

프로젝트 기획 시 유의 사항

2021.10.19.

1. 기획이 어려운 이유

- 싸피인들의 경험
 - 많은 기획 및 서비스들이 이미 타인에 의해 진행되어있음.
 - 적당한 아이디어의 부재.
 - 같은 주제임에도 다른 생각들을 합치시키는 것이 어려움.
 - 이용자의 수요를 파악하기 어려움.
 - 팀 내의 아이디어 충돌 등
- 기획이 어려운 이유!
 - 기획이란 문제에 대한 답을 찾는 과정.
 - 문제를 정확하게 인식하고 있는가? 애시당초 문제가 있기는 한 건가?
 - 사람마다 다른 아이디어. 설득이 어려움.
 - 답이 정해져 있지 않다. 선택지를 스스로 찾고 그 중 선택해야 함.
 - 고르기 힘들 때에는 상대를 설득하기 좋은 것을 선택.
 - 상대의 기준에 맞추자. 팀원도 고객이다.
 - 마감 기간과 팀원들의 역량 역시 고려 대상

2. 기획을 잘 하려면?

- 싸피인들의 의견
 - 구체적인 자료, 데이터 등이 명확하게 존재
 - 기존 서비스와의 차별점
 - 명확한 목표
 - 더블 체크를 통한 팀내 의견의 소통
 - 모든 팀원들의 의욕의 방향이 일치할 때
- 기획을 잘 하려면?
 - 아이디어가 아닌 문제점부터.
 - 목표가 아닌 **목적** 부터.
 - 눈에 보이는 구체적이고 정량적인 목표.
 - 기능만 나열하지 말고 기능의 정도도 제시.
 - 정도의 차이는 도구 선택과 수행 방법, 일정 등을 결정.
 - 선택보다는 설득
 - 매번 선택지를 바꿀 순 없음.
 - 좋은 것을 선택하는 것 보다 중요한 것은 선택한 것이 좋아보이게 만드는 것.
 - 문제점 찾기
 - 지난 프로젝트에서의 문제점 및 아쉬운 부분 찾기

- 내가 사용하고 있는 다양한 서비스들의 문제점 찾기
- 문제점들을 개선해야 하는 이유가 무엇인지 생각하기

- 기획은 결과가 아닌 과정

- 최선을 다해 합의된 결과물을 만드는 과정임.
- 정답이 없음. 팀이 세운 가설을 정답으로 만들기 위해 설득하고 완성시켜가는 업무.
- 좋은 서비스도 좋지만 그보다는 **이용자**가 필요로 하는 것을 만들어야 함.

- 설득을 하려면

- 창의성.
 - 비용 감소
 - 불편성 제거
 - 낭비 감소
 - 재미
- 논리성
 - 설명 가능
 - 근거 존재
 - 모순 없음