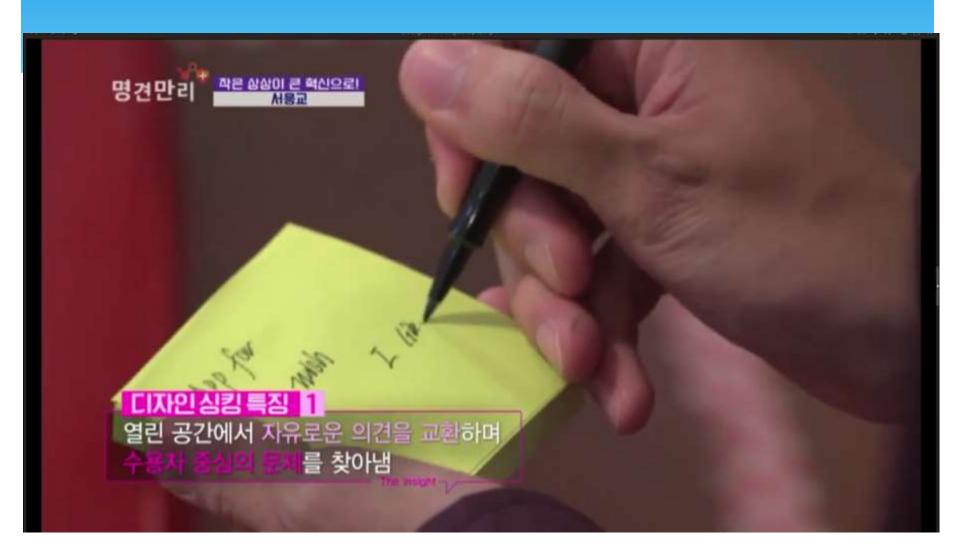


5. 테스트하기



- * 테스트하면서 바로 문제 정의를 수정, 아이디어의 추 가 및 수정 할 수 있음
- * 현장에서 테스트하기
- * 혁신을 위해서는 '명확성 창조성' 둘 다 필요함.
- * 이것이 사람 중심의 일하는 방법임.

디자인 씽킹 특징 1



디자인 씽킹 특징 2



디자인 씽킹으로 창의적 사고하기



디자인 씽킹으로 창의적 사고하기

