

Proposal For 홍익대학교
Design Thinking Workshop
수행 계획서 (v 0.1)

라이트브레인
UX1 Consulting Group

프로그램 개요

수행 목적 : Workshop을 통한 Design Thinking의 과정 및 방법 이해

수행 기간 : 2020년 1월 20일~21일 (10:00~17:00)

수행 장소 : 홍익대학교 內

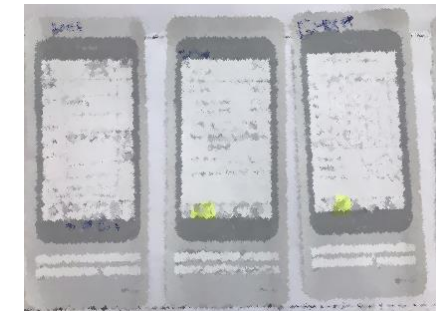
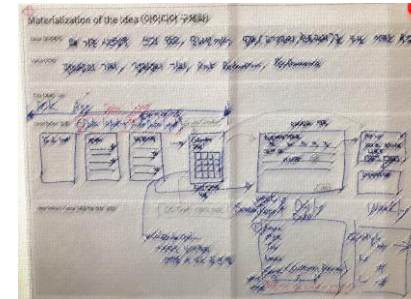
참여 인원 : 참여 대상 학생 20명 / RB 컨설턴트(진행자) 3명

수행 주제 : 자동차 HMI (자율주행, 공유) 관련 서비스 아이디어션

수행 방법 : Design Thinking 프로세스에 따라 그룹별 실습

산 출 물 : 주제와 관련된 서비스 프로토타입

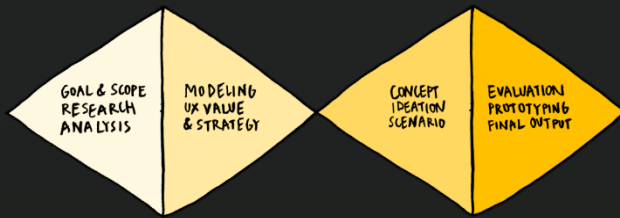
워크숍 진행



UX전문가의 도움을 받기 어렵다면 라이트브레인의 Design Thinking Toolkit으로 Ideation Workshop 진행이 가능합니다

때로는 도구가 내용을 변화시킬 수 있습니다.

Design Thinking Toolkit은 좋은 아이디어를 얻고 싶은 누구나 사용할 수 있는 도구입니다.
Double Diamond Process에 기초하여 각 프로세스에서 문제를 해결하거나 새로운 영감을 얻을 수 있습니다.
특히, Discover와 Develop 단계에서 유용하게 사용될 수 있습니다.



- 프로젝트의 방향성을 수립할 때
- 아이디어를 발산하거나 확장할 때
- 진행 중인 내용(아이디어, 퍼소나 등)을 점검할 때
- 원활한 소통이 필요할 때



Design Thinking Toolkit은 여섯 종류의 카드로 구성되어 있습니다.



현 시대의 기술 및
서비스가 나아가는 방향
Connection,
Enhancement,
Intervention, Prediction,
Touching



각 분야별 디자인이
되는 대상 또는 디자인
구성 요소
기술, 데이터, 마케팅, 인터렉
션, 제품 레이어, 채널, 디자
인 레이어 등



인간의 보편적인
심리적 경향
인지, 욕구, 의사결정



제품 및 서비스의 대상
가구특성, 고객 구분, 생애주
기, 성별, 직업, 지역, 세대, 기
술 성숙도, 소수자 등



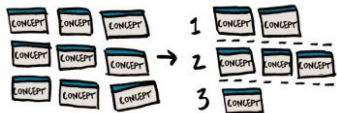
사용자가 마주하는
구체적인 상황
인지적, 신체적, 상황지각, 감
정적, 사회적, 행동 상태



경험이 일어나는 배경
기본, 시간, 활동, 장소

[개별 카드 활용법]

우선 순위 정하기 (Prioritize)



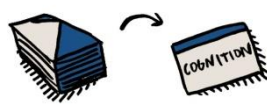
카드 조합하기 (Combine)



아이디어 촉진하기 (Facilitate)



무작위로 카드 뽑기 (Random)



카드 조합하기 (Combine)



구분하기 (Align)



카드 조합하기 (Combine)

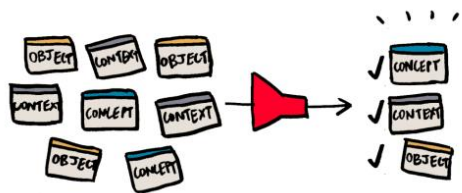


원하는 단계에서 다양한 방법으로 사용이 가능합니다.
각 카드의 성향을 이해하고 자신만의 방법을 만들어 사용하실 수 있습니다.

[카드 조합 활용법]

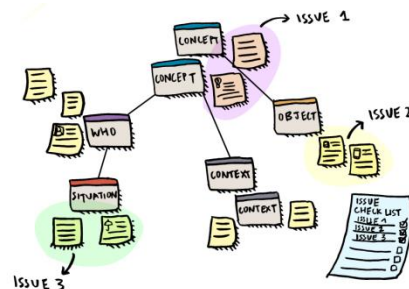
Setting objectives 목표 수립하기

: Who, Object, Concept



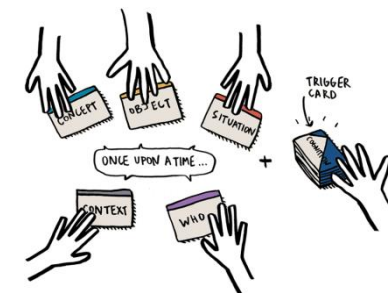
Finding Issues 숨겨진 이슈 도출하기

: Who, Object, Concept, Cognitive, Situation, Context



Story-like game 아이디어를 자유롭게!

: Who, Object, Concept, Situation, Context



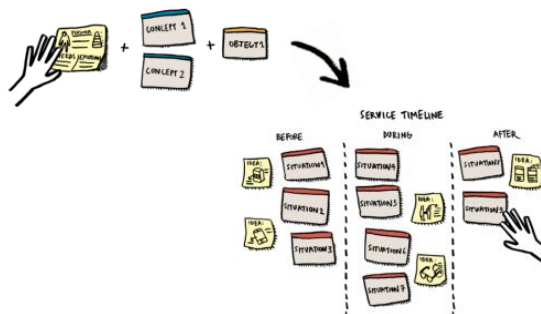
Persona 서비스/제품에 맞는 가상 인물 설정

: Who, Context, Situation



Ideation 자세한 아이디어로 접근

: Concept, object, Situation



Quick check 빠른 점검이 필요할 때!

: Concept, Who, object, Situation, Cognition, Context



고맙습니다.

