

2023학년도 2학기 충남대학교 사범대학

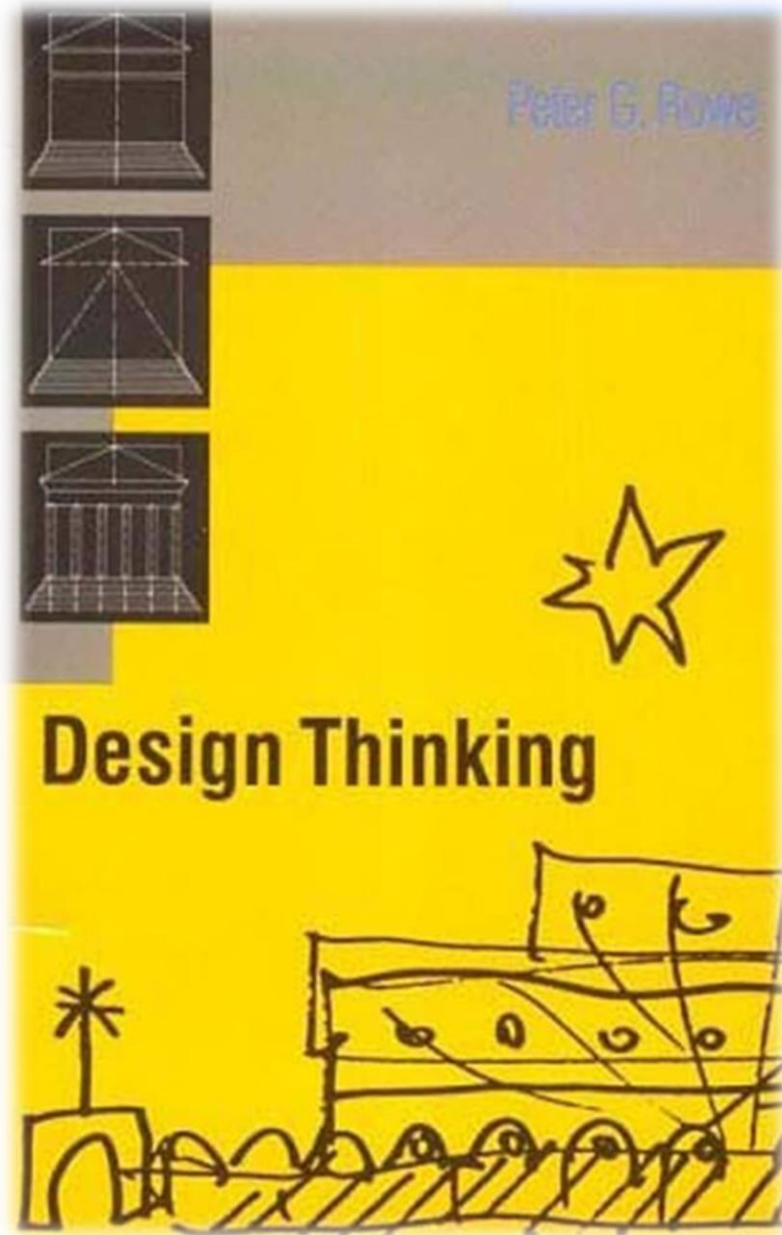
디자인씽킹과 교육혁신

제 2 강 (공감하기)



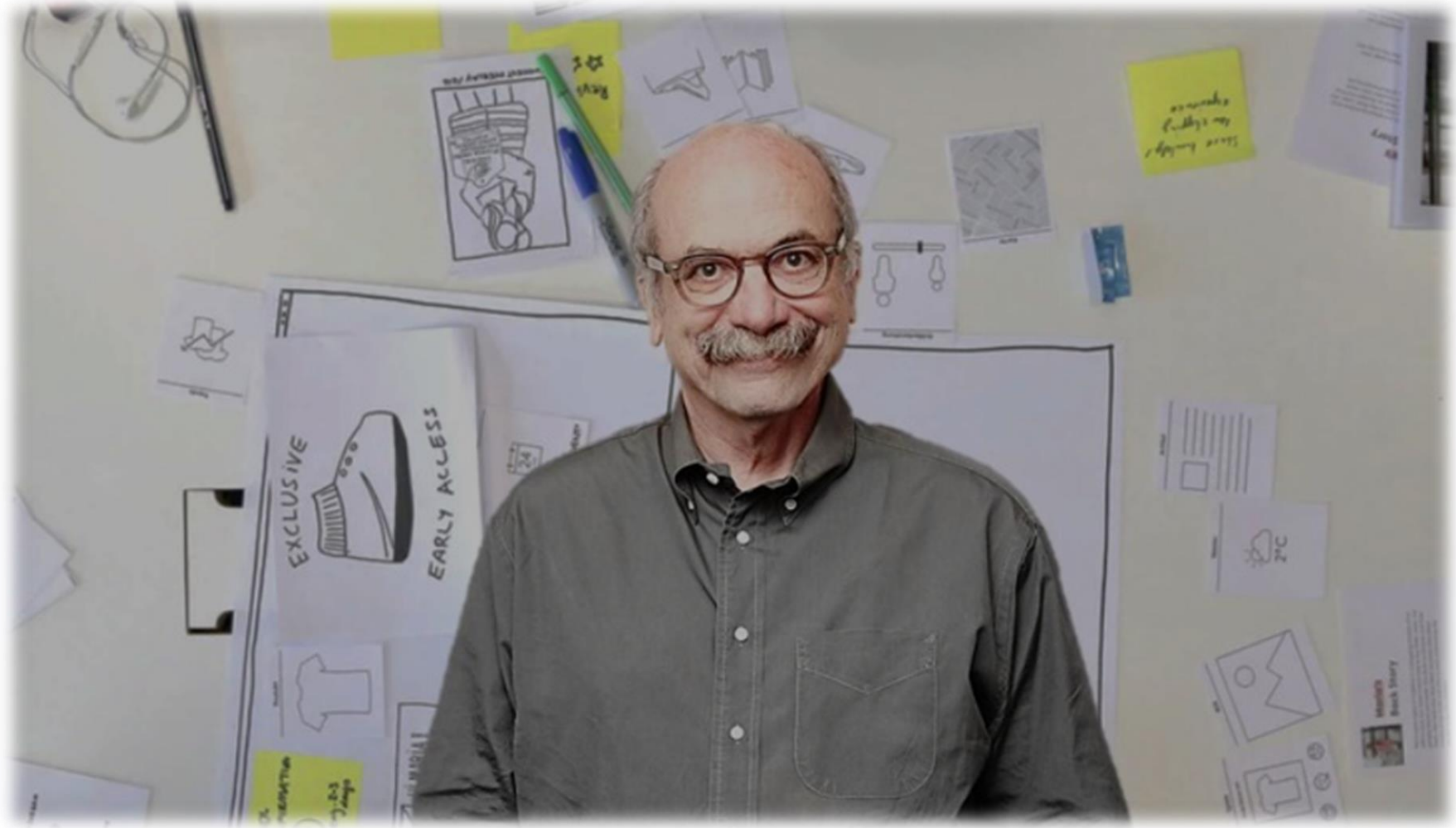
디자인씽킹(Design Thinking)

Design Thinking 용어사용



Peter Rowe(1987)
하버드 건축학 교수

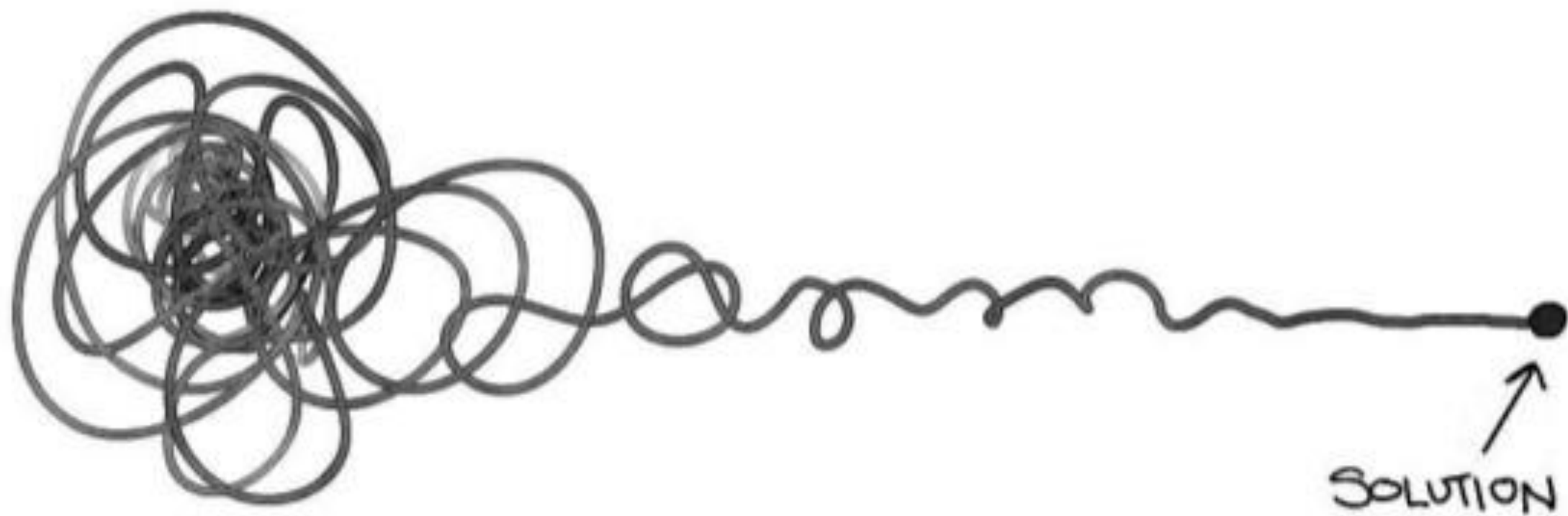
Design Thinking 비즈니스 적용



[David Kelley: 데이빗 켈리: 창의적인
자신감을 얻는 방법에 관하여 | TED
Talk](#)

데이비드 켈리(David Kelley),
디자인 혁신가, 스탠포드 교수
'd.school' 설립자

What is Design Thinking?



세계에서 가장 혁신적인 기업 IDEO



CHAPTER 01. 디자인씽킹의 이해

2. IDEO와 디스쿨의 디자인씽킹

✓IDEO의 CEO인 팀 브라운Tim Brown은 디자인 씽킹에 대해 영감inspiration, 아이디어 도출ideation, 구현implementation을 거쳐 분석과 통합을 끊임없이 반복하는 것이 특징이라 함.

- ① 영감: 사용자를 직접 관찰하고 공감하면서 영감을 얻는 단계
- ② 아이디어 도출: 확산과 수렴 과정을 통해 아이디어를 통합하고 구체화하는 단계
- ③ 구현: 프로토타입을 제작하고 테스트와 피드백을 통해 개선하여 최적의 답을 얻는 단계



그림 2-6 IDEO 본사

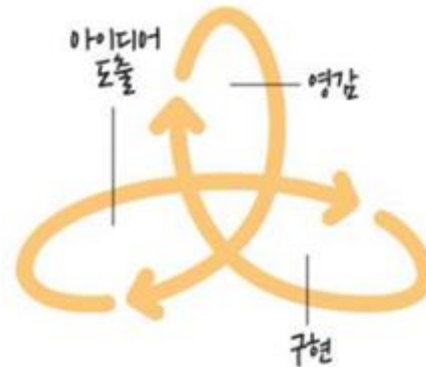
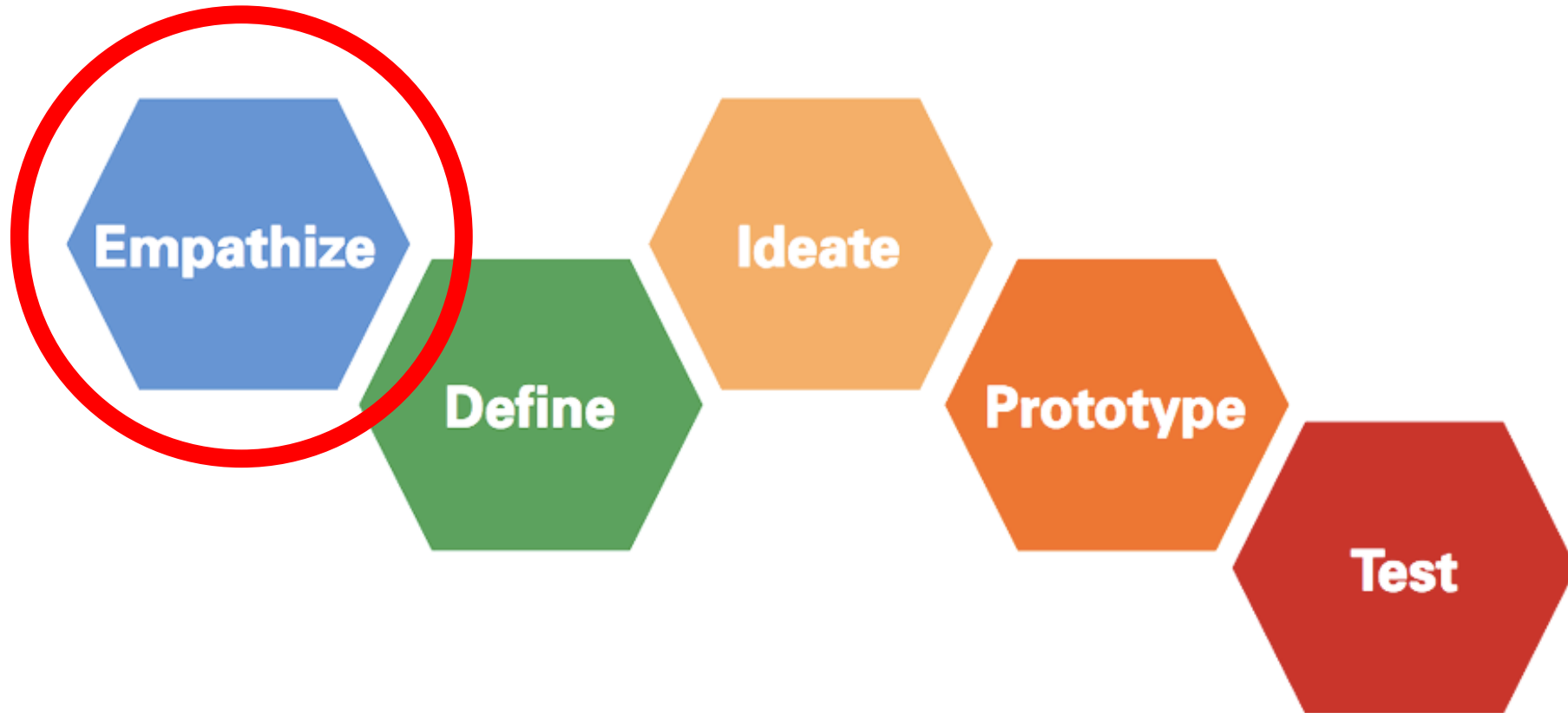
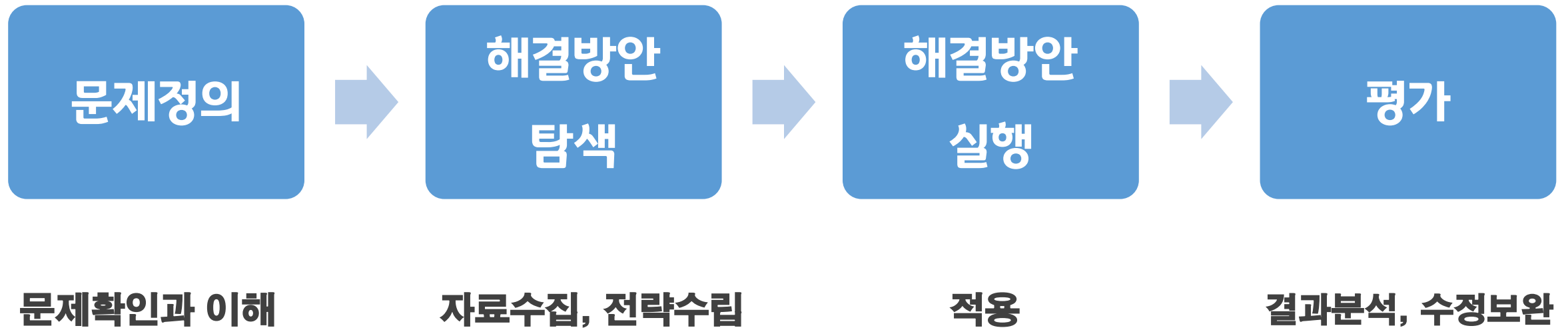


그림 2-7 팀 브라운이 제시한 디자인 씽킹의 특징 모형

Design Thinking Process



Problem Solving Process



CHAPTER 01. 디자인씽킹의 이해

2. IDEO와 디스쿨의 디자인씽킹

✓ 디스쿨D.School은 디자인 씽킹의 교육 방식을 5단계로 정의함.



그림 2-9 디스쿨의 디자인 씽킹 프로세스

01. 디자인씽킹 이란?

- ✓ 디자인씽킹은 **사람 중심 문제 해결 프로세스**이자 **마인드셋**(그것을 수행하는 사람들의 마음가짐)

마인드셋

- ✓ 아이디어를 내기 전 '**사람들이 진정으로 원하는 것이 무엇인지?**'를 찾아내는 것부터 시작
- ✓ 생각만 하는 것이 아니라 **일단 시도해보기 = 빨리 실패해보기** → 잘하려고 하다보니, 생각만 하게 되는 경우가 많음.
- ✓ 혼자 하는 것보다 여럿이 함께 할 때 더 즐거움 → 집단지성의 힘

찾아내고, 정의하기! (잘 안보이므로 매우 어려움.)

혼자하는 것이 익숙하고 즐거운 사람도, 협업 방식을 배우고, 익숙해지면 더 잘 배울 수 있고 고효율 기대 가능!
(함께할 때와 혼자할 때를 구분해서, 함께 할 때 어떻게 해야 하는지 배우기!!)

사람 중심 문제해결 프로세스

- ✓ 깊이 공감하기 – 문제 정의하기 – 아이디어 – 프로토타입 – 테스트

Design Thinking 의 첫 단계

사용자와의 공감 을 통한
문제인식

공감능력 테스트 눈을 통한 마음 읽기 (Reading the mind by eyes)

캠브리지 대학 Simon Baron-Cohen의 Eyes Test in Mind.

<http://socialintelligence.labinthewild.org/mite/>

공감



① 겁에 질린(terrified)

② 속상한(upset)

③ 거만한(arrogant)

④ 약 오른(annoyed)

공감



- ① 농담하는(joking)
- ② 허둥지둥함(flustered)
- ③ 바라는(desire)
- ④ 확신하는(convinced)

01. 깊이 공감하기

✓ 사람들을 관찰하고 민감하게 알아차리기

→ 학생들에게 '관찰' 을 하라고 하면? '머리가 길다.', '빨간 옷을 입었다.' 등

→ 관찰 : 표정, 제스처, 반응에서 그 사람의 생각을 알아차리는 것

(겉으로 보이는 것 + 그 사람의 기분마저도 알아차리는 것)

→ 문 열고 들어오는 소리, 발걸음만으로 어떤 사람의 기분을 알아차린 적이 있음.

→ 학생들에게는 쉽지 않을 수 있음. 내 일이 아니거나, 관심이 없으면 깊이 있는 관찰 불가능

→ 숙제로 내주는 것이 아닌, 진정으로 관찰하고 싶게, 관심을 불러일으키도록 하는 것이 Point!

✓ 깊이 이해하기 위해 인터뷰하기

✓ 현장에서 직접 느껴보기 → 풀고 싶은 문제, 해결하고 싶은 문제가 있다면!

(결론) 관찰 + 인터뷰 + 현장체험!!!!이 진행되어야 제대로, 깊이 공감할 수 있음!

공감을 하려면 패트리샤 무어처럼



패트리샤 무어

- 26세의 나이에 80대 노인으로 3년간 변장(1979-1982)한 디자이너

노인의 삶을 경험한 후
혁신적인 제품들을 개발



26세의 제품
디자이너,
패트리샤 무어



✓ 26살 때 할머니가 되어 깊이 공감하여 아이디어를
얻은 **페트리샤 무어**

→ 26세 디자이너인 무어는 3년간 80개 도시를 할머니 분장을
하고 돌며 '할머니'를 이해하고 싶었음.

귀에 솜. 안경을 뿌옇게. 다리에 철제 보조기, 붕대 감고....

→ 보이지 않던 것들이 보이기 시작함.

→ 양손의 짐 무거움. 가방에 바퀴 부착 → **캐리어 가방**

→ 할머니를 공감한 후, 문제를 찾아내 새로운 제품으로 상품화

→ 이것이 '**감춰진, 숨겨진 문제를 발견**' 하는 것

공감하기 방법

*** 마법의 질문!

- 왜?
- 또 어떤 이유가? 또 어떻게 사용하세요? 또 어떻게 경험하셨나요?
- 구체적으로?
- 만약에?

공감단계의 어려움



이미 해결되었을 수도! 사람마다 보이는게 다 다름.

- 교사 : 이렇게 하는건 아니지~(동기를 잃을수도...)
- 학생 : (내가 원하는 관심 주제가 아니예요)

뭐가 어려웠는지? 왜 안 보였는지, 교사도 학생에게 공감할 필요가 있음.

'문제가 어려웠구나~ 혹시 선생님이랑 조금 더 관심 있는 문제를 찾아보면 어떨까?' → 함께 다른 관심 있는 주제 찾아나가기

(결론) 공감 단계는!

**학생으로부터 배우고, 영감을 얻으며,
계속 새로운 방법들을 배워가는 단계임.**