

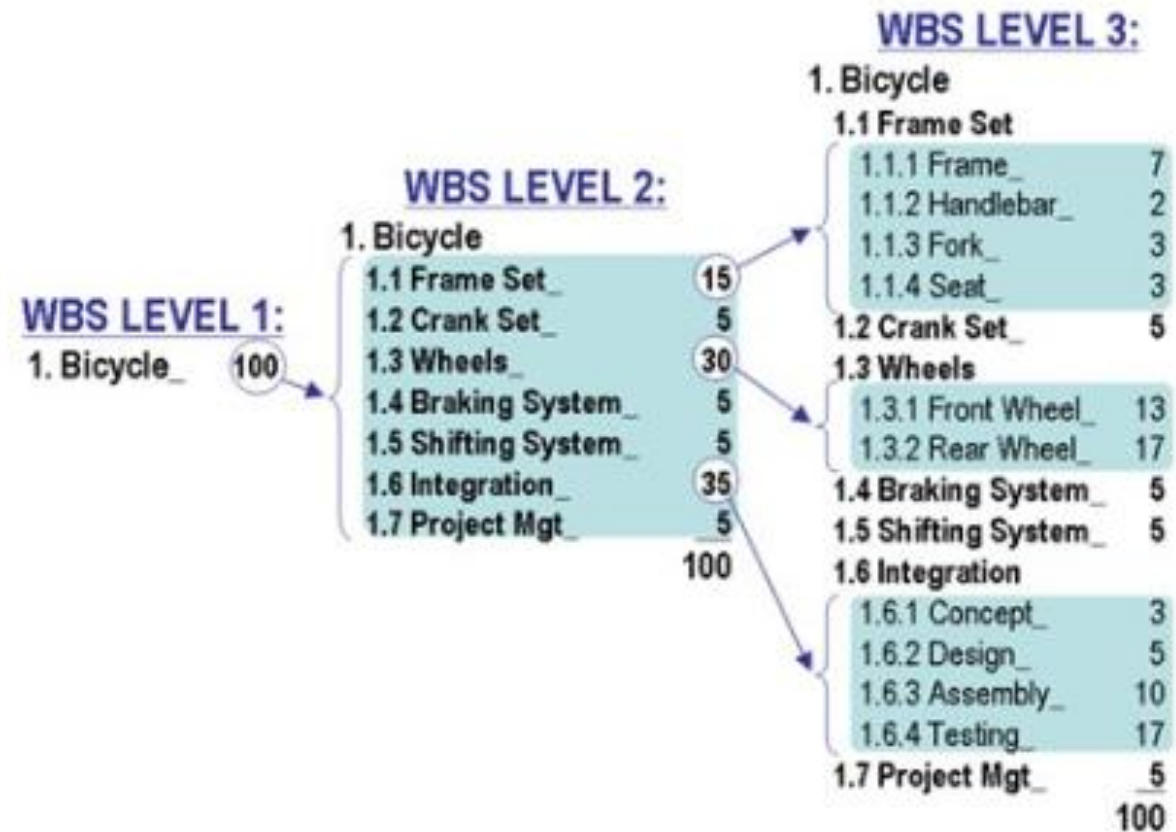
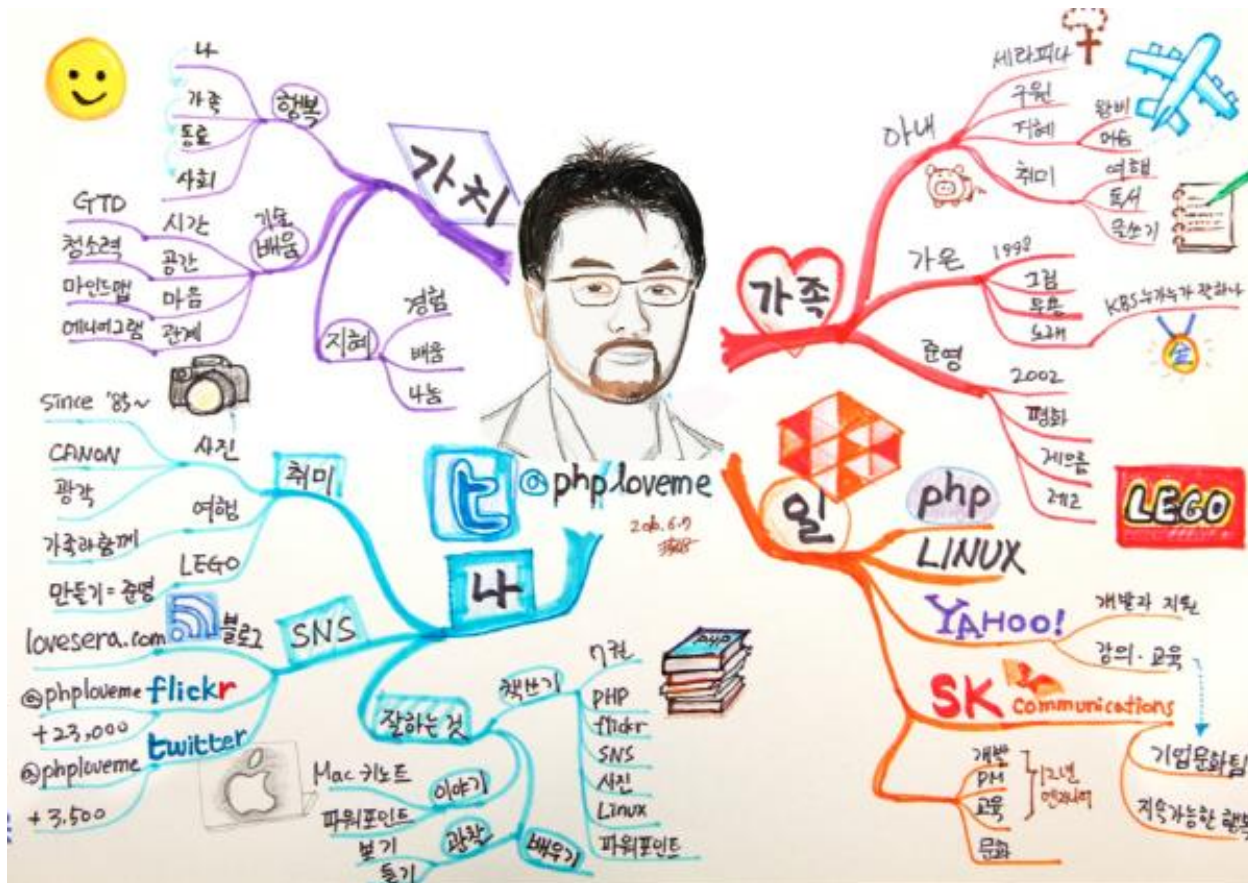


주거공간 디자인

가정교육과 김도연

3단계 : 아이디어 도출

마인드맵:탐구를 하거나 프로젝트를 시작할 때, 새로운 아이디어를 만드는데 유용하게 사용



3단계 : 아이디어 도출

• 브레인스토밍(Brainstorming)과 브레인라이팅(Brainwriting)

- ✓ 1930년대 알렉스 오스본이 만듦.
- ✓ 판단은 보류하고 가능한 많은 숫자의 발상을 이끌어 내는 것을
- ✓ 브레인라이팅은 글(포스트 잇)을 이용해서 발상을 기록하는 특징

구분	기법	세부내용				
		아이디어 구두제시	아이디어 기록	구두 접촉	비구두 접촉	용지사용
브레인 스토밍	Gordon법	○		○		
	역브레인 스토밍	○		○		
브레인 라이팅	브레인라이팅 Pool		○		○	○
	브레인스토밍 게시판		○			
혼합	미즈비시 브레인스토밍	○	○	○		○
	Trigger법	○	○	○		○

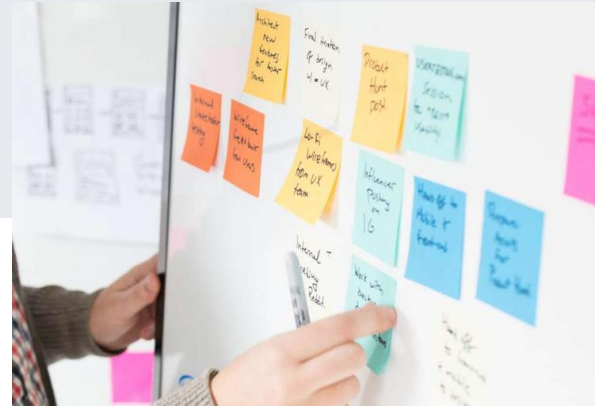
BRAIN STORMING 7 RULES

- 1 판단을 뒤로 미루자**
아이디어를 낼 때 판단을 하게 되면 사람들이 비판에 겁을 먹고 아이디어 내는 것을 두려워 한다.
- 2 거친 아이디어도 환영한다!!**
모든 아이디어는 더 좋은 아이디어로 발전할 가능성이 있다. 자유롭게 아이디어를 내보자.
- 3 이미 나온 아이디어를 이용하자!**
다른 사람의 아이디어를 발전시킬 수 있고 한 아이디어를 다른 관점으로 볼 수 있다.
- 4 주제에 집중하자**
지속적으로 주제에 집중할 수 있도록 노력하자. 주제에 집중할수록 깊이 있고 현실적인 아이디어가 많이 나온다.
- 5 시각적으로 표현하자**
그림이나 포스트노트를 통해 쓰면 생각을 생생하게 표현하게 되어 상대방에게 아이디어를 더 명확하게 전달할 수 있다.
- 6 다른 사람의 대화에 귀를 기울이자**
다른 사람이 이야기 할 때 집중해서 듣자. 그렇지 않으면 아이디어의 이해도도 낮아지고 브레인스토밍 결과도 좋지 않다.
- 7 가능한 아이디어를 많이 내자!**

www.whyble.co.kr INFOGRAPHIC BROUGHT TO YOU BY whyble

3단계 : 아이디어 도출

• 브레인스토밍(Brainstorming)



1. 편안한 분위기 조성

아이디어를 모두에게 공유할 수 있게 전지 혹은 넓은 벽이 반드시 있어야 함

2. 해결할 문제/주제를 정확히 명시

주제를 공표하기 전에 간단한 아이스브레이킹 기법으로 편안한 분위기 조성

- ✓ 앞 단계에서 정의한 문제/주제를 모두에게 설명
- ✓ 발상을 북돋울 수 있도록, 비판 금지 규칙을 강조

3. 아이디어를 적어 나감

- ✓ 포스트잇을 나눠주고 아이디어를 적도록 함
- ✓ 포스트잇은 벽에 즉시 붙여 나감
- ✓ 질보다 양, 다른 사람의 아이디어를 보고 덧붙여 나가도 좋음

4. 활기찬 분위기로 마무리

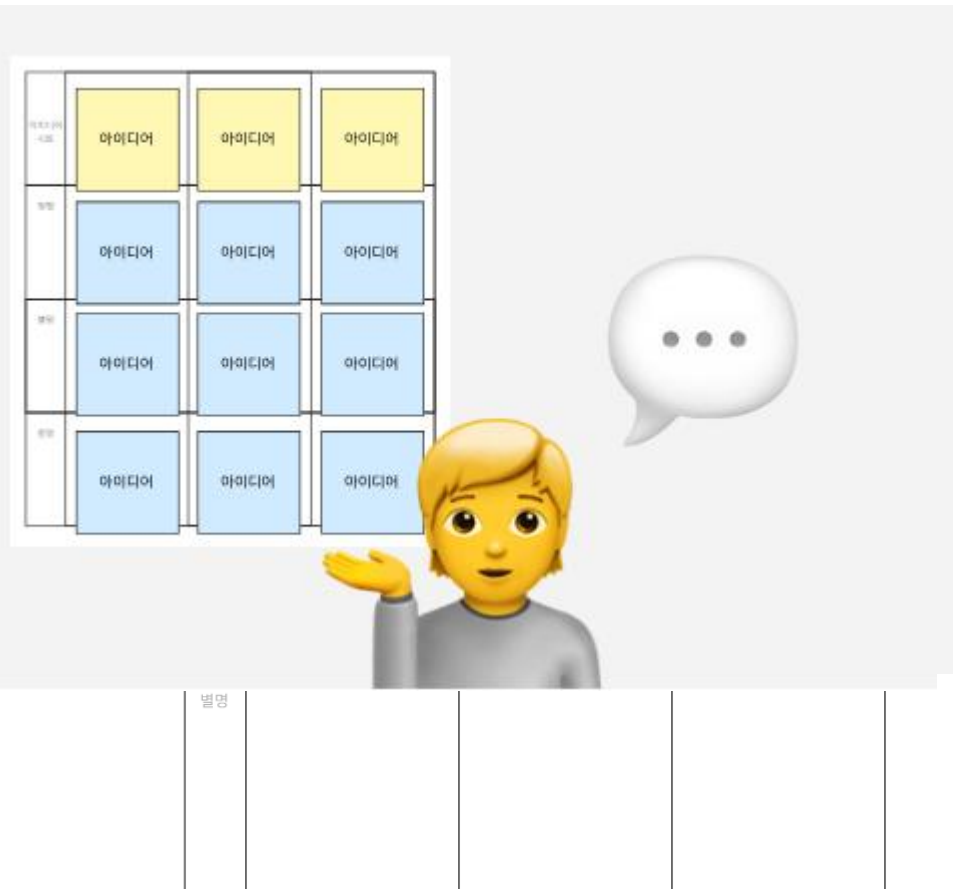
브레인스토밍의 4가지 기본 규칙

- ① 양(量)에 포커스를 맞추기
- ② 비판, 비난 금지
- ③ 특이한 아이디어 환영
- ④ 아이디어 조합 및 개선

생각이 안 나면 인터넷 검색, 도서검색 등 여러 매체를 공간 안에서 사용 가능
미리 조사한 것을 들춰보며 아이디어를 다시 떠올리도록 장려
아이디어가 떠오르지 않으면 진행자가 전환을 위해 개입

3단계 : 아이디어 도출

• 4-3-3 생각쓰기(Brainwriting)



1. 아이디어 작성 (8분)

- ✓ 한명 당 최소 3개 이상의 아이디어 작성

- 비슷한 아이디어가 아닌 새로운 아이디어를 내도록 함
- 확장할 수 있을 만한 아이디어면 더욱 좋음
- 타인의 아이디어를 평가하지 않음

2. 아이디어를 템플릿 상단에 붙임 (1분)

- ✓ 작성한 아이디어 중, 제일 좋은 것을 3가지를 고르고 템플릿에 붙임
- ✓ 각 행 왼쪽 칸에 각 팀원들 이름을 씀

3. 아이디어 발전 시킴(3분*4명 12분)

- ✓ 다른 팀원과 아이디어 템플릿 교환
- ✓ 3분 동안 다른 팀원의 아이디어를 보며 각 아이디어에 관련된 추가 아이디어를 적고 그 아래 나의 별명이 적힌 칸에 붙임
- ✓ 모든 사람의 템플릿이 채워질 때까지 교환하며 작성

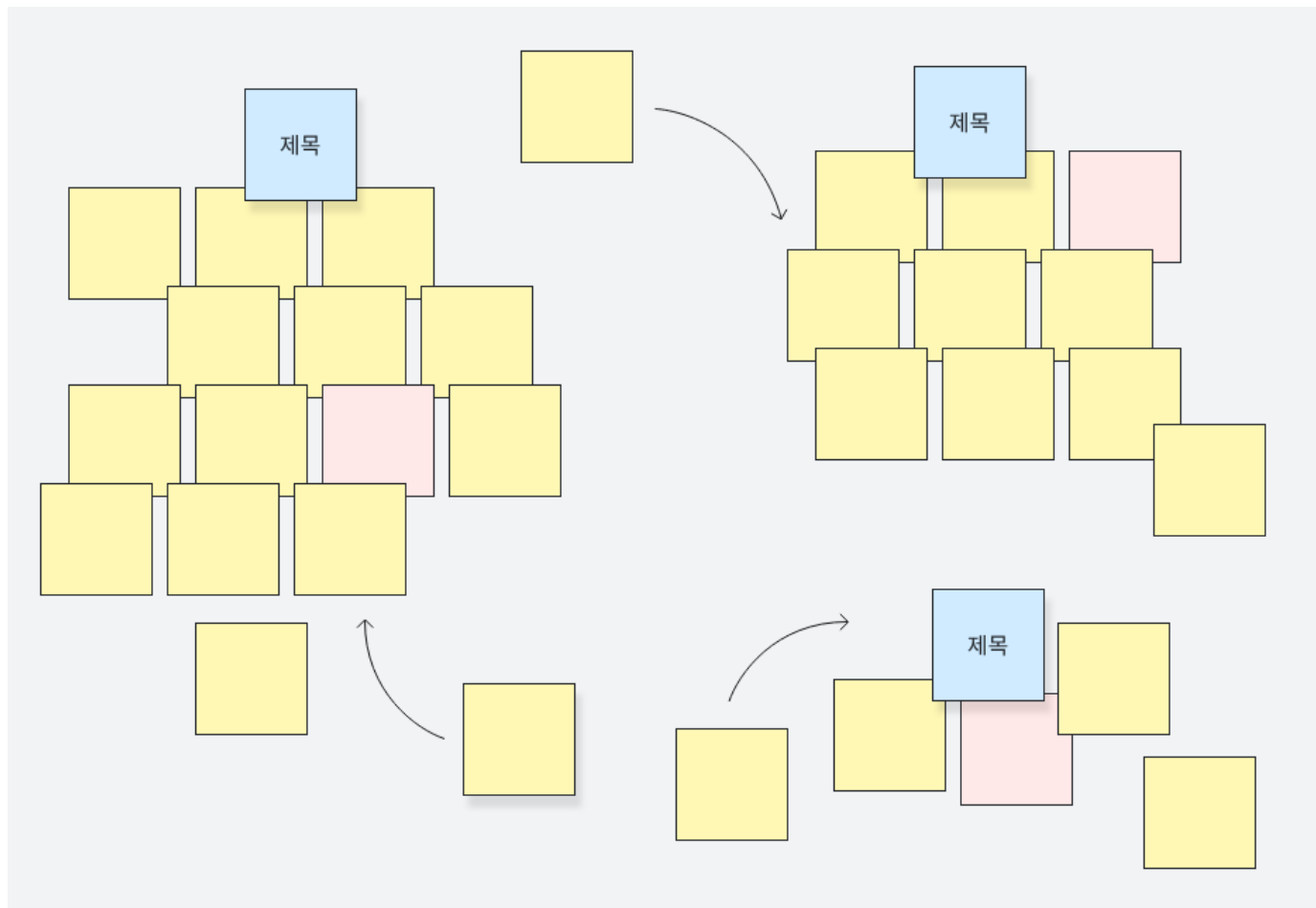
- 이전 참가자가 적은 추가 아이디어를 참고
- 아이디어를 보고 생각할 수 있는 다른 아이디어도 작성
- 코멘트 작성이 아님! 아이디어에 대해 평가하지 않음

4. 아이디어 공유 (5분)

결과물 묶어보기(Affinity diagram)

준비해야 할 것

- ☐ 페르소나 정보를 포함한 리서치 결과물
- ☐ 약 40분 정도의 시간
- ☐ 정사각형 포스트잇 (파랑, 분홍, 노랑)
- ☐ 네임펜(검정, 파랑, 빨강)
- ☐ 포스트잇을 붙일 전지 혹은 넓은 벽
- ☐ 눈치 보지 않고 의견을 나누는 훈훈한 분위기



결과물 묶어보기(Affinity diagram)

1. 인사이트(Insight)를 작성 (15분)

- ✓ 리서치 결과인 정성/정량 데이터를 참고하여 중요한 사실/유추들을 네임펜으로 잘 보이게 작성
- ✓ 각자가 하나의 포스트잇에 하나의 아이디어를 작성
- ✓ 확실하지 않거나, 더 알아보고 싶은 부분은 분홍색 포스트잇에 작성



- 사소한 아이디어라도 좋으니 최대한 많이 작성
- 토론하지 않는다. 다른 팀원에게 내 의견으로 영향을 주면 안됨
- 각자의 시점에서 중요한 인사이트를 최대한 작성
- 한 포스트잇 당 하나의 인사이트만 적어야 후속 활동에서 활용할 수 있음

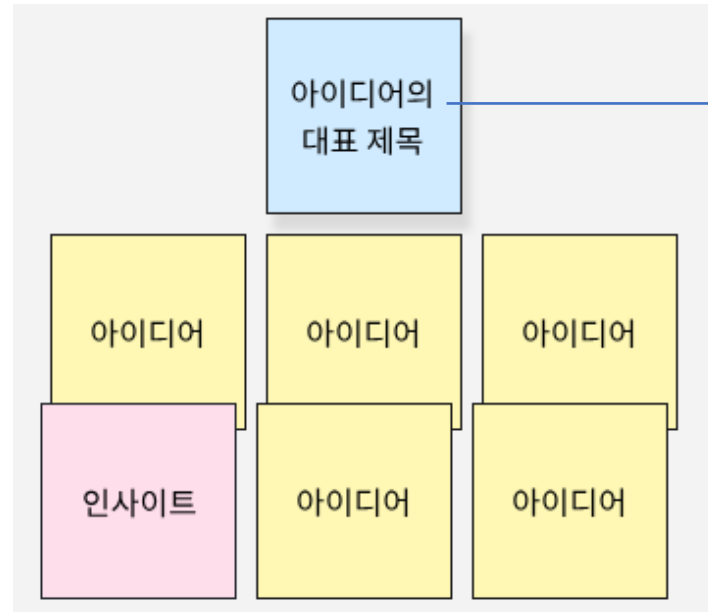
결과물 묶어보기(Affinity diagram)

2. 아이디어 한명씩 공유 (20분)

- ✓ 작성한 포스트잇을 한명씩 공유하고 비슷한 것들끼리 묶음

3. 아이디어를 대표하는 제목 작성 (3분)

- ✓ 파란색 포스트잇에, 비슷한 아이디어로 묶여 있는 그룹을 대표하는 문장으로 제목을 작성

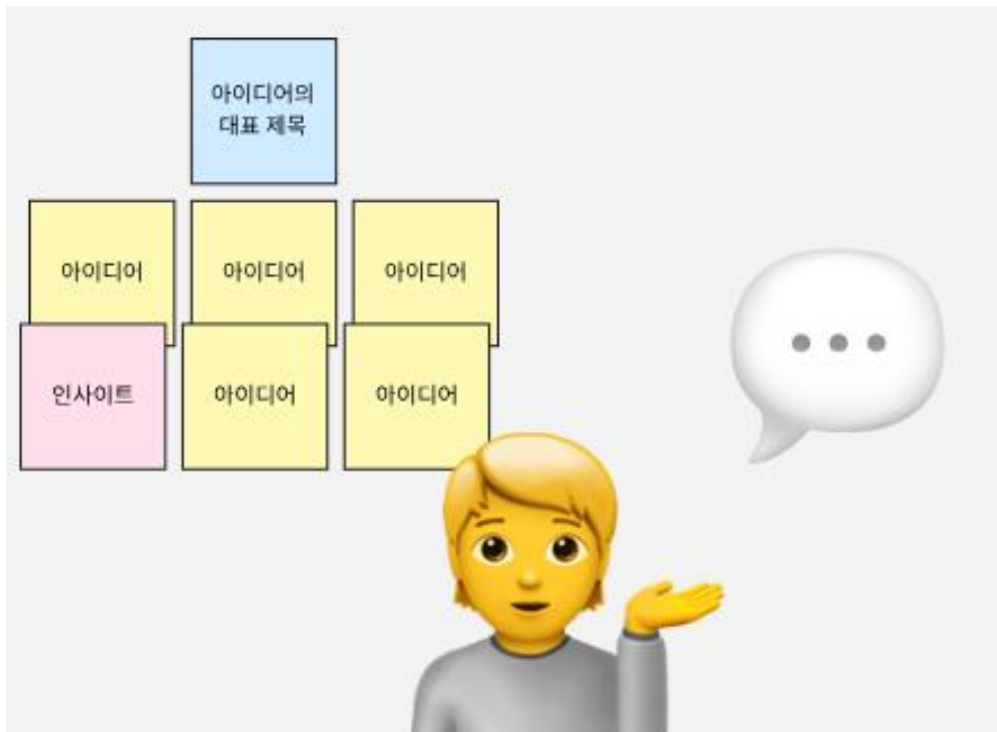


가급적 단어보다는 문장으로 작성

결과물 묶어보기(Affinity diagram)

4. 함께 리뷰 (15분)

- ✓ 전체가 함께 리뷰, 각자 생각하는 중요도를 이야기
- ✓ 이후 이어지는 활동에서 참고하거나 활용



기록관이 촬영하여 디지털화
전지는 업무공간에 붙여 놓거나 다음 활동 때 아이디어들을 떼어 활용

4단계 : 프로토타입

- Look/work/Feel like 하게 해결아이디어를 가시화
- 싸고 빠른 실패(진화)를 위한 아이디어의 가시화하고 다양한 Feedback(관점)으로 초대

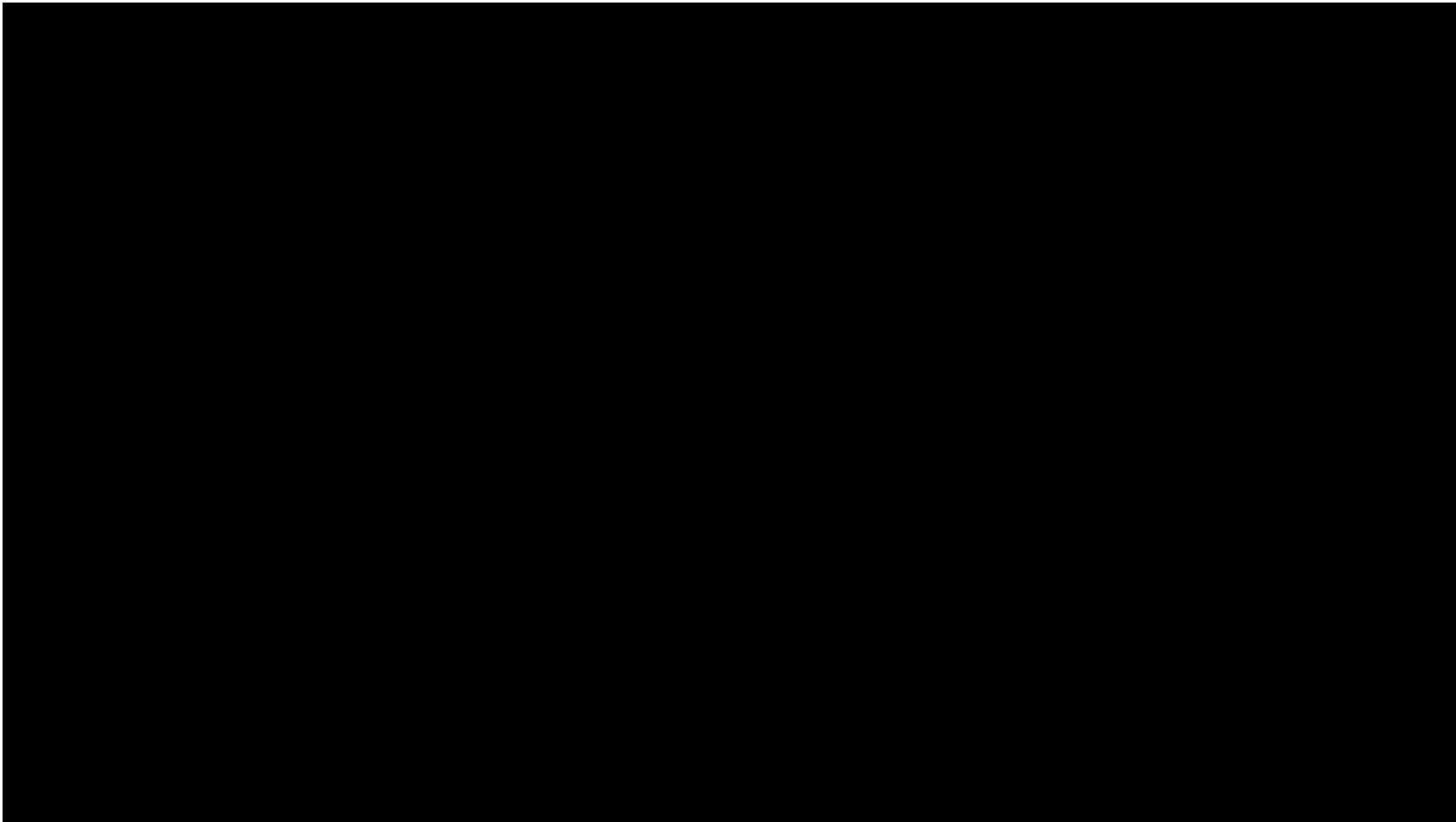


4단계 : 프로토타입

<https://youtu.be/Vv2fGGvTcK0?si=VKoWJ4RW5Q-Exul6>



4단계 : 프로토타입



Mobile Application Design : Paper Prototype
(<https://youtu.be/y20E3qBmHpg?si=-uP3dSofXqmjB2bN>)