

디자인 싱킹을 활용한 문제해결

- 5단계 : 테스트 -

기술과발명특허
2025학년도 1학기

테스트(Test)

- 프로토타입에서 만들어진 시제품이 Define단계에서 정의한 문제를 해결하도록 만들어지고 작동하는지 테스트 및 검증하는 단계
- 프로토타입에 대한 **사용자의 반응과 피드백**을 수집하여 문제 해결의 적합성을 검증
- **Keywords** : 검증, 피드백, 반복, 개선

테스트(Test)

고객에게 보여주고 사용하게 함

고객의 사용 모습을 지켜보고 고객의 소리에 귀 기울임

테스트 단계에서 나온 문제점과 결함 등은 다시 Define, Ideate, Prototype 단계로 돌아가서 보완 및 테스트 반복 수행함

완벽한 제품을 완성

테스트(Test)의 중요성

- **가설 검증:** 아이디어가 '사용자의 문제를 정말 해결하는지' 확인하는 과정. 생각한 해결책이 사용자에게도 통하는지 직접 눈으로 보고 귀로 들어 검증
- **숨겨진 문제 발견:** 프로토타입을 만들면서 미처 생각하지 못했던 문제점이나 불편함을 사용자가 직접 사용해보면서 발견
- **새로운 인사이트 발견:** 사용자의 행동이나 피드백을 통해 예상치 못했던 새로운 아이디어나 개선점을 얻음
- **반복을 통한 발전:** 테스트를 통해 얻은 피드백을 바탕으로 프로토타입을 개선하고, 다시 테스트하는 반복적인 과정을 통해 아이디어를 발전

테스트(Test) 방법

- 테스트 목표 설정하기 : 테스트를 시작하기 전에, 무엇을 얻고 싶은지 명확하게 설정
- ① **무엇을 테스트할 것인가?**: 프로토타입의 특정 기능, 전체적인 사용자 경험, 특정 문제 해결 여부 등 구체적인 목표를 결정
 - "이 앱의 검색 기능이 사용자가 원하는 책을 효율적으로 찾을 수 있게 하는가?"
 - "이 운동 프로그램이 직장인들의 점심시간 운동 참여율을 높이는 데 기여하는가?"
- ② **어떤 피드백을 얻고 싶은가?**: 긍정적인 반응, 부정적인 반응, 개선점, 새로운 아이디어 등 어떤 종류의 정보를 얻고 싶은지 결정

테스트(Test) 방법

- 테스트 대상 선정하기 : **실제 사용자**를 대상으로 테스트하는 것이 중요

- ① **타겟 사용자** : 해결하고자 하는 문제에 직접적으로 영향을 받는 주 대상
예: 중고 전공 서적 앱이라면, 평소 중고 책 거래에 관심이 있거나 경험이 있는 대학생
예: 점심시간 운동 프로그램이라면, 평소 운동 부족을 느끼는 직장인
- ② **다양한 사용자** : 가능한 한 다양한 배경과 경험을 가진 사용자들을 대상으로 추가 의견 청취
- ③ **소수 정예** : 초기 단계에서는 3~5명 정도의 소수 인원으로도 충분히 의미 있는 피드백을 확보 가능(양보다는 질이 중요)

테스트(Test) 방법

- 테스트 방법 결정하기 : 사용자가 프로토타입을 사용하게 하고, 그 과정을 관찰하고 질문
 - ① **편안한 분위기**: 사용자가 긴장하지 않고 솔직하게 이야기할 수 있는 편안한 분위기 조성
 - ② **간단한 소개**: "이것은 아직 초기 단계의 아이디어/프로토타입입니다. 여러분의 솔직한 의견이 저희가 더 좋은 것을 만드는 데 큰 도움이 됩니다."라고 상황 설명
 - ③ **역할극/시나리오 제시**: 사용자가 어떤 상황에서 프로토타입을 사용해야 하는지 구체적인 시나리오나 과제를 제시

Test Card

- 프로토타입으로 만들어진 시제품의 테스트하기 위한 방법
- 카드의 구성요소
 - Hypothesis(가설 세우기)
 - Test(테스트)
 - Metric(추정방법)
 - Criteria(기준)

Test Card Strategyzer

Test Name: _____ Deadline: _____

Assigned to: _____ Duration: _____

STEP 1: HYPOTHESIS
We believe that _____
Critical: ▲ ▲ ▲

STEP 2: TEST
To verify that, we will _____
Test Cost: _____ Data Reliability: _____

STEP 3: METRIC
And measure _____
Time Required: _____

STEP 4: CRITERIA
We are right if _____

Copyright Business Model Foundry AG The makers of Business Model Generation and Strategyzer

Test Card 구성요소

[STEP 1] HYPOTHESIS (가설)

• **We believe that (우리는 ~라고 믿는다):** 검증하고자 하는 핵심 가설(고객의 문제, 니즈, 행동 또는 특정 솔루션의 효과에 대한 가설이 되기도 함)

[STEP 2] TEST (테스트)

• **To verify that, we will (이를 검증하기 위해, 우리는 ~할 것이다):** 설정한 가설을 검증하기 위해 어떤 구체적인 실험이나 활동을 할 것인지 작성(사용자 인터뷰, 설문조사, 실험, 프로토타입 테스트 등)

[STEP 3] METRIC (측정 지표)

• **And measure (그리고 측정할 것이다):** 테스트를 통해 어떤 지표(데이터)를 수집하여 가설을 판단할 것인지 명확히 제시(정량적 또는 정성적(의견, 관찰) 지표)

[STEP 4] CRITERIA (기준)

• **We are right if (우리는 ~라면 옳다):** 테스트 결과가 어떠할 때, 처음 세운 가설이 옳았다고 판단할 것인지에 대한 명확한 기준

Feedback Capture Grid

- 디자인 씽킹이나 애자일(Agile) 방법론에서 사용자 또는 팀의 피드백을 구조화하여 효율적으로 수집하고 분석하기 위한 시각적 도구
- 프로토타입 테스트나 아이디어 공유 세션 후에 사용되며, 피드백을 체계적으로 정리하여 다음 단계의 개선 방향을 설정하는 데 활용

Feedback Capture Grid

- **Liked (좋았던 점 / 칭찬):** 사용자들이 프로토타입이나 아이디어에 대해 **긍정적으로 평가한 부분**
- **Criticisms / Areas for Improvement (개선점 / 비판):** 사용자들이 불편함을 느끼거나 개선이 필요하다고 지적한 부분
- **Questions (질문):** 사용자들이 프로토타입이나 아이디어를 사용하면서 가졌던 **의문점이나 질문**
- **Ideas (아이디어):** 사용자들이 프로토타입이나 아이디어를 경험한 후 제안한 새로운 아이디어, 추가 기능, 개선 방안 등

Feedback Capture Grid

Things that I liked the most.



Things that could be improved.



Things that I don't understand.



New ideas to consider.



Feedback Capture Grid 방법

1. **그리드 준비:** 큰 종이나 화이트보드를 4분할하고 각 영역에 위의 4가지 항목(Liked, Criticisms, Questions, Ideas)을 표시
2. **피드백 수집:** 프로토타입 테스트 후, 사용자나 팀원들로부터 피드백을 받고 각 피드백을 포스트잇에 한 가지씩 작성
3. **피드백 분류:** 작성된 포스트잇을 해당되는 4분할 영역에 부착
4. **패턴 및 인사이트 분석:** 모든 피드백이 분류된 후, 각 영역 내에서 비슷한 피드백들을 그룹화(클러스터링)하여 패턴과 핵심 인사이트를 도출
5. **다음 단계 계획:** 도출된 인사이트를 바탕으로 프로토타입을 어떻게 개선할지, 다음 테스트에서는 무엇을 중점적으로 검증할지 등 구체적인 액션 플랜을 수립