교육자를 위한 디자인사고 툴킷

개정 2판

EDIT THE WORLD

툴킷 번역 정의철 연세대학교 생활디자인학과 인간중심통합디자인연구실(HCID LAB.) 교수
김은정 동서대학교 디자인전문대학원 초빙교수
워크북 번역 정의철 연세대학교 생활디자인학과 인간중심통합디자인연구실(HCID LAB.) 교수
이명호 (사)창조경제연구회 상임이사
감수 홍성욱 적정기술 미래포럼
출판기획 이재용, 송영일 (주)피엑스디
편집 김소망 (주)피엑스디

미래는 창의시대이며, 이 시대는 창의의 중심으로써 디자인과 혁신의 방법으로써 디자인사고가 필요합니다. 본 저서는 창의적사고를 통해 혁신을 이끌어내는 디자인사고(Design Thinking)를 어떻게 다양한 교육 현장에 적용할 수 있을까? 에 대한 사례와 그 방법을 통해, 창의적 문제해결의 방법을 습득케 하는 훌륭한 디자인 교육지침서 입니다.
이순종 (서울대학교 교수)

기본적으로 디자인의 과정은 창의적 문제해결 과정과 매우 닮았다. 그래서 외국에서도 창의성개발을 위해 디자인교육을 접목시키고 있다. 그런 점에서 이 책은 디자인을 전공으로 하는 사람뿐만 아니라, 창의성 향상을 도모하는 사람, 교육현장에 적용하고 싶은 사람 모두에게 유용하게 활용될 것이다.
최인수 (성균관대학교 다산창의성센터소장)

창의성이 빛나는 혁신적 성과들은 되짚어 생각하면 일상의 주의 깊은 관찰과 작은 발상에서 시작해 이를 발전시키는 과정 중에 의미 있는 성취가 일어남을 종종 본다. 우리의 교육현장도 마찬가지일텐데 창의교육을 좋아하고 하고싶어 하는 사람들은 많지만, 시작과 과정을 어떻게 할지 막연해 하는 사람들도 많음을 보면서 창의교육의 디테일이 필요하구나 하는 생각을 종종 하곤 했다. 이 디자이너 워크북은 인간중심의 디자인 사고를 어떤 프로세스로 발전시켜나갈 수 있는지 디테일의 갈증을 풀어주는 책이 될 것 같아 창의교육 정책과 교육현장의 가교 위에 있는 사람으로서 반갑기 그지없는 책이다.
김윤정 (한국과학창의재단 미래창의인재단장)

옮긴이의 글 : 툴킷

이 책은 디자인사고를 교육현장에 창의적으로 적용한 경험을 바탕으로 개발된 툴킷을 담고 있습니다. 디자인의 과정이 창의적 문제해결에 많은 도움이 된다는 사실이 점차 확산되고 있으며, 이에 따라 창의성이 가장 필요한 교육현장에 디자인사고를 도입하는 것은 너무도 당연한 일이라고 할 수 있습니다. 이 툴킷은 학교 교과과정, 교육공간, 교육 관련 도구와 시스템에 이르기까지 다양하게 활용이 가능하며, 그 잠재적 가능성은 무한하다고 할 수 있습니다. 창의성이 교육의 가장 중요한 핵심 역량으로 주목을 받고 있는 이 때, 디자인사고를 통한 교육 현장의 의미있는 변화가 앞으로 기대된다고 할 수 있습니다. 한국어 번역본을 위해 많은 분들이 무보수로 참여하여 주셨으며, 이 책은 현재 진행형입니다. 이 책의 번역 상의 오류나 발전적 제안은 언제든지 환영하며, 정의철(jech@yonsei.ac.kr)에게 연락하여 주시기 바랍니다. 이를 바탕으로 우리나라 교육 현장에서 보다 창의적 실천들이 이루어져서, 한국의 많은 사례들이 앞으로 소개되기를 기대해 봅니다.

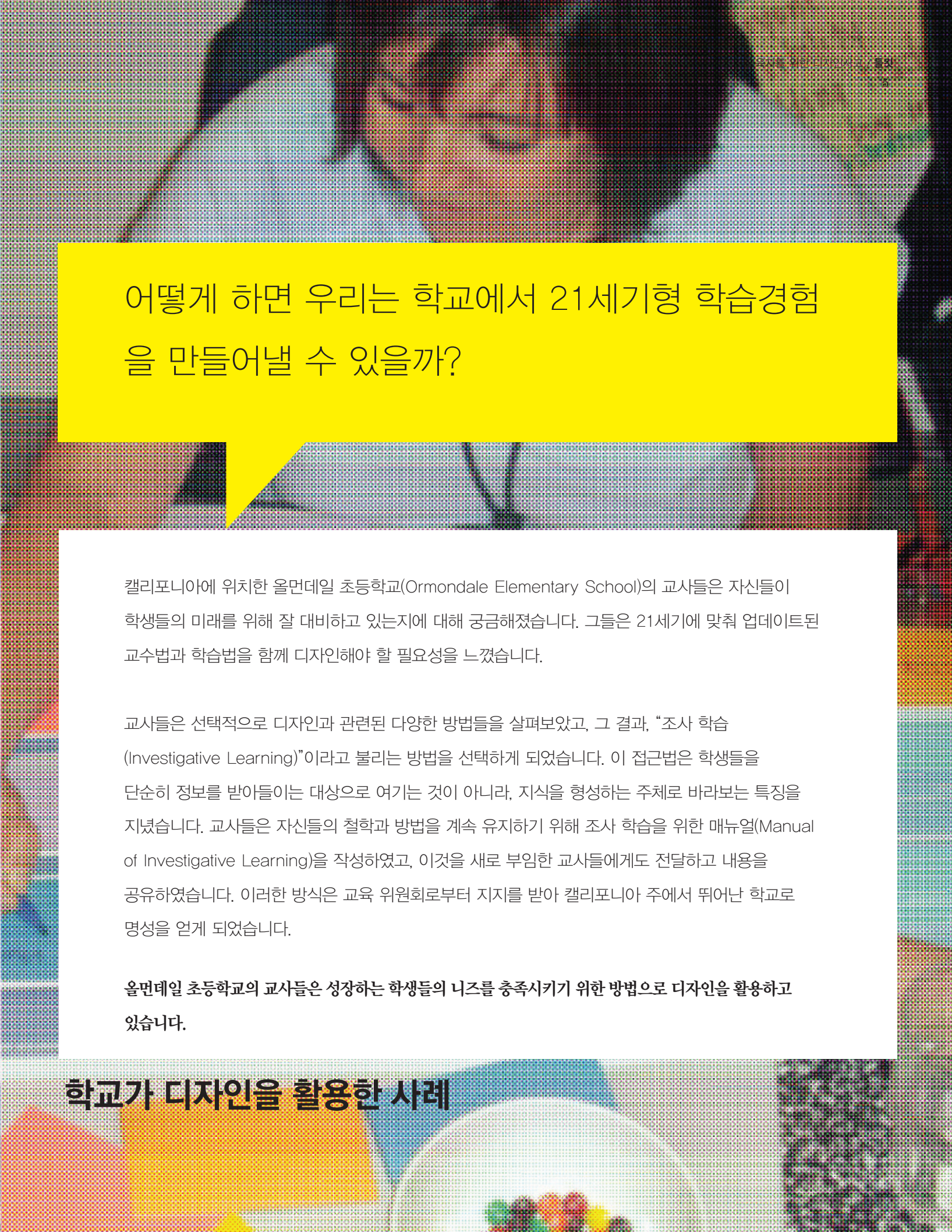
어떻게 하면 나의 교실이 학생들의 니즈를 충족시키는 방향으로 재구성될 수 있을까?

뉴욕에서 2학년을 가르치고 있는 마이클(Michael Schurr)은 자신이 한번도 아이들에게 무엇이 그들을 교실 내에서 편안하게 느끼도록 만드는지를 물어본 적이 없다는 것을 깨달았습니다. 그는 교실 환경을 위한 최적의 디자인을 찾기 위해 아이들에게 직접 이야기를 해보기로 하였습니다.

그는 학생들의 의견을 수렴하여, 아이들의 니즈와 요구가 잘 드러나도록 교실을 새롭게 디자인할 수 있었습니다. 그는 게시판을 낮게 달아서 자신이 몇 시간씩 시간을 할애하며 구성한 내용물을 학생들이 실제로 잘 볼 수 있도록 하였습니다. 또한, 학생들이 편안한 분위기에서 공부할 수 있도록 비좁은 방 대신에 개방성이 부여된 전용공간(semi-private space)을 제공하였습니다. 학생들은 교실에서 더욱 적극적이고 유동적인 움직임을 나타내었습니다. 현재 마이클은 지속적으로 학생들과 교류하면서 그의 교육 경험을 보다 효과적으로 설계하는 노력을 기울이고 있습니다.

마이클은 학생들의 관점에서 교실을 새롭게 창조하는 방법으로 디자인을 활용하고 있습니다.

교사 개인이 디자인을 활용한 사례



어떻게 하면 우리는 학교에서 21세기형 학습경험을 만들어낼 수 있을까?

캘리포니아에 위치한 올먼데일 초등학교(Ormondale Elementary School)의 교사들은 자신들이 학생들의 미래를 위해 잘 대비하고 있는지에 대해 궁금해졌습니다. 그들은 21세기에 맞춰 업데이트된 교수법과 학습법을 함께 디자인해야 할 필요성을 느꼈습니다.

교사들은 선택적으로 디자인과 관련된 다양한 방법들을 살펴보았고, 그 결과, "조사 학습(Investigative Learning)"이라고 불리는 방법을 선택하게 되었습니다. 이 접근법은 학생들을 단순히 정보를 받아들이는 대상으로 여기는 것이 아니라, 지식을 형성하는 주체로 바라보는 특징을 지녔습니다. 교사들은 자신들의 철학과 방법을 계속 유지하기 위해 조사 학습을 위한 매뉴얼(Manual of Investigative Learning)을 작성하였고, 이것을 새로 부임한 교사들에게도 전달하고 내용을 공유하였습니다. 이러한 방식은 교육 위원회로부터 지지를 받아 캘리포니아 주에서 뛰어난 학교로 명성을 얻게 되었습니다.

올먼데일 초등학교의 교사들은 성장하는 학생들의 니즈를 충족시키기 위한 방법으로 디자인을 활용하고 있습니다.

학교가 디자인을 활용한 사례

어떻게 하면 우리는 교사와 학생들의 니즈와 요구에 초점을 맞춘 커리큘럼을 개발하고 전달할 것인가?

학생 중심의 개인맞춤식 교육을 지향하는 메릴랜드(Maryland) 주 하워드 카운티(Howard County) 공립학교의 시스템은 21세기형 기술을 포함하여 다음 세대의 커리큘럼을 새롭게 디자인하기 위해 디자인사고(Design Thinking)를 적용하고 있습니다. 현재 학교의 시스템은 기존의 인쇄물 중심의 커리큘럼인데 반해, 오늘날 교사와 학생들은 언제, 어디서나 상호작용이 가능한 디지털 자료에 더 익숙합니다.

디자인 팀은 교사, 부모, 학생들의 행동을 학교 안팎으로 살피면서 그들이 정보를 어떻게 다루고 교재와 상호작용하는지에 대한 영감을 얻었습니다. 그들은 교사, 학생, 부모, 그리고 행정가의 요구를 이해함으로써, 현재의 커리큘럼 문서들을 교체하고 확장하며 향상시키는 커리큘럼을 개발하는 것뿐만 아니라 그것을 전달하는 방법까지 새롭게 구성할 수 있었습니다.

하워드 카운티(Howard County)는 모든 학습자들의 니즈를 충족시키기 위해, 커리큘럼을 창작하는데 있어서 새로운 컨셉을 개발하고 전달하는 방법으로 디자인을 이용하고 있습니다.

지역이 디자인을 활용한 사례

어떻게 하면 우리는 학생들의 참여도를 높이고 성적을 향상시키는 방향으로 고등학교를 새롭게 디자인할 수 있을까?

하와이에 위치한 캐슬(Castle) 고등학교는 학생들의 성적이 계속 좋지 않게 나오는 것을 보고 학교를 새롭게 디자인하고 재구성할 필요를 느꼈습니다. 디자인사고를 직면한 챌린지(Challenge)에 디자인사고를 적용할 수 있도록 도움을 주는 비영리단체 디자인 씽킹 하와이(Design Thinking Hawaii)는 캐슬 고등학교 학생들의 경험을 새롭게 구성하기 위해 하와이의 교육부와 손을 잡았습니다.

일련의 소규모 집중적인 검토를 통해, 디자인 씽킹 하와이는 학생, 교사, 가족의 니즈와 관심사를 수집하였고, 더 큰 규모의 커뮤니티를 참여시켜 학교가 보다 더 효율적으로 운영될 수 있도록 새로운 솔루션을 만들어내었습니다. 채택된 계획은 커뮤니티의 우선순위를 새로운 내용과 구조에 두었는데, 복합지역 교육감인 리 앨버트(Lea Albert)는 학교와 커뮤니티가 핵심 커리큘럼, 특징적인 교육, 지원 서비스 등을 반복적으로 프로토타입으로 표현할 수 있게 하였습니다. 이처럼 교육의 시스템이 지닌 문제에 초점을 맞추어 커뮤니티와 함께 결과물을 공동으로 디자인한 사례는 하와이의 공립학교 중 최초로 이루어진 것입니다.

디자인 씽킹 하와이는 하와이 주가 그 지역 내에 위치한 캐슬 고등학교 및 다른 학교들을 새롭게 디자인하는 아이디어를 제공하는 방법으로 디자인을 이용하고 있습니다.

커뮤니티가 디자인을 활용한 사례

학생들은 수학 시간에 분수를 배우는 것에 그다지 큰 재미를 느끼지 않습니다.

교사들을 위한 커뮤니티 네트워크가 전혀 없습니다.

학생들을 학교와 집에 데려다 주는 학교의 등하교 프로세스가 엉망입니다.

오늘날 교육에는 매우 많은 문제들이 있습니다. 그러나, 이러한 각각의 문제들은 여러분들이 교실, 학교, 커뮤니티를 위한 새롭고 발전된 솔루션을 디자인할 수 있는 기회로 작용할 수 있습니다.

학생들을 학교와 집에 데려다 주는 등하교 프로세스가 혼란스럽습니다.

부모와의 의사소통이 비효율적입니다.

교실의 구성이 다른 과목의 학습 방식과 변화하는 학급의 규모에 부응하지 않습니다.

나는 학생들이 내 수업에 집중하게 하는 것이 어렵습니다.

한 교실에서 효율적으로 다양한 학습 레벨을 관리하는 것은 불가능해 보입니다.

행정당국과 교사간에 이루어지는 현재의 의사소통 방식은 모든 사람들의 의견을 담아내지 못합니다.

학생들은 배가 고픈 상태로 학교에 와서 수업에 집중할 수 없습니다.

평가 기준이 학습 결과를 정확하게 반영하지 못하고 있습니다.

오늘날 학생들의 니즈는 주목받기 위해 경쟁적으로 발전하고 있는 현대 기술만큼 빠르게 진화하고 있습니다. 동시에 우리 사회의 조직과 시스템은 시대의 변화하는 요구를 따라잡기 위해 범위를 확장시키고 있습니다. 교육자로서 여러분들은 학생들의 진화하는 니즈를 파악해야 하는 위치에 놓여져 있습니다. 즉, 여러분은 학교의 변화하는 니즈를 이해하고 새롭게 디자인할 수 있는 특별한 적임자입니다. 미국내에서만 3만 명이 넘는 교사들 및 열정적인 교육자들로 구성된 국제적인 네트워크와 함께, 여러분은 K–12(유치원과 초·중·고등학교) 교육에 앞장서고 있습니다. 현재의 교육 프로세스와 커리큘럼은 지역의 광범위한 니즈에 맞춰 구성되어 있지만, 모든 학교들은 각기 다른 니즈를 갖고 있습니다.

나는 일할 때 매우 고립되어 있는 것처럼 느낍니다.

여러분은 학생들과 학교를 어느 누구보다도 잘 이해하고 있기 때문에, 여러분과 학교가 매일 접하게 되는 챌린지(chal–lenge)들에 대해 솔루션을 생각해내는 것이 여러분의 기회이자 책임입니다. 아인슈타인(Einstein)이 말했듯이, "문제를 만들었던 때와 같은 생각으로는 문제를 해결할 수 없습니다."

학생들과의 상호작용에서부터 부모와 함께 스케줄을 관리하는 것, 시스템적으로 전혀 새로운 접근법을 개발하는 것에 이르기까지, 경중의 차이가 있을 수는 있지만, 교육자들이 접하는 챌린지들은 현실적이고 복잡하며 매우 다양합니다. 그들은 새로운 해답을 필요로 하고 있습니다. 그렇기 때문에, 그들은 새로운 관점과 새로운 도구, 새로운 접근법을 원하고 있습니다.

디자인사고는 이러한 접근법들 중 하나입니다.

부모님들은 아이들이 집에서 공부하는 것에 그다지 협조적이지 않습니다.

우리는 아이들의 미래를 위해 충분하게 대비하지 못하고 있습니다.

지역 전체에 나타나는 변화는 지역별로 다르게 나타나는 커뮤니티의 변화를 진정으로 반영하지 못합니다.

학교의 스케줄은 교사의 가르침과 학생의 배움이 상호적으로 이루어지지 못하게 되어 있습니다.

저는 교사들이 자신의 학생들을 인터뷰하여 교실을 새롭게 재단장하고, 브레인스토밍을 통해 새로운 커리큘럼을 개발하며, 프로토타입을 만들어내는 것을 보아 왔습니다. 교사들이 학생들을 더 잘 이해하기 위해 인간중심 디자인(HUMAN-CENTERED DESIGN) 테크닉을 사용한다는 사실은 학생들로 하여금 변화하는 학습 환경을 조성하는데 자신들이 참여하고 있다고 느끼게 합니다.

교사가 자신 교실에서의 경험을 직접 설계하는 디자이너가 된다는 사실은 교사의 역할을 더욱 전문적으로 만들어주며, 그 결과, 그 것은 가장 가치 있는 변화를 이끌어냅니다. 그 변화는 학교나 지역 행정기관에 의한 지시 보다는 학생들에 의해 유도된 진정한 변화를 뜻합니다.

디자인사고는 창의적인 행위이며, 교사로 하여금 진정으로 효율적인 학습환경을 창조하는 행위가 학생들의 의견을 반영하여 계획적으로 이루어진다는 것을 이해하게 합니다. 우리가 교육과 학습을 보다 연관성 있고, 효율적이며 모두가 즐거울 수 있도록 변화시키고 싶다면, 교사들은 기업가의 마인드를 지닌 디자이너이자, 학교의 시스템과 학교 자체를 새롭게 재구성할 수 있는 사람이 되어야 합니다.

도미닉(*Dominic*), 학교장

목차

당신을 위한 툴킷입니다. 12
디자인사고란 무엇인가요? 13
디자인사고를 어디에 사용할 수 있을까요? 14
디자인사고는 어떤 행동으로 나타날까요? 15
디자인프로세스 16
만약 당신이 몇 가지 사실을 기억해야 한다면... 18

0. 시작하기 **20**

1. 발견하기 (DISCOVERY) **26**
1–1. 디자인챌린지 이해하기 28
1–2. 조사 준비하기 31
1–3. 영감 수집하기 35

2. 해석하기 (INTERPRETATION) **40**
2–1. 이야기 해보기 43
2–2. 의미 찾아보기 45
2–3. 기회 포착하기 48

3. 아이디어 내기 (IDEATION) **50**
3–1. 아이디어 만들기 52
3–2. 아이디어 다듬기 56

4. 실험하기 (EXPERIMENTATION) **58**
4–1. 프로토타입 만들기 60
4–2. 피드백 받기 62

5. 발전시키기 (EVOLUTION) **68**
5–1. 평가해보기 70
5–2. 다음 계획 세우기 72

부록 (Appendix) **77**
시작하기 워크시트 78

당신을 위한 툴킷 입니다.

이 툴킷은 학교에서 매일 발생하는 문제들에 대해 당신이 창의적인 솔루션을 만들도록 도와줄 수 있습니다.

이 툴킷은 계획과 협력을 통해 당신의 교실과 학교, 커뮤니티를 위한 문제 해결이 필요할 때, 사용할 수 있는 새로운 방법을 제공합니다. 이 툴킷은 당신의 문제해결능력을 향상시키고, 탁월한 솔루션을 낼 수 있도록 도울 것입니다. 우리는 당신이 사람들과 함께 새롭고 혁신적인 솔루션을 내는데 있어서 중심적 역할을 할 수 있도록 도움이 되는 단계들을 툴킷에 포함시켰습니다.

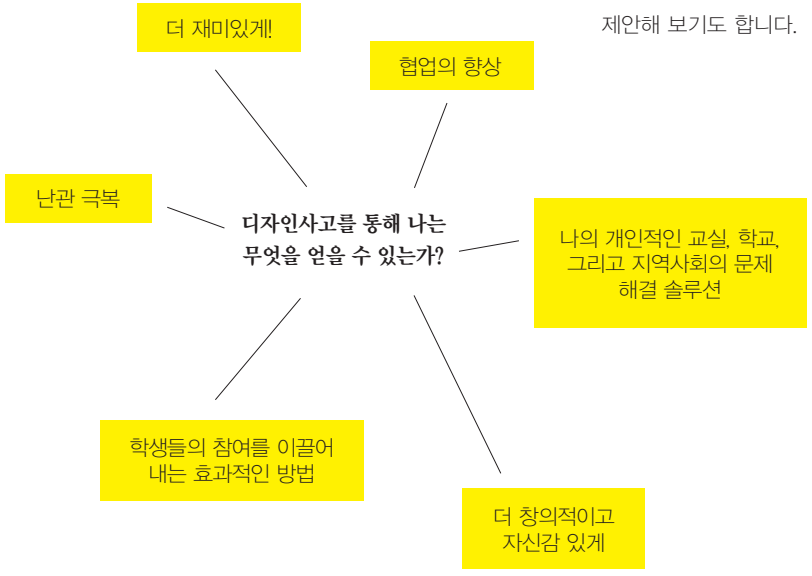
이 툴킷을 통해 디자인의 과정과 방법론을 익힘으로써 당신은 보다 계획적이고 적극적으로 문제 해결을 할 수 있습니다. 지난 수 십 년간 사업가, 사회적 기업가, 그리고 혁신가들은 다양하고 많은 문제를 해결하기 위해 이러한 디자인 분야의 창의적인 방법들을 사용해왔습니다.

교육자로서 이미 당신은 매일 디자인하고 있습니다. 예를 들면 교육자료를 효과적으로 가르치기 위한 새로운 방법을 찾아보거나, 교실공간을 다르게 사용해보거나, 학부모들과의 연락 방식을 바꿔보기도 하고, 학교를 위한 문제에 새로운 해결방식을 제안해 보기도 합니다.

우리는 당신의 시간이 매우 소중하고, 당신의 안목 또한 높다는 것을 알고 있습니다. 당신이 일하고 있는 현재의 교육환경은 매우 빠르게 높아져만 가는 주변의 요구를 쫓아가기 쉽지 않은 것처럼 보이기도 합니다. 하지만 이런 문제들을 해결하기 위한 능력을 이미 당신은 가지고 있습니다.

당신은 이 툴킷에 있는 방법들을 당신의 상황에 맞게 적용할 수 있으며, 당신이 이미 겪고 있는 제약 조건을 고려하여 유연하게 적용할 수도 있습니다.

디자인 문제해결과정을 통해 실험해보세요. 이 툴킷을 이용해 다른 방식으로 문제해결을 해보고, 이 툴킷에 담긴 디자인사고가 당신의 작업에 어떤 새로운 관점을 부여하는지 경험해보세요.



디자인사고란 무엇인가요?

디자인사고란 일종의 마인드셋 입니다.

디자인사고는 우리가 변화를 만들어 낼 수 있다고 믿는 것이며, 세상에 긍정적인 영향을 주는 새로운 솔루션을 도출하기 위한 체계적인 문제해결과정입니다.

디자인사고는 당신에게 어려운 도전과제들을 기회로 바꾸는 문제해결과정과 창조적인 능력에 대한 믿음을 심어줍니다.

디자인사고는 인간 중심적입니다.
디자인사고는 사람들의 니즈 및 동기부여를 이해하고 공감하는 것에서부터 시작됩니다. 여기서 사람들이라는 것은 교사, 학부모, 교직원, 행정가 등 당신과 일상 생활을 함께하는 사람들입니다.

디자인사고는 협동적인 과정입니다.
여럿이 머리를 맞대면 혼자서 하는 것보다 훨씬 문제해결 능력이 강해집니다. 다양한 사람들의 관점은 디자인사고를 풍부하게 하고, 다른 사람들의 창의적인 사고는 당신의 사고를 긍정적으로 자극합니다.

디자인사고는 낙관주의에 기반합니다.
디자인사고는 기본적으로 참여하는 모두가 긍정적인 변화를 만들 수 있다고 믿는 데에서 시작합니다. 그 문제가 얼마나 크다거나, 시간이 부족하거나, 예산이 적다고 하더라도 관계 없습니다. 어떤 제약이 당신 주위에 존재한다고 하더라도 디자인을 하는 것은 즐거운 과정일 수 있습니다.

디자인사고는 '실험'을 중시합니다.
디자인사고는 항상 무언가 새로운 것을 시도할 것을 강조합니다. 이러한 시도와 실험, 그리고 실수와 실패를 통해 배우고, 피드백을 얻고, 이 과정을 마음껏 반복 수행하도록 장려합니다. 학생들의 니즈를 완벽히 충족시키는 것은 불가능하며, 따라서 교육자들에게 이것은 항상 '진행중'인 작업일 수 밖에 없습니다. 그러나, 교육자는 완벽을 추구해야 하고, 실수를 하지 않아야 하며, 흠잡을데 없는 역할 모델이 되어야 한다는 부담을 안고 있습니다. 이런 부담감은 더 나은 해결책을 만들어 가는데 장애물이 될 수 있으며, 더욱 근본적인 변화를 위한 가능성을 제한할 수 있습니다. 교육자는 항상 실험하고 시도해야 하며, 디자인사고 역시 이와 마찬가지로 행동을 통해 학습하는 과정입니다.

다시 말해, 디자인사고는 새롭고 더 나은 일들이 실현가능하고 우리가 그것을 가능케 할 수 있다는 확신을 줍니다. 그리고 이러한 낙관주의는 교육환경에 반드시 필요한 태도입니다.

디자인사고를 어디에 사용할 수 있을까요?

당신은 어떤 종류의 문제이든 디자인사고를 이용해 접근할 수 있습니다.

교사와 학교는 상당히 많고 지속적인 챌린지를 접하게 됩니다. 그리고, 그 챌린지들은 학습경험을 개발하거나(커리큘럼), 학습환경을 조성하거나(공간), 교내 활동과 경험을 기획하거나 (프로세스와 도구), 시스템 전략, 목표와 규칙을 수립하는 것(시스템)과 관련됩니다.

이러한 챌린지는 때때로 지역 내의 다양한 사람들이 관여하게 될 때가 있습니다. 특히 복잡한 문제들일 수록 다수의 이해관계자들이 참여하게 됩니다. 때로는 학교 차원에서 대표자들로 구성된 핵심 팀이 프로세스를 이끌기도 하고, 교육자 또는 소수의 교육자로 구성된 작은 팀들이 챌린지에 도전하기도 합니다. 이러한 활동을 통해 작은 변화가 일어나게 됩니다.

커리큘럼

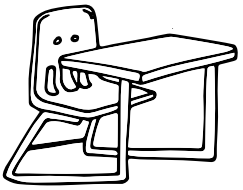
당신은 매일 수업내용에 대해 학생들과 소통하는 방법을 디자인합니다. 당신은 디자인프로세스를 통해 학생들이 교실 바깥에서 하는 행위들을 발견하고 그것을 수업 내용과 연관시킴으로써 오늘날 학생들이 지닌 관심사와 요구를 커리큘럼에 의도적으로 포함시킬 수 있습니다.

우리가 어떻게 하면 학생들이 환경문제에 관심을 가지게 할까요?

우리가 어떻게 하면 학생들이 적극적으로 참여할 수 있는 세계사 학습방법을 만들 수 있을까요?

우리가 어떻게 하면 지식이 부족한 교과목에서 학생들이 적극적으로 지식을 탐구하게 할 수 있을까요?

우리가 어떻게 하면 열악한 교육환경에서 자란 아이들의 단어 수준을 높일 수 있을까요?



공간

교실 안의 물리적 환경은 학생들이 어떻게 행동해야 하는지를 보여줍니다. 현재 우리는 학생들이 일렬로 줄을 서듯 책상에 앉아있는 것과 같이 교실 공간은 규격화되어야 한다고 생각하는 경향이 있습니다. 우리의 교실공간 디자인에 대해 다시 한번 생각함으로써, 학생들에게 교실에서 어떻게 느끼고 소통해야 하는지에 대한 새로운 메시지를 전달할 수 있습니다.

우리가 어떻게 하면 학생들이 교실 환경을 편안하게 이용할 수 있을까요?

우리가 어떻게 하면 학생들이 하루 종일 드러내는 많은 니즈를 충족시킬 수 있는 편안한 공간을 만들 수 있을까요?

우리가 어떻게 하면 요즘 학생들의 니즈와 관심을 반영한 도서관을 새롭게 생각해 볼 수 있을까요?

우리가 어떻게 하면 교사들끼리 신나고 효과적으로 협업할 수 있는 공간을 만들 수 있을까요?

우리가 어떻게 하면 우리 고등학교 교정이 학생들을 돕고 참여하게 만드는 공간으로 디자인할 수 있을까요?

프로세스와 도구

당신의 학교는 이미 학교를 성공적으로 운영하기 위해 다양한 프로세스들과 도구들을 디자인하고 있습니다. 이러한 활동은 일반적으로 교실이나 배움에 관한 구체적인 상호작용들 보다는 시스템이 어떻게 운영될 수 있는지에 관한 것입니다. 모든 프로세스는 이미 디자인되어 있기 때문에 재디자인(Re–Design)할 수 있습니다. 때로는 도구를 창조하는 것이 이러한 새로운 디자인프로세스를 돕는데 꼭 필요한 요소이기도 합니다.

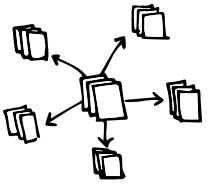
우리가 어떻게 하면 학부모들을 학생들의 통합적인 교육경험의 일부로서 참여하게 할 수 있을까요?

우리가 어떻게 하면 우리 학교를 위해 최고의 교사들을 고용할 수 있을까요?

우리가 어떻게 하면 학교 내에서 등하교 과정을 개선할 수 있을까요?

우리가 어떻게 하면 우리 스스로가 균형잡히고 건강할 수 있는 방법을 디자인할 수 있을까요?

우리가 어떻게 하면 학생들의 가족과 교사들의 니즈에 더 부응할 수 있는 학교 시간표를 만들 수 있을까요?



시스템

모든 사람들이 현재 그들이 속해있는 시스템에 대해 결정을 내릴 수 있는 것은 아니지만, 누구나 시스템의 디자인에 기여할 수는 있습니다. 시스템을 디자인한다는 것은 많은 이해관계자들이 지닌 니즈의 균형을 맞추는 것입니다. 시스템을 디자인할 때, 우리는 주로 비전, 우선순위, 정책, 그리고 핵심적인 커뮤니케이션 방법 등과 같이 높은 차원의 전략을 세우곤 합니다.

우리가 어떻게 하면 각 학교의 다른 점을 염두에 두면서도 지역 전체 학교들의 커리큘럼을 새롭게 만들 수 있을까요?

우리가 어떻게 하면 우리 학교의 교육철학을 보다 체계적으로 만들기 위해 지속적으로 학생들의 성격특성을 기록할 수 있을까요?

우리가 어떻게 하면 이웃 커뮤니티와 연계할 수 있을까요?

우리가 어떻게 하면 전국적인 학교 네트워크에서 우리 학교가 교육연구(R&D)의 중심이 될 수 있을까요?

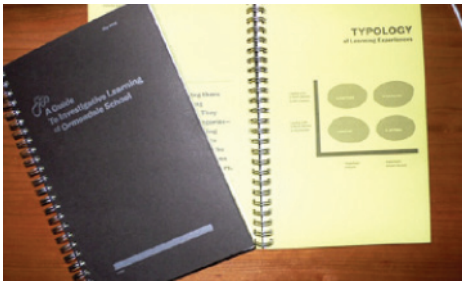
디자인사고는
어떤 행동으로 나타날까요?

올먼데일(Ormondale) 초등학교는 교육과 학습에 대한 접근 방법을 어떻게 새롭게 디자인했을까요?

발견하기
이틀 동안 진행된 워크샵에서 교사들은 2060년의 학생들을 상상하면서 도전 과제를 시작했습니다. 21세기 기술들에 대한 책을 읽고, 학생들과 그들의 가족이 지닌 목표와 꿈을 이해함으로써, 미래에 학생들의 성공을 위해서 필요한 기술들에 대해 종합적으로 논의를 진행했습니다. 더 많은 영감을 얻기 위해서 교사들은 유사한 과제를 다루고 있는 외부 기관들을 방문하기도 하였습니다.

해석하기
교사들은 생성적(generative)인 질문들을 만들면서 리서치 결과들을 종합하였습니다. 질문들은 예를 들면 "우리가 어떻게 하면 글로벌 마인드를 가진 학생을 양성할 수 있을까?", "우리가 어떻게 하면 흥미를 유발하는 학습 기회를 제공할 수 있을까?" 등이었습니다.

아이디어 내기
처음 브레인스토밍을 통해 나온 아이디어는 교육도구들과 교실 공간 디자인에 관한 것이었지만, 점점 커리큘럼과 교육 시스템 전체에 대한 이야기로 확장되었습니다.



실험하기
몇 가지 브레인스토밍을 통해 나온 아이디어는 프로토타입으로 제작되었는데, 프로토타입들은 몇 가지 패턴이 있었습니다. 실험을 통해 팀원들은 조사학습(Investigative Learning)이라고 불리는 교육과 학습 방법에 큰 관심을 가졌습니다. 이러한 접근은 학생들이 단순히 정보의 수신자가 아닌 능동적으로 지식을 조직하는 것을 강조했습니다. 그들은 그들이 시행할 수 있는 단기적 그리고 장기적 계획을 수립하고, 이러한 교육방식을 학기 중에 지속적으로 실천할 수 있도록 더 배우고 싶은 부분들을 알아보았습니다.

발전시키기
일년 동안의 코스를 진행하면서, 교실 내 프로젝트와 테마 중심의 학습에 대한 다양한 접근법을 포함하여 많은 솔루션들을 테스트했습니다. 교사들은 학부모들과의 새로운 커뮤니케이션 방법을 고안했고, 한 교사는 교실을 새롭게 리노베이션 할 수 있도록 지원을 받고, 그의 학생들을 위한 새로운 교육환경을 창조하기도 하였습니다. 매 주 회의를 위해 시간을 할애하였고, 이 회의에서 서로 어떻게 도와줄 수 있을 지, 또는 어떻게 서로 배울 수 있을지에 대한 논의가 진행되었습니다.

두 번째 해에도, 첫 해 그들의 학교를 중심으로 한 실험을 더욱 타당성 있게 만들기 위해 또 다른 워크샵을 했고, 발전은 계속되었습니다. 그들은 모두의 접근 방법을 통합하여 조사학습경험(Investigative Learning Experiences)을 위한 프레임워크를 개발하였고, 지역의 교육기준에 기초하여 학교에 적용될 수 있는 공통적인 기준을 만들었습니다. 그들은 모두가 참고할 수 있도록 "조사학습매뉴얼"을 개발하였고, 그 결과 "캘리포니아 우수학교"로 선정되었습니다.

디자인프로세스

디자인프로세스란 디자인사고를 행동으로 구현하는 것입니다. 디자인프로세스는 아이디어를 생성하고 발전시키는 구조적인 접근법입니다. 디자인프로세스는 디자인챌린지를 발견하는 것에서부터 솔루션을 제시하는 것에 이르기까지의 과정을 돕기 위해 다섯 단계로 구성되어 있습니다.

디자인프로세스는 당신의 직관 능력, 관찰한 것을 해석하는 능력, 디자인 대상자에게 의미가 있는 아이디어를 발전시키는 능력과 관계된 매우 인간중심적인 접근법입니다.

발견하기

해석하기

아이디어 내기

실험하기

발전시키기

방법론은 이 툴킷의 매우 핵심적인 부분입니다. 방법론들은 당신이 디자인사고를 실제 행동으로 전환할 수 있도록 실질적인 가이드를 제공합니다.

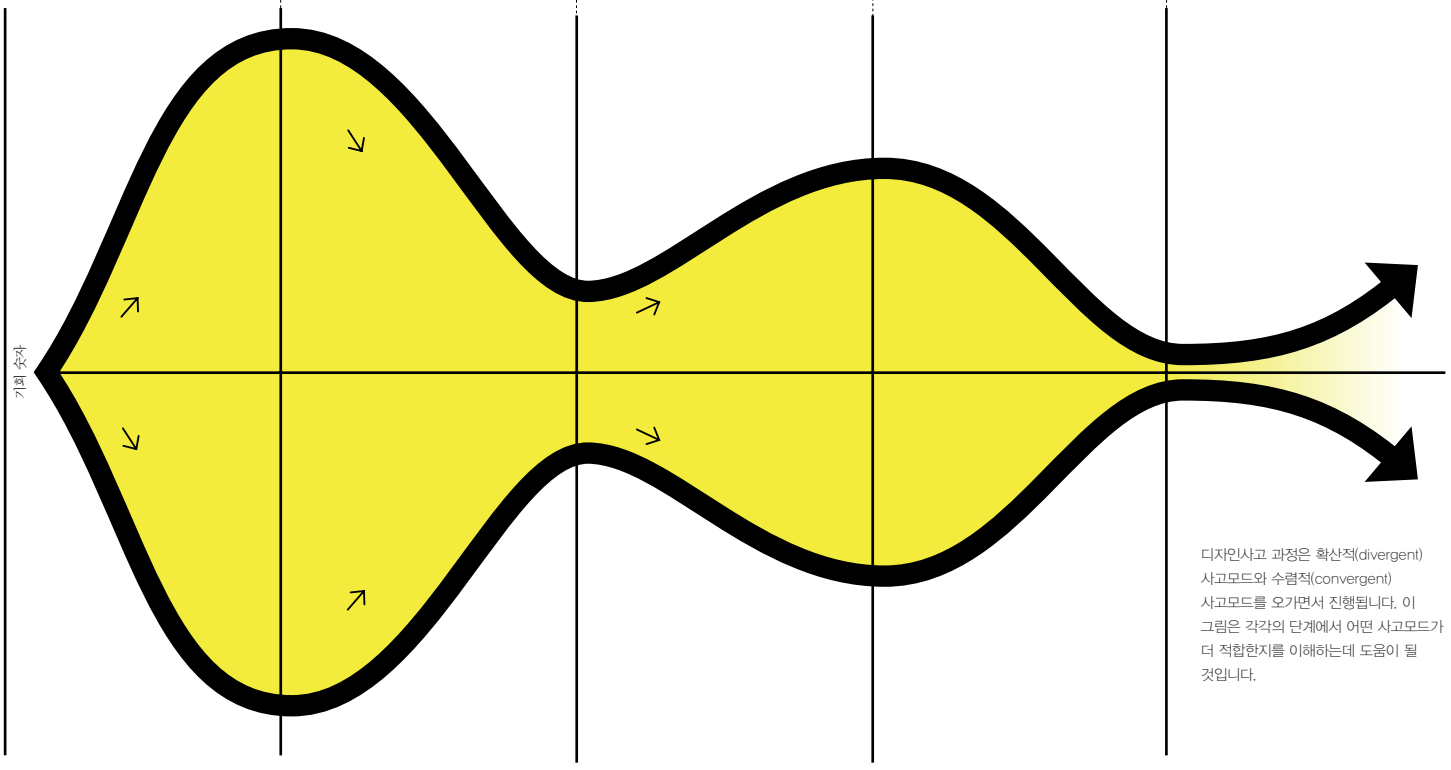
다양한 선택의 기회를 제공하기 위해 방법은 매우 많습니다. 모든 챌린지들은 다른 접근방법과 해결방법을 필요로 합니다.

처음 시작할 경우, 위에 소개된 단계들을 순서대로 따르는 것이 좋습니다. 하지만, 당신이 어떻게 이 툴킷을 사용해야 하는지 알고 있다면 반드시 그럴 필요는 없습니다. 아이디어를 발전시키기 위해서 당신이 유용하다고 생각되는 다른 방법론이나 이론을 함께 사용해보세요. 적용해보고, 주석을 달아보고, 잘라내 보고, 새로 만들어 보면서, 당신의 것으로 만들어보세요.

디자인프로세스

PHASES

1	2	3	4	5
발견하기	해석하기	아이디어 내기	실험하기	발전시키기
해결할 문제가 있다. 나는 어떻게 이 문제에 접근할 것인가?	**무엇인가 배웠다.** 나는 이것을 어떻게 해석할 것인가?	**기회를 포착했다.** 나는 무엇을 만들어낼 것인가?	**아이디어가 있다.** 나는 이것을 어떻게 만들어낼 것인가?	**새로운 것을 시도했다.** 나는 이것을 어떻게 발전시킬 것인가?
단계				
1-1. 디자인챌린지 이해하기	2-1. 이야기 해보기	3-1. 아이디어 만들기	4-1. 프로토타입 만들기	5-1. 평가해보기
1-2. 조사 준비하기	2-2. 의미 찾아보기	3-2. 아이디어 다듬기	4-2. 피드백 받기	5-2. 다음 계획 세우기
1-3. 영감 수집하기	2-3. 기회 포착하기			



디자인사고 과정은 확산적(divergent) 사고모드와 수렴적(convergent) 사고모드를 오가면서 진행됩니다. 이 그림은 각각의 단계에서 어떤 사고모드가 더 적합한지를 이해하는데 도움이 될 것입니다.

만약 당신이 몇 가지 사실을 기억해야 한다면...

당신은 디자이너입니다.

당신의 디자인프로세스에 대해서 보다 계획적으로 생각해보세요.

당신의 창조적인 능력에 자신감을 가지세요.

어떤 니즈가 가장 우선이 되어야 하는지 전략적으로 접근해보세요.

이해관계자들의 이야기를 듣고, 그들을 위한 디자인에 영감을 불어넣으세요.

당신에게는 학생들의 삶에 영향을 주는 동시에, 변화하고 발전하는 시스템의 일부로서 참여하는 기회와 의무가 있습니다. 이는 전체 교육 시스템을 성장시키고 변화시킬 수 있는 부분이기도 합니다.

초심자의 마음으로 돌아가세요.

당신이 문제들에 대해 이미 잘 알고 있다고 하더라도 초심자의 마음으로 문제해결에 접근해보세요.

당신 스스로 학습할 수 있는 기회를 주세요.

실험해보려는 의지를 가지세요.

지금 당장 "정답"을 가지고 있지 않아도 괜찮습니다.

언젠가는 찾을 것이라는 믿음을 가지세요.

익숙함에서 벗어나 새로운 것을 학습합니다.

난관에 봉착해보세요.

습관처럼 하던 일들을 그만해보세요.

교실 바깥의 세상을 통해서 당신의 업무에 활기를 북돋아보세요.

어디서 본 듯한 영감은 당신의 가장 좋은 친구입니다.

교실을 떠나보세요.

다른 사람들과 협업하세요.

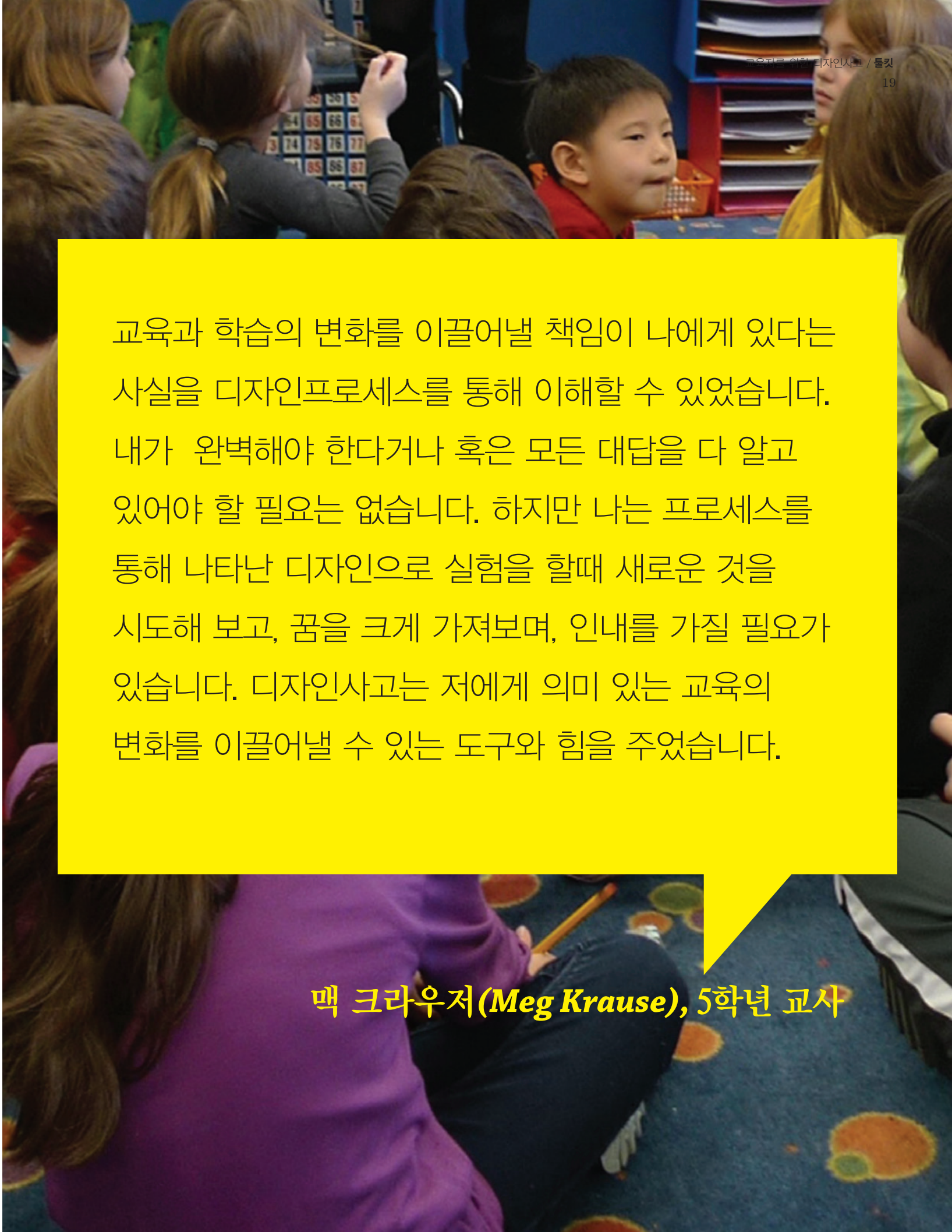
문제는 디자인을 위한 기회의 다른 말입니다.

생각을 많이 하세요.

긍정적으로 생각해보세요.

미래는 더 나아질 것이라고 믿으세요.

"뭐가 문제야?"라는 생각보다는 "만약 ~라면" 이라고 시작해보세요.



교육과 학습의 변화를 이끌어낼 책임이 나에게 있다는 사실을 디자인프로세스를 통해 이해할 수 있었습니다. 내가 완벽해야 한다거나 혹은 모든 대답을 다 알고 있어야 할 필요는 없습니다. 하지만 나는 프로세스를 통해 나타난 디자인으로 실험을 할때 새로운 것을 시도해 보고, 꿈을 크게 가져보며, 인내를 가질 필요가 있습니다. 디자인사고는 저에게 의미 있는 교육의 변화를 이끌어낼 수 있는 도구와 힘을 주었습니다.

맥 크라우저(*Meg Krause*), 5학년 교사

시작하기

이 단계에서 다루는 것

챌린지를 정의하기 21
프로젝트 계획 세우기 23

챌린지를 정의하기

30–60분

생각해보기

2–3 명

모든 디자인프로세스는 구체적이고 계획적인 문제로부터 시작됩니다. 그리고 이 문제를 우리는 디자인챌린지(Design Challenge)라고 부릅니다. 디자인챌린지는 반드시 접근 가능하고 이해가 가능해야 하며, 행동으로 취할 수 있어야 하고, 그리고 명료하게 한정지을 수 있어야 합니다. 따라서 너무 커서도 안되고 너무 작아서도 안되며 지나치게 모호하거나 너무 단순해서도 안됩니다.

난이도

★★★☆☆

결과물

디자인챌린지라는 이름으로 정리된 체계화된 기회들을 발견할 수 있습니다.

유의사항

챌린지를 정의하는 것은 리더쉽을 필요로 합니다. 주변을 둘러보시고, 개선되어야 한다고 생각되는 것을 관찰하세요. 그리고 당신과 당신의 팀이 새로운 솔루션을 만들 수 있다고 생각하는 것을 챌린지로 삼으세요. 그러나 이 세상에는 옳고 그른 챌린지는 존재하지 않습니다. 그냥 당신이 가장 흥미롭고 재미있을 것 같은 챌린지를 선택하고, 실행해보세요!

가능한 토픽을 목록으로 만들기

문제를 인지하는 것으로부터 새로운 디자인에 대한 기회를 발견할 수 있습니다. 숙련된 디자인사고를 하는 사람들은 문제를 새롭게 해석해서 기회로 만들 수 있다고 생각하는 마인드셋을 유지합니다. 당신이 인지했던 문제들 혹은 당신이 원했던 무엇을 목록으로 작성하세요.

문제를 프레임화 하기

문제를 가능성이라는 측면에서 다시 들여다보기 위해, 문제에 대한 기술을 "우리가 어떻게 하면 ~할 수 있을까" 질문으로 다시 작성해봅니다. 챌린지에 대한 워크시트를 이용하면 "우리가 어떻게 하면 ~할 수 있을까"라는 질문을 작성하는데 도움이 될 것입니다.

단순하게 유지하기

챌린지를 단순하고 긍정적으로 기술하세요. 예상하지 못했던 가치의 영역을 발견할 수도 있기 때문에 챌린지를 충분히 넓게 유지하셨다면, 그 다음은 선택된 주제에 대한 관리가 가능하도록 충분히 좁히세요.

최종적인 목표에 이르기

이 디자인챌린지를 맡으면서 당신의 목표는 무엇인지 정의해보세요. 당신의 프로젝트와 시간, 그리고 결과물까지 최대한 현실적으로 판단하는 것이 중요합니다. 당신은 결국 무엇을 만들어낼 것인가요? 프로세스의 마지막에 당신은 무엇을 달성할 것으로 기대하시나요?

만약 당신이 당신의 교실을 위한 솔루션을 만든다면, 그 솔루션은 아마 당신에게 실천하고 실현하기가 보다 쉬울 것입니다. 하지만 때때로 당신은 당신이 현재 보유한 능력을 넘어선 것이나 혹은 많은 다른 사람이 참여해야 하는 뭔가를 만들 수도 있습니다. 예를 들면 학교의 도서관을 위한 새로운 속성 혹은 폐교를 위한 새로운 프로세스를 만드는 것 등입니다.

이런 경우 프레젠테이션을 만드는 것으로 프로젝트를 마치고 싶을 수도 있지만 당신의 아이디어에 다른 사람들을 참여시킬 수도 있습니다. 당신의 챌린지에 대해 구체적인 것을 얻기 위해 챌린지에 매진하기 전에, 그 프로젝트의 마지막 결과물에 대해 고려해야 합니다.

성공의 측정 기준을 정의하기

당신은 무엇을 향해 일하고 있습니까? 무엇이 당신의 일을 성공적으로 만들 수 있을까요? 무엇이 성공의 측정기준이 될까요? 척도에 대한 예시는 얼마나 많은 사람이 당신의 프로그램에 신청을 했는지, 부모님들에 의해 얼마나 이야기가 회자되었는지, 학생들이 얼마나 즐거웠는지 등 다양합니다. 대부분의 시간 동안, 이러한 성공의 측정 기준들은 당신이 프로젝트에 몰입하면서 등장할 것입니다. 그러나 시작 시점에서 먼저 생각을 해보는 것은 도움이 됩니다.

제한사항을 정리하기

제한사항을 정의하고, 당신이 집중하려고 하는 문제 혹은 질문들을 구체적으로 만드는 것은 매우 중요한 일입니다. 특정한 시간 계획에 프로젝트를 맞추어야 하나요? 기존에 이미 존재하고 있는 환경 혹은 다른 이미 시작된 프로젝트와 통합을 시킬 수 있나요? 당신이 관리해야 하는 제한사항을 목록화해보세요.

지침서 작성하기

매우 분명하게 정의된 챌린지는 당신의 질문에 답할 수 있고, 당신이 프로세스를 진행하는 동안에 정도를 벗어나지 않도록 합니다. 당신이 다루려고 계획하고 있는 챌린지가 분명하게 기술된 짧은 지침서를 만들어보세요. 함께 일 할 사람에게 그것을 전해준다고 생각하고 작성해보세요. 왜 이것이 문제라고 생각하는지, 디자인을 위한 기회가 무엇이라고 생각하는지 작성해보세요.

워크시트 1: **챌린지 정의하기**

디자이너 워크북 또는 부록에 있는 챌린지 정의하기 워크시트를 사용하여 당신이 관심을 두고 있는 챌린지를 정의하고, 프로젝트 계획을 세워보세요.

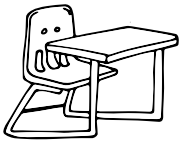
디자인챌린지는 모든 디자인프로세스의 출발점이자 당신이 일을 하는 목적이기도 합니다. 당신의 디자인챌린지에 집중하기 위해 "우리가 어떻게 하면 ~할 수 있을까?"라는 질문을 적절하게 구성하는 것은 반드시 필요한 과정입니다. 질문들은 예상하지 못한 가능성을 허용하기 위해 광범위해야 하지만, 당신이 집중할 수 있도록 범위를 좁힐 수도 있어야 합니다. 절대로 질문에 대한 대답을 포함시키지 마세요. 여기에 당신이 관여하고 있는 챌린지를 위해 선택하거나 영감으로 사용할 수 있는 몇 가지 사례가 있습니다.

커리큘럼

우리가 어떻게 하면 학생들이 책을 더 많이 읽게 할 수 있을까?

우리가 어떻게 하면 중국어 수업에 현실적인 중국 커뮤니티를 반영하고, 학생들에게 중국 세계로의 진정한 연결고리를 제공할 수 있을까?

우리가 어떻게 커리큘럼을 구성하면 최고의 지식인들에 대해 가르치고 그들이 배우는 입장에서는 어떤 사람이었는지를 학생들에게 가르칠 수 있을 것인가?



공간

우리가 어떻게 하면 교실을 학생 중심적인 공간으로 디자인할 수 있을까?

우리가 어떻게 하면 교사들의 협업을 위한 공간을 창조할 수 있을까?

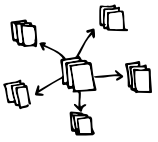
우리가 어떻게 하면 도서관 환경을 왁자지껄한 협업공간과 사색을 위한 조용한 공간 사이에 유연성을 부여할 수 있을까?

프로세스와 도구

우리가 어떻게 하면 학교와 학생 가족 간의 파트너쉽을 형성할 수 있을까?

우리가 어떻게 하면 학교 시간표를 학생들의 학습주기에 적합하게 만들 수 있을까?

우리가 어떻게 하면 학업성취도가 낮은 학생들을 위해 체계적으로 검토하고, 논의하며, 지원할 수 있는 방법을 만들 수 있을까?



시스템

우리가 어떻게 하면 다른 지역에 있는 학교의 교사들과 협업할 수 있는 도구를 만들 수 있을까?

우리가 어떻게 하면 보다 편하게 쉴 수 있는 학교 공간을 지원할 수 있을까?

우리가 어떻게 하면 캠퍼스를 학생들과 커뮤니티를 위해 디자인할 수 있을까?

프로젝트 계획 세우기

20–30분

생각해보기

2–3 명

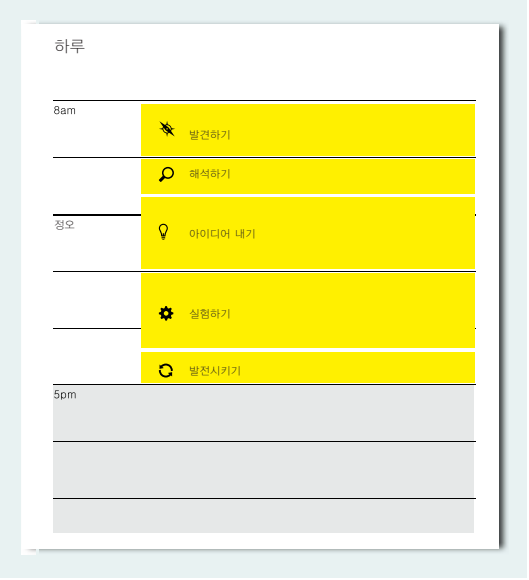
난이도

결과물
당신의 디자인챌린지를 관리할 수 있는 명확한 시간계획

유의사항
챌린지를 파고 들수록, 당신의 프로젝트는 새로운 방향을 선택하게 되고, 그에 따라 계획을 수정해야 할 수도 있습니다. 너무 초기의 계획에 집착하기보다는 당신의 디자인프로세스를 자연스럽게 펼치세요. 하지만 종료시점을 명확하게 정하는 것은 당신의 프로세스를 앞으로 나아가게 하는 원동력이 될 것입니다.

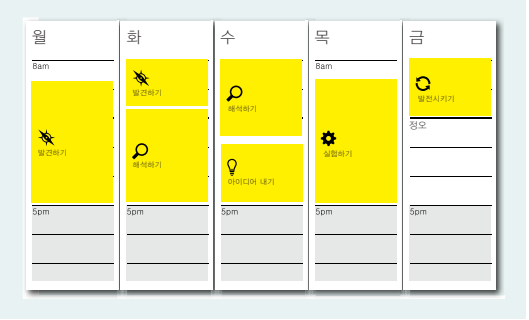
당신이 도전하고 싶은 챌린지를 정하였다면, 이제 디자인 프로젝트의 계획을 세울 수 있습니다. 먼저 쉽지 않은 일이지만, 당신의 노력을 위한 시간을 산정하는 것이 필요합니다. 기존의 학교 스케줄의 일정에 디자인사고를 통합해 적용해보세요. 계획을 실천하기가 쉬워집니다.

당신은 당신의 직장과 스케줄, 우선순위를 가장 잘 알고 있습니다. 당신은 당신에게 최적화되어 있는 환경에 맞게 프로젝트 계획을 세울 수 있습니다. 여기 당신을 위한 몇 가지 예시가 있습니다.



하루만에 끝내보세요.
교직원 연수를 함께하는 디자인 워크샵으로 바꿔보세요. 하루를 최대한 활용하기 위해 챌린지를 정하고, 팀을 구성하고, 시간에 앞서 영감을 얻기 위한 소스를 찾아보세요. 직무 개발을 위해 남겨둔 시간이 해석하기, 아이디어 내기, 실험하기 단계들을 위해 가장 이상적인 날입니다. 이 세 가지 단계들은 프로세스 안에서 가장 핵심적이고 생산적인 단계로, 팀원들에게 눈에 띄는 아이디어를 제공함으로써 프로젝트에 진전이 있음을 보여줄 것입니다. 직무 개발하는 날은 교실 밖 세상으로 나가 영감을 찾기에 이상적인 기회를 제공합니다.

하루 동안에 챌린지를 해결하는 것은 새로운 아이디어들에 영감을 불어넣는 결과를 가져올 것입니다. 그러나 더 깊이 이해하기 위해 아이디어를 실행할 만큼의 시간적 여유는 주어지지 않습니다. 하루 일과가 끝날 즈음에 교사들로 구성된 팀을 초대해서 실험하고 아이디어를 발전시키는 것을 고려해보세요. 그리고 한 해 동안 회의를 통해서 배운 것들을 공유해보세요.



1~2주 동안 몰두해보기
여름 방학이나 연휴같이 휴가가 생기면 디자인프로세스에 몰두해보세요. 일정하게 지속되는 시간들은 각각의 단계에 보다 몰두할 수 있게 합니다. 단계들 간에 비약적인 발전을 경험할 수 있는 좋은 기회이기도 합니다. 한 해 남은 시간 동안, 당신은 이번 기회에 배웠던 것들을 실천할 수 있습니다. 당신이 짧은 시간 동안 투자한 것에 비해 엄청난 것들을 얻었다는 사실을 알게되면 매우 놀랄 것입니다.

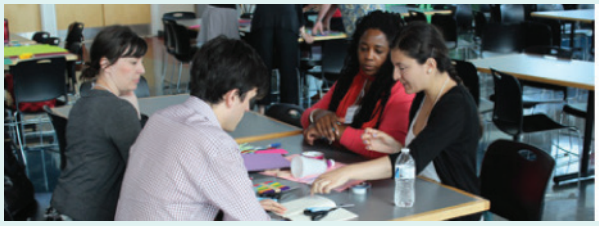
어떤 챌린지가 1년 동안 실행하기에 적합한 것인지 결정하세요. 여러 가지 요소들, 즉 예를 들면 복잡성, 프로젝트 범위, 사람들의 참여, 우선순위 등을 고려해보세요. 그리고 프로젝트 달력을 만들고, 진행 정도를 느낄 수 있도록 마감시간과 목표 등을 적어보세요. 일에 탄력을 받을 수 있도록 정기적으로 일정을 체크하는 것이 필요합니다. 전체 프로젝트 흐름이 학교 연간 계획의 흐름을 최대한 맞출 수 있을지 계획적인 접근이 필요합니다.

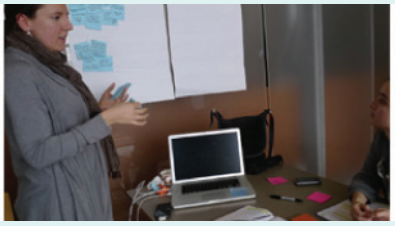
시간이 지날수록 더 깊게 디자인하기

매달 조금씩 일의 양을 늘려보세요. 디자인 프로젝트를 위한 공통적인 준비기간 혹은 방과후 회의를 기획해보세요. 매주 해야 할 일을 파악하기 위해 이 툴킷에 있는 방법을 활용하세요. 일의 추진력을 높이기 위해 정기적인 미팅을 가짐으로써, 그 사이에 사람들이 개인적으로 과제를 수행하고 미팅 중간에 그 결과를 반영할 수 있도록 합니다.

시작하기 전에 준비해야 할 것들

본격적으로 시작하기 전에, 여기 당신의 경험을 극대화 하는데 도움이 되는 몇 가지 팁이 있습니다.





팀

팀은 어떠한 개인보다도 강력하다는 것을 이미 많은 교사들이 교육 원리로서 알고 있습니다. 협업은 디자인사고의 고유한 원리 중에 하나이기도 합니다. 다양한 능력과 관점을 가진 사람들로 구성된 팀은 복잡한 챌린지를 해결하는 데 도움이 됩니다. 그러나 팀워크는 항상 쉽지만은 않습니다. 팀 구성원들이 얼마나 노력하는지가 팀의 능력을 좌우합니다. 좋은 팀을 구성하는 방법은 다음과 같습니다.

시작은 작게 하세요.
팀은 2~5명 정도의 팀원들로 구성했을 때가 가장 좋습니다. 팀이 작을 수록 스케줄 조정과 결정을 내리기가 더 쉽습니다. 다른 사람들을 브레인스토밍에 참여시켜서 피드백을 받고 당신이 막혔던 부분을 해소하는 것은 매우 유용한 방법입니다.

다양한 구성원을 참여시키세요.
다른 각도에서 팀에 기여할 수 있는 사람들을 팀원으로 선택하세요. 행정가나 당신이 한번도 함께 일해보지 않은 교사들의 참여를 고려해보세요. 당신이 예상하지 못했던 솔루션을 내는데 도움이 될 것입니다.

역할을 부여하세요.
각각의 구성원들이 팀에 어떤 기여를 할 것인지 이해한다면, 모두가 프로젝트의 방향을 잘 이끌어 나갈 수 있습니다. 이것은 특히 당신이 누구와 일해야 할지 잘 모를 때에 도움이 됩니다. 구성원들이 각자 지니고 있는 강점을 살려 어떤 책임을 질 것인지 이야기해 보세요. 누가 모든 것을 관리하는 조정자가 될 것인가? 누가 가장 열정적으로 팀의 큰 꿈에 동기를 부여할 것인가? 누가 프로젝트가 진행될 수 있도록 싫은 소리를 할 것인가? 누가 팀을 이끌 것인가? 생각해보세요.

혼자만의 시간을 허용하세요.
대부분의 일은 팀이 함께 해야 합니다. 하지만 혼자서 일을 할 수 있는 시간을 보장해 주세요. 때때로 혼자서 생각하고, 계획하고 만들어낼 때 최고의 발전이 이루어집니다.

공간

단순한 벽일지라도 특정하게 지정된 공간은 팀원들이 해야 할 일을 상기시켜줍니다. 팀원들에게 영감을 불러일으킬 수 있는 이미지들이나 리서치에서 썼던 메모 등을 붙이도록 요청하세요. 서로가 공유하는 시각적 자료들은 프로젝트의 진행 과정을 되돌아보게 하고, 챌린지에 집중할 수 있도록 도와줍니다.

프로젝트가 난관에 봉착하여 새로운 아이디어가 필요하다면, 때때로 공간을 바꾸는 것도 고려해보세요.

재료

이 프로세스는 시각적이고, 촉각적이며 경험적입니다. 당신은 때때로 팀을 위해 시각적으로 프로젝트 개요를 보여줘야 하거나, 당신의 아이디어를 설명하기 위해 간단한 스케치를 해야 합니다. 당신은 이런 경우에 보다 쉽게 설명할 수 있도록 보조적인 도구가 필요합니다.

대부분의 방법들은 포스트잇 노트, 큰 포스트잇 패드 또는 마커와 플립차트를 필요로 합니다.

유용한 다른 재료들 :

접착제
판지
폼보드
마커
가위
디지털카메라
비디오카메라

단계

1

발견하기

DISCOVERY

현재 당신의 프로젝트 진행 정도

1-1 디자인챌린지 이해하기 28
1-2 조사 준비하기 31
1-3 영감 수집하기 35

단계
1

‘발견하기’ 단계는 당신이 제안할 아이디어들의 탄탄한 기초가 됩니다. 학생, 부모, 교사, 동료와 행정가를 위한 의미 있는 솔루션을 만드는 것은 그들의 니즈를 깊이 이해하는 것에서부터 시작합니다. ‘발견하기’란 새로운 기회를 포착하고, 새로운 아이디어를 창조하도록 영감을 받는 단계입니다. 올바른 준비를 거친다면 ‘발견하기’ 단계는 시야를 넓혀주고 당신의 디자인챌린지에 대한 이해를 도울 것입니다.

단계-순서

1-1

디자인챌린지 이해하기 (Understand Challenge)

챌린지 검토하기
아는것 공유하기
팀 구성하기
청중 정의하기
계획 다듬기

워크시트

이 단계에서의 워크시트는 디자이너 워크북 16–19페이지에서 확인가능 합니다. 이는 당신의 팀과 함께 디자인챌린지를 이해하는 데 도움이 될 것입니다.

10분

생각해보기

2–3명

난이도

★☆☆☆☆

결과물

한 문장으로 명쾌하게 표현되고 팀원들에 의해 합의된 디자인챌린지

유의 사항

'가능성'을 염두에 두고 문제를 정의해 보세요. 미처 예상하지 못한 가치를 발견하기에 충분할 만큼 범위를 넓게 잡으시고, 동시에 그 주제를 충분히 관리가 가능하도록 좁게 잡으세요.

챌린지 검토하기

명확하게 정의된 챌린지는 당신의 질문에 방향성을 제시해주고 프로세스를 놓치지 않고 따라가도록 도와줄 것입니다. 당신이 진행하려는 일이 무엇인지 팀원들과 함께 시간을 보내면서 공감대를 형성해봅니다.

생각 수집하기

모든 팀원들이 다 함께 당신이 선택한 디자인챌린지에 대해 의견을 나누어야 합니다. 당신의 도전에 대한 생각을 수집하고 적으세요. 처음에는 폭넓게 생각하세요. 사람들이 그것을 왜 필요로 하고 원하는지, 또는 해당 주제에 대해 왜 관심을 갖는지 자문해 보세요. 범위가 너무 넓거나 좁다고 생각되면 어떻게 챌린지를 수정할 것인지 의견을 나누어 보세요.

한계점 생각해보기

디자인챌린지에 대한 다양한 한계점들과 그 기준들을 나열해 보세요. 당신의 팀과 함께 이 리스트에 추가하거나 바꾸어야 할 부분이 있는지 논의해보세요.

정리해보기

팀이 함께 고민한 결과, 필요에 따라서 이제까지 수집된 생각들을 바탕으로 디자인챌린지를 재구성해보세요. 모든 팀원들이 보기에 해결 가능하며, 이해하기 쉽고 행동에 옮길 수 있다고 판단될 때까지 계속 문장을 다듬어 보세요.

시각적 요소 활용하기

이렇게 정의된 문제를 팀의 모든 사람들이 볼 수 있는 곳에 써서 붙여 보세요. 이렇게 함으로써 팀원들은 모든 과정을 거치면서 항상 그 문제에 집중할 수 있게 됩니다.

30–45분

생각해보기

2–3명

난이도

★☆☆☆☆

결과물

팀의 지식에 대한 개요와 자유로운 질문들

유의사항

새로운 정보에 열린 자세를 유지하고 당신이 아직 알지 못하는 것을 발견하기 위해 노력하세요.

아는것 공유하기

당신이 이미 주제에 대한 얼마간의 지식을 갖고 있다는 것은 좋은 기회입니다. 당신이 이미 아는 것을 공유하면 당신은 그것을 발판으로 삼아, 아직까지 몰랐던 것들을 발견하는 데 초점을 맞출 수 있습니다.

이미 알고 있는 것에 대해 공유하기

디자인챌린지를 모두가 볼 수 있는 곳에 써서 붙이세요. 당신의 팀과 함께 주제에 대해 알고 있는 것을 쓰세요. 포스트 잇 한 장에는 하나의 정보만을 써야 합니다. 당신이 쓴 메모들을 소리내어 읽고, 디자인챌린지 밑에 그것들을 붙이세요. 다른 구성원들의 의견을 묻고, 가능성있는 예측들은 어떤 것이든지 논의하십시오.

당신이 모르는 것이 무엇인지 밝히기

당신이 아직 모르거나 이해하지 못한 것들 역시 포스트 잇에 써서 공유하십시오. 이 질문들은 각각 다른 영역에 붙이십시오.

지식을 구조화하여 갭 채우기

포스트 잇들을 테마별로 그룹핑하고 그것들을 이용하여 다음 단계에서의 리서치 계획을 세우십시오.

20–30분

생각해보기

2–3명

난이도

★☆☆☆☆

결과물

팀 구성원 각각의 역할 정하기

유의사항

디자인프로세스의 다양한 단계들은 각각 다른 기술을 필요로 하고, 각기 다른 열정이 요구됩니다. 시간이 지남에 따라서 팀 구조를 조정하는 것을 잊지 마세요.

팀 구성하기

여러 명의 훌륭한 구성원들은 디자인챌린지를 해결할 때 언제나 더 강력한 힘을 발휘합니다. 보다 강력한 팀을 구성하기 위해 팀원들이 가진 능력과 기술, 동기 등을 이해하기 위해 노력하세요.

서로 누구인지 공유하기

팀원들끼리 서로를 알아가는 시간을 가지도록 합니다. 이 때 편안하고 친밀한 경험이 되도록 분위기를 조성합니다. 모든 사람들이 몇 분간 자신이 지닌 능력과 기술을 메모할 시간을 주고, 팀원들끼리 그것을 공유하게 합니다.

개개인과 팀의 목표 정의하기

각자의 포부에 대해 이야기하고, 그것을 메모하여 벽에 붙입니다. 서로간에 공통적으로 나타나는 목표를 찾아내고, 챌린지 해결에 필요한 기술과 열정을 연결시켜 봅니다.

역할 구분하기

그들이 각자 무엇을 어떻게 기여하고 싶어하는지 스스로 결정하게 합니다. 메모나 사진을 통해 대화 내용을 기록하여 눈으로 보면서 되새길 수 있도록 합니다.

의견 교환하기

정기적으로 당신의 팀 구성에 대해 논의하고 동의를 구하십시오. 구성원 각자의 기여에 대한 건설적인 의견 교환을 통해 서로를 지원해 주십시오.

20–30분

직접해보기

2–3명

난이도

결과물

챌린지와 관련된 모든 사람들이 시각화된 개요

유의사항

첫 시도에서는 모든 사람들을 만나서 이야기하지 못할 수도 있습니다. 다음 단계에서 추가적인 질문이 생기면 이 리스트를 참고하여 사람들과 연락할 수 있습니다.

청중 정의하기

사람들의 동기와 니즈에 대한 심도 있는 이해는 모든 디자인 솔루션의 가장 훌륭한 기초가 됩니다. 당신이 디자인하려는 것과 관계될 사람들을 광범위하게 고려하십시오.

직접적으로 관련된 청중 리스트 만들기

팀과 함께 당신의 주제와 직접적으로 관련된 사람들과 그룹을 골라 써내려 가십시오. 당신은 부모를 위해 디자인합니까? 행정가들과 관계될 필요가 있습니까? 포스트 잇을 이용하여 대화를 통해 디자인 개요를 조정할 수 있습니다.

좀 더 넓게 생각하기

주변부에서 연관성이 있거나 당신의 목표 청중과 관련된 사람이나 그룹을 추가하십시오.

개요 구성하기

이 사람들과 당신의 주제와의 연결고리를 생각해보세요. 팬은 누구입니까? 비관적인 사람은 누구입니까? 당신은 누가 가장 필요합니까? 주변 사람들이 아니라, 당신이 주요 청중으로 고려하는 사람들의 개요를 시각적으로 작성하십시오.

시각적 환기물 만들기

당신이 프로젝트를 진행하는 동안 관계자들을 되새길 수 있도록 잘 보이는 곳에 맵을 만들어 붙여 놓으세요.

20–30분

직접해보기

2–3명

난이도

결과물

팀 구성원 각각의 역할 정하기

유의사항

디자인프로세스의 다양한 단계들은 각각 다른 기술을 필요로 하고 다른 흥미와 열정에 반응합니다. 시간을 두고 팀 구조를 조정해야 함을 잊지 마세요.

계획 다듬기

견고한 계획은 당신의 결정을 일관된 방향으로 이끌어줄 것입니다. 당신은 모든 사람들을 결속시킬 수 있도록 프로젝트 계획을 세우고, 목표와 마감 기한에 맞추어 팀을 구성하였습니다. 그 계획을 다시 확인하여 모든 팀 구성원들이 시간을 효과적으로 쓸 수 있도록 하세요.

달력 계획표 만들기

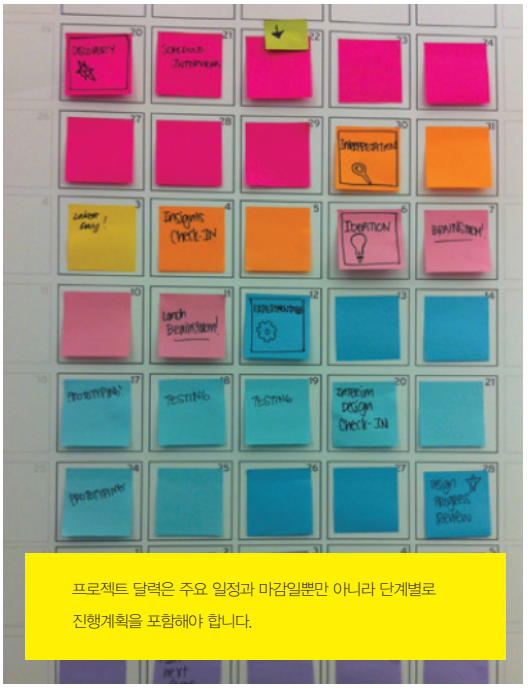
모든 사람들이 볼 수 있게 종이로 큰 달력을 그리세요. 업무, 회의와 마감 날짜들을 포스트 잇에 써서 그 종이 달력에 붙이세요. 포스트 잇이므로 후에 바꾸어 붙일 수 있습니다.

동의 구하기

팀이 모여 하는 협업은 몇 회가 최상일지 결정하세요. 이 날짜들을 모두의 달력에 붙이십시오.

시각적 환기물 만들기

모든 사람들이 종이 달력을 계속 볼 수 있도록 공간을 만들어 붙여놓거나 온라인 문서로 만들어 공유하십시오.



프로젝트 달력은 주요 일정과 마감일뿐만 아니라 단계별로 진행계획을 포함해야 합니다.

발견하기

단계-순서

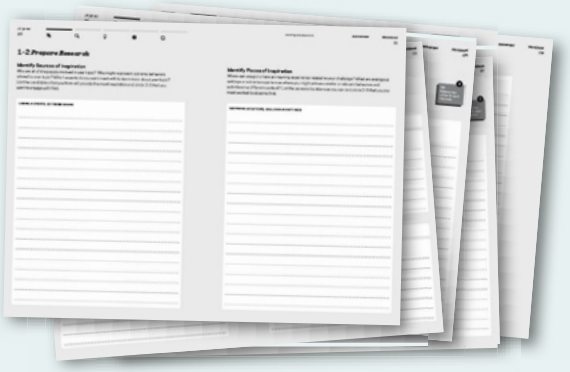
1-2

조사 준비하기 (Prepare Research)

영감의 원천 파악하기
조사 참가자 선정하기
질문 가이드 만들기
현장조사 준비하기

워크시트

이 단계를 위한 워크시트는 디자이너 워크북 20–29 페이지에서 이용할 수 있습니다. 이는 당신이 팀과 함께 리서치를 준비하는 데 도움이 될 것입니다.



소요시간 20–30분

생각해보기

2–3명

난이도

결과물

수행할 활동들과, 의견을 들어볼 사람들을 정리한 리서치 계획

유의 사항

영감은 당신이 흥미를 느끼는 장소에서 발견됩니다. 비록 특정 장소나 사람들로부터 무엇을 얻을 수 있을지 확실하지 않더라도 팀원들이 그곳을 방문하거나 사람들을 만났을 때 신나고 즐거워 할 만한 장소들과 활동들을 생각해 보세요.

이 시점에서 염두에 둘 것은, 영감을 찾는 것이지 확실한 증거를 수집하는 것이 아니라는 점입니다.

영감의 원천 파악하기

영감은 아이디어에 활력을 불어넣어 줍니다. 다양한 사람들의 시각을 통해 배울 수 있고 익숙하지 않은 맥락들을 탐구할 수 있는 활동들을 계획해보십시오.

만나면 흥미로울 사람들을 연상하기

여러분의 팀이 생각한 주제와 연관이 있는 모든 사람들을 포함하는 지도를 그려보세요. 서로 만났을 때 재미있고 흥미를 느낄만한 요소들에 어떤 것들이 있는지 생각해보세요. 팀 전체가 어떤 사람을 만나보면 좋을 지 결정해 보고 그들과 어떻게 연락을 취하면 될지를 계획해 보세요.

극한 상황 생각해보기

'극단적인' 속성을 띄고 있는 사람들을 만나보도록 하세요. 여러분이 생각한 주제를 너무나도 잘 알고 있거나 혹은 아예 전혀 관련이 없는 사람들이 이 경우에 해당됩니다. 극단적인 참가자들은 자신의 의견을 강력하게 표현하는 사람들 외에 나머지 사람들의 예측하기 어려운 행동이나 욕구, 필요들을 이해하는 데 도움이 될것입니다.

당신이 수행하고자 하는 활동 계획하기

어떤 활동들이 당신이 배우고 영감을 얻는 데 가장 도움이 되는지 선택하십시오. (각각의 방법론에 관한 페이지에서 각 활동에 관한 정보를 좀 더 찾아보십시오.)

» 사용자로부터 배우기
» 전문가로부터 배우기
» 동료를 관찰함으로써 배우기
» 사람들의 자가 기록으로부터 배우기
» 관찰 대상자들의 상황 속에 직접 들어가보기
» 유사한 상황을 만들어 그 안에서 영감 얻기

사람들이 당신에게 그들의 모든 이야기를 말하도록 유도하고 예/아니오 답변이 나오는 질문은 피하세요.

사례

리버데일 지역학교(Riverdale Country School) 내의 팀은 교사들이 협업할 수 있는 새로운 방법을 디자인하고자 하였다. 그들은 협업이 일어나는 유사한 현장을 방문하기로 결정하였고 꽤 흥미있는 영감의 대상들 – 소방서, 회사 사무실, 디자인 스튜디오 – 등을 고려하였다. 사무실을 방문하는 동안 그들은 사무실 직원이 미팅 준비로 미리 안건을 공지한다는 것을 알았다. 이를 통해 회의에 참석하는 모든 사람들이 회의를 미리 준비할 수 있었다. 많은 영감을 수집하는 과정에서 이 부분이 팀원들에게 크게 와닿았다. 왜냐하면, 교사 회의는 전형적으로 안건을 토의하는 것에서 시작되어 회의하는 대부분의 시간을 허비하게 만들기 때문이었다. 그들은 즉시 이 아이디어를 학교에 도입하기로 결정하였다.

20–45분

상호작용하기

1–3명

난이도

★★☆☆☆

결과물

흥미로운 이야기를 직접 만나서 들려줄 사람들과의 약속

유의사항

인터뷰를 계획하고 있다면, 한번에 몇 명이 참석하는 것이 적절한지 고려해야 합니다. 인터뷰를 하는 사람들이 너무 많아도 참석한 사람들이 불편함을 느낄 수 있는데, 특히 성인이 아이들을 인터뷰할 때는 더욱 신경써야 합니다.

조사 참가자 선정하기

인터뷰를 계획할 때, 몇 명의 인터뷰어(interviewer)가 참여하는 게 적절한지 고려하십시오. 너무 많은 인터뷰어는 사람들이 불편하게 느낄 수 있는데, 특히 조사 대상자가 아이일 경우는 더 주의해야 합니다.

조사 대상자 선정하기

사람들은 종종 당신에게 가장 가치있는 영감의 원천입니다. 당신이 만나고 싶은 사람들의 구체적인 캐릭터를 상상해보십시오. 이것은 당신이 흥미있는 개개인과 함께 영감을 발견하기 위한 여정을 떠나는데 도움이 될 것입니다.

상호작용과 실행계획 짜기

각 참가자들과 당신이 수행하고자 하는 것을 정확하게 고민해야 합니다. 당신은 그들을 어디에서 만나길 원합니까? 당신은 그들과 얼마나 많은 시간을 보낼 것입니까? 대화의 질을 높이기 위해 당신이 함께 할 수 있는 행동이 있습니까? 그들에게 무엇을 보여달라고 요청할 예정입니까? 모든 리서치 행동들에 대해 당신의 계획을 기술하세요.

당신이 만나고자 하는 사람들 묘사하기

당신이 함께 하고자 하는 사람들을 구체적으로 묘사해보십시오. 당신이 찾는 사람들의 캐릭터를 그려보십시오. 당신은 조용한 아이와 이야기하길 원합니까? 당신이 찾는 사람은 매우 헌신적인 관리자입니까? 지금 막 경력을 쌓기 시작한 누군가로부터 당신이 가장 많이 배울 수 있습니까?다양한 성별, 경험, 민족 등을 고려하여 결정하세요. 팀과 함께 정하고 큰 종이나 포스트 잇을 이용하여 당신의 생각을 시각적으로 나타내십시오.

참가자 초청하기

당신이 만나고 싶은 사람들과 연락을 취합니다. 당신이 진행하고 있는 프로젝트의 목적을 그들에게 이해시키기 위해 처음 대화를 시작할 때 사용할 원고를 준비하세요. 개인적으로 알고 지내는 사람들과 연락하는 것을 두려워 하지 마세요. 사람들은 일반적으로 그들이 알고 있는 것을 다른 이들과 공유하기를 좋아합니다.

선정 과정 되돌아보기

사람들과 인터뷰를 할 때 메모를 해 두면, 각 대화에서 나눈 세세한 부분들까지 기억할 수 있습니다. 당신의 팀 모두가 진행과정과 계획을 살펴볼 수 있도록 체크리스트를 만드십시오.

20–30분

직접해보기

2–3명

난이도

결과물

가치있는 리서치 대화를 위한 질문 가이드

유의 사항

질문 가이드에서 가장 중요한 것은 생각이 글로 전환되는 것입니다. 실제 대화하는 동안, 무엇이 문제인지 참가자들이 스스로 그들의 생각을 이야기하도록 유도하세요. 질문 가이드는 대화를 위한 완벽한 원고가 아닌 체크리스트로 활용하여 빠진 부분이 없는지 확인하세요.

질문 가이드 만들기

낯선 사람과 기분 좋은 대화를 한다는 것은 늘 쉬운 일이 아닙니다. 리서치 참가자들과 이야기할 때 당신은 신뢰를 구축하고 관련된 정보를 수집하는 동안 그들이 편안하게 느낄 수 있도록 해야 합니다. 이 두 가지 사이에 섬세한 균형을 유지하기 위하여 신중하게 대화를 위한 질문 가이드를 준비해야 합니다.

주제 명확하게 하기

팀으로써 리서치 참가자들과의 대화에서 당신이 얻고자 하는 주제로 브레인스토밍하십시오. 당신은 챌린지에 관해 어떤 것을 배우고자 합니까? 사람들의 동기 유발과 좌절에 관해 이해하기를 원합니까? 그들의 행동에 관해 무엇을 배우고 싶습니까? 그들은 그들의 네트워크에서 중요한 역할을 합니까?

질문 개발하기

이 주제들을 탐구하는 질문들을 명확하게 하십시오. 다음과 같이 제약이 없는 질문들로 구성해보세요.

» ~의 경험에 대해 이야기해주세요.

» ~에 관한 최고의/최악의 부분은 무엇입니까?

» 당신은 내가 좀 더 이해하도록 도와줄 수 있습니까?

사람들이 자신이 지니고 있는 이야기를 전부 들려줄 수 있도록 유도하고, 예/아니오 답변이 나올 질문은 피하십시오.

질문 구성하기

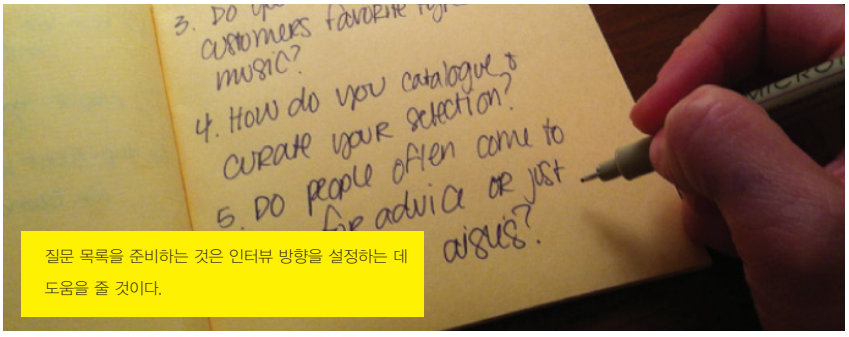
다음의 구조를 이용하여 당신의 질문들을 구성하십시오.

» 구체적으로 시작하라 : 참가자들이 편안하게 대답할 수 있는 질문들로 시작하라

» 광범위하게 진행하라 : 희망, 두려움, 야망과 같이 좀 더 깊이 있는 질문을 하라

» 깊고 철저하게 조사하라 : 당신의 디자인챌린지를 탐구하거나 대화 중간에 당신이 선택한 흥미 있는 주제에 대해 좀 더 깊이 있게 조사하라

» "만약 ~ 라면"으로 시작되는 시나리오를 활용하여 즉각적인 생각을 이끌어내어라



질문 목록을 준비하는 것은 인터뷰 방향을 설정하는 데 도움을 줄 것이다.

읽기 쉬운 질문 가이드 만들기

그러면 당신이 대화하는 동안에 그것을 재빨리 훑어볼 수 있습니다.

시각적인 도구로 대화를 시작하기

이것은 초기의 아이디어나 컨셉을 타인과 공유할 때 유용합니다. 특히, 추상적인 주제의 챌린지를 다룰 때 도움이 될 수 있습니다. 당신은 스케치를 할 수 있고, 단순히 종이 한장에 프리젠테이션을 정리하여 보여줄 수도 있으며, 당신의 참가자들이 반응할 수 있는 시나리오를 쓸 수 있습니다. 당신의 아이디어는 현실적이어야 할 필요는 없습니다. 그것은 당신이 정한 주제를 좀 더 잘 이해하기 위해 필요할 뿐입니다.

당신의 계획 확정하기

당신의 리서치 수행을 위한 날짜, 시간과 장소를 정하십시오. 팀원들과 함께 교통수단을 포함한 복잡한 실행계획을 협의하여 정하세요.

역할 부여하기

대화를 이끌어갈 한 사람을 지정하십시오. 참가자들의 바디 랭귀지와 얼굴 표정을 관찰하는데 집중할 두 번째 사람을 선택하십시오. 어떤 팀 멤버가 메모를 기록할지 결정하고, 사진을 촬영할 사람을 선정하세요.
사진을 찍기 전에는 허가를 얻어야 하는 것을 명심하십시오.

장비 준비하기

현장조사에 쓰일 물품들을 미리 준비해주십시오.

» 질문 가이드
» 참가자 상세 연락정보
» 팀 멤버들의 상세 연락정보
» 조사 현장으로 가는 방법
» 메모지와 펜
» 카메라(충전된 배터리!)
» 휴대전화
» 참가자를 위한 선물
» 포스트 잇, 매직펜류

15–20분

직접해보기

1–3명

난이도

결과물

현장 조사 활동을 위한 철저한 계획

유의사항

미리 역할을 분담하는 것이 중요합니다. 그러나, 모든 팀 구성원들이 어느 정도는 대화에 참여할 수 있도록 하는 것이 더 좋습니다.

현장조사 준비하기

당신이 카페테리아에서 학생 그룹을 만나거나, 아니면 회사를 방문하기 위해 마을을 가로질러 여행을 할 때 현장조사 활동은 신중한 준비를 전제 조건으로 자연스럽게 진행됩니다. 사전에 팀 구성원들에게 책임감을 부여함으로써 모든 사람들이 무엇에 집중하여야 할지 파악하게 하십시오.

당신의 계획 확정하기

당신의 리서치 수행을 위한 날짜, 시간과 장소를 정하십시오. 팀원들과 함께 교통수단을 포함한 실행계획을 협의하여 정하세요.

역할 부여하기

대화를 이끌어갈 한 사람을 지정하세요. 참가자들의 바디 랭귀지와 얼굴 표정을 관찰하는데 집중할 두 번째 사람을 선택하세요. 어떤 팀 멤버가 메모를 기록할지 결정하고, 사진을 촬영할 사람을 선정하세요.

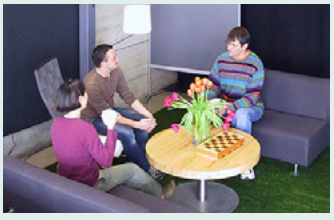
장비 준비하기

현장조사에 쓰일 물품들을 미리 준비해주세요.

- 질문 가이드
- 참가자 상세 연락정보
- 팀 멤버들의 상세 연락정보
- 조사 현장으로 가는 방법
- 메모지와 펜
- 카메라(충전된 배터리!)
- 휴대전화
- 참가자를 위한 선물
- 포스트 잇, 매직펜류

리서치 팁

현장을 방문하는 동안 많은 영감을 얻을 수 있습니다. 흥미로운 이야기를 발견하고 되새겨 보기 위해 여기에 소개된 리서치 팁을 사용하세요.



참가자들과 신뢰 쌓기

사람들을 편안하게 하여 충분히 마음을 열 수 있는 분위기를 만들기 위해 연습하세요. 학교에서 당신이 습득한 기술을 참고해 보세요.

- 참을성 있게 경청하세요. 끼어들지 말고 참가자가 잠시 생각할 시간을 주세요.
- 당신이 그들의 이야기에 흥미를 가지고 있음을 참가자들에게 확인시키기 위해 눈 맞추기, 고개 끄덕이기와 웃기 등과 같은 비언어적 제스처를 사용하십시오.

당신과의 상효작용을 극대화하기

사람들에게 무엇이 진짜 문제인지 스스로 이야기하도록 유도하십시오.

- 그들이 말하는 대상과 장소를 당신에게 보여주도록 참가자에게 요청하세요.
- 그들이 무엇에 대해 말하는지 그리게 하세요.
- 연이은 답변에 대해 "왜" 라고 계속 질문해 보세요.

단서 포착하기

사람들이 관심을 두고 있는 것이 무엇인지 알려주는 징후를 찾아보세요. 그러나, 가끔씩은 그 징후들이 반대로 나타날 수도 있다는 것을 명심하세요.

- 사람들이 주변에 가지고 있는 것과 그것을 지니고 다니는 방식에서 단서를 찾아보세요.
- 사람들이 자신들의 니즈를 충족시키기 위해 스스로 개발한 시스템이나 도구 등의 사례를 찾아보세요. 예를 들어, 게시판의 높이를 낮추어 설치한 것은 아이들이 글을 읽기 쉽게 하기 위함입니다.
- 즉각적으로 떠오르는 특정한 행동을 탐구하세요. 예를 들어, 트랙 주위에 그려진 선은 그 영역 내에서만 사람들이 뛰게 합니다.

눈에 보이는 모든 것을 기록하기

현장 조사 기간 동안 당신이 보고, 듣고, 느끼고, 냄새 맡거나 맛을 본 모든 것을 기록하고 사진으로 촬영하세요. 다른 사람들이 이야기한 것을 직접 인용해보세요. 해석하기 위해 고민하지 말고 즉각적인 생각을 기록하세요.

단계-순서

1-3

영감 수집하기 (Gather Inspiration)

맥락에 몰입하기
유사한 상황에서 영감 수집하기
전문가들로부터 배우기
사용자들로부터 배우기

워크시트

이 단계의 워크시트는 디자이너 워크북 30–33페이지에서 이용 가능합니다. 이는 당신이 팀과 함께 영감을 얻는 데 도움을 줄 것입니다.

30–60분

직접해보기

2–6명

난이도

★★☆☆☆

결과물

주변으로부터 배울 수 있는 기술

유의 사항

열린 마음으로 관찰을 진행하되, 마치 이 상황이 처음인것 처럼 생각해보세요. 당신이 과거에 간과했을지도 모르는 부분을 세세하게 찾아보세요.

맥락에 몰입하기

호기심을 통해 사전 준비 없이도 많은 곳에서 영감과 새로운 시각을 얻을 수 있습니다. 주변 세상을 관찰하는 기술과 방법을 더욱 갈고 닦으세요.

관찰 계획하기

당신의 디자인챌린지와 관련된 경험을 할 수 있는 곳을 선택하십시오. 한 예로, 학교의 등하교 프로세스에 대한 새로운 아이디어를 찾는다면, 부모님들이 하는 것처럼 아이를 데려다주는 지점으로 차를 몰고 가서 차를 세우고 기다렸다가 다시 출발하는 행위를 흉내내어 보세요.

다음과 같이 당신이 얻고자 하는 경험의 특정한 측면을 생각하십시오.

» 당신은 경험을 통해 어떤 감정을 느꼈으며(놀라고, 실망하거나 짜증나고, 자극이 되거나 혹은 어떤 것들이 의사 결정에 도움이 되는지), 그 이유는 무엇입니까?

» 사람들이 그 공간에서 드러내는 이동 패턴은 무엇입니까?

살펴보고 노트에 기록하기

관찰하는 동안 다른 사람들과 어울릴 수 있도록 노력하십시오. 멀리 떨어진 지점을 찾으십시오. 노트에 기록하고 사진을 찍으십시오. 흥미로운 인용구를 찾아내십시오. 스케치하고 계획하여 대략적인 레이아웃을 짜보십시오.

당신이 본 것을 찾아내기

관찰이 끝나자마자 가장 흥미로웠던 부분을 생각해내고 포스트잇에 기록하여 추후에 다시 정리할 수 있도록 하세요.

20–90분

직접해보기

2–3명

난이도

결과물

당신을 둘러싸고 있는
무엇인가로부터 배우는 기술

유의 사항

심지어 당신이 당신의 경험을
어떻게 적용해야 할지 즉각적으로
이해가 되지 않더라도 열린
마음으로 헤쳐 나가세요. 끝난
후에 당신이 수행하고 있는
디자인챌린지와 관련하여
흥미로울 만한 것들에 시간을
투자하십시오.

유사한 상황에서 영감 수집하기

교육이 아닌 다른 분야에서 영감을 찾는 것은 마음을 열고 새로운 시각을 갖게 해줍니다. 당신이 이미 익숙하게 느끼는 영역에서 벗어나 새로운 것을 탐구해보세요.

당신의 디자인챌린지와 연결된 유사한 상황 생각해보기

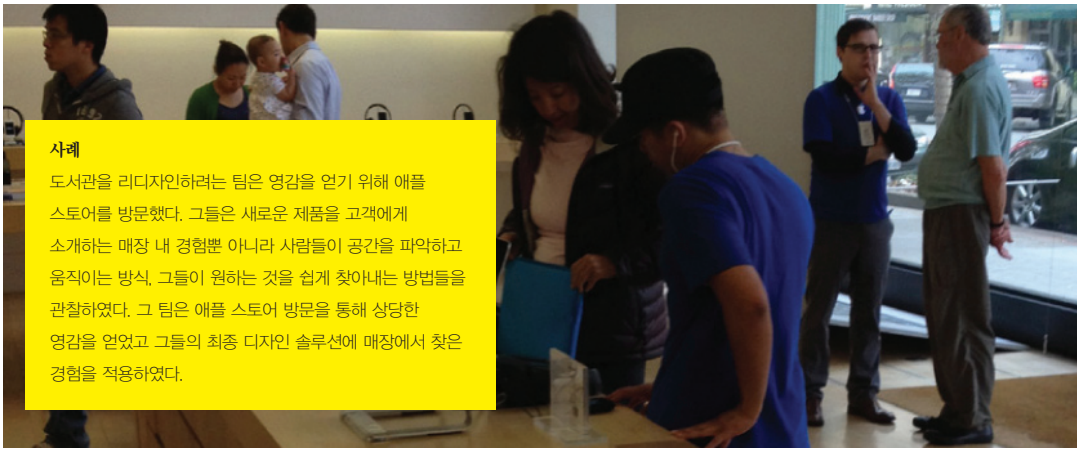
당신의 팀과 함께 디자인챌린지의 경험을 보충할 수 있는 모든 활동들, 감정과 행위들을 리스트로 만드십시오. 각각의 리스트 항목 옆에 유사한 경험이 일어나는 다른 상황을 써보세요. 팀으로써 당신이 관찰하고자 하는 시나리오를 선택하십시오. 한 예로, 당신이 학교에서 등하교하는 절차를 바꾸어 보고 싶다면, 혼잡하면서도 우아한 호텔 로비에서 일어나는 일들을 관찰하는 것도 하나의 좋은 방법입니다.

당신의 행동에 대한 계획 세우기

당신의 행동에 대한 실행계획을 세우십시오. 당신이 방문하고자 하는 사람들과 연락을 취하고 영감을 얻기 위해 당신이 조사하는 목적을 설명하세요.

경험 흡수하기

당신이 방문하는 동안 사람들의 행동과 그들의 주변환경을 먼저 관찰하십시오. 그리고 나서 적절한 때에 당신이 주의 깊게 본 것에 관해 질문하세요.



사례

도서관을 리디자인하려는 팀은 영감을 얻기 위해 애플 스토어를 방문했다. 그들은 새로운 제품을 고객에게 소개하는 매장 내 경험뿐 아니라 사람들이 공간을 파악하고 움직이는 방식, 그들이 원하는 것을 쉽게 찾아내는 방법들을 관찰하였다. 그 팀은 애플 스토어 방문을 통해 상당한 영감을 얻었고 그들의 최종 디자인 솔루션에 매장에서 찾은 경험을 적용하였다.

1–2시간

상호작용하기

2–3명

난이도

결과물

특정 전문 분야에 대한
깊이 있는 지식 획득

유의 사항

현재 상황을 더 잘
이해하기 위해 전문가를
활용하는 대신, 기존
방식을 뛰어넘는 사고를
할 수 있는 균형잡힌
태도를 유지해야 합니다.

전문가들로부터 배우기

전문가들은 주제에 관한 깊이 있는 정보를 제공할 수 있고, 특히 당신이 단시간 내에 많은 정보를 필요로 할 때 도움이 됩니다.

참가자 선정하기

당신의 목적에 따라 전문가 선정하기 : 당신은 그들의 전문 분야에 대해 배우고자 합니까? 당신의 주제에 대해 풍부한 학식을 갖춘 사람으로부터 의견을 듣고 싶습니까?

건설적인 대화를 위한 계획 세우기

대화가 어떻게 진행되기를 바라는지 신중하게 계획을 세우세요. 전문가에게 당신이 초기 컨셉을 발전시킬 수 있도록 적극적으로 도움을 요청해보세요.

45–90분

상호작용하기

2–3명

난이도

결과물

개개인의 욕구와
동기부여 요소에 대한
심층적인 통찰력

유의 사항

현장 조사 활동은
완전히 새로운 관점을
가져볼 수 있는 소중한
기회입니다. 여러분과
대화를 나누는 파트너를
전문가로 간주하세요.
그들로 하여금 질문을
하는 여러분들이
그들보다 뭔가를 더 많이
알고 있다고 느끼게끔
하면 안됩니다. 특히
어린이들과 이야기 할 때
이 점을 명심해주세요.

사용자들로부터 배우기

사용자로부터 배우는 방법은 개인 인터뷰, 자가기록, 그룹 인터뷰, 동료 관찰하기 등 매우 다양합니다. 각각의 사용자 리서치는 배우고자 하는 목적이 다르고, 사용자가 어느 정도 편안함을 느끼고 정보를 공유하고자 하는가에 따라 준비해야 할 것이 달라집니다. 아래에 소개된 몇 가지의 범주와 가이드라인을 참고하여 적절한 것을 선택하세요.

개인으로부터 배우기

사람들과 함께 시간을 보내면서 그들의 상황에 깊이 공감하고, 또 그들로부터 많은 것들을 배워보세요. 그들의 생각과 행동에 대해 최대한 많은 단서들을 수집할 수 있도록 대화를 적절하게 유도하여 보세요.

신뢰할 수 있는 분위기 만들기

최대한 편안한 톤과 매너로 대화를 시작하여 보세요. 처음에는 조사 자체와 상관없는 일상적인 주제로 대화를 편안하게 시작하는 것이 좋습니다. 대화를 진행하는 공간이 너무 개방적이기 보다는 충분히 대화 자체에 집중할 수 있는 지 여부를 확인하여 보세요.

주변상황에 집중하기

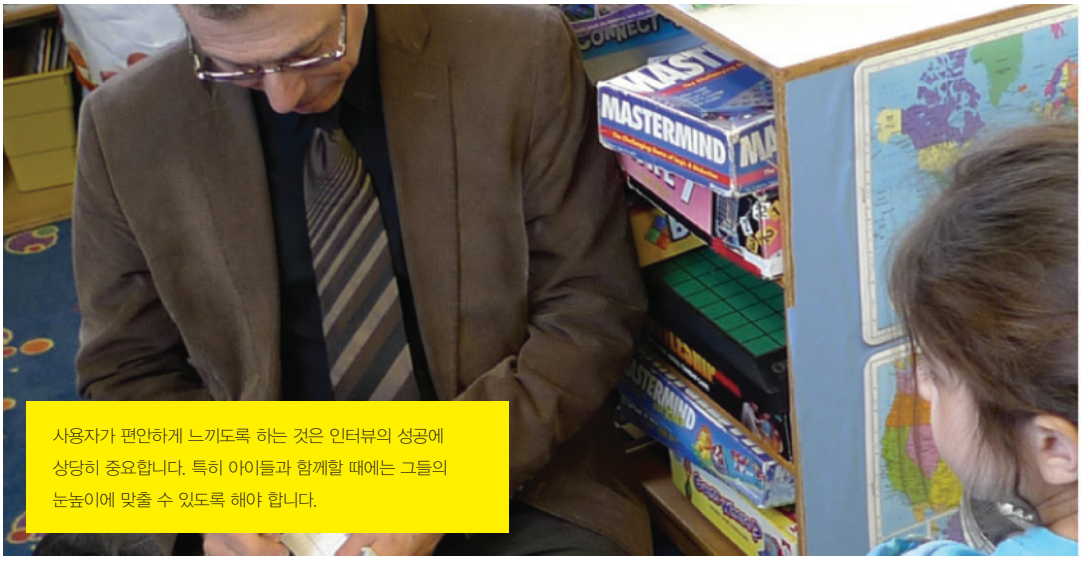
가능하면 대상자가 가장 친숙한 환경 혹은 현장에서 만날 수 있도록 해보세요. (교실, 집, 사무실 등) 대화를 하면서 주변 환경도 세심하게 살펴보세요. 분명히 흥미로운 것들을 발견하실 겁니다. 그렇게 발견한 것들에 대해 질문하세요.

관찰 내용을 즉각적으로 기록하기

참가자가 말하는 내용들을 많이 받아 적으세요. 흥미로운 발언들은 직접 인용을 하세요. 그것들을 지금부터 해석하려고 하지 마세요. 그 순간의 관찰 결과와 받은 느낌들을 담는 데에 집중하여 보세요.

지속적인 피드백 받기

리서치 참가자들 중 한 명 혹은 몇 명을 팀 구성원에 포함시켜 지속적인 피드백과 아이디어를 얻을 수 있습니다.



사용자가 편안하게 느끼도록 하는 것은 인터뷰의 성공에 상당히 중요합니다. 특히 아이들과 함께할 때에는 그들의 눈높이에 맞출 수 있도록 해야 합니다.

유의 사항

종종 십대들과 젊은이들은 어른들에 비해 자가기록을 두려워하지 않기 때문에, 자기 자신을 새로운 방식으로 드러내는 것을 선호합니다.

자가기록으로부터 배우기

참가자 고유의 경험을 기록하도록 요청하는 것은 당신이 좀 더 긴 기간 동안 그들로부터 배울 수 있는 기회를 제공합니다. 그들의 생각, 결정과 감정들을 공유하고 기록할 수 있도록 참가자들을 유도하십시오.

기록 활동 계획하기

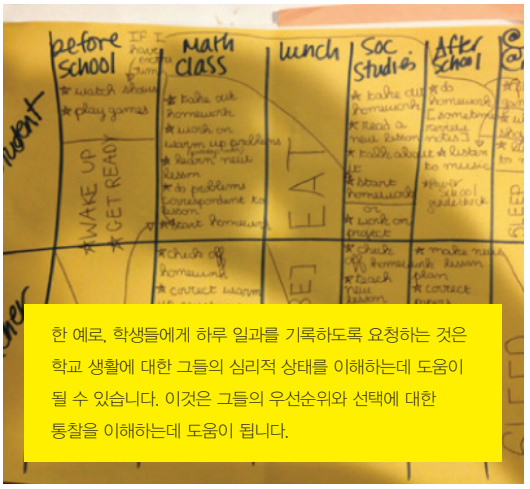
사람들이 무엇을 기록하길 원하는지 결정하십시오: 느낌, 활동, 행위들입니까? 정보를 수집할 수 있는 최상의 방법을 선택하십시오: 사진, 다이어리, 목소리 녹음 혹은 비디오 촬영입니까?

참가자들 초대하고 안내하기

참가자들이 며칠 혹은 몇 주 동안 스스로 기록하기 위한 도구와 안내 사항을 참가자들에게 제공하십시오. 그들의 행동을 왜 기록해야 하는지, 그리고 어떻게 기록하면 되는지에 대해 설명하십시오.

참가자들과 리뷰하기

기록 단계가 끝난 후에 참가자들과 함께 기록물을 살펴보십시오. 그들이 기록한 것이 무엇인지 뿐만 아니라, 왜 이러한 부분을 기록하였고, 그것에 대해 어떻게 느꼈는지에 대해서도 물어봅니다.



한 예로, 학생들에게 하루 일과를 기록하도록 요청하는 것은 학교 생활에 대한 그들의 심리적 상태를 이해하는데 도움이 될 수 있습니다. 이것은 그들의 우선순위와 선택에 대한 통찰을 이해하는데 도움이 됩니다.

유의 사항

그룹 세션은 당신이 주제에 대해 개괄적인 이해를 하는데 도움이 될 것입니다. 그러나 만약 당신이 사람들의 동기(흥미)에 대해 좀 더 심도있는 이해를 하고자 한다면 개별 인터뷰를 선택하십시오.

특히 어린이들과 함께 할 때, 성인과 함께하는 그룹 인터뷰는 아이들이 더 편안함을 느낄 수 있게 합니다.

그룹으로부터 배우기

그룹을 만드는 것은 그들 사이의 상호작용을 관찰하고, 커뮤니티 역학 관계와 이슈들을 파악하고, 서로 다른 의견들을 이해하는 데 도움이 됩니다.

참가자 선정하기

당신이 무엇을 찾는지 고려하십시오: 그들의 관심사에 대해 세세한 이야기들을 충분히 나눌만큼 참가자들을 편안하게 하기 위해 유사한 성향의 사람들을 모아 그룹으로 만드십시오. 개개인들의 의견을 찾아내기 위해 서로 상반되는 의견을 가진 사람들도 참여하도록 하십시오.

대화할 수 있는 분위기 조성하기

음식과 음료를 함께 하며 편안하게 의견 교환을 할 수 있는 공간을 준비하십시오. 편안한 분위기에서 대화를 시작하십시오. 참가자들을 편안하게 하기 위해 처음에는 당신의 리서치와 관련 없는 주제로 대화를 시작하십시오.

그룹들의 대화 경청하기

참가자 사이의 대화를 유도하고 이 논의들을 좀 더 활발하게 하기 위해 소그룹으로 구분하는 것을 고려해보십시오.

즉각적인 관찰 내용 기록하기

참가자들의 대화를 빠른 속도로 많이 기록하십시오. 흥미롭게 느끼는 내용은 말하는 문장 그대로 받아적으십시오. 이 단계에서는 그들이 말하는 것을 해석하려고 하지 마십시오. 순간순간 당신이 관찰하는 것들을 기록하십시오.

지속적인 피드백 얻기

당신이 프로젝트를 수행하는 동안 당신의 아이디어들에 대해 지속적으로 피드백을 받을 수 있도록 참가자 패널을 구성하는 것을 고려하십시오.

유의 사항

이 방법은 특히 당신이 속하지 않은 그룹에 대해 배우고자 할 때 도움이 됩니다. 한 예로 아이들에 대해 배우는데 도움이 될 수 있는데, 그들은 어른들과는 매우 다른 정보들을 서로 간에 공유하게 될 것입니다.

당신의 리서치 활동이 동료들을 염탐하는 것과 같은 인상을 주지 않도록 주의하십시오.

동료를 관찰함으로써 배우기

당신이 외부 관찰자로써 즉각적으로 얻지 못하는 것을 동료들로부터 이해하는 단계입니다. 참가자들 중 일부를 리서치 팀에 포함시켜보세요. 그리고 그들에게 자신의 동료들과 이야기하고 관찰하도록 요청하십시오.

리서치 파트너 선정하기

그들의 생각과 감정을 분명히 표현하고 참가자들을 흥미롭게 할 뿐 아니라 동료들 사이에서 신뢰하고 존중할만한 사람들을 선택하세요. 그리고 그들을 당신의 리서치 팀에 합류시키십시오.

보상 결정하기

당신의 리서치 파트너에게 어떻게 보상할 것인지 결정하고 그에 따른 것들을 준비하십시오.

리서치 가이드하기

당신의 새로운 팀 구성원들과 함께 당신이 무엇을 배우고자 하는지 결정하고, 원천을 제공할만한 활동들을 생각하고 그 정보들을 기록하십시오.

자주 만나기

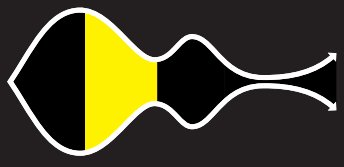
당신의 리서치 팀원들과 정기적인 미팅을 통해 체계적인 방법으로 그들과 하나가 될 수 있도록 하십시오.

단계

2 해석하기

INTERPRETATION

현재 당신의 프로젝트 진행 정도



이 단계에서 다루는 것

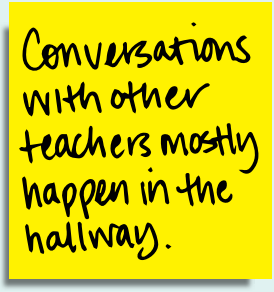
2-1 이야기 해보기 43
2-2 의미 찾아보기 45
2-3 기회 포착하기 48

단계
2

‘해석하기’ 단계는 당신의 이야기를 의미 있는 통찰로 바꾸어 줍니다. 관찰, 현장답사 혹은 단순한 대화를 통해 훌륭한 영감을 얻을 수 있습니다. 하지만 여기에서 일련의 의미를 찾아내는 것과 디자인을 위한 실질적인 기회로 만들어내는 작업은 쉽지 않습니다. ‘해석하기’ 단계는 흥미 있는 관점을 찾아내고 아이디어들에 대한 명확한 방향성을 찾아내기 위해 사고의 분류와 통합뿐만 아니라 스토리텔링을 포함합니다.

노트의 진화

'해석하기' 단계를 거침으로써 여러분의 생각과 관점들은 더 진화하고 변화할 것입니다. 스스로 현장에서 수집한 정보들의 의미가 무엇인지 정확하게 알고 느낄 때, 당신은 그것들을 당신의 챌린지와 연결하고 영감을 얻는데 사용할 수 있습니다. 다만, 이러한 과정은 다소 혼란스러울 수 있습니다. 아래 예시들을 통해 어떻게 초기의 아이디어가 노트의 진화로 이어지게 되는지 살펴보세요.

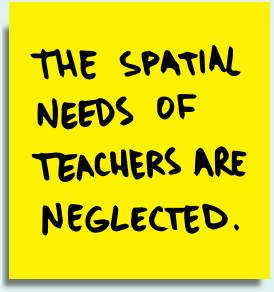


발견한 것

"발견한 것"들은 현장에서의 대화나 관찰 과정에서 수집된 결과물들입니다. 직접적인 발언 내용, 녹취, 현장 사진 등이 그것이지요. 효과적인 이해를 위해 이것들은 완성된 문장의 형태로 표현됩니다.

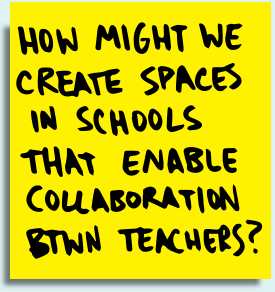
테마

"테마"는 현장 조사 결과들을 일련의 카테고리로 정리한 후에 만들어집니다. "발견한 것"들을 비슷한 것끼리 모아놓았을 때 그 위에 붙일 수 있는 헤드라인의 성격을 띄고 있어야 합니다.



통찰

"통찰"들은 현장에서 여러분이 느끼고 배운 것들을 간결하게 정리한 표현들입니다. 비록 완전히 새로운 것들이 아닐지라도, 통찰은 팀에 항상 새로운 관점을 제공하게 되며, 팀의 도전과제에 많은 영감을 제공하게 됩니다.



어떻게… 할 수 있을까?

"어떻게… 할 수 있을까?"는 아이디어를 내기 위한 브레인스토밍 세션의 서두를 열 수 있는 질문입니다. 보통 "통찰"에 대한 직접적인 질문의 형태로 작성됩니다. 이 질문들은 긍정적이고 흥미로워야 하며, 아이디어를 즉각적으로 낼 수 있게 도움을 줍니다.

아이디어

"아이디어"들은 브레인스토밍 세션을 통해 발생됩니다. 그들은 매우 실용적이고 간단하거나 혹은 완전히 비현실적인 것일 수도 있습니다. 최대한 많은 아이디어를 내는 것이 중요하며, 최고의 의사소통 방법은 빠른 스케치를 통해서 의견을 나누는 것입니다.

단계-순서

2-1

이야기 해보기 (Tell Stories)

관찰 정보 정리하기
이야기 공유하기

워크시트

디자이너 워크북 36–39쪽의 워크시트는 이번 단계에서 당신이 팀원들과 쉽게 이야기를 나눌 수 있게 해줍니다.

20–30분

생각해보기

2–3명

난이도

★★☆☆☆

결과물
조사 활동을 통해 얻는 진정한 관찰 정보

유의사항
기억이 아직 생생할 때 정보를 정리해야 다음 단계로 잘 이어갈 수 있습니다.

관찰 정보 정리하기

관찰조사를 끝낼 쯤엔 너무 많은 정보에 의해 부담을 느끼기 쉽습니다. 이런 정보들을 놓치지 않기 위해서는 세션이 끝나는 즉시 30분 가량 당신이 얻은 정보들을 정리하여 잊어버리지 않도록 합니다.

시간과 장소 찾기
추가적인 시간을 준비해 놓으면 관찰이 끝나자마자 당신의 생각과 감정들을 공유할 수 있습니다. 이런 일은 커피숍이나 이동 중에 빈번히 발생합니다.

인상적이었던 것 공유하기
당신이 찾은 가장 흥미로운 것들을 당신의 팀과 공유하세요. 이런 이야기들을 어떻게 해석해야 할지는 아직 고민하지 않으셔도 됩니다. 상대방이 관찰한 것을 주의깊게 듣고 거기서 받은 인상과 경험들을 비교하도록 합니다.

가장 중요한 주제들을 포괄할 수 있도록 다음 문장들을 적용해봅니다.

*개인적 세부사항: 누구를 만났었나요?
(직업, 나이, 지역 등)

*흥미로운 이야기: 가장 기억에 남거나 놀라운 이야기는 무엇이었나요?

*동기: 참가자들이 가장 중요하게 생각하는 것은 무엇이었나요? 무엇이 그의 동기가 되었나요?

*좌절: 무엇이 그들을 좌절하게 하였나요?

*상호작용: 그들이 주변의 환경과 상호작용 하는 과정에서 흥미로운 것은 무엇인가요?

*추가적인 질문: 다음 번에는 어떤 질문을 준비할 것입니까?

생각들을 기록해두기
당신의 관찰내용을 노트나 포스트잇에 적으세요. 포스트잇에 기록하면 나중에 쉽게 정리할 수 있습니다. 가능하면 생각들을 그림으로 표현하세요.

30–60분

직접해보기

2–3명

난이도

결과물

당신의 팀이 수집한 모든 정보에 대해 함께 이해하기

유의사항

이야기를 나눌 때 한 번에 한 사람씩 진행하도록 합니다.

현장에서의 경험을 잘 살릴 수 있는 생생한 사례들과 디테일들을 곁들여보세요. 아직은 일반화를 하거나 옳고 그름 내지는 좋고 나쁨을 평가하기 위한 단계가 아니라는 것을 명심하세요.

이야기 공유하기

조사 과정에서 수집한 것들을 딱딱한 문장들로 기술하지 말고, 이야기의 형태로 나누어보세요. 이렇게 함으로써 당신의 팀은 새로운 기회 영역들과 아이디어들을 만들어 낼 수 있는 공통된 지식을 쌓을 수 있습니다.

공간 마련하기

스토리텔링 세션을 진행할 때에는 활용 가능한 빈 벽들이 많은 방이 좋습니다. 포스트잇과 펜을 나눠 가지시고, 플립차트와 같은 큰 종이를 근처에 두어야 합니다. 또한 이 종이들을 벽에 붙이기 위해 테이프 등을 준비해야 합니다.

순서대로 발표하기

각자가 만난 사람들과 방문한 장소들에 대해 묘사해보세요. 다른 사람들이 그것을 실제로 겪는 것 처럼 느낄 수 있게 생생하고 구체적으로 묘사 해보세요. 관찰 직후에 당신의 노트를 다시 보세요. 당신이 찍은 사진을 출력하여 이야기를 설명하는데 사용해보세요.

다음 사항을 포함해서 각 사람에 대해 이야기 하기

프롬프트(즉각적인 관찰(당신은 이미 첫인상을 포착하는 과정에서 아래의 요소들을 이용하였습니다.))

» 개인에 대한 상세 정보: 누구를 만났었나요? (직업, 나이, 만난 장소 등)

» 흥미로운 이야기: 가장 기억에 남거나 놀라운 이야기는 무엇이었나요?

» 동기부여 요소: 대상자들이 가장 중요하게 생각하는 것은 무엇이었나요? 무엇이 그의 동기가 되었나요?

» 장애물: 무엇이 그들을 힘들게 하였나요?

» 상호작용: 그들이 주변의 환경들과 상호작용하는 과정에서 흥미로운 점은 무엇이었습니까?

» 미처 하지 못한 질문: 당신은 다음 대화 때 어떤 질문들을 할 예정입니까?

적극적으로 경청하기

다른 사람들의 이야기를 들으면서 당신이 깨달은 것과 비교, 대조해보세요. 당신이 느낀 것과 다른 부분이나 대조되는 점들을 살펴보시고, 반복되어 등장하는 부분들이 어떤 것인지를 주의 깊게 생각해야 합니다.

정보들을 작은 조각들로 나누어 보기

필기한 내용들과 관찰 결과들을 이야기를 듣는 과정에서 포스트잇에 적어보세요. 모든 팀원들이 이해할 수 있는 간결하고 완성된 형태의 문장을 사용합니다. 참가자가 이야기한 내용을 그대로 인용하는 것은 그들의 의견을 생생하게 반영할 수 있는 좋은 방법입니다.

이야기로 주변 공간을 가득 채워보기

다른 사람들이 충분히 알아볼 수 있을 만큼 크게 포스트잇에 적고 그것을 벽에 붙여보세요. 한 장의 종이에는 하나의 이야기만 적어서 추후에 다양한 이야기와 관점들을 한 눈에 종합적으로 볼 수 있도록 해야 합니다.

당신이 이야기를 공유 할 때, 모든 사람들이 기여할 수 있다고 느껴지는 방법을 사용하세요.

단계-순서

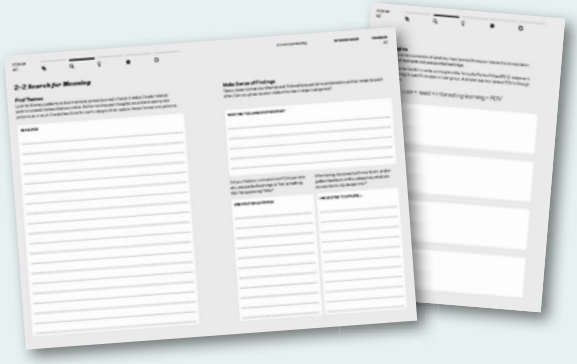
2-2

의미 찾아보기 (Search for meaning)

주제 찾기
결과 이해하기
통찰 정의하기

워크시트

디자이너 워크북 40–42쪽의 워크시트는 이번 단계에서 당신이 팀원들과 결과의 의미를 찾아내는 데 도움을 줍니다.



20–50분

생각해보기

2–5명

난이도
★★★★☆

결과물
조사를 통해 발견한 큰 주제에 대한 개요

유의사항
많은 사람이 참여하게 되면 분류작업이 어려워질 수 있습니다. 작은 그룹으로 나누어 소수의 사람들이 먼저 각각의 주제들에 대해 의견을 나누게 한 뒤 함께 모여 논의하게 합니다.

주제 찾기

현장조사로 얻은 이야기들을 수집하고 공유한 이후, 모든 정보와 영감들이 잘 이해될 수 있도록 하세요. 다소 시간이 걸릴 수도 있지만 주제를 찾아내는 것은 중요한 첫 단계입니다.

연관정보끼리 분류하기
현장조사로부터 얻은 결과를 몇 개의 카테고리로 묶어봅니다. 팀 구성원 모두가 각자 가장 흥미롭다고 생각되는 포스트 잇 노트를 세 가지씩 고르게 합니다. 큰 종이 위에 포스트잇을 배치하고 같은 주제를 지닌 것끼리 묶어봅니다. 다수가 언급한 것은 무엇인지, 누군가 반대의견을 제시하지는 않았는지, 여러 번 반복된 의견은 없는지, 어떤 주제가 명확한지 살펴보고, 포스트잇 그룹을 새로 구성해봅니다.

표제 찾기
정의한 항목에 이름을 붙이세요. (예: '공간의 부족') 가장 흥미롭다고 느껴지는 표제를 찾을 때까지 계속 재분류해보세요.

표제를 문장으로 완성하기
당신의 테마와 그것을 지지해 줄 이야기들을 잘 살펴보고 잘 다듬어진 문장으로 표현하세요. (예: '교사들이 업무를 할 수 있는 공간이 부족합니다.') 하나의 완성된 문장을 쓰고, 분류해 놓은 포스트잇 그룹 위에 제목으로 달아줍니다.

25–60분

생각해보기

2–5명

난이도

결과물

조사를 통해 얻은 결과가 진정 의미하는 바가 무엇인지 이해하기

유의사항

조사결과의 의미를 이해하기 위해 질문을 반복하는 것은 매우 힘들게 느껴질 수 있습니다. 하지만, 이런 모순적인 단계를 거치면 다음 단계의 방향과 목적이 분명해집니다.

결과 이해하기

조사결과를 대표하는 주제를 한번 설정하면 결과들이 무엇을 의미하는지 자세히 살펴볼 수 있습니다. 그것이 명확한 관점을 형성해 줄 때까지 분류하고 분석하도록 합니다.

주제 간의 연결고리 찾기

주제를 자세히 살펴보고 중복되거나 특정한 패턴이 있는지, 혹은 서로 모순된 부분을 찾도록 하세요. 몇 개의 주제를 하나로 묶을 수 있는지, 어떤 모순을 찾았는지, 놀라운 부분이 있다면 왜 그런지에 대해 질문해보세요.

포스트잇을 움직여 서로 상호보완적인 내용들끼리 추상적인 주제 하에 그룹으로 묶어봅니다.

깊게 탐구하기

한 단계 물러서서 당신이 무엇을 찾아냈는지 팀과 함께 논의하세요. 당신의 의견과 다른 주제가 있는지, 어떤 주제가 가장 흥미로운지, 당신의 챌린지와 관련성이 있는지 등을 살펴봅니다.

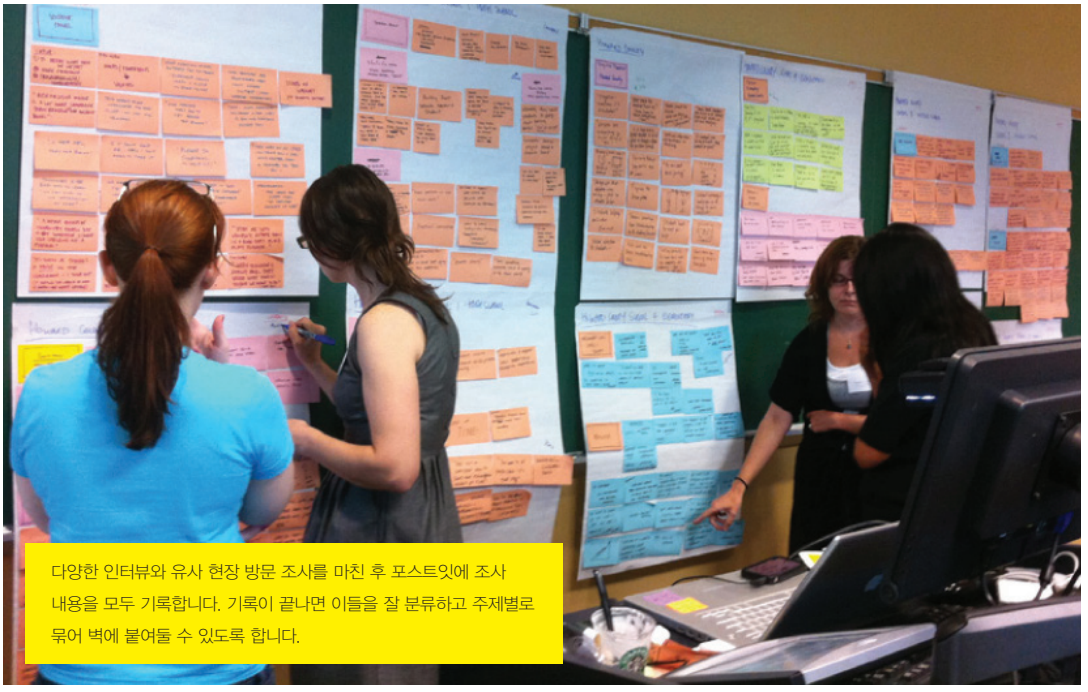
최적화될 때까지 정보들을 그룹으로 정리하고, 확실한 느낌이 들 때까지 표제를 바꾸어봅니다. 예를 들어, "교사들이 업무를 볼 수 있는 공간이 부족합니다.", "교직원실은 협업을 하기가 어렵습니다.", "교사들은 협업을 위한 유연한 공간이 필요합니다." 등의 문장은 하나의 주제로 묶을 수 있습니다.

외부의 피드백을 받기

당신의 팀이 아닌 누군가에게 테마에 대해 설명해 보세요. 그들의 피드백을 통해 배우고 정보를 조직화하는 대안적 방법을 시도해보세요.

중요한 정보만 남겨두기

중요하지 않아 보이는 이야기는 정리합니다. 꼭 필요한 정보만 남겨두고 불필요한 공간을 정리합니다.



다양한 인터뷰와 유사 현장 방문 조사를 마친 후 포스트잇에 조사 내용을 모두 기록합니다. 기록이 끝나면 이들을 잘 분류하고 주제별로 묶어 벽에 붙여둘 수 있도록 합니다.

45–90분

생각해보기

2–5명

난이도

결과물

조사 결과를 간결하게 표현해 주는 통찰들

유의사항

통찰은 완전히 새로운 정보일 필요는 없습니다. 종종 여러분들은 예전에도 알고 있었던 것들 역시 발견하게 될 것입니다. 하지만 이런 것들 역시 팀의 맥락에서 소개가 되면 새로운 관점을 더할 수 있으므로 주저하지 말고 이야기하도록 하세요.

통찰 정의하기

통찰이란 여러분이 조사 활동을 통해 깨달은 점들을 간결하게 표현한 것입니다. 통찰을 마주할 때 여러분들은 예상하지 못했던 점들을 깨닫고 여기에 집중할 수 있게 됩니다. 통찰들을 통해 세상을 새로운 관점으로 바라볼 수 있을 뿐 아니라, 새로운 아이디어들을 만들어 내는 원천으로 활용할 수 있습니다.

당신을 놀라게 한 것들을 골라 보기

벽에 붙여놓은 다양한 내용들을 보면서 가장 놀랍거나 흥미롭거나 혹은 계속 생각해보고 싶은 것들을 선택해보세요. 당신이 직접 겪어보지 못한 것은 어떤 것들인가요? 가장 영감을 주는 것은 무엇인가요? 어떤 것이 가장 많은 아이디어들을 떠오르게 하나요?

결과를 챌린지와 연결시켜보기

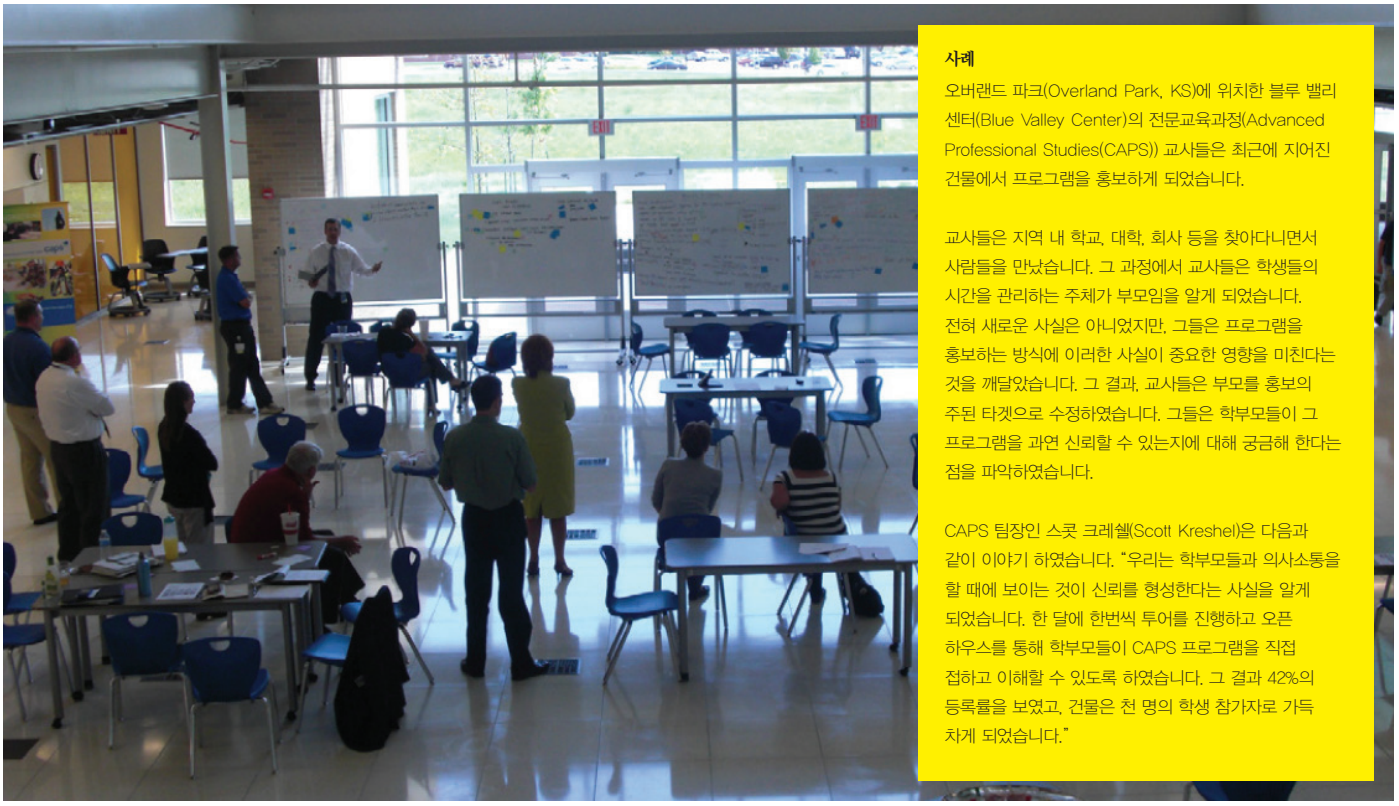
처음에 던졌던 질문들을 다시 한번 살펴보세요. 조사결과와 챌린지는 어떤 관련성을 지니고 있습니까? 통찰을 바탕으로 연관된 정보들끼리 좀 더 큰 그룹으로 묶어봅니다. 덜 중요해보이는 사소한 부분들은 과감하게 삭제합니다. 가장 중요하게 발견된 통찰을 3–5가지로 정리해봅니다.

통찰 수정하기

여러 가지 단어들을 배치해보면서 당신의 통찰을 가장 잘 표현해 주는 것을 찾아보세요. 짧고 기억하기 쉬운 문장으로 표현해보세요. 통찰은 새로운 가능성이나 관점을 담고 있어야 한다는 점을 항상 명심하세요.

외부인의 의견 들어 보기

당신의 팀이 아닌 다른 사람들을 초대해서 의견을 물어보세요. 그들에게도 여러분이 도출해 낸 통찰들이 공감을 불러일으키는지 확인하여 보세요.



사례

오버랜드 파크(Overland Park, KS)에 위치한 블루 밸리 센터(Blue Valley Center)의 전문교육과정(Advanced Professional Studies(CAPS)) 교사들은 최근에 지어진 건물에서 프로그램을 홍보하게 되었습니다.

교사들은 지역 내 학교, 대학, 회사 등을 찾아다니면서 사람들을 만났습니다. 그 과정에서 교사들은 학생들의 시간을 관리하는 주체가 부모임을 알게 되었습니다. 전혀 새로운 사실은 아니었지만, 그들은 프로그램을 홍보하는 방식에 이러한 사실이 중요한 영향을 미친다는 것을 깨달았습니다. 그 결과, 교사들은 부모를 홍보의 주된 타겟으로 수정하였습니다. 그들은 학부모들이 그 프로그램을 과연 신뢰할 수 있는지에 대해 궁금해 한다는 점을 파악하였습니다.

CAPS 팀장인 스콧 크레쉘(Scott Kreshel)은 다음과 같이 이야기 하였습니다. "우리는 학부모들과 의사소통을 할 때에 보이는 것이 신뢰를 형성한다는 사실을 알게 되었습니다. 한 달에 한번씩 투어를 진행하고 오픈 하우스를 통해 학부모들이 CAPS 프로그램을 직접 접하고 이해할 수 있도록 하였습니다. 그 결과 42%의 등록률을 보였고, 건물은 천 명의 학생 참가자로 가득 차게 되었습니다."

단계-순서

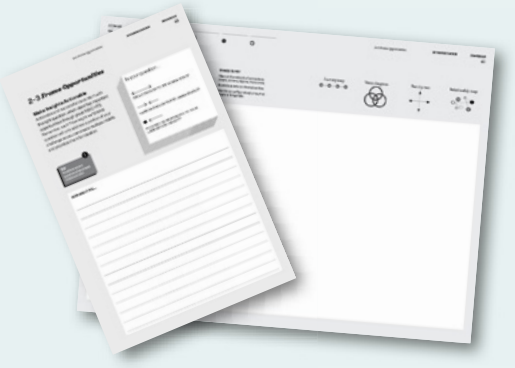
2-3

기회 포착하기 (Frame Opportunities)

시각 자료 만들기
통찰력 발휘하기

워크시트

디자이너 워크북 43–45쪽의 워크시트는 이번 단계에서 당신이 팀원들과 쉽게 기회를 포착 할 수 있게 해줍니다.



20–45분

직접해보기

2–3 명

난이도
★★★☆☆

결과물
통찰에 대해 시각적으로 표현한 자료

유의사항
모든 통찰이 프레임워크나 시각물로 표현될 필요는 없습니다. 메시지를 전달하기에 효과적이라고 판단될 때에만 사용하도록 합니다.

시각 자료 만들기

당신이 교실에서 시각물을 이용하여 복잡한 정보를 보다 쉽게 이해시키는 것처럼, 일러스트레이션, 다이어그램, 프레임워크는 통찰의 소통을 위한 훌륭한 시각화 도구입니다.

다양한 시각화 방법 실험하기
조사한 내용을 다양한 프레임워크를 사용하여 표현해 보세요. 여기 몇 가지 사례가 있습니다.

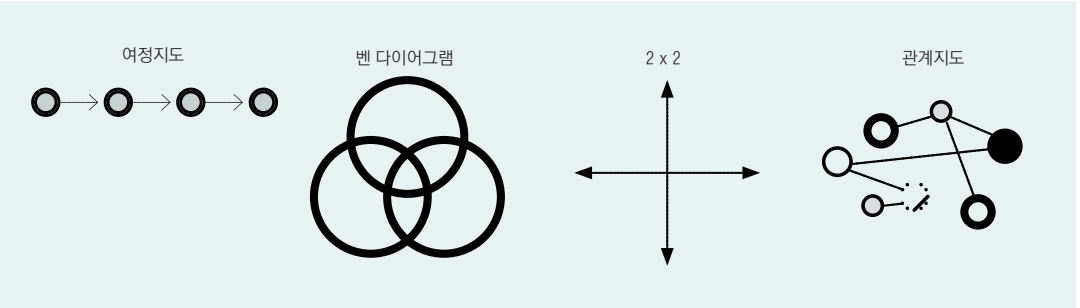
» 여정지도(Journey map)에서는 시간의 흐름에 따른 경험이 중요합니다. 당신은 사람들의 기분, 경험, 니즈를 지도에 표시할 수 있습니다.

» 벤 다이어그램(Venn diagram)은 당신의 중요한 주제들 사이의 관계를 표현하는데 효과적입니다.

» 2 x 2(two–by–two)는 긴장감을 강조하고 다른 범주를 만드는데 도움이 됩니다.

» 관계지도는 관계를 시각적으로 설명하는데 효과적입니다.

프레임워크 테스트하기
작성한 프레임워크를 팀의 일원이 아닌 사람과 공유하고, 그들의 관점에서도 이해가 가능한지 살펴봅니다.



15–30분

생각해보기

2–3명

난이도

결과물

당신이 발견한 통찰에 대한 브레인스토밍 질문들

유의사항

솔루션을 이미 내포하고 있는 질문은 피하도록 하세요. "왜 우리가 이 질문에 답해야만 하는지를 항상 자문해 봄으로써 질문이 포괄하는 영역을 더욱 넓힐 수 있습니다.

통찰력 발휘하기

통찰은 실제로 그것들이 영감을 주는 기회들로 재해석될 때 가치가 있습니다.
본격적인 아이디어 전개가 가능한 브레인스토밍 질문들로 바꾸어 보세요.

질문 예시:

"우리가 어떻게 하면 교사들 휴게소에 푹신한 의자들을 놓을 수 있을까요?"와 같은 질문들은 이미 '푹신한 의자'라는 솔루션을 암시하고 있습니다.

"왜 그렇게 하고 싶은가?"라고 자문해 보면, 교사들이 휴식 시간에 편안하게 쉴 수 있는 공간이 필요하다는 현실적인 니즈가 떠오르게 됩니다. 따라서 적절한 질문은

"우리가 어떻게 하면 교사들이 수업과 수업 중간의 휴식 시간에 잠시 쉴 수 있는 공간을 만들 수 있을까요?"가 되어야 합니다.

이러한 질문은 푹신한 의자가 놓여진 공간을 포함하여 더 많은 솔루션을 떠올릴 수 있게 합니다.

"우리가 어떻게 하면 … 할 수 있을까요?" 질문으로 발전시키기

통찰을 바탕으로 생성적인(generative) 질문을 만들어 보세요. 각각의 질문들을 "우리가 어떻게 하면 … 할 수 있을까요?" 혹은 "만약 … 한다면"의 형태로 작성해 보세요. 하나의 통찰마다 여러 가지의 질문들을 만들어 보시고, 쉽고 간결한 언어로 표현하여 보세요.

브레인스토밍을 위한 질문들을 선택해보기

본격적인 브레인스토밍을 위해 3개에서 5개의 질문들을 선택하여 보세요. 직감을 믿으셔도 좋습니다. 가장 많은 아이디어들을 신나게 생각해 낼 수 있는 것들을 골라보세요. 또한, 비록 그것이 어렵게 느껴지더라도 초기에 제시한 문제를 해결하는 데에 중요한 역할을 수행하는 질문들을 골라보세요.

워크숍에서 교사그룹은 풍부한 브레인스토밍을 위하여 다수의 질문을 만들었습니다.

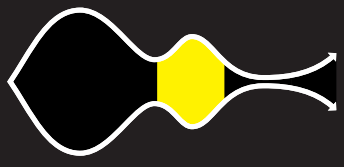
단계

3

아이디어 내기

IDEATION

현재 당신의 프로젝트 진행 정도



이 단계에서 다루는 것

3-1 아이디어 만들기 52
3-2 아이디어 다듬기 56

단계
3

‘아이디어 내기’는 가능한 많은 아이디어들을 만들어내는 것을 의미합니다. 브레인스토밍은 현실적인 제약 조건 없이 다양한 생각들을 마음껏 펼쳐낼 수 있도록 도와줍니다. 정말 뛰어난 생각들은 종종 매우 거칠고 비현실적인 아이디어에서부터 옵니다. 신중한 준비와 명확한 규칙만 정해진다면, 브레인스토밍은 아주 많은 아이디어를 이끌어 낼 수 있습니다.

단계-순서

3-1

아이디어 만들기 (Generate Ideas)

브레인스토밍 준비하기
브레인스토밍 하기
가장 흥미로운 아이디어 선택하기
생각 스케치하기

워크시트

디자이너 워크북 48–55쪽에 나와있는 워크시트 3–1은 팀과 함께 아이디어를 만들고 문서화하는데 도움을 줍니다.

10–20분

직접해보기

1–2명

난이도

★☆☆☆☆

결과물

적극적인 브레인스토밍을 위한 준비

유의사항

브레인스토밍은 참가자들이 아이디어를 생성해내기까지 조금 시간이 걸리는 방식입니다. 수업이나 회의의 일부로 브레인스토밍을 사용할 때 이점을 기억하세요. 브레인스토밍을 위한 시간과 공간을 제공해 줄 필요가 있습니다.

브레인스토밍 준비하기

브레인스토밍은 혼란스럽고 체계적이지 않다고 생각하기 쉬우나, 실제로 많은 원칙을 가진 집중적인 활동입니다. 그렇기 때문에 세션에서 최고의 결과를 얻기 위해 시간을 내어 미리 준비하도록 합니다.

잘 정의된 주제부터 시작하기
세션으로부터 어떤 결과를 얻고 싶은지 생각해 보고, 주제에 맞는 몇 가지 브레인스토밍 질문을 선택해야 합니다.

적절한 장소 선택하기
활용 가능한 빈 벽들이 많고, 참가자가 편안하게 일어나서 돌아다닐 수 있도록 충분한 공간이 있는 방을 준비하세요.

아이디어 포착을 위한 도구 준비하기
포스트잇, 펜, 종이 및 간식 같은 재료를 준비하세요. 특히 달콤한 간식은 사람들로 하여금 더 좋은 아이디어를 낼 수 있게 도와줍니다.

다양한 유형의 사람 초대하기
새로운 시각으로 문제를 바라볼 수 있도록 팀원이 아닌 사람들을 6–8명 정도 초대합니다.

45~60분으로 계획하기
집중력과 에너지를 유지하기 위하여 브레인스토밍 세션은 최대 1시간 이하로 구성되어야 합니다.

브레인스토밍 원칙

이 일곱 가지 규칙은 브레인스토밍 세션을 집중적이며, 효과적이고, 재미있게 만들어 줄 것 입니다. 참가자가 일곱 가지 규칙을 이미 잘 알고 있더라도 브레인스토밍 세션이 시작될 때마다 알려주어야 합니다.

판단 미루기 지금 시점에서 나쁜 아이디어라는 것은 없습니다. 나중에 충분히 걸러낼 수 있는 시간이 있습니다.

과감한 아이디어들을 장려하기 비록 그 아이디어가 비현실적으로 보이더라도, 다른 사람이 그것을 바탕으로 훌륭한 아이디어를 낼 수 있습니다.

다른 사람들의 아이디어 위에 덧붙이기 "…하지만"이라고 생각하지 말고, "…하고 거기에 더해"라고 생각해 봅니다.

주제에 집중하기 세션에서 더 많은 것을 끌어내기 위해서, 브레인스토밍 질문을 눈에 띄는 곳에 둡니다.

한 사람씩 이야기하기 모든 아이디어는 들을만 한 가치가 있습니다. 모든 아이디어는 향상될 가능성이 있기 때문입니다.

시각화하기 아이디어를 글로 쓰는 대신에 그림으로 그려 보세요. 단순한 스케치가 몇 마디 말보다 더욱 많은 것을 이야기 해 줄 수 있습니다.

양을 추구하기 불가능해 보이는 목표 수치를 정하고 그것을 능가하는 아이디어를 낼 수 있도록 해 봅니다. 최고의 아이디어를 찾는 가장 좋은 방법은 많은 아이디어를 내 보는 것입니다.

45–60분

직접해보기

6–10명

난이도

결과물

매우 많은 신선한 아이디어들

유의사항

브레인스토밍은 매우 빠르게 전개되는 다이나믹한 활동입니다. 모든 팀이 일어나서 말하도록 장려하고, 각각의 아이디어를 짧은 시간 안에 설명하게 합니다.

브레인스토밍 하기

브레인스토밍은 신선한 생각과 새로운 에너지를 생성할 수 있는 좋은 활동입니다. 팀에서 모든 종류의 비현실적인 아이디어를 낼 수 있도록 편안하고 긍정적인 브레인스토밍 분위기를 만드세요.

진행자(facilitator) 선정하기
브레인스토밍 활동을 이끌어 갈 사람을 선택하고, 앞서 소개한 브레인스토밍의 원칙들을 주지시킵니다.

주제 소개하기
현재 진행하고 있는 챌린지에 대해 간단하게 소개합니다. '발견하기' 단계에서 수집한 몇 가지 흥미로운 이야기들을 나누어 봅니다.

브레인스토밍 원칙 소개하기
브레인스토밍에 적합한 분위기를 만들기 위해서 각 원칙을 설명해야 합니다. 브레인스토밍 규칙은 앞장에 소개되어 있습니다.

모두가 참여할 수 있도록 준비하기
팀원 모두를 벽이나 플립차트 근처로 모이도록 하세요. 모두에게 포스트잇과 마커를 주고 사람들이 되도록 간략하게라도 그림을 그려볼 수 있도록 장려해야 합니다. 하나의 포스트잇에는 하나의 생각을 크게 기록하도록 안내하세요.

워밍업부터 시작하기
사람들이 편안한 마음으로 참여할 수 있도록 재미있고 쉬운 주제부터, 혹은 아예 주제와 상관없는 재미있는 질문부터 시작합니다.

» 브레인스토밍 워밍업: 건초더미에 빠져버린 바늘을 어떻게 하면 찾을 수 있을까요?

» 절대 할 수 없는 것: 학교에서 절대로 할 수 없는 것들에 대해 브레인스토밍 해보기

» 시각화하기: 옆 사람의 모습을 1분 내에 그리게 한 뒤 서로에게 보여주기

한 가지씩 이동하기
브레인스토밍 하고 있는 질문들을 모두가 볼 수 있도록 벽에 붙여놓습니다. 단체로 시작하기에 앞서서 참가자들에게 약간의 시간을 주고 브레인스토밍과 아이디어 포착에 용이하도록 초기의 아이디어들을 적도록 해 보세요. 그리고 나서 브레인스토밍을 진행하여 각자의 아이디어를 모아보세요.

고양된 상태를 유지하기
만약 중간에 흐름이 막히면 팀을 격려하거나 잠시 다른 주제로 넘어가 보세요. 15분에서 20분마다 새로운 주제를 가지고 브레인스토밍을 해 봅니다. 일부러 과감하고 비현실적인 아이디어를 생각해봅니다. 필요하다면 팀원들에게 규칙을 상기시킵니다. 총 몇 가지의 아이디어를 내는 것을 목표로 하는지를 제시해 보세요.

이 팀은 새로운 시각으로 문제를 바라보고 가능한 디자인의 범위를 넓히기 위해 외부 사람들을 초대하였습니다.

10–20분

직접해보기

6–10명

난이도

★★☆☆☆

결과물

모든 팀원들이 발전시키고 싶어하는 흥미로운 아이디어의 선택

유의사항

아이디어에 대한 흥미로움이 클수록 당신의 감정을 믿고 선택하세요. 그것은 시작을 위한 좋은 기반이 될 것입니다.

가장 흥미로운 아이디어 선택하기

아이디어를 성공적으로 발전시키는 것은 팀원들의 열정과 에너지입니다. 따라서 어떤 브레인스토밍 아이디어가 흥미로운지 찾기 위해서는, 모든 팀원이 아직 아이디어를 기억하고 있을 때 가장 마음에 드는 것을 투표로 선정하게 합니다.

아이디어 분류하기

브레인스토밍 세션이 끝난 직후 몇 분간 시간을 내어 유사한 아이디어들끼리 그룹으로 묶어 봅니다.

마음에 드는 아이디어에 투표하기

브레인스토밍 참가자들에게 선택된 모든 아이디어 중 개인적으로 마음에 드는 것을 물어보세요. 어느 것이 가장 진행해 나가고 싶은 것인지, 아니면 어느 것이 가장 유망해 보이는지. 모든 참가자들에게 선택할 수 있는 개수를 정해줍니다. 다른 사람의 선택에 현혹되지 않도록, 우선 말을 하지 않고 선택하도록 합니다. 브레인스토밍을 하는데 사용하였던 포스트잇에 직접 스티커를 붙이거나, 동그라미를 그리게 하여 투표를 합니다.

결과 논의하기

투표 결과를 집계하고 가장 인기 있는 아이디어를 결정합니다. 팀은 차후 더욱 발전시킬 가장 유망한 아이디어를 선정해야 합니다. 현실적인 상황을 고려하여 최종 선택안은 3가지로 제한하도록 합니다.

15–25분

직접해보기

2–8명

난이도

★★☆☆☆

결과물

시각화된 초기 아이디어

유의사항

아주 간단한 형태라도 아이디어를 시각화하는 것은 팀의 사기를 높이는데 도움이 됩니다. 아이디어에 대해 배우면서 실험과 재미를 동시에 얻을 수 있는 좋은 기회입니다. .

생각 스케치하기

아이디어를 단순하지만 수많은 세부사항을 생각하게 만들 수 있는 스케치로 표현해 보세요. 그것은 당신의 컨셉이 초기부터 활력을 가지게 만들어 주고, 당신의 아이디어가 어떻게 하면 더 발전해 나갈 수 있는지의 방향을 잡아주는 브레인스토밍 방법입니다.

아이디어 선택하기

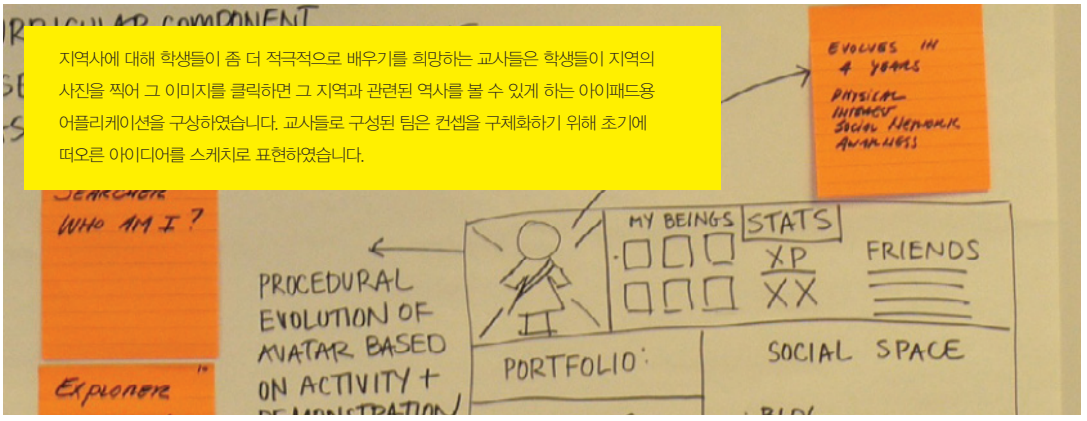
브레인스토밍 세션 직후에 2~4명의 구성원으로 된 여러 개의 그룹을 만들고, 좀더 자세하게 스케치할 아이디어를 선택하세요.

아이디어 확장하기

앞서 선택된 아이디어를 아주 짧은 브레인스토밍을 통해서 활력을 불어 넣으세요. 당신이 가진 아이디어를 단순하게 표현해보세요. 단순함을 유지하면서 아이디어의 가장 핵심적인 측면에 집중하세요. 비판적인 시각으로 가능성의 범위를 좁히기 보다는, 아이디어의 확장을 위해 브레인스토밍을 계속 해 나가세요.

공유하기

아이디어를 다시 다른 사람들에게 소개하세요. 다른 그룹의 사람들에게 자신의 아이디어에 대해서 어떻게 생각하는지 물어보고 스케치에서 마음에 드는 부분과 개선이 필요하다고 생각되는 부분에 대해서 피드백을 받으세요.



지역사에 대해 학생들이 좀 더 적극적으로 배우기를 희망하는 교사들은 학생들이 지역의 사진을 찍어 그 이미지를 클릭하면 그 지역과 관련된 역사를 볼 수 있게 하는 아이패드용 어플리케이션을 구상하였습니다. 교사들로 구성된 팀은 컨셉을 구체화하기 위해 초기에 떠오른 아이디어를 스케치로 표현하였습니다.

단계-순서

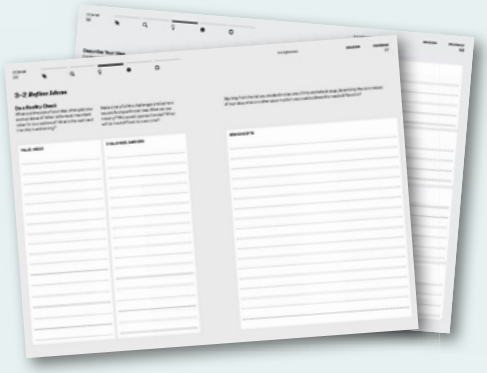
3-2

아이디어 다듬기 (Refine Ideas)

실현 가능성 확인하기
아이디어 설명하기

워크시트

디자이너 워크북 56–59쪽에 소개된 워크시트 3–2는 팀원들과 함께 아이디어를 다듬어 가는데 도움을 줍니다.



25–40분

생각해보기

2–4명

난이도

★★★★☆

결과물

아이디어를 현실로 바꾸기 위한 첫 번째 단계

유의사항

실현 가능성을 점검하는 과정은 다소 사기를 저하시키는 과정일 수도 있습니다. 당장은 실현 불가능한 것들이라도 장기적으로 수행 가능한 것으로 받아들여 팀의 에너지가 저하되지 않도록 합니다.

실현 가능성 확인하기

지금까지는 (희망적이게도) 현실적인 제약 조건을 신경 쓰지 않고 생각을 전개하여 왔습니다. 이제는 아이디어의 핵심적인 부분들을 파악해서 실현 가능성을 확인하여 볼 때입니다. 이 단계에서 그 아이디어들을 다시 한번 갈고 닦아 더욱 진화, 발전시킬 수 있습니다.

아이디어가 진짜로 추구하고자 하는 바를 되짚어 보기

팀이 다 함께 각각의 아이디어들이 지닌 핵심적인 내용들을 파악하여 봅니다. 어떤 점이 여러분들을 흥미롭게 하나요? 어떤 점들이 사람들에게 가장 중요한 가치를 담고 있나요? 이 아이디어가 해결하고자 하는 사람들의 진짜 니즈는 어떤 것인가요? 예를 들어 당신의 아이디어가 푹신한 의자가 있는 교사 휴게실을 만드는 것이라면, 그 아이디어가 진정으로 추구하는 바는 교사들이 편히 쉴 수 있도록 하는 것입니다.

제약 조건들 나열 해보기

당신의 아이디어를 가로막는 모든 제약 조건들을 나열하여 보세요. 무엇을 빠트렸나요? 누가 그 아이디어에 반대를 할까요? 이러한 제약조건들을 극복하는 데에 가장 어려운 것들은 무엇일까요? 모든 것들을 벽에 붙여서 팀 전체가 공유할 수 있도록 하세요. 기억하세요. 제약은 디자인을 돕기 위한 것이지 방해하기 위한 것이 아닙니다.

새로운 솔루션 브레인스토밍 하기

우선, 브레인스토밍을 통해 나온 리스트를 바탕으로 당신의 아이디어가 지닌 핵심적인 가치에 대해 설명합니다. 아이디어의 니즈를 만족시킬 수 있는 추가적인 가능성에 대해 생각해봅니다. 더 많은 아이디어를 얻기 위해 간단하게 브레인스토밍을 진행해봅니다. 예를 들어, 교사들이 수업과 수업 사이에 휴식을 취할 수 있는 공간을 어떻게 하면 만들 수 있을까? 와 같은 질문을 던져봅니다.

둘째, 제약 사항을 확인합니다. 이러한 챌린지들을 어떻게 접근할 것인지 브레인스토밍합니다. 예를 들어, 어떻게 하면 공용 공간에 배치할 가구 구입 비용을 마련할 수 있을까? 와 같은 질문을 해 봅니다.

아이디어 발전시키기

새로운 아이디어를 바탕으로 어떻게 컨셉을 변화시킬 수 있을지를 논의하여 봅니다. 어떻게 하면 니즈를 다른 방식으로 해결할 수 있을까요? 직면하고 있는 문제 상황들을 어떻게 헤쳐 나갈 수 있을까요?

아이디어 보관하기

너무 비현실적이거나 흥미롭지 않은 아이디어들은 지워버려도 좋습니다. 하지만 이런 것들 역시 나중에 언제든지 다시 찾아볼 수 있도록 따로 모아두도록 합니다.

15–25분

직접해보기

2–3명

난이도

결과물

아이디어의 중요한 측면을 모두 요약한 설명

유의사항

초기 단계부터 생각과 질문을 계속 쌓아가다 보면, 당신이 작성한 컨셉 설명문은 요약함에 따라 더욱 의미가 명확하고 분명해질 것입니다.

아이디어 설명하기

아이디어가 발전 단계에 있다면, 보다 체계적인 형식으로 생각을 정리하는 것이 효과적입니다. 아이디어에 대한 설명문을 만드세요. 컨셉 설명은 최종 결과물이 아니라 생각과 질문을 저장하는 단계입니다.

의견 포착하기

팀원들과 함께 큰 종이를 사용해서 아이디어를 정리해 보세요. 그리고 아이디어의 가장 중요한 측면을 설명하기 위해서 다음에 오는 구조를 사용해보세요.

» 아이디어의 제목을 선택하세요.

» 하나의 문장으로 아이디어를 요약하세요.

» 아이디어가 어떻게 적용되는지 설명하세요.

» 아이디어를 만들고 사용하는데 관련된 모든 사람의 이름을 적으세요.

» 현장 조사를 통해 확인된 니즈와 기회에 대해서 설명하세요.

» 각각의 이해관계자들을 위한 가치와 혜택을 설명하세요.

» 도전과제와 질문을 목록화 하세요.

요약을 발전시키기

아이디어를 프로토타입으로 만들고 수정 반복하면서 컨셉 설명문 역시 지속적으로 변경하고 수정해야 합니다. 모든 팀 구성원들이 볼 수 있는 곳에 설명문을 붙여두세요.

이 팀은 프로토타입을 만들기 전에 시간을 내어 아이디어의 세부 사항을 고려하였습니다. 컨셉의 경험을 구축하는데 필요한 구체적인 아이템을 적은 뒤, 팀원들은 프로토타입을 만드는 과정에서 아이디어를 구체화하고 완성할 수 있었습니다.

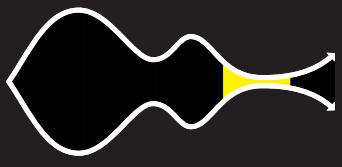
단계

4

실험하기

EXPERIMENTATION

현재 당신의 프로젝트 진행 정도



이 단계에서 다루는 것

4-1 프로토타입 만들기 60
4-2 피드백 받기 62

단계
4

‘실험하기’ 단계에서는 아이디어들을 현실화하게 됩니다. 프로토타입을 만드는 것은 아이디어를 가시화하고, 제작 과정에서 몰랐던 것을 배우며, 다른 사람들과 그것을 공유하는 것을 말합니다. 매우 초기의 프로토타입일지라도, 거기에서 어떻게 생각을 개선하고 발전시킬 것인지, 경우에 따라서는 직접적인 답을 얻을 수 있습니다.

단계-순서

4-1

프로토타입 만들기 (Make Prototypes)

프로토타입 만들어 보기

워크시트

디자이너 워크북 62–63쪽에 소개된 워크시트 4–1은 프로토타입한 결과와 과정을 기록하고 정리하는데 도움을 줍니다.

프로토타입 만들어 보기

프로토타입들은 다른 사람들과 아이디어를 공유하고 어떻게 더욱 발전시킬 수 있는지 의논하는데 도움을 줍니다. 어떤 것이든 프로토타입으로 만들 수 있습니다. 아래에 소개된 방법들 중에서 당신의 아이디어에 가장 적합한 형태를 선택해보세요.

45–90분

생각해보기

2–4명

난이도

★★★★☆

결과물

다른 사람들과 공유하거나 몰랐던 사실을 배울 수 있는 가시적으로 표현된 아이디어

유의사항

프로토타입을 만들면서 계속 떠오를 수 있는 질문을 기록합니다. 아이디어를 발전시켜 나가는 과정에서 이 질문들을 찾아보고 답을 생각해봅니다.

프로토타입의 형태가 변화하고 발전될 수록 당신이 만드는 프로토타입은 더욱 진화하게 됩니다.

스토리보드 만들기

아이디어들의 총체적인 경험들을 연속된 그림들이나 만화, 스케치 혹은 단순한 말풍선 등으로 시각화해 보세요. 포스트잇을 활용하거나 개별 노트를 활용해서 제작하고, 나중에 그 순서를 바꿔 볼 수 있도록 하면 더욱 좋습니다.

도표로 표현해보기

아이디어의 구조, 네트워크, 여정, 프로세스 등을 지도로 나타내보세요. 다른 방식으로 표현해도 좋습니다.

이야기 만들기

미래의 상황으로 가정하고 당신의 아이디어가 어떤 경험이 될 것인지 설명해 보세요. 아이디어를 소개하는 신문기사를 써보세요. 혹은, 직업을 소개하는 글을 써보거나, 학부모에게 보낼 편지를 써보세요. 학교 웹사이트에 게시된다고 가정하고 아이디어를 설명하는 것도 좋습니다.

광고 만들기

당신의 아이디어가 지닌 강점들을 부각시킬 수 있는 가상의 광고를 만들어보세요. 과정 자체를 즐기세요. 과감하게 아이디어를 과장하여 표현하는 것도 좋습니다. 부끄러워 하지 마세요.

목업 제작해보기

종이로 된 스크린에 간단히 스케치를 함으로써 디지털 도구나 웹사이트와 관련된 목업을 만들 수 있습니다. 종이 목업을 잘라서 실제 컴퓨터 스크린이나 핸드폰 화면에 붙임으로써 그 기능이나 아이디어를 설명할 때 유용하게 사용할 수 있습니다.

모형 제작해보기

간단한 3차원 모형을 제작해보세요. 종이와 골판지, 천, 클립 등 주변에서 쉽게 찾을 수 있는 것들을 활용해보세요. 처음에는 단순하고 보잘것 없는 형태에 머물지만, 시간을 거치면서 더욱 정교하게 만들어 보세요.

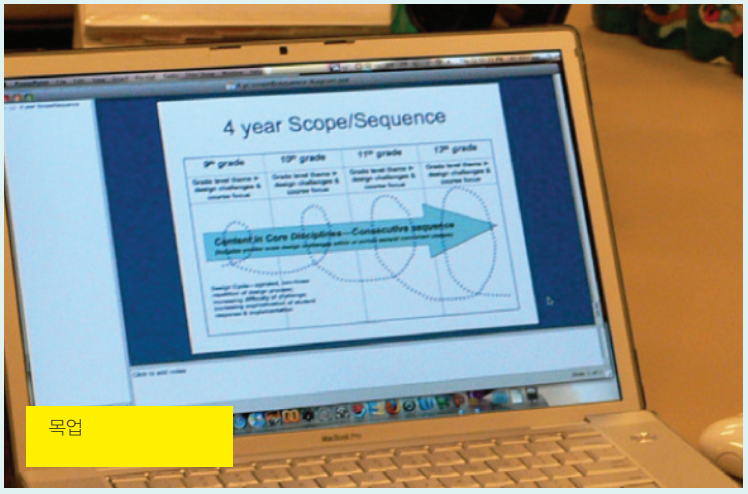
역할극 수행하기

아이디어의 경험을 전달하기 위한 간단한 연극을 수행하여 보세요. 특정 상황에 있는 사람이 되었다고 가정하고 그 역할을 맡아 진행해보세요. 미처 생각하지 못했던 점들이 추가적으로 발견될 수도 있습니다.

프로토타이핑 과정

프로토타이핑은 처음부터 모든 것이 완벽한 상태로 만들어질 수 없습니다. 최고의 프로토타입은 시간이 지날수록 차차 완성되어 갑니다.

팀원들이 생각해낸 가능한 솔루션들의 다양한 관점을 테스트하기 위해 당신이 지닌 아이디어에 대한 세 가지 다른 버전을 만들어봅니다.



목업

모형

다이어그램

상호작용

역할극

단계-순서

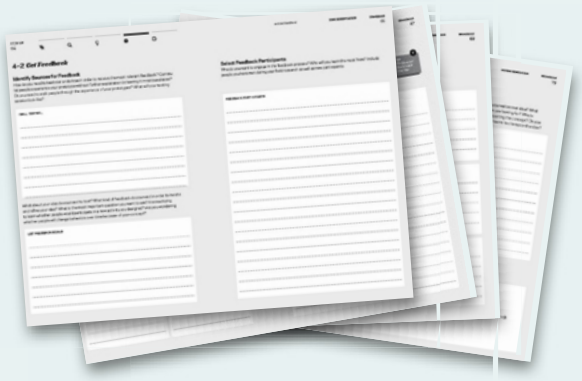
4-2

피드백 받기 (Get Feedback)

피드백 자원 확인하기
피드백 참가자 선정하기
질문 가이드 만들기
피드백 대화 진행하기
피드백 결과 얻기
피드백 통합하기
필요사항 확인하기

워크시트

디자이너 워크북 64–73쪽에 소개된 워크시트 4–2는 팀원들이 낸 아이디어에 대해 피드백을 받는데 도움을 줍니다.



15–25분

생각해보기

2–4명

난이도

★★☆☆☆

결과물

피드백 활동 계획

유의사항

의미있는 피드백을 받기 위해서 수없이 많은 대화를 할 필요는 없습니다. 빨리 원하는 것을 얻는데 도움을 줄 수 있는 소수의 사람들을 찾아보세요.

피드백 자원 확인하기

아이디어를 발전시키는데 가장 가치가 있는 방법 중 하나는 피드백입니다. 프로토타입을 공유함으로써 사람들에게 진정으로 중요한 것이 무엇이며, 어떤 측면에서 개선이 필요한지 파악할 수 있습니다.

환경 고려하기

당신에게 친숙한 비공식적인 자리에서 초기 아이디어를 먼저 보여주는 것이 좋을까요? 디자인 결과물이 실제로 사용될 환경에 프로토타입을 적용해서 보면 가장 많이 필요한 것을 배울 수 있을까요?

실험 정의 및 구체화하기

팀과 함께 당신이 어떠한 피드백을 원하는지 결정해보세요. 예로 들면 '첫인상에 대한 피드백을 원하나요?', '당신이 계획한 새로운 활동에 사람들이 참여할 것인지 알고 싶은가요?', '당신의 컨셉 덕분에 시간이 지나면서 사람들의 행동이 변화될 것인지 궁금한가요?' 등의 논점이 되겠습니다. 자신의 생각들을 포착하고 목록을 만들어 보세요. 그 목록에 있는 것들이 주된 목적을 상기시켜 줄 수 있습니다.

피드백 활동 정의 및 구체화하기

당신이 얻고자 하는 내용에 따라 피드백 활동을 주의 깊게 계획하세요. 첫인상이 궁금하다면 대화를 잘 이끌어 낼 수 있도록 준비하세요. 사람들의 실제적인 행동을 관찰하고 싶다면, 진짜인 것처럼 피드백 행동과 서비스를 준비해야 합니다. 장기적인 영향력을 파악하고 싶다면, 일정 기간 동안 사람들이 프로토타입을 사용하게 합니다.

20–45분

생각해보기

2–4명

난이도

결과물

프로토타입에 대한 피드백 활동 및 미팅

유의사항

아이디어가 아직 미숙한 단계라고 하더라도 피드백을 받는 것은 도움이 됩니다. 우선 비공식적인 자리에서 친구와 동료에게 초기 단계의 프로토타입을 보여주면, 추후 피드백 세션을 준비하는데 도움이 됩니다.

비판을 두려워하지 마세요. 최악의 평가로부터 가장 많이 배울 수 있습니다.

피드백 참가자 선정하기

당신의 아이디어가 지속적으로 개발된 과정을 지켜 본 사람들은 상세한 피드백을 제공할 수 있습니다. 물론 당신의 아이디어를 처음 접하는 사람들도 어떤 측면이 가장 매력적이고, 받아들이기 힘든지 파악하는데 도움을 줄 수 있습니다.

참가자 선정하기

당신의 피드백 과정에 참여시키고 싶은 사람들의 목록을 만듭니다. 청중들을 종합적으로 재검토하세요. 당신이 누구에게서 가장 많은 것을 얻을지에 대해 의논해보세요. 새로운 사람들뿐만 아니라 현장조사 당시에 만났던 사람들도 포함시키세요.

상호작용과 실행계획 세우기

피드백 세션을 위한 장소와 시간대를 결정합니다. 회의 전에 당신이 만든 프로토타입을 참가자들에게 나누어주고 사용해보게 할 것인지 생각해봅니다.

참가자 초대하기

당신이 전 단계에서 만났던 참가자들에게 연락해봅니다. 그들은 일반적으로 본인이 참여했던 아이디어 개발의 진행상태에 대하여 관심을 갖고 궁금해 합니다. 당신이 알고 지내던 사람을 비롯하여 잘 모르는 사람들도 참가자로 고려해봅니다.

20–30분

생각해보기

2–4명

난이도

결과물

피드백 대화에서 최대한 많은 이야기를 이끌어낼 수 있는 가이드

유의사항

프로토타입에 대한 비판적인 평가보다는, 사람들이 함께 협력하여 프로토타입을 발전시킬 수 있는 시간이 되도록 합니다. 예/아니오 식의 답을 요구하는 질문은 피하되, 사람들로 하여금 직접 프로토타입을 개선시킬 방안을 생각해보게 합니다.

질문 가이드 만들기

좋은 피드백 대화는 구조화된 질문을 통해 여러 사람들의 의견을 비교할 수 있을뿐만 아니라, 당신이 만든 프로토타입에 대해 사람들의 자연스러운 반응을 얻을 수 있는 방법입니다. 이러한 두 가지 측면을 모두 살펴보기 위해 적절한 질문 가이드를 준비합니다.

자유롭게 질문 선택하기

아이디어 개발 중에 나왔던 질문들을 재검토하세요. 피드백 세션에 포함시키고 싶은 질문들을 골라보세요. 팀원들과 함께 다른 탐구 영역에 대해 논의해보세요.

다른 아이디어를 유도할 수 있는 질문 만들기

질문들을 공식화하여 건설적인 피드백으로 이어질 수 있도록 합니다. 그리고 참가자들이 당신의 아이디어를 참고하여 더 좋은 아이디어를 제안할 수 있게 장려합니다. 예를 들면 다음과 같습니다. 예로 들면:

» "이 아이디어의 어떤 부분이 가장 흥미롭게 느껴집니까? 그 이유는 무엇입니까?"

» "이 프로토타입에서 단 한 가지만 바꿀 수 있다면, 어떤 것일까요?"

» "당신이라면 이 아이디어를 어떻게 발전시키겠습니까?"

질문 가이드 정리하기

다음과 같은 구조에 따라서 질문을 정리합니다.

» 일반적인 소감으로부터 시작합니다. 참가자들이 당신의 컨셉에 대해 가지는 첫인상이 무엇이었는지 서로 의견을 나누게 합니다.

» 당신의 아이디어에 대한 구체적인 의견을 내달라고 부탁합니다.

» 토론을 시작하고 폭넓은 대화가 이루어 질 수 있도록 장려합니다.

질문 가이드를 읽기 쉬운 포맷으로 만들어 대화 도중에 쉽고 빨리 확인할 수 있게 합니다. 대화 도중에 언제 어떤 방식으로 질문 가이드를 활용할 것인지 시점을 염두에 둡니다.

30–60분

생각해보기

2–4명

난이도

결과물

프로토타입에 대한 건설적인 피드백

유의사항

참가자들이 컨셉에 대해 단순히 이야기만 하는 것이 아니라 직접 경험해보게 합니다. 자신들만의 방식으로 프로토타입을 사용해보게 하고, 때로는 역할극을 함께 하기도 합니다.

피드백 대화 진행하기

피드백을 받을 때 가장 중요한 것은 솔직해야 한다는 것입니다. 사람들은 아마도 당신이 힘들게 노력하여 만들어낸 아이디어와 프로토타입에 그들의 진정한 생각을 말하기 꺼려할 수도 있습니다. 따라서 사람들이 편안하고 자유롭게 이야기할 수 있는 환경을 조성하는 것이 중요합니다.

솔직하고 자유로운 분위기 유도하기

아이디어의 개발이 현재 진행 중이며, 프로토타입을 만들거나 세부적인 부분을 발전시키는데 많은 시간과 노력이 들지 않은 것 처럼 사람들에게 이야기합니다.

여러 개의 프로토타입 소개하기

다양한 버전의 프로토타입들을 소개하고, 사람들이 그것을 비교하고 대조할 수 있게 합니다.

중립 유지하기

모든 컨셉들을 공평하게 소개합니다. 모든 피드백에 대해 방어적인 자세를 지니지 말고, 긍정적인 평가와 부정적인 평가 모두에 대해 노트를 기록합니다.

현장에서 수정하기

참여자들로 하여금 활발하게 아이디어들을 떠올릴 수 있도록 분위기를 조성하며, 그때 그때 프로토타입을 바로 변경하게 합니다. 아이디어들을 수정하거나 제거할 수 있도록 만반의 준비를 갖추어 놓는 것이 좋습니다.

교사들은 피드백을 통해 학생들이 무엇을 통해 참여하고 있다고 느끼는지 파악하였고, 그것을 통해 아이디어를 수정해 나갈 수 있었습니다. 그들은 학생들의 참여도를 높이기 위해 찬성과 반대를 물어보지 않았습니다.

20–35분

생각해보기

2–4명

난이도

결과물

새로운 아이디어의 요약 및 아이디어를 개선할 수 있는 방법에 대한 관점

유의사항

피드백을 통해 프로토타입을 수정하는 것에 대해 부끄러워하지 마세요. 수정 후에는 즉시 테스트해 보세요.

피드백 결과 얻기

우리는 피드백 대화로부터 많은 정보를 얻을 수 있는데, 때로는 참가자들의 미묘한 반응으로부터 매우 중요한 것을 파악할 수 있습니다.

공간과 시간 찾기

피드백 세션 후 약간의 여분 시간을 계획하여 대화가 끝난 직후 피드백 내용을 생생하게 기억하고 있을 때 느낀 점들을 사람들과 공유합니다.

디자인 수정을 위한 아이디어 포착하기

프로토타입을 어떻게 개선해야 할지 즉각적인 수정을 위한 아이디어를 논의해 보세요.

느낀점 공유하기

팀원들과 피드백 내용을 논의해보세요. 각자 느낀 바를 비교해 보세요. 당신의 피드백 내용에 대해 메모를 기록하고, 다음과 같은 질문에 대해 생각해보세요.

» 참가자들은 어떤 측면을 가장 가치있게 느꼈습니까?

» 무엇이 그들을 흥미롭게 하였나요?

» 그 아이디어의 어떤 부분이 그들에게 설득력이 있었나요?

» 어떤 부분을 참가자들이 개선시키고 싶어 했나요?

» 어떤 부분이 계획대로 잘 이루어지지 않았나요?

» 무엇을 추가적으로 조사해야 하나요?

사용자와 프로토타입을 공유한 후 팀원들은 기억이 생생할 때 모여서 피드백 내용을 검토하였습니다. 그리고, 다음 번 피드백 세션을 위해 프로토타입을 재빨리 수정하였습니다.

20–40분

생각해보기

2–4명

난이도

결과물

피드백에 바탕을 둔 컨셉 수정의 반복

유의사항

모든 피드백을 있는 그대로 받아들이지 마세요. 모든 제안들을 다 받아들일 필요는 없습니다. 피드백을 문제해결을 위한 영감으로 활용하세요.

피드백 통합하기

피드백은 아이디어를 발전시켜 나가는 데에 있어 필수불가결합니다. 비록 팀의 의도와 반대되거나 팀에 혼란을 가져 올 수도 있지만, 피드백 내용을 정리하여 어떤 것들을 컨셉에 반영할지를 결정하는 시간이 필요합니다. 그렇게 선택된 내용들을 반영하여 프로토타입을 수정, 발전시켜 봅니다.

피드백 분류하기

팀이 한데 모여 프로토타입에 대한 반응들을 논의해 봅니다. 피드백 세션 이후 본인이 느낀 점을 공유합니다. 중요한 부분을 포스트잇에 기록하고, 비슷한 유형들끼리 분류합니다. 긍정적인 평가는 어떤 것들이 있었습니까? 어떤 문제들이 제기되었습니까? 어떤 새로운 제안과 아이디어를 얻었습니까?

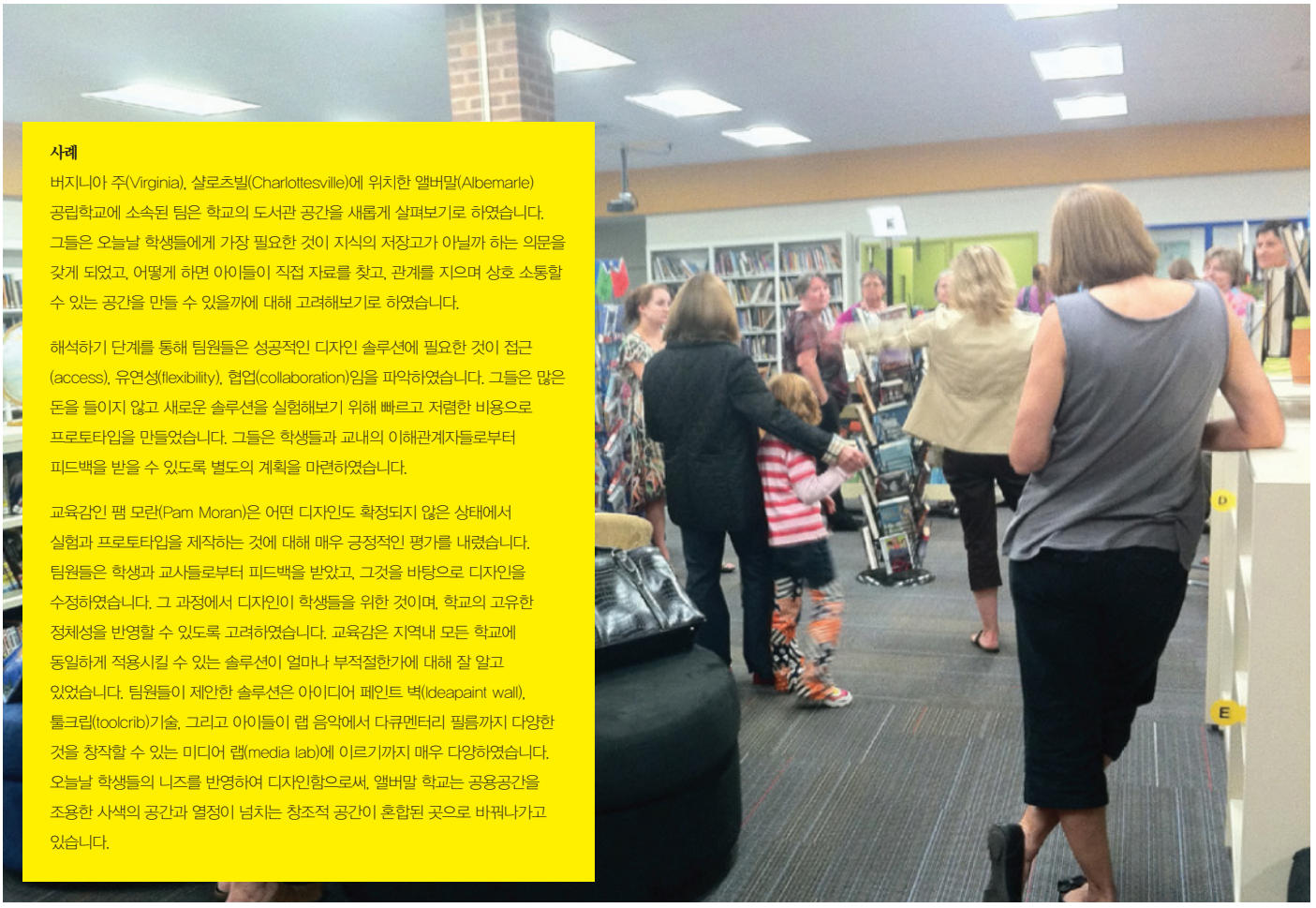
연관성 평가하기

처음 시작한 곳으로 다시 돌아가 봅니다. 초기의 관찰 결과와 아이디어를 살펴봅니다. 원래 당신이 의도하였던 바는 무엇이었습니까? 피드백 결과를 볼 때 그 아이디어가 여전히 유효합니까?

피드백 내용에 우선순위를 매깁니다. 성공적인 솔루션을 위해서 어떤 것이 가장 중요합니까? 노트에 중요한 것을 기록하고, 어떤 피드백 내용을 선택하여 결과에 반영시킬 것인지 개요를 만들어 봅니다.

프로토타입 수정하기

의미가 있다고 판단되는 피드백들을 반영하여 컨셉을 변형하고 수정하여 봅니다. 좋게 평가된 부분들을 강조하고, 제약 사항들을 해결하기 위한 부분들을 추가하거나 제거하여 봅니다. 새로운 프로토타입을 수정하여 만든 뒤, 피드백을 반복함으로써 컨셉의 완성도를 높일 수 있습니다.



사례

버지니아 주(Virginia), 샬로츠빌(Charlottesville)에 위치한 앨버말(Albemarle) 공립학교에 소속된 팀은 학교의 도서관 공간을 새롭게 살펴보기로 하였습니다. 그들은 오늘날 학생들에게 가장 필요한 것이 지식의 저장고가 아닐까 하는 의문을 갖게 되었고, 어떻게 하면 아이들이 직접 자료를 찾고, 관계를 지으며 상호 소통할 수 있는 공간을 만들 수 있을까에 대해 고려해보기로 하였습니다.

해석하기 단계를 통해 팀원들은 성공적인 디자인 솔루션에 필요한 것이 접근(access), 유연성(flexibility), 협업(collaboration)임을 파악하였습니다. 그들은 많은 돈을 들이지 않고 새로운 솔루션을 실험해보기 위해 빠르고 저렴한 비용으로 프로토타입을 만들었습니다. 그들은 학생들과 교내의 이해관계자들로부터 피드백을 받을 수 있도록 별도의 계획을 마련하였습니다.

교육감인 팸 모란(Pam Moran)은 어떤 디자인도 확정되지 않은 상태에서 실험과 프로토타입을 제작하는 것에 대해 매우 긍정적인 평가를 내렸습니다. 팀원들은 학생과 교사들로부터 피드백을 받았고, 그것을 바탕으로 디자인을 수정하였습니다. 그 과정에서 디자인이 학생들을 위한 것이며, 학교의 고유한 정체성을 반영할 수 있도록 고려하였습니다. 교육감은 지역내 모든 학교에 동일하게 적용시킬 수 있는 솔루션이 얼마나 부적절한가에 대해 잘 알고 있었습니다. 팀원들이 제안한 솔루션은 아이디어 페인트 벽(Ideapaint wall), 툴크립(toolcrib)기술, 그리고 아이들이 랩 음악에서 다큐멘터리 필름까지 다양한 것을 창작할 수 있는 미디어 랩(media lab)에 이르기까지 매우 다양하였습니다. 오늘날 학생들의 니즈를 반영하여 디자인함으로써, 앨버말 학교는 공용공간을 조용한 사색의 공간과 열정이 넘치는 창조적 공간이 혼합된 곳으로 바꿔나가고 있습니다.

30–45분

생각해보기

2–4명

난이도

결과물

아이디어를 실제 실현하기 위해 필요한 사항들의 목록

유의사항

당신이 필요로 하는 것은 학교에서 제공받을 수 있는 범위를 넘어설 수 있습니다. 그래도 포기하지 마세요. 그러한 제약 조건 속에서도 당신이 발견하고 개발해낸 컨셉을 적용할 수 있는 창의적인 방법들을 계속 찾아보도록 합니다.

필요사항 확인하기

대부분의 컨셉은 하나의 프로토타입으로 실현될 수 없습니다. 컨셉의 지속적인 수정에는 다양한 자원과 역량, 다시 말해 돈과 시간, 사람이 필요합니다. 아이디어를 현실화하는데 필요한 것이 무엇인지 구체적으로 살펴봅니다.

재료 구체화하기

당신의 컨셉을 구현하기 위해 필요한 모든 재료와 자원들을 적어보세요. 당신이 속한 학교 내에서 구할 수 있는 것들인가요? 혹은 새롭게 확보해야 하는 자산들인가요?

예산 측정하기

교육 환경에서 예산은 항상 부족합니다. 하지만 이런 것들로 위축되지 마시고 재원 확보를 위한 창의적인 방법을 고민하여 보세요. 후원 단체에 응모를 하거나, 기존의 예산을 활용할 수 있는 방법을 고민하여 보세요. 또한 한정된 예산 범위 내에서 브레인스토밍을 통해 아이디어를 발전시키는 방법도 모색해 보세요.

소요 시간 예측하기

당신의 컨셉을 구현하는 데에 소요되는 시간을 계산하여 보세요. 준비를 위한 별도의 기간이 필요한가요? 교육을 따로 받아야 하는 사람이 있습니까? 현재 진행되고 있는 회의 시간을 다른 방식으로 활용해보고 싶습니까?

함께할 파트너 찾기

당신의 아이디어를 실현하는 데에 도움을 줄 수 있는 사람들을 나열해 보세요. 어떤 역량을 가진 사람들이 필요한가요? 어떤 사람들이 당신의 아이디어에 자신의 시간이나 자원을 투자할 의향이 있을까요? 당신의 아이디어를 지지해 줄 사람이 필요한가요? 당신이 필요한 것들을 역시 포스트잇에 적어 붙여보세요. 그리고 학교 안에서 구할 수 있는 것과 밖에서 구해야 하는 것들을 구분하여 보세요. 학부모와 졸업생 및 주변 유관 기관들의 폭넓은 네트워크를 활용할 수 있는 가능성도 함께 고민해 보면 더욱 좋습니다.

실천계획 세우기

자신의 아이디어를 발전시키는데 가장 도움이 될 수 있는 활동을 선택해보세요.
발표용 자료를 따로 만들어야 할까요?
파트너를 참여시켜야 할까요?
이야기를 어떻게 공유할 계획인가요?

단계

5

발전시키기

EVOLUTION

현재 당신의 프로젝트 진행 정도

이 단계에서 다루는 것

5-1 평가해보기 70
5-2 다음 계획 세우기 72

단계
5

‘발전시키기’ 단계는 도출된 컨셉을 시간을 갖고 지속적으로 개발해 나가는 과정입니다. 이 과정은 아이디어 실천을 위한 다음 단계를 계획하는 것, 함께 아이디어를 실천할 사람들과 커뮤니케이션 하는 것, 그리고 전체 과정을 문서화하는 것을 포함합니다. 대개의 경우, 변화를 만들어 내기 위해서는 일정 시간이 필요하며, 그 과정에서 포착되는 미묘한 징후도 중요합니다.

단계-순서

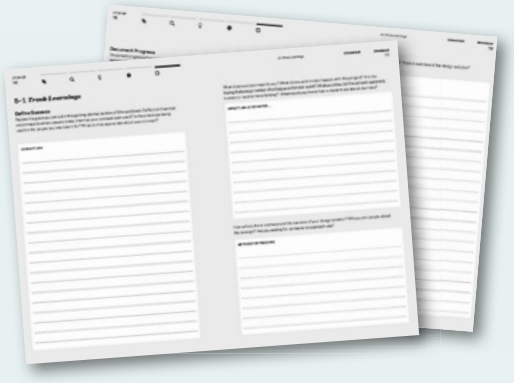
5-1

평가해보기 (Track Learnings)

성공요소 확인하기
발전과정 기록하기

워크시트

여러분의 팀과 함께 결과를 되짚어보는데 도움이 되는 워크시트 5-1은 디자이너 워크북 76~79쪽에 있습니다.



20-45분

생각해보기

2-4명

난이도

★★★☆☆

결과물

컨셉의 성공 정도를 평가하는 요소

유의사항

당신의 성공요소는 어떤 부분이 앞으로 더 개선되어야 하는지 파악하는데 도움을 주는 도구임을 기억합니다. 아이디어를 함부로 제거하지 않도록 합니다.

성공요소 확인하기

컨셉이 발전될수록, 여러분은 각각의 컨셉이 지니는 영향력을 측정할 수 있습니다. 아이디어를 비교하고 구상하면서, 발전된 내용을 평가하는데 도움이 될 수 있도록 성공에 대한 범주가 무엇인지 정의내립니다.

관계자 고려하기

초기의 청중들에 대한 개괄적인 내용을 다시 한번 확인합니다. 각 그룹의 사람들에게 어떤 컨셉이 가치를 지니는지 고려합니다. 여러분이 의도했던 사람들이 프로토타입을 사용하고 있습니까? 사람들은 컨셉의 어떤 부분을 좋게 평가하고 있습니까?

성공지표 파악하기

팀원들끼리 무엇이 성공이라고 생각하는지 토론합니다.

» 당신은 많은 동료들이 행사에 참여하는 것을 기대하고 있습니까?

» 당신은 학부모들이 어떤 이야기를 들려주기를 원합니까?

» 당신은 학교 보고서에서 어떤 결과를 확인하고 싶습니까?

» 당신은 더 많은 기금을 모집하기 위해 학교가 어떤 리더십을 가져야 한다고 생각합니까?

» 당신은 당신의 아이디어에 관해 학생들이 어떻게 평가하기를 바랍니까?

일어난 사건들 되짚어보기

여러분이 어떻게 솔루션의 영향력을 측정할 것인지에 대해 생각해 봅니다. 적극적으로 사람들에게 물어볼 것입니까? 수치를 확인할 수 있습니까? 다른 사람들로부터 얻은 정보를 신뢰할 수 있습니까?

이러한 지표들을 어떻게 되짚어볼 것인지 계획을 세웁니다. 정기적으로 이러한 요소들을 재확인하면서, 시간을 두고 그 영향력에 대해 관찰하고 기록합니다.

30–60분

직접해보기

2–4명

난이도

결과물

시간을 두고 컨셉이 만들어내는 영향력에 대한 근거

유의사항

의도하지 않았던 상황뿐만 아니라 긍정적인 영향력에 대해서도 빠짐없이 확인합니다. 새로운 디자인챌린지를 형성하는 것은 종종 차선책이나, 의도하지 않은 방향으로 컨셉을 사용할 때 나타납니다.

발전과정 기록하기

아이디어가 일상 생활 속에서 실현되면, 그 영향력을 잃어버리기 쉽습니다. 변화는 종종 느리게 일어나며, 작은 성공을 발견하는 것이 중요합니다.

변화의 징후 되짚어보기

시간을 두고 변화지표를 관찰하기 위해 '발견하기' 단계에서 당신이 얻은 조사 기술을 활용합니다. 당신은 다른 행동을 눈치챘습니까? 사람들 간의 관계가 변화하였습니까? 학생들이 언급한 내용을 확인하였습니까? 질문을 하고, 이야기를 들으면서 기록하고 사진촬영을 합니다.

이야기 공유하기

팀원들과 함께 반영적인 미팅(reflection meeting)을 가져봅니다. 서로에게 여러분들이 관찰한 이야기를 들려줍니다. 인용 문구, 관찰 내용 등을 기록하고, 공통적인 주제를 파악합니다.

효과 논의하기

팀끼리 당신이 주목한 변화에 대해 알려줍니다. 초기의 환경과 당신이 받은 인상이 어떻게 다른지 비교합니다. 초기에 발견한 내용으로부터 얻은 결과를 다시 확인합니다. "전/후"로 나누어 파악한 내용을 정리하도록 합니다.

성취 결과 축하하기

당신의 컨셉으로부터 비롯된 변화를 파악할 수 있어야 합니다. 변화가 일어나고 있는 중이라도, 동료들과 축하하고 지속적으로 발전에 참여하도록 격려합니다.

단계-순서

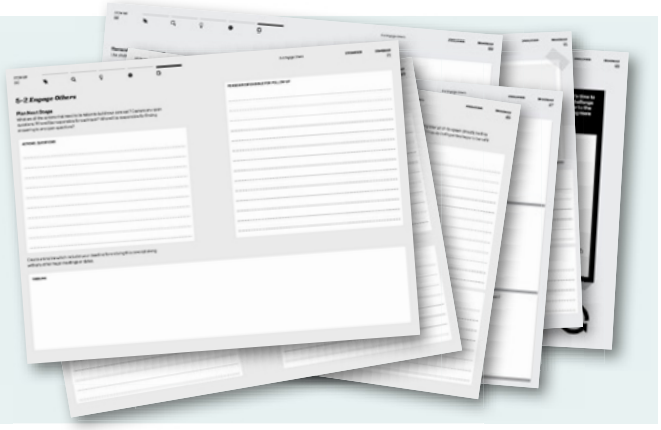
5-2

다음 계획 세우기 (Move Forward)

다음 단계 계획하기
다른 사람들 참여시키기
커뮤니티 만들기

워크시트

여러분의 팀과 함께 앞으로 나아가는데 도움이 되는 워크시트 5–2는 디자이너 워크북 80~93쪽에 있습니다.



30–45분

직접 해보기

2–4명

난이도
★★☆☆☆

결과물

당신의 컨셉을 이해하기 위해 팀 구성원들이 어떻게 관여하면 좋을지에 대한 개략적인 일정

유의사항

아이디어는 사람들이 실제로 그것을 사용하고, 자신의 니즈에 맞춰 조절하면서 크게 변화합니다. 변화에 적응하는 것을 또 다른 학습의 기회로 고려합니다. 강력한 팀을 구성하고, 구성원들이 모두 기여할 수 있도록 주인의식을 갖게 합니다.

다음 단계 계획하기

아이디어의 실행은 세대에 따라 다른 접근방식을 요구합니다. 당신의 아이디어가 확고한 컨셉으로 자리잡을 때가 바로 다음 단계를 계획할 순간입니다. 파트너 및 팀과 함께, 컨셉을 일상생활에 적용시키기 위한 일정표를 만들어 봅니다.

과제 목록 만들기
컨셉을 만들기 위해 필요한 모든 행위를 대략적으로 생각해봅니다. 포스트잇에 그 내용들을 기록합니다. 다양하게 떠오르는 질문에 대비하여 각자 다른 색상의 포스트잇을 사용합니다.

책임자 정하기
각각의 과제마다 팀에서 책임자 한 명을 정하거나 파트너를 정합니다. 앞에서 나온 질문들을 살펴봅니다. 질문에 답을 찾아낼 사람을 정합니다. 포스트잇에 각 과제별로 책임자의 이름을 적어봅니다.

공백 찾아내기
질문에 답을 할 수 있는 적임자를 찾지 못하거나, 답하기 어려운 질문이 있습니까? 도움이 필요한 과제의 목록을 만들어봅니다.

일정표 만들기
일정표에 모든 과제를 표시합니다. 몇몇 일정에 대해 팀원들끼리 약속을 하고, 정해진 일정에 맞추어 최선을 다합니다.

정기적인 미팅 계획하기
일의 가속도를 높이기 위해 정기적이면서 비공식적인 팀 미팅을 가지도록 합니다. (예를 들어, 매주 아침을 먹으면서 30분씩 가지는 것) 미팅을 통해 사고와 아이디어, 관심사 등을 공유합니다.

30–60분

상호작용하기

2–4명

난이도

★★★★☆

결과물

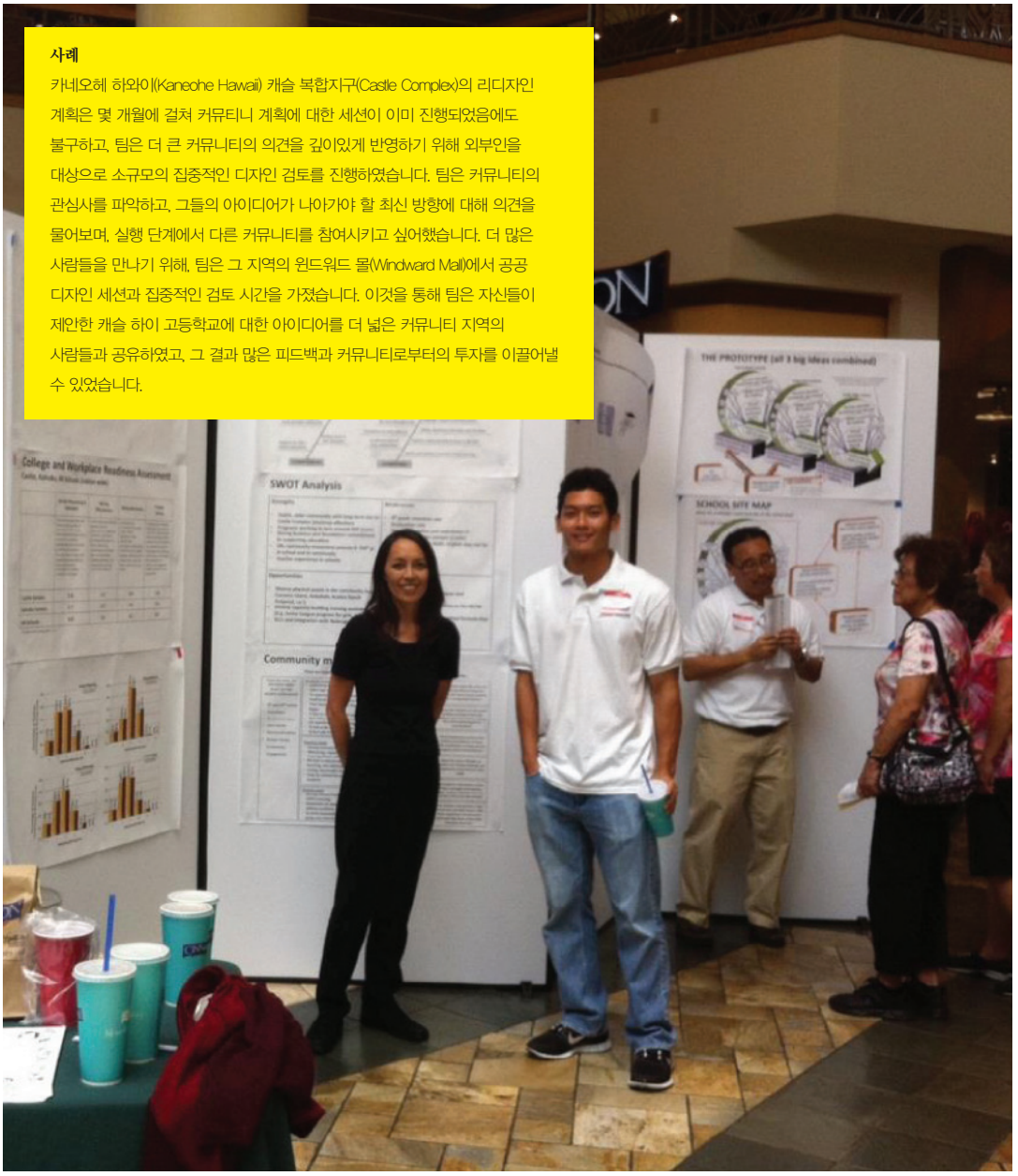
디자인챌린지에 다른 사람들을 참여시키기 위해 관중에 초점이 맞추어진 방법

다른 사람들 참여시키기

새로운 디자인의 잠재적 가능성을 충분하게 이끌어내기 위해서는, 당신의 핵심 팀 멤버 이외에 외부 사람들과도 솔루션을 공유해야 합니다. 솔루션으로 성취하고자 하는 결과에 따라, 나만의 방식으로 컨셉을 제안하고, 파트너를 참여시키거나 이야기를 공유해야 할 수도 있습니다. 최종 목표를 지지하기 위해 참여시킬 수 있는 방법을 선택합니다.

사례

카네오헤 하와이(Kaneohe Hawaii) 캐슬 복합지구(Castle Complex)의 리디자인 계획은 몇 개월에 걸쳐 커뮤티니 계획에 대한 세션이 이미 진행되었음에도 불구하고, 팀은 더 큰 커뮤니티의 의견을 깊이있게 반영하기 위해 외부인을 대상으로 소규모의 집중적인 디자인 검토를 진행하였습니다. 팀은 커뮤니티의 관심사를 파악하고, 그들의 아이디어가 나아가야 할 최신 방향에 대해 의견을 물어보며, 실행 단계에서 다른 커뮤니티를 참여시키고 싶어했습니다. 더 많은 사람들을 만나기 위해, 팀은 그 지역의 윈드워드 몰(Windward Mall)에서 공공 디자인 세션과 집중적인 검토 시간을 가졌습니다. 이것을 통해 팀은 자신들이 제안한 캐슬 하이 고등학교에 대한 아이디어를 더 넓은 커뮤니티 지역의 사람들과 공유하였고, 그 결과 많은 피드백과 커뮤니티로부터의 투자를 이끌어낼 수 있었습니다.



유의사항

공유하고자 하는 이야기나, 프로토타입으로 제안하고 싶은 컨셉이 무엇인지 생각합니다. 제대로 생각을 정리하기 위해서는 여러 번 이야기를 반복해서 말하거나, 다른 사람들에게 들려주어야 합니다. 다른 사람들에게 이야기를 할 때마다, 이야기를 다듬어서 보다 매끄럽게 만들 수 있습니다.

두려워할 필요는 없습니다. 가장 당신이 관심있어 하는 것에서부터 대화를 시작합니다. 구체적인 디테일보다는 가능한 기회나 커다란 아이디어에 대해 이야기를 합니다. 이것을 통해 다른 사람들은 당신의 아이디어가 가진 가치를 이해하고 컨셉을 발전시키는데 기여할 수 있습니다.

나만의 컨셉 제안하기

믿을 수 있고 영감을 주는 이야기는 다른 사람들이 당신의 컨셉을 지지하는데 확신을 줄 수 있습니다. 일상생활에 아이디어를 구현하기 위해 다른 사람들에게 동기부여가 될 수 있도록 당신만의 제안을 만들어 봅니다.

관중 이해하기

당신의 아이디어에 대해 관심을 갖게 만들고 싶은 사람이 누구인지 생각해봅니다. 청중의 입장에서 생각해봅니다. 예를 들면, 당신의 아이디어 중에서 어떤 부분이 그들을 흥미롭게 만듭니까? 그들은 무엇으로부터 동기부여를 받습니까?

예를 들면,

- 교육자의 입장에서는: 이 것이 내가 일을 하는데 어떤 도움을 줄 수 있는가? 나의 학생들이 성공하기 위해 이 것이 어떻게 도움을 줄 수 있는가?
- 행정가의 입장에서는: 우리 학교에 대한 시각이 이것으로 인해 어떻게 변화할 것인가?
- 학부모의 입장에서는: 내 아이가 학교에서 성과를 내기 위해서 이 것이 어떻게 도움을 줄 수 있는가?
- 학생들의 입장에서는: 이 것이 내가 공부하는 것을 어떻게 더 즐겁게 만들어 줄 것인가?
- 잠재적 팀 멤버에게는: 왜 내가 이러한 과정에 참여하고자 하는가? 그 컨셉에는 나를 위한 무엇이 있는가?

잠재적 가능성 강조하기

당신의 아이디어에 자극적인 문장을 찾아봅니다. 당신이 발견한 기회에 대해 관중들이 흥미를 갖도록 만듭니다. "만약에…?"와 같은 방식으로 문장을 만들어봅니다.

이야기 만들기

컨셉의 가장 중요한 측면에 초점을 맞추면서 간결하고 연관성있는 이야기를 전달합니다. 무엇으로부터 아이디어를 얻었고, 당신이 파악한 니즈에 어떻게 이 아이디어가 연결되는지 설명합니다. 기존에 만든 프로토타입이나 모의실험에서 얻은 초기의 피드백을 곁들여 설명합니다.

가치에 대해 의견 나누기

관계된 다양한 사람들에게 제공되는 아이디어의 가치를 설명합니다. 설명을 할 때에는 간결하면서도 분명하게 묘사가 이루어지도록 합니다. 당신의 니즈가 무엇인지 구체적으로 밝힙니다. 관중들로부터 무엇을 원하는지 분명하게 생각을 정리합니다. 당신이 가지고 있는 니즈 목록으로부터 몇 가지를 선택하여 어떤 도움이 필요한지에 대해 의견을 나눕니다.

참여 독려하기

다른 사람들을 초대하여 대화에 참여하게 하거나, 컨셉을 만들어내는데 도움을 요청합니다. 사람들이 디자인프로세스를 경험하고 직접 참여할 수 있도록 고려합니다.

유의사항

파트너로부터 발견하게 되는 상이한 업무방식에 대해 당황하지 않도록 합니다. 모든 교육 기관들은 각자의 독특한 특성을 지니며, 기업 또는 개인 단체들은 그들만의 방식으로 운영됩니다. 이러한 차이점을 학습의 기회로 바라봅니다.

파트너쉽 형성하기

아이디어를 찾아내기까지 필요한 역량이나 자원을 당신이 모두 가지고 있기는 어렵습니다. 바깥으로 눈을 돌려 컨셉을 실현시켜 줄 수 있는 파트너를 찾아봅니다.

니즈 구분하기

컨셉을 만들기 위해 작성하였던 니즈 리스트를 다시 한번 검토합니다. 당신이 지닌 역량으로 어떤 니즈가 해결될 수 있고, 혼자서 해결할 수 없는지 생각해봅니다.

파트너 확인하기

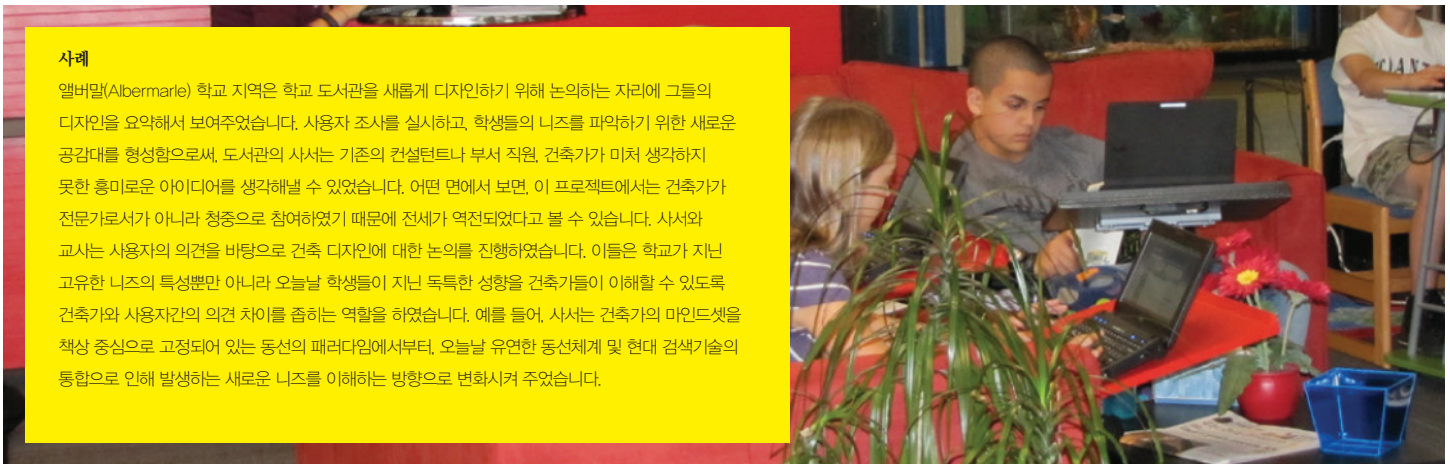
당신이 필요로 하는 역량을 지닌 단체나 개인을 대략적으로 살펴봅니다. 그들과의 관계는 어떠합니까? 어떻게 그들에게 연락을 취할 수 있습니까? 이러한 잠재적인 파트너들에게 누가 연락을 할 것인지 목록을 작성합니다.

협업 구상하기

당신의 아이디어에 새로운 파트너가 관심을 가질 수 있도록, 제안하고자 하는 이야기를 파트너에 맞춰 수정하고, 함께 일하고 싶은 생각을 분명하게 전달합니다. 모든 사람들이 기여한다는 공통된 이해를 위해 목적, 만나는 시간, 책임감 등을 기록합니다.

상대방에게 배우기

파트너와의 상호작용이 의미있는 아이디어의 교환이 될 수 있도록 합니다. 당신이 만들어온 성과에 대해 솔직하게 대화를 나누고, 많은 질문을 하며, 그들의 생각을 공유할 수 있도록 파트너를 격려합니다.



사례

앨버말(Albermarle) 학교 지역은 학교 도서관을 새롭게 디자인하기 위해 논의하는 자리에 그들의 디자인을 요약해서 보여주었습니다. 사용자 조사를 실시하고, 학생들의 니즈를 파악하기 위한 새로운 공감대를 형성함으로써, 도서관의 사서는 기존의 컨설턴트나 부서 직원, 건축가가 미처 생각하지 못한 흥미로운 아이디어를 생각해낼 수 있었습니다. 어떤 면에서 보면, 이 프로젝트에서는 건축가가 전문가로서가 아니라 청중으로 참여하였기 때문에 전세가 역전되었다고 볼 수 있습니다. 사서와 교사는 사용자의 의견을 바탕으로 건축 디자인에 대한 논의를 진행하였습니다. 이들은 학교가 지닌 고유한 니즈의 특성뿐만 아니라 오늘날 학생들이 지닌 독특한 성향을 건축가들이 이해할 수 있도록 건축가와 사용자간의 의견 차이를 좁히는 역할을 하였습니다. 예를 들어, 사서는 건축가의 마인드셋을 책상 중심으로 고정되어 있는 동선의 패러다임에서부터, 오늘날 유연한 동선체계 및 현대 검색기술의 통합으로 인해 발생하는 새로운 니즈를 이해하는 방향으로 변화시켜 주었습니다.

유의사항

당신이 이야기를 들려주는 관중에 따라서 이야기를 수정합니다. 교장 선생님에게는 무엇을 들려줄 것입니까? 학부모들은 당신이 들려주는 이야기로부터 무엇을 얻기를 바랍니까? 학교 위원회에는 이것을 어떻게 전달할 것입니까?

이야기 공유하기

이야기는 디자인프로세스의 경험에 대한 의견을 나누기에 가장 효과적인 방법입니다. 많은 사람들이 공유할 수 있는 이야기를 만들어봅니다.

기억 수집하기

팀원들과 함께 시간을 보내면서 프로세스의 경험을 되살려봅니다. 즐거웠던 순간, 놀라웠던 기억, 그리고 가장 힘들었던 날 등을 떠올려 봅니다. 그 내용들을 포스트잇에 기록합니다.

이야기 만들기

당신의 경험과 관련된 이야기를 만들어 봅니다. 여러분의 사고를 구조화하기 위해 아래의 문장들을 활용합니다.

» 어떤 챌린지로부터 시작하였습니까?

» 팀은 어떤 사람들로 구성되어 있습니까?

» 어떤 파트너와 함께 일하였습니까?

» 어떤 니즈를 발견하였습니까?

» 당신이 배운 것에 어떻게 반응하였습니까?

» 어떤 경험을 하였습니까?

흥미로운 경험에 대해 이야기합니다.

» 영감을 얻는 과정에서 무엇이 당신을 가장 놀라게 했습니까?

» 브레인스토밍으로부터 나온 아이디어 중에서 가장 말이 안되는 것은 무엇이었습니까? 가장 창의적인 프로토타입은 무엇이었습니까?

여러분이 받은 인상을 공유합니다.

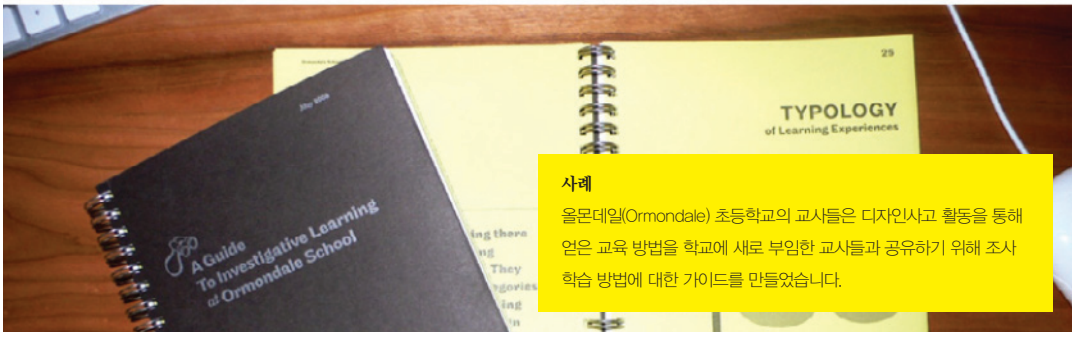
» 어떤 경험의 순간이 가장 보람되게 느껴졌습니까?

» 프로세스의 어떤 부분이 가장 힘들었습니까?

이야기를 묘사하기 위해 사진을 활용합니다.

이야기 전달하기

이야기를 공유하기 위한 여러가지 방법을 고려합니다. 팀 멤버들이 이야기에 대한 의견을 나눌 수 있도록 적절한 재료를 만들어 봅니다. 여러 사람들에게 전달하기 위한 이메일을 작성합니다. 학부모에게 보내는 편지에 쓰일 수 있도록 짧은 문장, 또는 학교 웹사이트에 공지할 기사를 작성합니다.



사례

올몬데일(Ormondale) 초등학교의 교사들은 디자인사고 활동을 통해 얻은 교육 방법을 학교에 새로 부임한 교사들과 공유하기 위해 조사 학습 방법에 대한 가이드를 만들었습니다.

30–60분

상호작용하기

3–5명

난이도

결과물

여러분이 가진 챌린지에 대해 사운드보드로 활약하거나 조언을 줄 수 있는 디자이너의 네트워크

유의사항

이해도를 높이고 디자인사고에 익숙해지는 최상의 방법은 새로운 챌린지에 직접 부딪혀 보는 것입니다. 프로세스를 완료할 때 마다, 새로운 것을 배우게 될 것입니다.

커뮤니티 만들기

디자인 네트워크는 디자이너로서 여러분의 실전 경험이 더욱 깊이 있게 이루어질 수 있도록 도움을 줍니다. 경험을 공유하고, 여러분이 가진 챌린지에 대해 조언을 얻을 수 있는 커뮤니티를 만들어 봅니다.

네트워크 형성하기

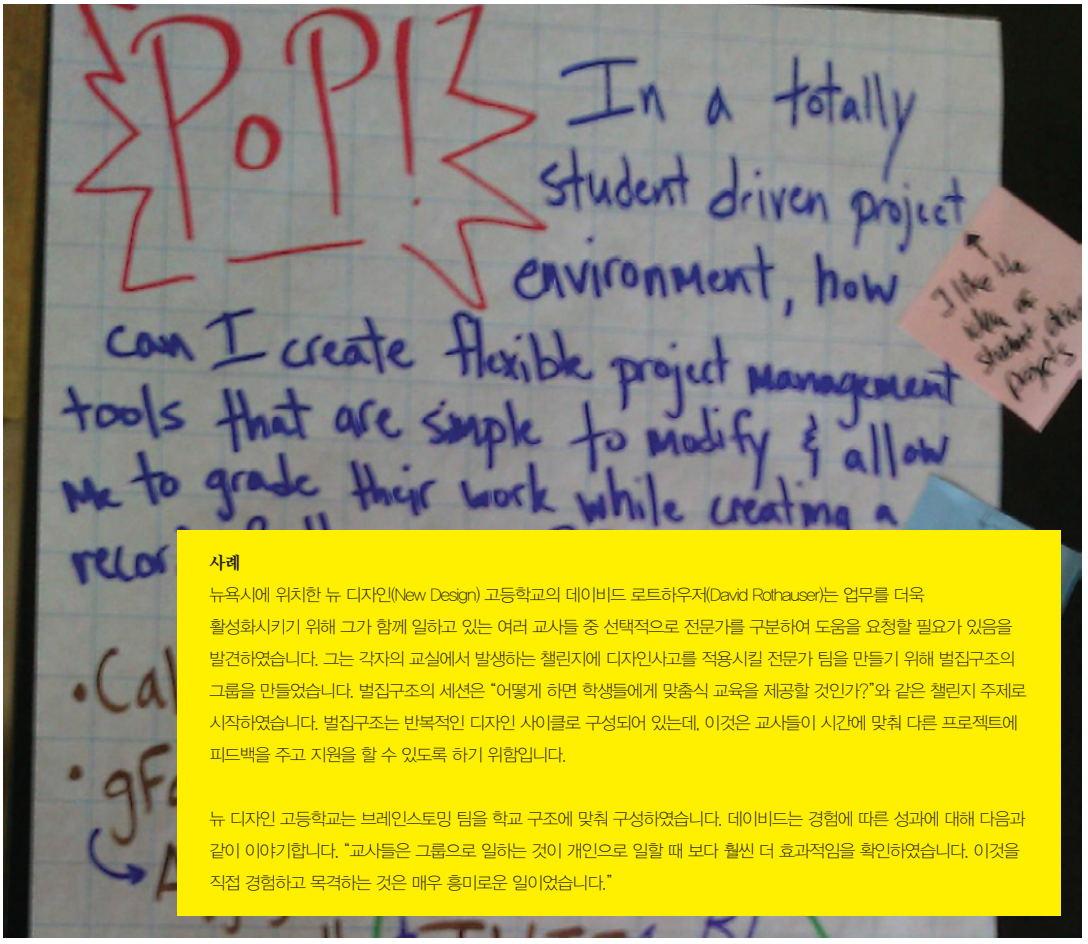
디자인 커뮤니티에 참여할 동료, 전문가, 친구들을 초대합니다. 참여자들은 디자인사고에 있어서 전문가일 수도 있고, 초보자일 수도 있습니다. 그러나, 새로운 아이디어와 힘든 상황들을 편안한 마음으로 공유할 수 있는 사람들을 초대하는 것이 중요합니다.

중간 검토 계획하기

네트워크의 사람들과 만나는 빈도, 장소, 시간에 대해 협의합니다. 점검은 가상으로 이루어질 수도 있고 직접 만나서 진행될 수도 있지만, 스케줄을 미리 정해야 합니다. 미팅 날짜를 참고하여 마감일을 정하도록 합니다.

잠재적 가능성 강조하기

지금쯤이면 여러분은 적어도 하나의 디자인챌린지를 완성하였을 것입니다. 디자인사고의 깊이 있는 이해는 프로세스의 반복적인 사용을 통해 이루어질 수 있습니다. 새로운 디자인챌린지를 정의하고, 디자인 커뮤니티를 활용하여 여러분의 솔루션이 더 큰 영향력을 가질 수 있도록 합니다.



사례

뉴욕시에 위치한 뉴 디자인(New Design) 고등학교의 데이비드 로트하우저(David Rothauser)는 업무를 더욱 활성화시키기 위해 그가 함께 일하고 있는 여러 교사들 중 선택적으로 전문가를 구분하여 도움을 요청할 필요가 있음을 발견하였습니다. 그는 각자의 교실에서 발생하는 챌린지에 디자인사고를 적용시킬 전문가 팀을 만들기 위해 벌집구조의 그룹을 만들었습니다. 벌집구조의 세션은 "어떻게 하면 학생들에게 맞춤식 교육을 제공할 것인가?"와 같은 챌린지 주제로 시작하였습니다. 벌집구조는 반복적인 디자인 사이클로 구성되어 있는데, 이것은 교사들이 시간에 맞춰 다른 프로젝트에 피드백을 주고 지원을 할 수 있도록 하기 위함입니다.

뉴 디자인 고등학교는 브레인스토밍 팀을 학교 구조에 맞춰 구성하였습니다. 데이비드는 경험에 따른 성과에 대해 다음과 같이 이야기합니다. "교사들은 그룹으로 일하는 것이 개인으로 일할 때 보다 훨씬 더 효과적임을 확인하였습니다. 이것을 직접 경험하고 목격하는 것은 매우 흥미로운 일이었습니다."

툴킷에 대해:

IDEO에서 우리는 압도적으로 복잡한 챌린지를 수년 간 경험하면서 유사한 프로세스, 방법, 도구 등을 사용해 왔습니다. 우리는 디자인사고가 어떻게 우리를 다음 단계에 도달할 수 있도록 도움을 주는가에 대해 자주 경험을 하였습니다. 전 세계의 교육 분야에 디자인사고가 어떻게 영향을 주는지 확인하는 것은 우리를 매우 흥미롭게 합니다. 리버데일 지역 학교(Riverdale Country School)의 교사들은 그들의 교실과 학교에서 챌린지를 해결하기 위해 디자인프로세스를 적용하기 시작했습니다. 그리고, 더 많은 사람들과 이 프로세스를 공유하기 위해 우리는 그들과 함께 이 툴킷을 개발하였습니다.

Riverdale

리버데일 지역 학교는 뉴욕시에 위치한 유치원에서부터 고등학교까지의 교육이 이루어지는 사립학교입니다.

www.riverdale.edu

IDEO

IDEO(아이디오)사는 수상 실적이 있는 국제적인 디자인 회사로, 공공기관과 민간 단체가 혁신적으로 성장할 수 있도록 인간중심의 접근법을 제공하고 있습니다.

www.ideo.com

라이선스:

교육자를 위한 디자인사고 툴킷은 크리에이티브 커먼즈의 저작자표시 – 비영리 – 동일조건변경허락 3.0의 라이선스 조건(CC BY–NC–SA 3.0)을 따라야 합니다. 이 라이선스의 전문은 이 곳에서 확인할 수 있습니다. http://creativecommons.org/licenses/by–nc–sa/3.0/.

이용자는 다음의 권리를 갖습니다.

공유 및 이용 – 저작물의 복제, 배포, 공중송신

재창작 – 저작물의 수정

다음과 같은 조건을 따라야 합니다.

저작자표시 – 아래의 "IDEO의 저작물"과 같이, 저작자나 이용허락자가 정한 방법으로 저작물의 원저작자를 표시하여야 합니다. 원저작자가 이용자나 이용자의 이용을 보증하거나 추천한다는 의미로 표시해서는 안됩니다.

비영리 – 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

동일조건변경허락 – 이 저작물을 이용하여 만든 2차 저작물에는 본 라이선스와 동일한 라이선스(CC BY–NC–SA 3.0)를 적용해야 합니다.

이 라이선스와 관련된 모든 권리와 제약사항은 라이선스 전문을 참조하세요.
(http://creativecommons.org/licenses/by–nc–sa/3.0/)

IDEO의 저작물:

ⓒ2012 IDEO LLC. All rights reserved.
http://designthinkingforeducators.com/

번역:

라이선스 조건을 준수하면서 툴킷을 번역하고자 한다면, IDEO의 DT_ed@ideo.com에 연락주십시오. IDEO사는 여러분이 번역한 버전을 있는 그대로, 또는 직접 수정하여 배포하거나 링크를 걸 수 있습니다.

교육자를 위한 디자인사고 툴킷

초판발행 2014년 4월 30일
저자 Riverdale, IDEO
번역 정의철 연세대학교 생활디자인학과 인간중심통합디자인연구실(HCID Lab.) 교수
김은정 동서대학교 디자인전문대학교 초빙교수
감수 홍성욱 한밭대학교 적정기술연구소 교수
보조 이윤희, 김영태, 이황재, 이훈 연세대학교 인간중심통합디자인연구실(HCID Lab.) 연구원
출판기획 이재용 송영일 (주)피엑스디 pxd Inc.
편집 김소망 (주)피엑스디 pxd Inc.

발행인 김정태
발행처 에딧더월드/MYSC
마케팅 백현모
컨설팅 권영진 김영준 이예지 한성휘
표지디자인 윤동혁
행정 남상미

주소 서울특별시 도봉구 방학동 444-31
전화 070.8650.2271
팩스 0505.827.0871
이메일 kkumter@naver.com(영업)
info@mysc.co.kr(원고)
출판신고 2009년 3월 24일 제302-2009-000022호
ISBN 979-11-85059-13-6

에딧더월드는 기존에 출판하던 국제활동과 유엔 관련 서적 외에 임팩트투자컨설팅 MYSC의 출판부문으로서 사회혁신, 사회적 기업가 정신, 사회투자 등에 관한 주제를 바탕으로 다양한 출판물을 기획하고 있습니다. 에딧더월드는 콘텐츠로 사회를 변화시키는 사회적출판을 지향하며, 꿈꾸는터와 함께합니다.