



고객중심 혁신 방법론
Design Thinking

2. 아이디어 내기
 The art of Ideating

wild idea
 엉뚱하고 거친 아이디어도 환영!

남의 아이디어에 덧붙이기!
 짹짹! 칭찬하기

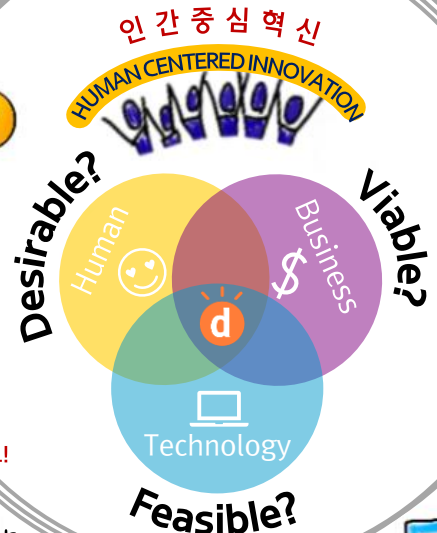
Good
 아이디어는 질보다 양!

3. 빠르게 만들고 반복하기
 Rapid Prototyping & Iterating

① Sketch 그리기
 Iterate

② Role Playing 역할극

③ Build 만들기
 BUILD TO THINK



1. 인사이트 발견하기
 Gathering Insights

P.O.V
 = User (be specific)
 + Needs (use verb)
 + Insight (observation+ interpretation)

A.E.I.O.U
 관찰하기
 obser

인터뷰 Interview
 관찰비 어원이 첫글

이해아이의 시선으로 오픈형 질문

Go to GEMBA!
 사무실 밖 현장으로!

☆체험 Immerse
 = 직접 사용자가 되어보는 것

「패트리아 무어」
 26세
 3년간 80대 노인으로 변장해 일상을 체험

① 인간중심 Human Centered

② 다양한 사람들의 팀 Multidisciplinary Team

디자인씽킹 특징

Try!

③ 신속한 프로토타입
 Rapid Prototyping
 Not Piloting

Tangible & Sharable

실패비용을 낮추도록 사고, 빠르게, 러프(Rough)하게

④ 반복적 실행 Iterate

CREATIVE CONFIDENCE
 창조적 자신감을 넘어 성취하는 습관

ACHIEVEMENT HABIT