

# 디자이너 워크북

교육자를  
위한  
디자인사고

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

### 옮긴이의 글 : 워크북

교육 현장의 문제를 창의적으로 해결을 하고자 하는 많은 시도가 이루어지고 있지만, 실제 어떻게 해야 하는가에 대한 방법을 친절하게 설명하고 있는 안내서는 많지 않습니다. 이 워크북은 창의적 문제해결에 대한 이론이나 방법을 잘 모르더라도 다양한 교육 현장의 문제를 창의적으로 해결하려는 많은 분들에게 단비와 같은 존재가 될 것입니다. 단계별로 사례와 함께 제공되는 템플릿을 활용하면, 우리가 교육 현장의 문제를 어떻게 이해하고 조사하여 창의적 해결안을 찾아나가는지의 여정을 쉽게 이해할 수 있어, 누구나 창의적 문제 해결 과정인 디자인사고를 교육 현장에 적용할 수 있는 길잡이 역할을 할 것으로 기대됩니다. 앞으로 우리 교육 현장에서 다양한 고민을 통한 창의적 실험들이 많이 이루어지고 교육 현장이 변화되는 계기가 되기를 기대해 봅니다. 마지막으로, 이 워크북의 한국어 번역본을 위해 무보수로 참여하여 주신 많은 분들께 감사드립니다. 이 책의 번역 상의 오류나 발전적 제안은 언제든지 환영하며, 이명호 (lee.myungho@gmail.com), 정의철 (jech@yonsei.ac.kr) 에게 연락하여 주시기 바랍니다.

이 워크북은 “교육자를 위한 디자인사고 툴킷”의 부록으로,  
designthinkingforeducators.com에서 영문판을 무료로 다운받을 수 있습니다.

# 디자이너 워크북

교육자를  
위한  
디자인사고

나의 디자인챌린지

워크북 사르기

비록 우리가 아래와 같은 몇몇 특정 주제와 관련된 과제를 집중적으로 다루고 있지만, 이 워크북은 당신이 다루고자 하는 어떤 디자인 과제에도 도움이 됩니다.



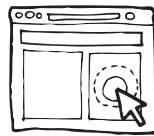
### 커리큘럼

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



### 공간

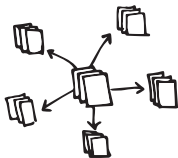
교실 안의 물리적 환경은 학생들이 어떻게 행동해야 하는지를 보여줍니다. 현재 우리는 학생들이 일렬로 줄을 서듯 책상에 앉아있는 것과 같이 교실 공간은 규격화되어야 한다고 생각하는 경향이 있습니다. 우리의 교실공간 디자인에 대해 다시 한번 생각함으로써 학생들에게 교실에서 어떻게 느끼고 소통해야 하는지에 대한 새로운 메시지를 전달할 수 있습니다.



### 프로세스와 도구

당신의 학교는 이미 학교를 성공적으로 운영하기 위해 다양한 프로세스와 도구들을 디자인하고 있습니다. 이러한 활동은 일반적으로 교실이나 배움에 관한 구체적인 상호작용을 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.

디자인사고는  
인간 중심적  
협력적  
낙천적  
실험적입니다.



#### 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 자닌 니즈의 균형을 맞추는 것입니다. 시스템을 디자인할 때, 우리는 주로 비전, 우선순위, 정책 그리고 핵심적인 커뮤니케이션 방법 등과 같이 높은 차원의 전략을 세웁니다.

## 디자이너 워크북에 오신 것을 환영합니다.

이 워크북은 디자인사고 프로세스에 따라 디자인 과제를 완수할 수 있도록 단계별 지침을 포함하고 있습니다. 이 워크북은 디자인사고 프로세스에 대한 퀵 스타트 안내서이며 “교육자를 위한 디자인사고 툴킷”과 같이 사용하는 것이 좋습니다.

“교육자를 위한 디자인사고 툴킷”은 이 워크북의 각 단계에서 다루는 중요 사항에 대하여 깊이 있는 설명을 포함하고 있습니다. 툴킷은 또한 당신과 같은 교육자들이 업무에 어떻게 디자인사고를 적용하였는지에 관한 사례를 제공해 줍니다.

이 워크북은 “교육자를 위한 디자인사고 툴킷”의 부록으로 [designthinkingforeducators.com](http://designthinkingforeducators.com)에서 영문판을 무료로 다운로드할 수 있습니다.

## 안녕하세요, 디자이너 여러분!

이 디자인 프로젝트가 당신이 처음 진행하는 것인지, 오십 번째 프로젝트인 것인지는 중요하지 않습니다. 여러분은 사람들의 니즈와 요구를 반영한 새로운 솔루션을 디자인하여 교실과 학교, 커뮤니티에 챌린지를 부여하는 용기있고 창의적인 과정을 경험할 것입니다. 이 얼마나 흥미로운 일입니까?

이 워크북은 당신의 프로세스를 구조화하고, 당신의 생각을 프로젝트에 반영하는 것을 돕기 위해 만들어졌습니다. 당신에게 최선의 도움을 줄 수 있는 방식으로 활용하기를 권장합니다. 이 책에 소개된 방법의 일부만 사용해도 좋고, 모두 다 사용해도 좋습니다. 선택은 여러분에게 있습니다.

시작하기 단계는 챌린지를 정의하고 프로젝트 계획을 세우는 것입니다.

# 시작하기

이 단계에서 다루는 것

0-1 챌린지 정의하기

0-2 프로젝트 계획 세우기(1)

0-3 프로젝트 계획 세우기(2)



## 0-1. 챌린지 정의하기

### 소망과 불만 파악하는 세션

디자인을 위한 기회를 발견하는 것은 종종 문제를 인식하는 것으로 시작합니다. 이것은 때로는 소망을 이해하는 것에서 (“나는 정말로 우리 학교가 \_\_\_\_\_ 를 바란다.”) 때로는 불만을 파악하는 것에서 나옵니다. (“우리가 \_\_\_\_\_ 았다는 것이 화가 난다.”) 어떤 것부터 시작해도 좋습니다. 친구와 같이 생각해 보아도 되고, 당신의 소망과 불만을 공유하여 디자인 기회를 깊이 생각해 보는 것이 중요합니다.

소망/있었으면 하는 것



나는 다른 선생들과 더 협력할 수 있기를 바란다.

불만/좋아질 수 있는 것



어린이들이 너무 컴퓨터를 사용하고 싶어하는데 충분하지가 않다. 최신 기술이 좋은 것 같다.



다음으로 이러한 문장들을 가능한 디자인챌린지로 바꿉니다. “어떻게 하면 우리가 \_\_\_\_할 수 있을까?”처럼 “어떻게 하면”으로 질문을 시작합니다. 이 과정은 당신이 발견한 문제를 디자인을 위한 기회로 전환시켜 줍니다.

→ 어떻게 하면....

우리가 어떻게 하면 교사들이 협력할 수 있는 새로운 도구를 만들어  
낼 수 있을까?

→ 어떻게 하면....

어떻게 하면 학생들의 요구에 더 맞게 교실을 다시 디자인 할 수 있을까?



## 0-2. 프로젝트 계획 세우기(1)

### 최종 목표 그리기

나는 무엇을 만들려고 하는가?

최종 목표/있었으면 하는 것

- ☐ 시도하거나 만들고자 하는 프로토타입
- ☐ 모의 실험 프로그램
- ☐ 다른 사람과 공유하고자 하는 비전 문서
- ☐ 다른 사람의 아이디어를 모으기 위한 프리젠테이션
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

### 성공 지표 정의하기

내 아이디어가 성공적인지를 알 수 있는 측정 방법과 지표는 무엇인가?

측정방법

- ☐ 학생들로 부터의 긍정적 피드백
- ☐ 교장이 더 발전시키도록 자금을 지원한다.
- ☐ 다른 교사들이 동참한다.
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

## 제약 요소 정하기

어떤 제약 요소를 관리할 필요가 있는가?

## 제약 요소

- 지금의 학교 건물에서 실행할 수 있어야 한다.
- 연간 50달러 예산
- 학생들이 방학 후 돌아올 때 실행할 준비가 되어 있어야 한다.

## 염두에 두어야 할 것들

[illegible]



## 개요 작성하기

당신이 다루고자 하는 챌린지를 설명하는 '개요'를 짧게 작성합니다. 당신과 같이 디자인 작업을 하는 누군가에게 제출하는 것처럼 작성을 합니다. 왜 이것이 문제이고 디자인에서 다룰 기회가 무엇인지가 드러나야 합니다.

### 개요

기술의 발달로 인해 학생들이 집중할 수 있는 시간 감소와 경쟁이

심화되고 있는 30년된 교실 그리고 매해 늘어나는 학생수는 학습 경험

제공에 혼란을 가중시키고 있다. 교실 환경은 학습 행동에 많은 영향을

미치며, 오늘날 학생들의 니즈와 관심을 충족할 수 있도록 교실을 다시

디자인 하는 것은 매우 필요하다.

## 어떻게 하면!

당신이 다루고자 결정한 디자인챌린지는...

### 챌린지 질문

어떻게 하면 학생들의 요구에 더 맞게 교실을 다시  
디자인 할 수 있을까?

어떤 종류의 과제인가? (하나에 동그라미 치세요)



커리큘럼



공간



프로세스와 도구



시스템

### 활용팁

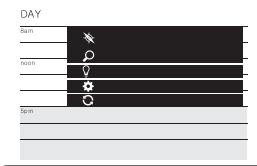
과제가 단순하고 긍정적이 되도록  
하십시오. 과제는 기대치 않았던  
가치를 발견할 수 있도록 범위가  
넓어야 하고, 동시에 주제를 관리할  
수 있을 정도로 좁아야 합니다.



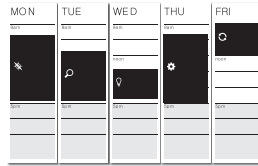
## 0-3. 프로젝트 계획 세우기(2)

디자인사고 프로세스는 유연하기 때문에 학교 구조나 일정에 맞게 통합될 수 있습니다. 프로세스는 하루, 일주일, 일년 또는 그 이상 진행될 수 있습니다. 디자인챌린지에 무엇을 투입하는가는 성공적인 결과를 얻기 위해 매우 중요합니다. 프로젝트 기간의 길이에 따라 통찰의 깊이, 기회 영역, 컨셉의 정교함과 영향의 정도가 달라질 수 있습니다. 그럼 지금 어떤 일정에 따라 시작할지 결정해 보세요, 프로젝트를 시작한 이후에 디자인 솔루션에 맞게 계획을 수정할 필요가 있을 수도 있습니다.

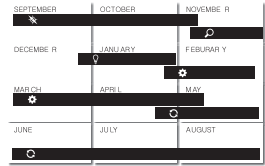
### 여러분의 디자인 계획에 동그라미 치세요.



하루



일주일 또는 이주일



여러달

### 일정 작성하기

프로젝트 일정을 작성하세요. 목표로 하는 주요 날짜들은 언제입니까? 여름 휴가 이후에 프로토타입이 준비되어야 합니까? 배운 것을 학부모-교사 대화의 밤에서 나누거나 또는 당신의 생각을 학교 게시판에 붙이길 원합니까? 마감일, 회의, 그리고 중간 점검 날짜 등을 고려하세요.

## 프로젝트 체크리스트

프로젝트를 시작하는데 필요한 것들은 무엇입니까? 특정한 행사일에 과제를 발표할 수 있도록 일정을 조정할 필요가 있습니까? 공간을 예약하거나 필요한 물품이 있습니까? 누구의 도움이 필요합니까?

### 체크리스트

- ☐ 공간 예약  
.....
- ☐ 카메라 빌리기  
.....
- ☐  
.....
- ☐  
.....
- ☐  
.....
- ☐  
.....
- ☐  
.....
- ☐  
.....
- ☐  
.....
- ☐  
.....
- ☐  
.....

### 계획 작업에 참여시킬 사람:

이 프로젝트의 일차 마무리가 (      년 /      월 /      일 )까지 이루어지기를 원합니다.

환영합니다!

자 이제 당신은 새로운 솔루션을  
만들기 위한 디자인 과제를  
정의하였고, 당신과 당신 팀을  
위한 작업 계획을 작성했습니다.

이제 당신은 디자인프로세스의 첫  
번째 단계인 발견하기를 진행할  
준비가 되었습니다.





# 1

## 발견하기 (DISCOVERY)

이 단계에서 다루는 것

1-1 디자인챌린지 이해하기

1-2 조사 준비하기

1-3 영감 수집하기



## 1-1. 디자인챌린지 이해하기

### 챌린지 검토하기

당신 팀은 무엇을 디자인챌린지로 정했습니까? 논의를 통해 주요 생각, 제한점, 그리고 장애요인을 찾아 보세요.

생각, 제약, 장애

- 교실에 학생들이 너무 많아, 교실에 맞게 책상을 배치하는 방법이 하나밖에 없다.
- 넘쳐나는 공공품을 버리기는 싫은데, 보관할 곳이 없다.

당신 그룹은 토론 후에 챌린지를 다시 작성하였습니까? 그러면 여기에 쓰세요.

우리가 어떻게 하면....

## 아는것 공유하기

디자인챌린지에 대하여 당신이 이미 알고 있는 것은 무엇입니까? 당신은 무엇을 더 알고 싶습니까? 당신이 알고 있는 전제와 의문을 적으세요.

### 이미 알고 있는것

- 학생들은 바꾸는 것을 좋아하지 않는다. 그들은 일년 내내 책상 위치가 같은 것을 좋아하는 것 같다.
- 교실의 배치에 따라 행동이 영향을 받는다.

### 더 알고 싶은 것

- 개인 학습 및 그룹 학습을 위한 초상의 배치
- 다른 사람들이 공간, 사람과 자원을 관리하는 흥미로운 방법들
- 공공 장소에서의 개인 사생활



당신 팀에 누가 있습니까? 누가 핵심 멤버이고 누가 추가 멤버입니까? 토론을 통하여 누가 무슨 일을 하는지 정했고, 각자에게 부여된 세부 목적이 있습니까?

팀 리더, 디자인 프로세스를 주도하여 학생들이 더  
몰입할 수 있게 한다.

## 목적과 역할

## 청중 정의하기

누구를 위한 디자인입니까? 핵심 대상과 확대 대상에 대하여 고려해보세요. 시각적으로 그려보세요.

공간을 나누는  
방향과 후 활동 그룹

확대 대상



더 주의를 기울여야  
하는 학생들

핵심 대상



협력하기 위해  
내 교실을 사용하는  
선생님들

확대 대상



도와주기 위해  
교실에 오르는  
학생들



## 1-2. 조사 준비하기

### 영감의 원천 파악하기

당신의 주제와 관련된 모든 사람들은 누구입니까? 당신의 주제와 관련하여 극단적인 행동을 보일 수 있는 사람은 누구입니까? 당신 주제와 관련하여 더 알기 위하여 만났으면 하는 전문가는 누구입니까? 당신이 생각하기에 가장 큰 영감을 줄 수 있는 후보자들을 나열하고 먼저 참여하기를 원하는 후보자 3-5명을 동그라미 치세요.

사용자, 전문가, 극단적 사용자

전문가: 사무실 인테리어 디자이너, 행동학 전문가, 풍수 전문가, 공간

배치 전문가

극단적 사용자: 홈스쿨 어린이들, 다른 종류의 학교에 다니는 학생들, 방과

후 학교 프로그램에 다니는 학생들

## 영감을 얻을 수 있는 장소 파악하기

당신의 디자인챌린지와 관련하여 영감을 얻기 위한 체험을 해볼 수 있는 곳은 어디인가요? 다른 맥락에서 비슷하거나 연관된 행동과 활동을 관찰할 수 있는 상황이거나 극단적인 경험은 무엇이겠습니까? 가능한 많은 장소를 열거한 후 당신이 가장 먼저 관찰하고 싶은 흥미로운 3-5곳을 동그라미 치세요.

### 영감의 장소, 비슷한 상황

비행기, 이케아, 구글, 픽사의 작업장

학생들의 의자, 큐비클 운동장에 앉아 일하며 시간 보내기



## 조사 참가자 선정하기

당신은 특별히 누구와 대화하거나 배우기를 원하니까? 최소 3명의 다른 사용자 또는 영감의 원천에 대하여 자세하게 기술해 보세요. 다양한 성별, 경험, 인증 등이 포함되도록 하세요.

### 사용자 유형

#### 사용자에 대한 기술

17세의 남자 학생으로 그의 주된 학습 공간은 공식적인 교실이 아니다. 야외  
생물과 지리 수업, 박물관, 사무실 또는 원격 방법 등과 같은 체험할 수  
있는 장소에서 배우는 것 같다. 이런 배우의 장소 또는 학생이 선호하는  
장소에서 인터뷰를 한다. 백팩(책가방), 좋아하는 책 또는 학습 방법을  
보는 것이 좋다.

### 사용자 유형

#### 사용자에 대한 기술



사용자 유형

사용자에 대한 기술

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

사용자 유형

사용자에 대한 기술

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



# 질문 가이드 만들기: 인터뷰

과제를 더 잘 이해하기 위해서 우선 어떤 것을 알기 원합니까? 사람들의 동기와 두려움을 이해하기 위하여 무엇을 바랍니다? 사람들의 행동에서 무엇을 배우기 원합니까?

## 구체적으로 시작하기

대화를 시작하기 위해 당신이 물어볼 구체적인 질문들은?

수업이 있는 날 무엇을 했는지  
말해주세요.

## 범위를 넓히기

그 사람의 바람, 두려움과 열망에 대하여 이해할 수 있는 질문들은?

당신의 학습 공간을 그려보고 좋아하는  
것과 싫어하는 것을 말해주세요.

인터뷰 대상자 이름

 $\frac{2}{L}, 16\text{km}$ 

## 참고문헌

## 깊게 확인하기

그 사람의 관점을 더 잘 확인하기 위해 대화를 더 깊이 있게 진행하는 방법은?

이 공간에서 기쁨이 정말로 조상들<sup>조상들</sup>에 대해서 이야기 해주세요.

무슨 일이 있었나요? 누가 있었나요? 왜 기분이 그렇게 좋았나요?

관찰에서 무엇을 배우려고 하나요? 현장 방문에서 얻고자 하는 것을 확실히 얻을 수 있는 주제와 질문들을 확인하세요. 각각의 관찰마다 이 워크시트를 준비하여 방문하는 곳에서 무엇을 질문할지 생각해 보세요.

## 관찰 장소

스타벅스 커피숍

## ! 활용팁

각각의 관찰을  
위해 이 페이지를  
복사하세요.

## 해야할 것

이 장소에서 영감을 얻기위해 할 수 있는 일은 무엇인가요?

커다란 과제를 수행한다고 생각하고 연구에 집중할 수 있는 편안한 곳을  
찾는다. 내게 필요한 것은?



### 현장조사 준비하기

현장에 가기 전에 책임을 할당하세요. 조사 활동의 날짜, 시간과 장소 확정은 누구의 임무인가요? 필요한 물품은 누가 준비하나요? 인터뷰는 누가 주도하나요? 기록은 누가 하나요?

팀원

역할

매그

인터뷰 진행

장소 혹은 인터뷰대상자

주소, 날짜와 시간

존 스미스

123 메이든길, 1월 12일, 오후 4:30

## 체크 리스트

- ☐ 질문 가이드
- ☐ 참가자 연락처
- ☐ 팀원들 연락처
- ☐ 찾아가는 방법
- ☐ 기록장과 필기구
- ☐ 카메라 (배터리 확인)
- ☐ 휴대폰
- ☐ (적절한)  
참가자를 위한 감사 선물
- ☐ 포스트잇 노트, 마커



## 1-3. 영감 수집하기

### 영감 기록장

인터뷰 대상자 이름 / 방문한 장소

존 스미스, 그의 방과 작업장

#### 활용팁

!!  
각각의 인터뷰마다  
이것을 채우세요.

#### 관찰과 인용문

- 존은 책상 앞에서 이어폰을 끼고 있다.

- “나는 시각적인 사람이어서, 글을 쓸때 핀터레스트(PINTEREST)를  
활용한다.”



**인터뷰 하는 동안** 방문한 현장에서 보고 들은 것들을 기록합니다. 인터뷰 대상자가 말한 것을 그대로 기록합니다. 관찰을 통해 해석하면 자신이 본 것과 생각한 것들이 인터뷰 대상자에게 무엇을 의미하는지 알 수 있을 것입니다.

현장을 둘러보고 사람들이 자신의 요구에 더 잘 맞게 시스템을 변경한 것, 예를 들어 노트북 밑에 책을 쌓아 화면을 눈 높이에 맞게 높인 것 등을 관찰합니다.

## 해석

- 내가 생각하기에 음악은 준이 공부하는 동안 집중하는 것을 도와준다.
- 내가 생각하기에 준은 시각적인 콘텐츠를 통해 잘 배우고, 학교에서 활동하는 동안 인터넷 서핑을 할 수 있는 기회가 더 주어지기를 바란다.



## 영감 기록장

스타벅스, 대항상 근처

- 카페 대외부 테이블에서 사람들이 혼자서 노트북을 갖고 있다.

This image shows a full page of white paper with horizontal dashed lines, typical of primary-ruled notebook paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

**인터뷰 하는 동안** 방문한 현장에서 보고 들은 것들을 기록합니다. 인터뷰 대상자가 말한 것을 그대로 기록합니다. 관찰을 통해 해석하면 자신이 본 것과 생각한 것들이 인터뷰 대상자에게 무엇을 의미하는지 알 수 있을 것입니다.

현장을 둘러보고 사람들이 자신의 요구에 더 잘 맞게 시스템을 변경한 것, 예를 들어 노트북 밑에 책을 쌓아 화면을 눈 높이에 맞게 높인 것 등을 관찰합니다.

## 해석

- 사람들은 공공 장소에서 일하기 좋아하나 여전히 자신만의 공간을 원한다.

발견하기 단계에서 당신은  
디자인챌린지를 더 깊게  
이해하고, 공감하고, 그리고  
영감을 얻었을 것입니다.

디자인프로세스의 두 번째  
단계인 해석하기를 통해 당신은  
발견하기의 관찰과 인터뷰로  
부터 의미를 찾아 내고 명확히  
통찰하게 됩니다.



# 2

## 해석하기 (INTERPRETATION)

이 단계에서 다루는 것

2-1 이야기 해보기

2-2 의미 찾아보기

2-3 기회 포착하기



## 2-1. 이야기 해보기

### 관찰 정보 정리하기

인터뷰 즉시, 당신이 배운 것들을 기록하세요. 포스트잇 마다 하나의 관찰, 중요 이야기, 인용문을 기록하세요. '즉시'라는 지침을 따르세요.

누구를 만났는가? (직업, 나이, 장소 등)

준, 16세, 그의 집

가장 기억에 남거나 흥미로운 이야기는?

준은 도서관이 아닌, 커피숍에서 가장 집중이 잘된다. 어떤 요소가 그의 집중을 방해하기 때문이다.

대상자가 주변 환경과 상호작용 하는 것에서 흥미로운 것은 무엇인가?

대상자가 가장 신경쓰는 것은 무엇인가?  
대상자에게 동기부여를 하는 것은 무엇인가?

무엇이 대상자를 좌절시키는가?

다음 번의 대화에서 알아보고 싶은 질문은?



## 이야기 공유하기

돌아가면서 당신이 이야기한 사람이나 방문한 장소에 대한 이야기를 공유합니다. 팀원들의 이야기를 들으면서, 그들의 이야기와 관찰한 것을 하나씩 각각의 포스트잇에 적습니다. 여기서 배운 가장 흥미로운 것을 찾아냅니다.

내 파트너/팀으로 부터 배운것

내 파트너/팀으로 부터 배운것

내 파트너/팀으로 부터 배운것



내 파트너/팀으로 부터 배운것

내 파트너/팀으로 부터 배운것

내 파트너/팀으로 부터 배운것



## 2-2. 의미 찾아보기

### 주제 찾기

포스트잇들을 붙인 벽을 가로지르며 테마, 패턴과 연관성을 찾아보세요. 당신이 찾아낸 테마 주변에 관련된 포스트잇들을 모으세요. 이것은 당신의 생각을 이리저리 옮기면서 새로운 패턴을 찾아내는 것과 같습니다. 각 카테고리의 테마와 패턴을 대표할 수 있는 헤드라인을 만들어 보세요.

#### 헤드라인

- 학생들은 교실에서 공부하는데 필요한 개인적인 공간이 부족하다고 느낀다.
- 학생들은 개인적으로 책상을 소유하기 바라면서도 다양한 옵션의 책상과 테이블 작업을 바란다.
- 현재의 교실은 학생들이 같이 일할 수 있는 공간이 없기 때문에 학생들의 협력을 촉진시키지 못하고 있다.

## 결과 이해하기

테마들을 자세히 살펴보고 겹치는 부분이 있는지, 혹은 서로 연관되는 패턴이나 밀접도가 있는지를 찾아보세요.

더 큰 카테고리리는?

- 유연성

- 학생들은 프라이버시와 서로간의 접근가능성을 동시에 원한다.

어떤 모순을 발견했나요? 기대치 않았던 어떤 것을 알게 되었거나 놀랄 만 한 것을 찾아냈나요? 왜 그런가요?

카테고리에 대해 팀원들과 토론하거나 피드백을 받은 후, 당신이 더 깊이 알고 싶은 것은 무엇인가요?

기대치 않았던 배운점

- 창의적인 작업 공간은 공간 구성  
환경이 자유로워야 한다.

- 학생들은 평소 공부하던 환경과  
다른 환경에서 공부를 더 잘할 수  
있다고 믿는다.

내가 더 탐구하고 싶은 것....

집중할 수 있을 정도로 조용하면서도

학생들이 활기를 띌 수 있는 공부 공간을  
만들기



## 통찰 정의하기

통찰은 당신이 조사나 영감으로 부터 배운 것을 간결히 표현하는 것입니다. 통찰은 '아하' 하는 순간이나 예상치 않은 배움에서 얻어집니다.

때로 통찰은 특정 사용자나 사용자 그룹의 관점(POV: Point-of-View)이라는 형식으로 작성하는 것이 유용할 수 있습니다. 아래의 관점 방정식을 이용하면 관점(POV)을 쉽게 작성할 수 있습니다.

사용자 + 니즈 + 흥미롭게 배운점 = 관점(POV)

### 통찰/관점(POV)

준은 공부하는데 프라이버시와 활기의 균형을 원하는데, 왜냐하면 준은 지루해지는 것을 막아주는 어떤 활동이 있을 때 더 집중하기 때문이다.

### 통찰/관점(POV)

### 통찰/관점(POV)

### 통찰/관점(POV)

## 2-3. 기회 포착하기

## 통찰력 발휘하기

실행할 수 있는 성공적인 아이디어는 대단한 통찰을 거쳐 중요한 기회를 확인할 수 있는 올바른 질문으로 부터 시작됩니다. 각각의 "우리가 어떻게 하면 (HMM: How Might We)" 질문이 당신의 과제 일부에 집중할 수 있도록 해주기 때문에 복수의 "우리가 어떻게 하면 (HMM)"을 만들고 아이디어 내기를 위한 우선 순위를 매겨야 한다는 것을 기억하세요.

### 활요팁

당신의 질문은...



새로운 아이디어가 떠오를 수 있도록 넓는가?



관리할 수 있을 정도로 좁은가?



사용자 주도의 통찰에 합당하게 집중되어 있는가?

우리가 어떻게 하면 (HMW)

- 우리가 어떻게 하면 교실을 집의 공부 공간같이 느끼게 만들 수 있을 것인가?

- 우리가 어떻게 하면 개개인에 맞게 교수를 디자인 할 수 있을까?



## 시각 자료 만들기

프레임워크, 다이어그램과 그림은 통찰이나 복잡한 정보의 소통에 좋은 도구입니다.

## 시도할 것들

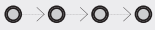
사람, 행동, 사물, 상호작용의 연결  
네트워크 지도를 그리세요.

활동과 정보의 흐름을 그리세요.

사람이나 사물이 가치는 실제적인/  
상징적인 여정을 그리세요.

통찰을 표현하는데 도움이 되는 그림이나 도표 그리기

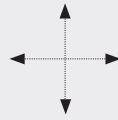
여정 지도



벤다이어그램



2 X 2



관계지도



이제 당신은 디자인 과제를  
위한 관점(POV)을 작성하고  
기회 영역을 설정하였으며,  
디자인프로세스의 세 번째 단계인  
아이디어 내기로 옮겨갈 준비가  
되었습니다.

아이디어 내기는 챌린지를 해결할  
수 있는 많은 디자인 솔루션이  
나올 수 있게 도와줍니다.





# 3

## 아이디어 내기 (IDEATION)

이 단계에서 다루는 것

3-1 아이디어 만들기

3-2 아이디어 다듬기



## 3-1. 아이디어 만들기

### 브레인스토밍 준비하기

성공적인 브레인스토밍 세션이 되기 위해서는 준비가 필요합니다. 사소한 것이 문제가 될 수 있습니다. 열린 마음과 다른 사람의 아이디어 위에 아이디어를 쌓아 올릴 수 있는 다양한 사람들의 그룹을 초대합니다. 브레인스토밍에 이상적인 인원은 6-10명입니다. 당신은 누구를 초대하겠습니까?

이름

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

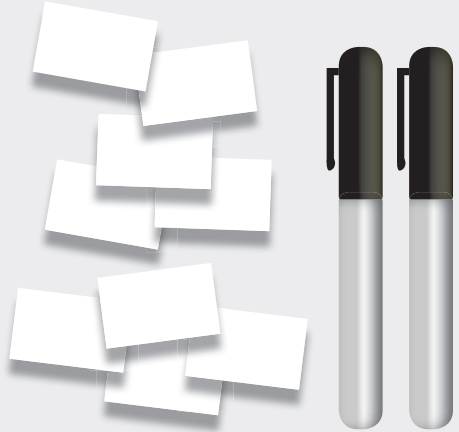
.....

다른 사람의 아이디어를 보고 확장할 수 있는 충분한 공간. 그리고 많은 아이디어를 붙일 수 있는 여유 공간의 벽이 필요합니다. 어디에서 브레인스토밍을 할 것입니까? 어떻게 브레인스토밍을 촉진할 수 있도록 공간을 세팅할 것입니까?

공간 세팅

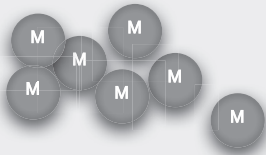
## 체크리스트

- ☐ 퍼실리테이터(진행자) 선정
- ☐ 주제 발표
- ☐ 브레인스토밍 규칙 소개
- ☐ 모든 사람이 참가하도록 조치
- ☐ 워밍업부터 시작
- ☐ 하나씩 이동
- ☐ 높은 에너지 유지



포스트잇

마커



## 과자

(브레인스토밍 중 달달한 간식의 힘을  
과소 평가하지 말것!)



종이

## 브레인스토밍 규칙

1. 판단을 미룬다.
2. 과감한 아이디어들을 장려한다.
3. 다른 사람들의 아이디어 위에 덧 붙인다.
4. 한 가지 주제에 집중한다.
5. 한 번에 한 가지 이야기만 한다.
6. 시각화 한다.
7. 양을 우선시 한다.

브레인스토밍 규칙을 붙인다.



## 브레인스토밍 하기

브레인스토밍 촉진 방법에서 제시하는 브레인스토밍 워밍업 질문을 사용하거나 만들어서 사람들 사이의 적절한 분위기를 조성하세요. 어떤 질문이 좋을까요?

### 워밍업 질문들

- 어떻게 전초데미에서 바늘을 찾을 것인가?

- “우리는 지금까지 못했지만”. 당신이 학교에서, 물 속에서, 텍시드를 입고 절대 못했을 것을 생각해 본다.

브레인스토밍에서 어떤 주제에 집중할 것인가?

### 주제

맞춤형 개인 공간

우리가 어떻게 하면 (HMM) 브레인스토밍 질문을 사용할 것인가?

- 우리가 어떻게 하면 개개인에 맞게 교실을 디자인 할 수 있을까?

## 생각이 막힌 느낌이 드나요?

생각하는 방법을 바꾸어 보세요:

### 제약 더하기

크기, 가격, 수행 시간 및 횟수 등 솔루션의 양적 영역을 바꾸어 보세요. 다음과 같이 자신에게 물어보세요. “만약 이것이 이방의 크기보다 크다면? 땅콩보다 작다면? 구현하는 데 5년이 걸린다면? 1분이 걸린다면? 모든 사람에게 가능한가? 오직 소수의 사람에게만 가능한가?”

### 유명한 브랜드 사용하기

다음과 같이 자신에게 물어보세요. “만약 맥도널드, 나이키, 애플, 여반 아웃피터스 또는 디즈니라면 어떻게 했을까?”

### 구체적인 시간 정하기

다음과 같이 자신에게 물어보세요. “만약 이것이 아침을 위해 만들어졌다면? 혹은 저녁을 위한 것이라면?”

### 목표 고객에 맞추기

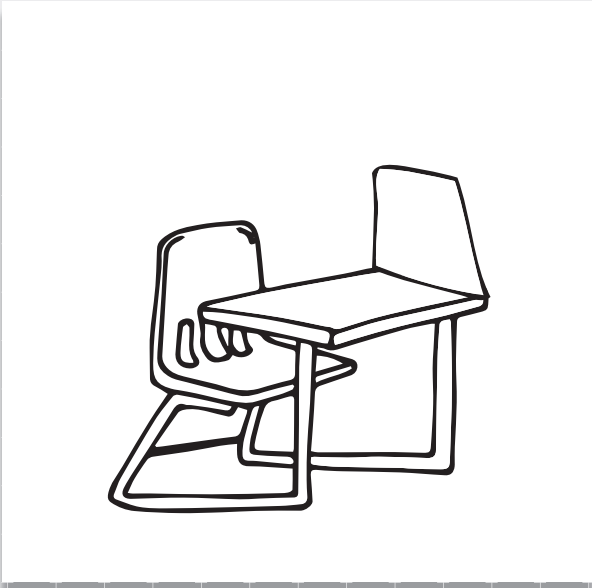
다음과 같이 자신에게 물어보세요. “만약 이것이 오직 쌍둥이, 어린이, 운동선수, 부모를 위한 것이라면?”



# 가장 흥미로운 아이디어 선택하기

브레인스토밍 후에 관련된 아이디어들 끼리 모으고 팀이 좋아하는 아이디어 3개를 선정합니다.

브레인스토밍에서 선택한 컨셉의 포스트잇을 모으세요. 적절한 그림을 포함하여. 어떤 아이디어가 가장 많은 표를 받았나요?

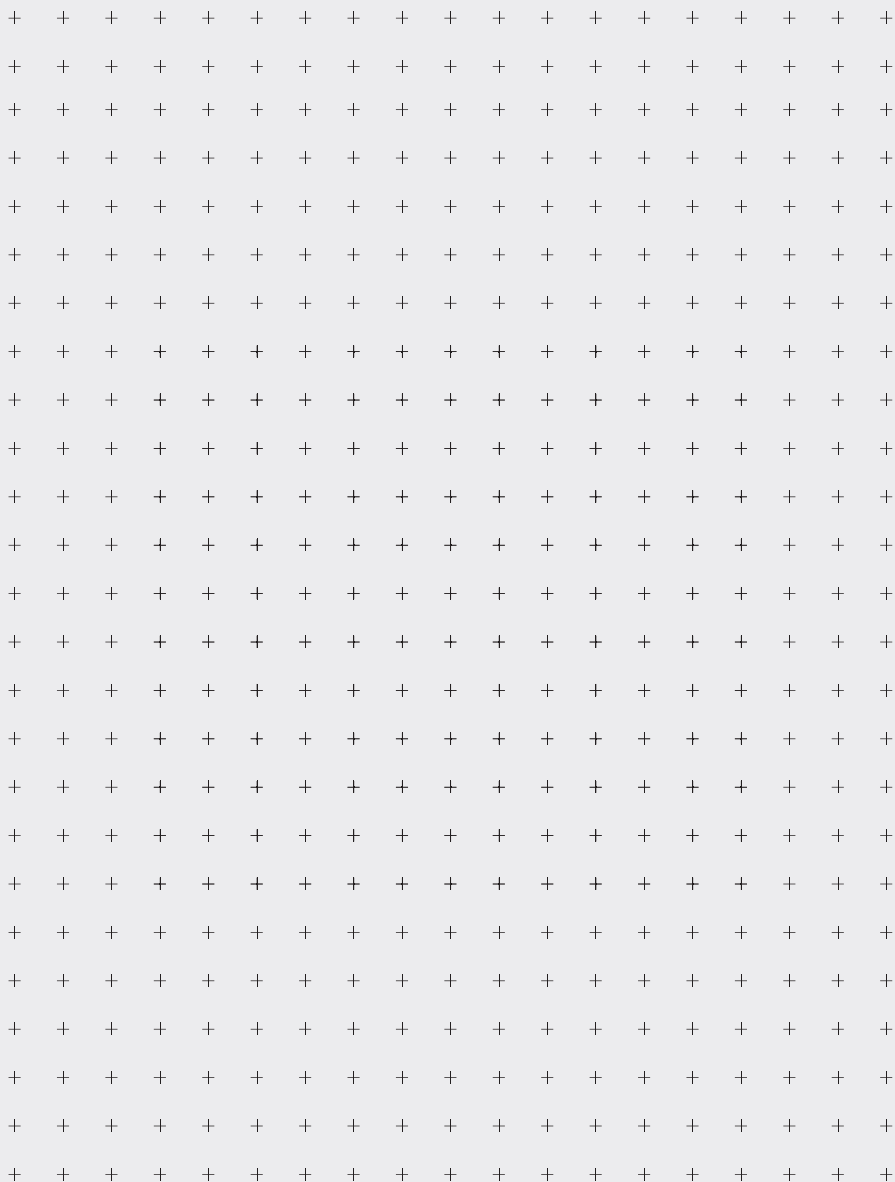






## 생각 스케치하기

브레인스토밍에서 선택한 아이디어들 중에서 하나를 골라, 한두 장의 그림을 그려 컨셉을 발전시켜 보세요.





다른 그룹의 사람들에게 컨셉 그림의 어느 부분이 좋고, 어느 부분에 개선할 여지가 있다고 생각하는지 의견을 들어보세요. 그들은 어떻게 조언을 하나요?

## 의견기록

[illegible]



## 3-2. 아이디어 다듬기

### 실현 가능성 확인하기

당신 아이디어의 핵심은: 무엇이 흥미로운가? 고객을 위한 가장 중요한 가치는 무엇인가? 이것이 목표로 하는 실제 니즈는?

당신 아이디어가 직면한 힘든 점과 장애를 모두 열거하세요. 빠진 것은 없나요? 누가 그 아이디어를 반대하나요? 어떤 것이 가장 극복하기 어려워 보이나요?

#### 가치, 니즈

- 학생들이 공공 장소에서 개인적인 공간을 갖게 하자
- 학생들이 현재 책상을 사용하여 협력할 수 있도록 하자
- 학생들이 개인화된 책상을 유지할 수 있도록 하자

#### 힘든점, 장애

- 내 방에 있는 모든 책상을 이런 방식으로 작동하게 고치기에는 충분한 지원과 자금이 부족하다.

워크시트 첫 번째에 기술한 '가치'와 '니즈' 목록을 다시 읽어보고, 아이디어의 핵심 가치와 니즈를 다른 방법으로 해결할 수 있는 새로운 컨셉을 추가로 생각해 보시오.

#### 새로운 컨셉들

- 만약 학생들의 프라이버시가 필요하다면, 새로운 책상들을 만드는 대신에 교실을  
재배치하여 학생들에게 개인적인 공간을 줄 수 있을 것이다. 모든 책상들을  
수정하는 대신에 커다란 협업 테이블을 만들어 주고 사용하지 않을 때는 테이블을  
접어서 교실에서 배제하면 될 것이다.



## 아이디어 설명하기

프로토타입으로 만들고자 하는 각각의 아이디어에 대한 컨셉을 작성하세요.

컨셉 이름:

접이식 보조 데스크

스케치

어떻게 작동하나요?

각각의 데스크 위에 경첩과 보조 데스크를 부착한다. 학생들이 머리를 아래로  
할 때에는 보조 데스크를 위로 올려 학생들에게 프라이버시를 제공한다. 학생들이  
팀으로 작업할 때는 접은 것을 펴서 더 넓은 작업 공간을 제공한다. 데스크에  
다리 받개를 달아 학생들이 공동 작업할 때 쉽게 데스크를 옮길 수 있게 한다.  
데스크 쿠션!

제한한 컨셉이 어떤 니즈 혹은 기회를 해결하는가?

학생들이 교실에서 협업할 수 있는 유연성을 제공함과 동시에 학생들이 집중할 수 있도록 데스크 칸막이를 설치한다. 학생들에게 드라이버시 데스크를 계속 사용하면서 유연한 작업이 가능하게 한다.

한 문장으로 컨셉을 기술하기:

더피 데스크, 드라이버시를 위하여 보조 칸막이를 위로 올릴 수 있고, 펼쳐서 협업을 위한 데스크 공간을 확장할 수 있다.

이것을 만들거나 사용하는데 누가 관련이 있는가?

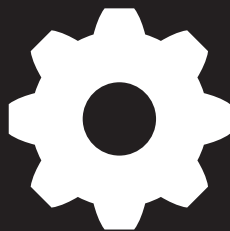
- 목공의 도읍, 통질이나 재간이 있는 자원봉사 학부모
- 교실에서 공부하는 학생들과 방과후 활동 그룹에게 이득이 됨

이 아이디어를 개발하기 위해 더 알아야 하는 것은 무엇인가?

전체 교실에 실제 적용을 위한 필요한 자금 마련을 위해, 이 아이디어가 정말 효과가 있는지 테스트 필요

이제 당신은 많은 아이디어를  
만들어내었고 더 진행할 몇 개의  
컨셉을 정했습니다.

디자인프로세스의 네 번째 단계인  
실험하기에서, 당신의 컨셉을  
실현하기 위한 프로토타입을  
만들게 됩니다.



# 4

## 실험하기 (EXPERIMENTATION)

이 단계에서 다루는 것

4-1 프로토타입 만들기

4-2 피드백 받기



## 4-1. 프로토타입 만들기

### 사진 찍기

당신의 프로토타입을 세상에 선보이기 위하여 사진을 찍어 여기에 붙이세요.

사진 붙이기

사진 붙이기



**시도해보기****별도의 단순한 프로토타입 만들기**

"비슷하게 기능" (이면의 기능은 어떤가)

"비슷하게 작동" (전면의 상호작용은 어떤가)

또는 "비슷하게 보임" (어떻게 보이는가)

**프로토타입 경험하기**

사람들에게 즉석으로 역할극이나 몸동작으로 연기를 시킨다.

**작게 만들기**

스케일 모델과 모형 사용하기

**2D 사용하기**

스토리보드나 다이어그램 사용하기

사진 붙이기

사진 붙이기



## 4-2. 피드백 받기

### 피드백 자원 확인하기

가장 연관성이 높은 피드백을 받기 위하여 프로토타입을 어떻게 테스트해야 할까요? 당신의 프로토타입을 다양한 장소에 놓고 사람들에게 설명없이 경험해보도록 할 수 있을까요? 당신의 프로토타입을 사람들이 충분히 경험할 수 있게 할 것인가요? 테스트 세션이 무엇과 비슷할까요?

테스트 방식은...

학생들에게 자습실이나 교실이 바뀔지 않은 방과후에 사용하도록 한다.

당신의 아이디어를 테스트할 필요가 있을까요? 당신의 아이디어를 지속적으로 개선하기 위하여 어떤 종류의 피드백이 필요할까요? 당신이 묻고자 하는 가장 중요한 질문은 무엇인가요? 당신이 디자인한 새로운 활동에 사람들이 참여하기를 바라는지 알고 싶나요? 당신의 컨셉에 따라 시간이 지날수록 사람들의 행동이 변화되는지 궁금하나요?

피드백 목적들

프라이버시 칸막이가 학생들에게 프라이버시가 있는 자신들의 집에서 작업하는 것과 같이 느끼게 하는지 알고 싶다.

추가 면적의 공간이 협업에 더 도움이 되는지 알고 싶다.

## 피드백 참가자 선정하기

당신은 누가 피드백 과정에 참여하기를 바라나요? 당신이 가장 많이 배울 수 있는 사람은 누구인가요? 현장 조사 기간에 당신이 만난 사람을 비롯하여 새로운 사람들을 포함시키세요.

### 피드백 참가자들

준 스미스

목공



## 질문 가이드 만들기

당신의 아이디어를 보다 현실화하기 위해서 어떻게 프로토타입이 동작하고, 어떤 사람들이 관심을 가지고 있고, 참가자들을 몰입하게 할 것인지에 대한 질문을 만들어나가야 합니다. 당신의 컨셉과 관련하여 떠오르는 어떤 질문이라도 리스트에 기록하세요. 피드백 세션 동안 당신의 아이디어에 대한 구체적인 피드백을 요청해 보고 싶을 것입니다. 더 알고 싶은 것이 무엇인가요?

## 구체적으로 시작하기

대화를 시작하기 위해 어떤 구체적 질문을 할 것인가?

This image shows a full page of white paper with horizontal dashed lines, typical of primary school writing paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

## 범위를 넓히기

당신이 인터뷰 대상자의 희망, 두려움과 열망을 이해하는데 도움이 되는 질문은 어떤 것일까요?

[illegible]

인터뷰 대상자 이름

## 활요팁

## 깊게 이해하기

인터뷰 대상자의 관점을 더 알아내기 위하여 깊이 있는 대화를 진행하는 방법은 어떤 것이 있을까요?

This image shows a full page of white paper with horizontal dotted lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, providing a guide for handwriting practice. There are no margins, text, or other markings on the page.



## 피드백 대화 진행하기: 프롬프트 활용하기

보다 발전적인 피드백을 받고, 아이디어의 어떤 부분을 채택하고 변경할 것인가를 판단하기 위하여 아래의 프롬프트 (채택, 증가, 감소/중지)를 활용하는 것이 좋습니다.

### 채택

유연한 개인적인 작업 공간

.....

.....

.....

.....

.....

### 증가

책상에서의 안락함과 협력 가능성

.....

.....

.....

.....

.....

### 감소/중지

책상 2개를 붙여 놓으면 위 부분이 갈라지기 때문에 제 기능을 못한다.

.....

.....

.....

.....

.....

## 채택

.....

.....

.....

.....

.....

## 증가

.....

.....

.....

.....

.....

## 감소/중지

.....

.....

.....

.....

.....



## 피드백 통합하기

당신 컨셉의 원래 의도는 무엇이었나요? 테스트 세션에서의 피드백을 검토해 보세요. 당신이 받은 피드백을 근거로, 처음에 생각했던 것과 조사와 아이디어 내기 단계에서 나온 아이디어를 더 발전시킬 필요가 있지 않을까요?

### 성찰하기

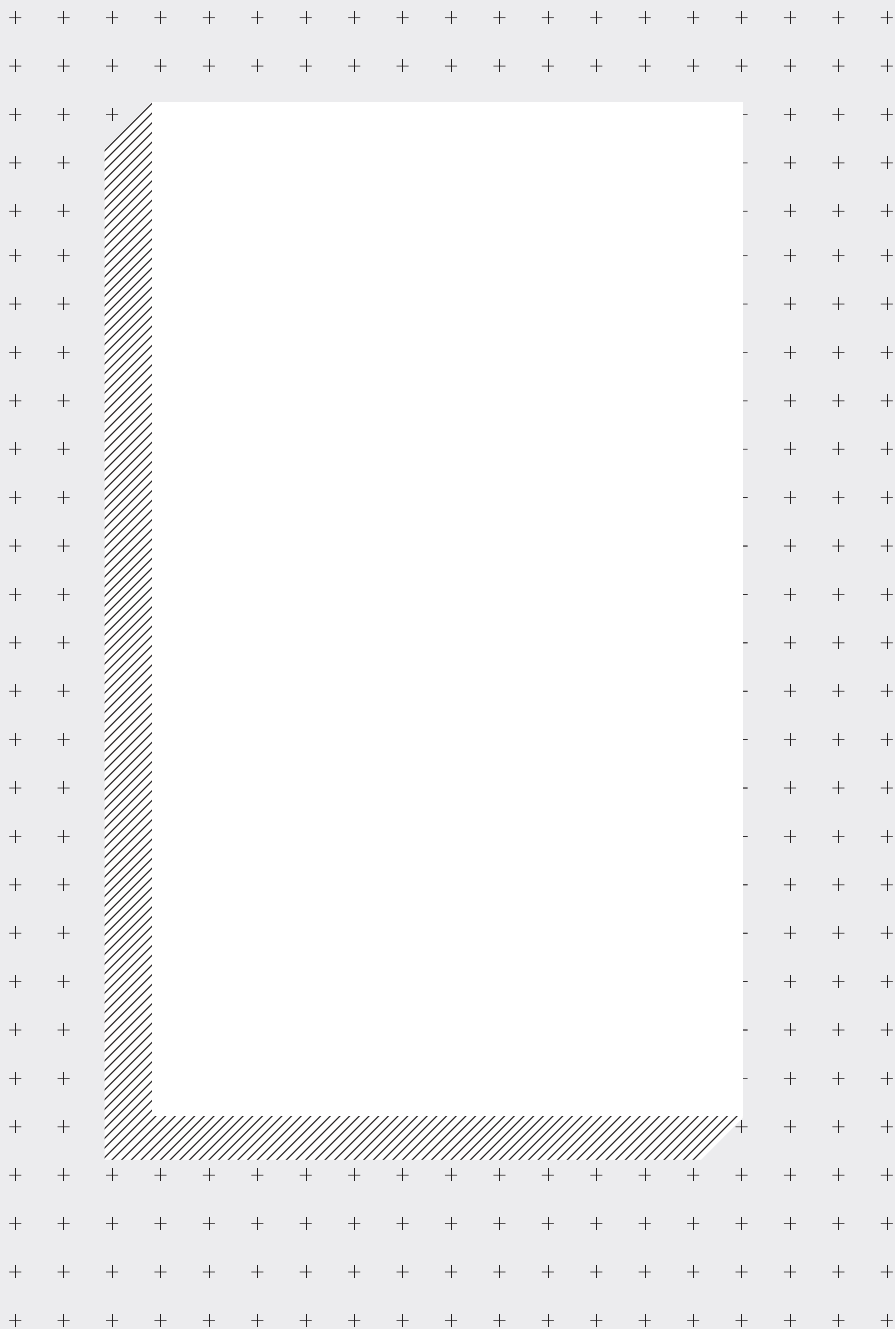
나는 새 데스크톱을 만들 필요가 있다고 생각했었으나, 교실을 재배치하고 테이블 하나를 추가함으로써 드라이버시와 유연성을 제공할 수 있다는 것을 깨달았다. 방구를 다시 발명할 필요는 없다.

피드백에 비추어 볼때 당신 아이디어가 성공하기 위하여 가장 중요한 것은 무엇이라고 생각하나요? 당신의 프로토타입을 어떻게 개선할 수 있을까요? 당신의 프로토타입에서 좋게 평가받은 부분을 어떻게 강화할 수 있을까요?

### 개선할 것들

학생들은 여전히 개인화된 자신만의 공간을 좋아한다. 협력 작업 공간을 공유하면서도 어떻게 개인적인 공간을 제공할 수 있을 것인가?







## 필요사항 확인하기

당신의 컨셉을 개선하기 위해 필요한 물품들을 적어보세요. 당신 학교에 이런 물품이 있나요? 새롭게 구매해야 할 물품이 있나요?

### 학교에 있는 것

넓은 작업대로 바꿀 수 있는 오래된  
문자.

### 사야하는 것

사용하지 않을 테이블을 클러서 치울 수  
있는 다리 바퀴들

이 컨셉을 더 다듬어 실용화하는데 얼마의 시간이 걸릴까요? 준비하는데 시간이 필요한가요? 훈련 받을 사람이 있어야 하나요? 잡혀있는 미팅 시간을 다르게 사용하기를 원하나요?

●  
시간

이 컨셉을 구현하는데 얼마가 필요한가요?

당신의 아이디어를 구현하는데 누구의 도움이 필요한가요? 어떤 능력을 찾고 있나요? 이 컨셉을 지지하는 투자자는 누구인가요? 이 아이디어를 전폭적으로 지지하는 누군가를 찾을 필요가 있나요?

비용

20 달러

사람

준의 아버지가 이것을 만들 수 있다.

어떻게 자금을 얻고 재료를 지원받을 수 있을까요?

공급처

지역 하드웨어 가게의 기부?



축하드립니다! 이제 당신은  
프로토타입을 세상에  
내놓았습니다.

이제는 디자인프로세스의  
발전시키기 단계, 즉 당신의  
디자인 솔루션을 더 발전시키기  
위하여 배운 것을 수집하고  
어떻게 규모를 확대하고 다른  
사람을 참여시킬 것인가를  
고려해야 하는 단계입니다.



# 5

## 발전시키기 (EVOLUTION)

이 단계에서 다루는 것

5-1 평가해보기

5-2 다른 사람들 참여시키기



## 5-1. 평가해보기

### 성공요소 확인하기

이 워크북의 시작 세션에서 당신이 설정한 목표를 검토해 보세요. 당신의 비전이 오늘까지 당신을 어디로 이끌어 왔는지 되돌아 보세요. 당신의 컨셉이 어떻게 사용되었나요? 프로토타입이 당신이 바라던 사람들에게 의해 사용되었나요? 그들이 당신의 컨셉에 대하여 어떻게 평가를 하였나요?

#### 사용한 컨셉

학생들은 그들이 사용할 수 있게 준비된 협력 작업 테이블을 매우 흥미로워 한다.  
학생들은 개인 공간을 이용하기 위해 도서관을 가는 것보다, 프라이버시 코너를  
활용하여 공부를 하고, 주변 친구들과 도움을 주고받는 용도로 활용한다.

당신에게 성공은 어떤 의미인가요? 당신은 이 프로젝트에서 어떤 일이 일어나기를 바라나요? 당신은 많은 동료들이 이벤트에 참석하기를 바라나요? 더 많은 기금을 받기위해 당신은 학교의 리더에게 어떤 말을 해야 할까요? 당신의 아이디어에 대하여 학생들이 뭐라고 말하는 것을 듣고 싶나요?

내가 바라는 성과는....

궁극적으로는 성적의 향상.

학생들이 교실에서 왜 작업을 마무리 하지 못했는지에 대한 원인을 적게 한다.

그리고 학부모로부터의 불만도 줄인다.

당신의 디자인 솔루션이 성공적인지를 어떻게 측정하고 되짚어 볼 것인가요? 사람들에게 컨셉에 대하여 물어 볼 것인가요? 누군가가 당신에게 다가오기를 기다릴 것인가요?

평가 방법

방과 후 활동을 위해 나의 교실이 요청된 횟수.

학생들에게 어떤 교실의 배치가 최고인지 물어본다.



## 발전과정 기록하기

당신의 컨셉에 대하여 문서화 작업을 하세요. 당신의 컨셉을 구현한 후에 행동의 변화가 있었나요? 사람들이 바뀐 것과 연관성이 있나요? 당신의 학생들이나 동료로부터 어떤 언급이 있었나요?

### 기록

협력작업 테이블은 학생들과 보다 큰 프로젝트를 수행할 수 있게 해주었다.

이것은 각 학생들이 글자 그대로 자신의 작업을 구체화 할 수 있는 프로젝트 공간이 제공되었음을 의미한다. 많은 학생들이 단독 작업보다는 팀으로 일하는 프로젝트를 선택하였다. 왜냐하면 프라이버시 코너가 바로 책상 옆에 있어, 내성적인 학생들이 더 많은 질문을 할 수 있기 때문이다.



디자인 솔루션 도입 전과 도입 후의 효과를 묘사한 좋은 방법은 무엇일까요?

이미지나 소감을 수집해보면 어떨까요?

필요한 것들...

학생들의 사용 소감

교실의 다른 구역에서 작업하는 학생들의 사진들

이전과 이후 작업의 사례들, 협력 테이블이 그런 변화를 어떻게 촉진시켰는지에

대한 사례들



## 5-2. 다른 사람들 참여시키기

### 다음 단계 계획하기

제한한 컨셉을 실현하기 위해 해야 할 일이 무엇인가요? 열린 형식의 질문을 적어보세요. 각각의 할 일을 누가 책임지고 진행할 것인가요? 열린 형식의 질문에 답할 사람들을 찾는 일을 누가 맡을 것인가요?

#### 행동, 질문

어떻게 프라이버시 코너를 더 개인적이며 소음을 차단하고 소란한 학생들이  
옆에서 협력할 수 있도록 만들 것인가?  
교실에서 쉽게 보관하고 접을 수 있는 더 튼튼하고, 더 유연한 협력 테이블을  
만든다.

주요 미팅이나 기타 일정과 함께 제한한 컨셉을 발전시키기 위한 마감일도 포함된 일정표를 만드세요.

#### 일정표

## 다음 상황을 책임질 사람

나: 건축이나 방음 경험에 있는 학부모와 연락한다.

아처 선생님이 가구 만드는 친구에게 연락한다.



## 나만의 컨셉 제안하기 (옵션)

누구에게 제안할 것인가요? 당신의 아이디어에 대한 도발적인 문장을 만들어 청중들이 당신의 제안에 흥미를 갖게 만드세요. "만약에?"라는 형식으로 만드세요.

### 활용팁

당신의 아이디어를 실현하기 위하여 다른 사람의 지원이 필요할때 이 방법을 쓰세요.

만약에...

학교를 통틀어 물리적 그리고 인적 자원을 공유하는 더 좋은 방법이 있을까? 만약  
우리가 학년을 통틀어 교실을 공유하기 위한 교실 재편을 한다면? 만약 우리가  
공간의 유연성을 높이기 위하여 교실의 담을 허문다면? 만약 우리가 프라이버시  
교실 또는 교사의 팔이 닿을 수 있는 근처에 시끄러운 협력 공간을 가질 수  
있다면?

참여를 이끌어 내는 짙막한, 당신 컨셉의 가장 중요한 측면을 강조하는 이야기를 해보세요. 어떤 이야기를 하겠어요? 무엇이 당신의 아이디어를 불러 일으켰고 당신이 발견한 필요에 어떻게 반응했었나요? 왜 이 아이디어가 관련된 다양한 사람들에게 가치가 있나요?

#### 이야기, 영감, 가치

모든 학생들이 비슷하게 학습하고, 배우고, 작업하지 않는다. 우리의 교수 방식을 유연화할 필요가 있는 만큼, 교수도 우리를 도와주어야 한다. 구조화된 장벽들은 학습과 행동에 영향을 미친다. 새로운 작업 방식에 맞게 사무 공간을 유연하게 하는 것처럼 우리의 교수도 학습을 향상시킬 수 있어야 한다.

청중에게 무엇을 물어볼 것인가요? 당신이 필요한 것들이 무엇인지 명확히 하세요.

#### 필요한 것들

교실을 최대로 활용할 수 있는 방법을 다시 생각하거나 우리가 출발선에서 시작할 수 있도록 도울 수 있는 건축가, 학부모, 인테리어 디자이너의 도움



### 파트너십 형성하기 (옵션)

제한한 아이디어를 실현하기 위해 꼭 필요한 조직이나 개인은 누구인가요? 그들과 당신의 관계는 어떤가요? 어떻게 그들과 접촉할 수 있을까요?

활용팁

만약에....

[illegible]

기록

[illegible]

그들에게 무엇을 요청할 것인가요? 청중에게 직접적으로 다가갈 수 있게 말하는 방법을 생각해 보세요. 왜 그들이 도움을 주는데 관심을 가질까요? 협력관계에서 어떻게 양측이 이득을 얻게 할것인가요?

이득

[illegible]

기록

[illegible]



## 이야기 공유하기

당신의 이야기를 공유하기 위한 프리젠테이션의 개요를 작성하세요.

다음과 같은 반응을 고려하세요.

### 활용팁

당신의 디자인 경험과 솔루션을 광범위한  
청중과 공유하고자 할때 이 방법을  
사용하세요.

이 챌린지의 소망과 불만은 무엇이었나요?

누가 프로젝트 팀의 일원이었고 누가 기여하였나요?

어떤 파트너와 함께 했나요?

어떤 파트너와 함께 했나요?



어떤 니즈가 있다는 것을 알았나요?

어떤 니즈가 있다는 것을 알았나요?

영감을 얻기위한 과정 중 당신이 배운 가장 놀랄만한 일은 무엇이었나요?



## 프로세스 회상하기

가능하면 사진을 활용해 구체적으로 설명하세요.

가장 영터리같았던 브레인스토밍 아이디어는 무엇이었나요?

몇가지 당신의 초기 컨셉이나 프로토타입을 공유하세요.

제안된 컨셉에 대해 어떤 피드백을 받았었나요?

컨셉

피드백

컨셉

피드백

컨셉

피드백



## 결과물 보여주기

가능하면 사진을 활용해 구체적으로 설명하세요. 당신의 컨셉을 공유하세요.

사진 붙이기

사진 붙이기

사진 붙이기

어떻게 당신의 프로토타입이 성공적일 수 있었나요?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

디자인의 효과와 관련하여 들은 것을 인용해보세요.

당신이 학생, 학교, 교실 주변에서 본 것

.....

.....

.....

.....

.....

.....



## 커뮤니티 만들기

디자인사고에 대한 이해를 심화시키는 최고의 방법은 반복적으로 새로운 디자인챌린지를 진행하는 것입니다. 당신의 아이디어에 반응하는 사람들의 네트워크를 가지는 것은 당신의 생각을 진전시키는데 필수적입니다. 당신의 디자인 네트워크에 누구를 초대할 것인가요?

## 디자인 미팅 시간

얼마나 자주 만날 것인가요? 얼마나 오래동안 미팅을 지속할 것인가요?  
어디서 만날 것인가요? 어떤 다이나믹을 수립하기 원하는가요? 어떤 것을 논의할 것인가요?

누구를 만날 것인가요?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

언제?

얼마나 자주?

이제 당신은 하나의 챌린지를 마쳤으며, 프로세스를 다시 반복해야 할 때입니다. 새로운 챌린지를 정하고 프로세스를 따라가야 합니다. “교육자를 위한 디자인사고 툴킷”을 참조하여 당신 작업을 심화시켜보세요!

당신은 다음으로 어떤 디자인챌린지에 도전할 것입니까?

챌린지 질문

어떤 종류의 챌린지인가? (하나에 동그라미 치세요)



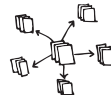
커리큘럼



공간



프로세스와 도구



시스템



## 툴킷에 대해:

IDEO에서 우리는 압도적으로 복잡한 챌린지를 수년 간 경험하면서 유사한 프로세스, 방법, 툴 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](http://www.riverdale.edu)

## IDEO

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

[www.ideo.com](http://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.com](mailto:DT_ed@ideo.com)에 연락주시시오. IDEO사는 여러분이 번역한 버전을 있는 그대로, 또는 직접 수정하여 배포하거나 링크를 걸 수 있습니다.



## 교육자를 위한 디자인사고 워크북

**초판발행** 2014년 4월 30일

**저자** Riverdale, IDEO

**번역** 정의철 연세대학교 생활디자인학과 HCID Lab, 교수

**이명호** (사)창조경제연구회 상임이사

**감수** 홍성욱 한밭대학교 적정기술연구소 교수

**출판기획** 이재웅 송영일 (주)파엑스디 pxd inc.

**편집** 김소망 (주)파엑스디 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** 979-11-85059-14-3

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.

