

베리타스 강좌 1

**데이터로
디자인하는
리더십
2025-2**



	과목명	패러티스 강좌 1: 데이터로 디자인하는 리더십	
	과목번호	V10.102(001)	
	수업시간	수업장소	담당교수
목 13:00-15:50	62동 205호	고길곤 행정대학원 공기업정책학과 kikon@snu.ac.kr	
		이 찬 청단융합학부 · 산업인력개발학과 chanlee@snu.ac.kr	
		이장섭 미술대학 디자인학부 leejangsub@snu.ac.kr	
	**강좌 키워드	- 데이터 해널리틱스, 디자인 행정, 디자인 무역, 월드 리더십, 셀프 리더십, 리더 역량, 블루오션 전략, 프로젝트 기법, 팀 빌딩	
	*1. 수업목표	이 강좌는 혁신적 학습 환경(Innovative Learning Environment)과 관련된 실제 이슈를 데이터 기반으로 분석하여 의사결정을 내리는 실용 사례 연구에 초점을 맞춘다. 학생들은 디자인 씽킹 프로세스를 통해 실용하며, 이 방법론을 활용하여 체계적으로 학습자 중심의 혁신적 학습환경 및 교육 공간 시스템을 설계할 수 있다. 이 과정에서 학생들은 실생활과 관련된 현장의 문제를 다각도로 이해하고, 이를 해결하기 위한 창의적 접근을 통합하는 리더십 역량을 개발한다. 학생들이 학습 환경 설계와 복잡성과 글로벌 컨텍스트(Global Context)에서의 중요성을 실제 데이터와 사례를 통해 체계적으로 이해하도록 하는 것이 강좌의 목표이다. 학생들에게 현실 세계에서 개선이 필요한 교육 과정을 실질적으로 파악할 기회를 제공하며, 이를 위한 팀워크와 협업의 중요성을 인식하고 다양한 배경을 가진 사람들과 함께 일하는 방법을 배울 수 있도록 도움을 준다. 강의, 대화식 토론, 팀 프로젝트, 사례 연구 등 다양한 학습을 통해, 학생들은 기본적인 개념과 원칙을 이해하고 아이디어를 표현하며, 공통 목표를 달성하기 위한 실제적인 문제 해결 과정을 경험하여 이론적 지식과 실용적 기술을 종합적으로 함양하게 된다.	
	**2. 교재 및 참고문헌	교재	『데이터 시각화와 자료분석』, 고길곤 저, 박영사, 2019. 『컨버터블 리더십』, 이찬, 김재은 공저, 엠엔파크스, 2025.
		참고문헌	『창의 혁명』, 서울대학교 창의성교육을 위한 교수연구 자, 코리아닷컴, 2018. 『무주산 자궁도 사용설명서』, R 뎀스터 콜러 · 제프리 스토퍼 공저, 아광 역, 열림당, 2015 『DIGITAL ESG 거스를 수 없는 시대적 요구』, 장혁수 저, 드림위드프레스, 2022. 『이것이 UX/UI 디자인이다』, 조성봉 저, 위키북스, 2020.
**3. 강의계획	주요 수업일시	□블립러닝 □이론 위주 수업 □토론 위주 수업 □프로젝트 수업 □기타	
	구분	강의 내용	담당교원별 역할
	1주 차 (9/4)	- 담당 교수 및 조교 소개 - 강의 주제 및 운영 방식 소개 - 조 명칭 및 팀별 안내	안내
	2주 차 (9/11)	- AI시대 리더의 7가지 핵심 역량	강의
		- 현장 중심의 월드리더십 기법	강의
	3주 차 (9/18)	- [월드드림] SNU 혁신적 학습 환경을 위한 디자인프로젝트 발명 및 도전 과제 탐구	기획, 가이드 제공 및 안전지도 (고길곤 교수, 이장섭 교수, 이찬 교수)

4주 차 (9/25)	- 시를 활용한 데이터 시각화 기법과 사례 분석 : 대학 캠퍼스 내 활용가능한 데이터 아이디어	강의
	- [W/S] 데이터로 말하고 표현하기	워크숍
5주 차 (10/2)	- :데이터 전문가 초청 특강	특강
6주 차 (10/9)	- 온라인 Reflection 세션(비대면 강의)	강의
7주 차 (10/16)	- Take Home Exam	종강고사
8주 차 (10/23)	- 컨버터블 리더십 : 리더의 커뮤니케이션 요청 · 피드백을 통한 긍정 문화	강의
	- [W/S] 블루오션 GRID/GRAPH	워크숍
9주 차 (10/30)	- 혁신적 학습환경 캠퍼스를 위한 데이터 기반 디자인 솔루션 도출	강의 (팀티칭)
	- [W/S] 소셜 픽션을 통한 미래 시나리오 만들기	워크숍
10주 차 (11/6)	- 디자인 전문가 초청 특강	특강
11주 차 (11/13)	- 최종프로토타입 도출 및 디자인 모델 솔루션	강의
	- [W/S] 프로토타입 제작 및 피드백	워크숍
12주 차 (11/20)	- 학습환경 평가를 위한 데이터 해석	강의
	- [W/S] 학습환경 아이디어 구현	워크숍
13주 차 (11/27)	- 리더십 전문가 초청 특강	특강
14주 차 (12/4)	최종 아이디어 시각화(1차 발표)	피드백 평가 (고길곤 교수, 이장섭 교수, 이찬 교수)
15주 차 (12/11)	최종 아이디어 시각화(2차 발표)	피드백 평가 (고길곤 교수, 이장섭 교수, 이찬 교수)

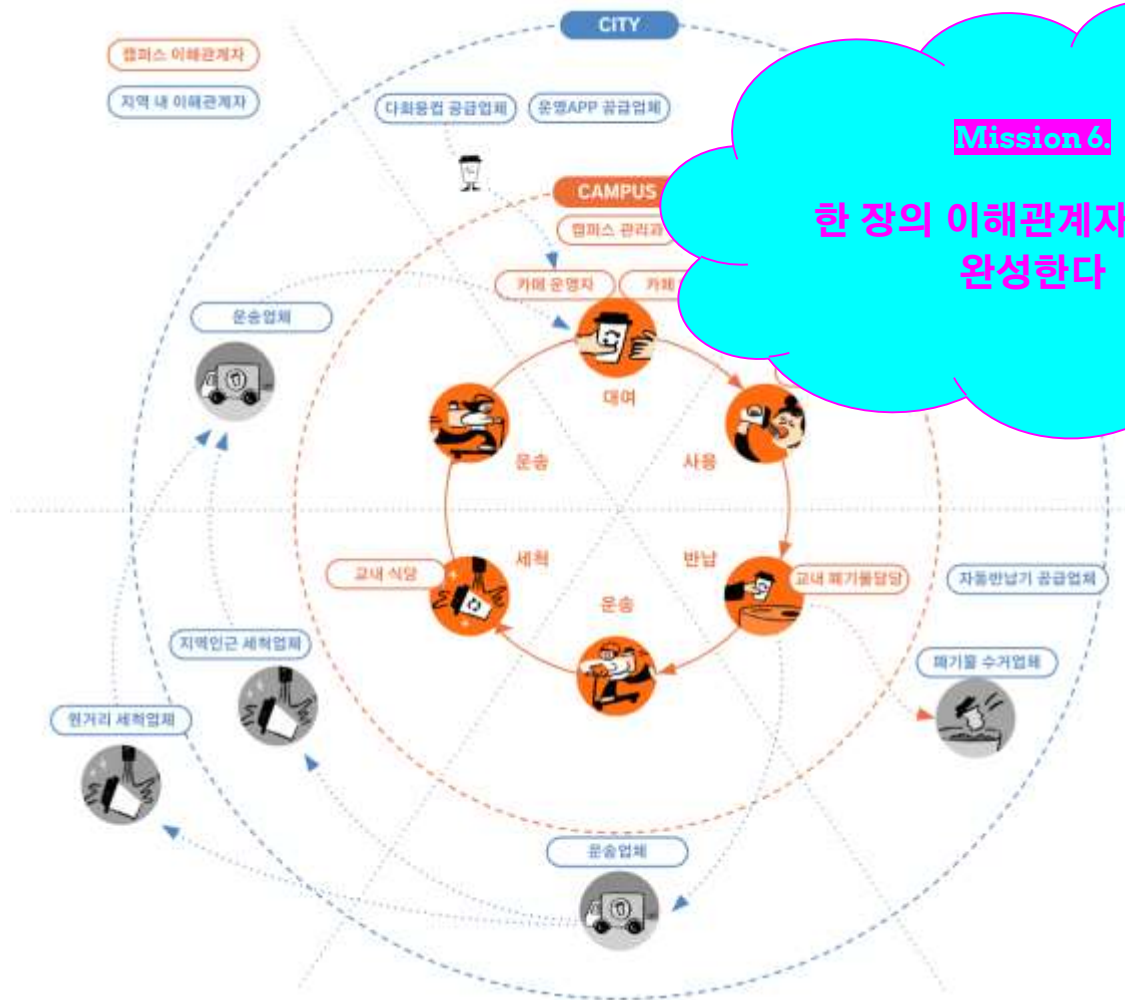
베리타스 강좌 1

**데이터로
디자인하는
리더십**

10주차

함께 아이디어 내기 + 빠른 아이디어 검증

Data Design Leadership



Mission 3

한 장의 이해관계자 지도를
완성한다



이해관계자 1



이해관계자 2



이해관계자 3



이해관계자 4



이해관계자 5



이해관계자 6

Mission 7

이상적인 문제해결의 시나리
오름
시간순으로 정리해보자

해결하고
싶은 문
제

주제(문제)

교내
강의실의
학습능률
어떠한가?

현장 조사 방법

●인터뷰

#강의실의 학습능률(몰입도, 집중도)에 초점

#강의실의 유형 : 대형강의실 (계단형), 교실형 (대표적으로 인문대), 베타타식, 각종 실습실 (음대, 미대, 의류학과, 컴퓨터실, 실험실 등), 세미나실 등.

#인터뷰 대상 : 최대한 다양한 단과대 학생 인터뷰

#인터뷰 내용

- 강의실 유형별 학습능률
- 학습능률에 영향을 미치는 요인 (의자, 책상, 냄새 등)
- 온라인 강의와 현장 강의

●설문조사

- 시간적 여유 부족으로 진행 못 함.

●냄새

- 1) 공간 자체의 냄새보다 사람으로부터 오는 냄새로 불편했던 적 많았음.
- 2) 환기 시스템의 개선이 있었으면 좋겠음. 향기를 뿌려주는 디퓨저도 있으면 좋음

●방음

- 1) 사회대와 같이 공사소음이 방해되는 경우 있었음

●강의 교안 확인

- 1) 강의실 중간중간에 모니터가 있으면 교안을 확인하기 편했음
- 2) 대형강의실에서 칠판을 쓸 때는 뒤에서 잘 보이지 않았음

●난방, 냉방 시스템

- 1) 개인차로 인해 느끼는 온도감의 차이 존재. 난방시 바람을 직접적으로 맞는 경우 건조하다는 의견도.
- 2) 인문대 강의실에 특히 불편함을 많이 느낌 : 습도, 온도가 너무 극단적이라 집중이 잘 안됨 (비가 오는 날에는 너무 습해서 강의실 의자에 앉고 싶지 않을 정도, 겨울에는 너무 추움)

●콘센트 : 대다수가 학습능률 향상에 필요하다는 의견

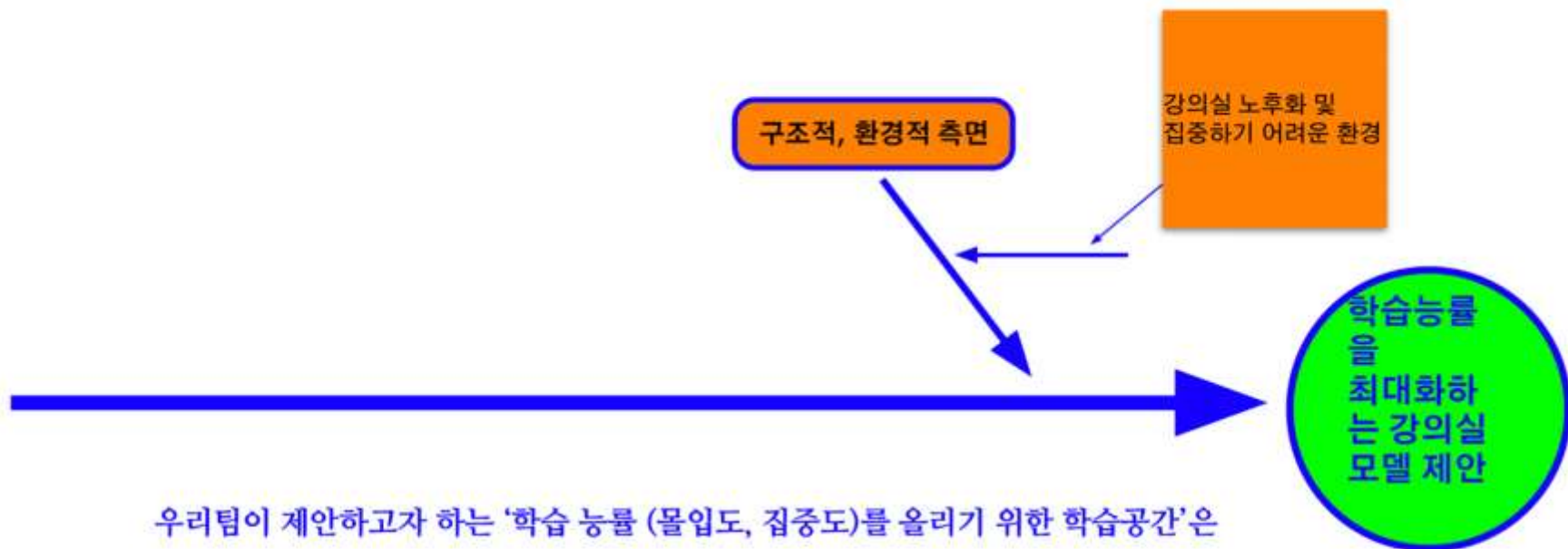
●온라인 강의와 현장강의 사이의 선호도, 장단점 비교

- 1) 오프라인을 더 선호 : 학습능률이 현장강의에서 더 좋음. 교수자와 상호작용이 더 잘됨. 그러나 오프라인 강의에서도 기본적으로 녹화강의를 제공하였으면 좋겠음.
- 2) 온라인 선호 : 통학시간 줄일 수 있음
- 3) 오프라인 강의에서도 기본적으로 녹화강의를 제공하였으면 좋겠다는 의견 존재

●학습능률을 향상시키는데 가장 중요한 요인

- 강의실의 색깔, 공기의 질(즉 환기가 중요), 교수님과의 물리적 거리(가까울수록), 마이크, 컴퓨터와 같은 장비(장비 오류나 고장시 몰입도 깨짐), 공부에 몰입하기에 쾌적한 환경과 적절한 공간
- 거슬리는 것들이 없어야 한다고 생각. 예를 들면 아까 그 충전기처럼 사소하지만 필요할 때 바로바로 구비할 수 있는 환경 필요하다고 생각함.(집중을 중간에 깨지 않게하는 환경)

→ 인터뷰 내용을 바탕으로 학습능률을 향상시킬 수 있는 이상적인 강의실 모델 제안 목표



우리팀이 제안하고자 하는 '학습 능률 (몰입도, 집중도)를 올리기 위한 학습공간'은

'구조적, 환경적 측면의 개선'이러한 방향성에서

이 '기존 강의실의 학습능률(몰입도, 집중도) 저하'를 해결하는 것으로 시작한다

시작

초기 모델 도입

실제 사용 후 피드백

모델 개선

적용 강의실 확대

문제해결

학생

강의에 집중, 몰입이 되는가?

강의실의 구조, 규모, 의자, 책상, 공기, 난방/냉방, 불판 등 여러 복합적 요소가 영향을 미칠

변화된 학습환경에 적응할 수 있을까?

더 나은 학습 환경에 초점을 맞추었기에 오히려 더 편한 것이다.

혁신적인 학습 공간을 위해서는 어떤 시설이 보충되어야 할까?

냉난방 시설 교체, 불편한 책상, 의자 교체 혹은 다른 활용 공간 / 신규 강의실 개설

학습능률 개선을 위해 필요한 유지, 보수는 어떤것이 있을까?

지속적인 강의실 모니터링, 노후화된 시설 보완, 강의 형태에 맞는 강의실 배치

이런 실행할 수 있는 기술은 무엇이 있을까?

교수자에게 집중할 수 있는 강의실의 구조 설계, 의자/책상의 의자, 책상 등 개선된 책상, 스마트 공기/난방 시스템, 컴퓨터/불판 시스템의 개선 등

교수자

개선된 강의실을 어떻게 알아갈까?

동부환경에 따른 맞춤형 강의실수준, 공사 일정 및 목표 투명화

개선된 강의실을 어떻게 활용할 수 있을까?

학생들의 요구에 맞춘 강의료 진행

신규 강의실 사용에 예산은 어떻게 마련할 수 있을까?

서둘러 강의실 현 상태에 대한 학생들의 의견을 바탕으로 신규 강의실 도입에 대한 공감대 형성. 이를 바탕으로 예산 편성.

유지, 보수 비용 문제는 어떻게 해결할 것인가?

혁신적인 교육공간을 위해 변형된 강의실을 모니터링하고 사물 유지하는 것과 이전의 강의실을 관리하는 것과 비용적 측면의 차이는 크지 않을 것

언제 공사를 해야 하는가?

사을 안하는 강의실을 교대로 스케줄 잡기

좋은 강의실을 어떻게 판단하는가?

설문조사 및 평가표 제시

강의실의 개선 여부를 어떻게 알 수 있을까?

학생들의 수업 참여도를 확인 & 기존 수업과의 비교

현재 강의실에 같은 모델을 도입하기에는 수업 특성이 다른데다 적용 강의실 확대를 어떤 식으로 할 것인가?

학교에서 진행하고 있는 강의 형태 중 가장 많이 열리는 강의 형태를 기본으로 강의실 모델이 제안 된 것, 수업 형태 별로 순차적 고안, 확대 진행 예정

학습능률 개선의 의견을 어떻게 얻을 것인가?

학생 및 교수자들에게서 강의실 개선에 대한 설문조사 진행, 통계적으로 좋은 반응을 얻은 개선사항 정리

공사 후의 피드백은 어떻게 받나?

학생 및 교수자의 피드백 제공

강의실의 개선 요소를 어떻게 전달하는가?

시공업체 및 기획과와 밀라인 이용

어떻게 개선시킬 수 있을까?

학생들의 불편했던 점을 확인

실제 사용 후 학생들의 학습 능률이 올랐는지 자료를 확인하고 싶다. 이후 적용 강의실을 확대할 필요성 확인

학생들, 교수자들에게 학습 능률 조사 설문 예정.

개선된 유지, 보수에 필요한 인력 보충은 어떻게 할 것인가?

수업이 끝난 뒤 학생들이 자발적으로 학습 공간을 관리할 수 있는 방안을 고안하면 될 것.

어떻게 공사를 개선하는가?

학생회 및 시설 기획과의 밀라인 설치

개선된 강의실을 어떻게 확대하는가?

여러 학습 환경을 이용할 기회 제공

더 많은 강의실을 어떻게 개선하는가?

여러 환경에서 강의할 기회 제공

더 많은 강의실 개선을 위한 추가 예산을 어떻게 마련하는가?

불필요하고 반응이 좋지 않은 공사를 멈추고, 반응이 좋은 공사 위주의 예산 편성

강의실 공사를 어떻게 더 진행하는가?

방학 등 강의실 이용이 적은 시기에 맞춰 추가적으로 공사할 강의실 결정, 기존의 강의실 평가를 기준으로 우선순위 수립

어떻게 더 많은 공사를 진행하는가?

긍정적인 반응을 얻은 방식에 지원 확대

학습능률 개선을 위한 강의실 모델 제안

기초 교양으로써 다양한 학과의 학생들이 모여서 듣는
학제적 교육(ex:베리타스)

심도와
다양성을
개선

서울대
내의
학제적
교육 개선

우리팀이 ‘서울대 내의 학제적 교육 개선’은

1학년 과정에서

이 ‘학제적 교육의 심도와 다양성’을
개선전하는 것으로 시작한다

프로토타입(1학년에 선택적 도입)

시작

제안

전체도입

문제해결



학생 (1학년)

학제적 교육의 필요성, 오히려 혼란
1학년이라 시간이 많음, 전공 선택, 진로에 도움



교수

업무 부담, 필요성
여러 교수, 오히려 홍보



조교

동기부여
다양한 과 교수님들께 직접 교육발음



서울대학교

시간 조율
강의실 활용, 새 공간 마련



학부대학

베리타스가 있는데 필요한가?
베리타스 정도, 시대에 맞는 인재상

학정, 평가에 대한 우려
로드를 늘리고 학점 조건을 후하게

자기 학과 학생들에게 진로 선택에 도움이 되는가?
자료, 설문조사, 타대 교수님과의 관계 생성

연구실 지원자 증가로 이어질 수 있는가?
연구실과 협업을 이용한 학제적 교육

업무과중
조교 당 학생 수 제한

인력부족
강사의 증가

수업의 형태, 방법
조사

진로와 연계된 수업을 선택할 수 있는가?
다양성 늘리기

교육의 수준에 대한 고민
수강한 제한, 학년 제한,

보상
공정적 보상

실질적 도움에 대한 우려
시험적 운영

홍보?
포트폴리오 제공

용량 문제?
수강한 제한, 교육과정의 제도변화 (예: 필수 2개)

타 학문에 대한 부담
적절한 보업, 토론 시간 마련,

학과 분배 문제
상황에 따른 조율, 조율을 위한 기준 마련

인정적 유지
꾸준한 노력이 필요하다

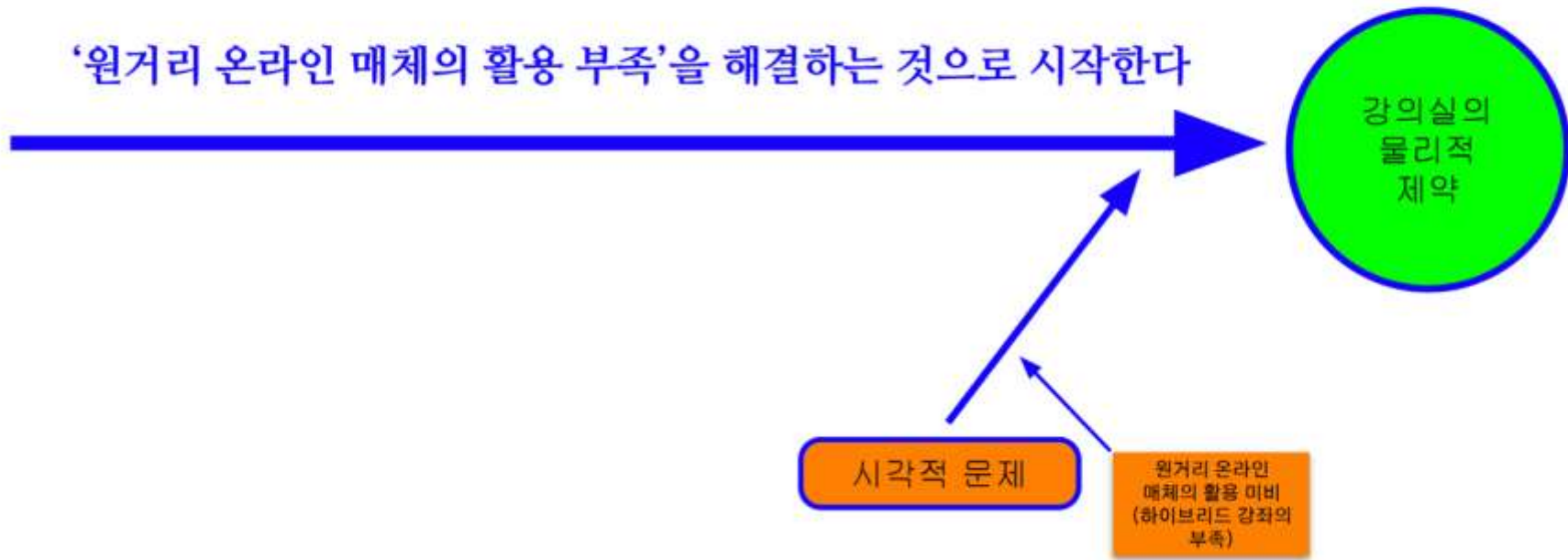
학제적 교육의 정의에 대한 문제
사전 교육, 전체 정의 마련

해결하고
문제점

우리팀이 해결하고 싶은 ‘강의실의 물리적 제약 문제’는

시각적 문제에서

‘원거리 온라인 매체의 활용 부족’을 해결하는 것으로 시작한다



시작

해결책의 도입

현실성 & 실용성 검증

사후 대처

문제해결

학생
(이윤호)

교내 서비스보다는 동아리 유튜브 등의 매체 이용이 더 편합니다.

교내 서비스가 구축된다면 더 접근하기도 쉽고 학업 환경 및 관리에 있어서도 효율적일 것입니다.

전자질문을 이용한 판서는 보기가 불편합니다.

기존에 터치 스크린이나 아이패드 등을 쓰던 강의에서는 전자질문 등을 도입해도 좋을 것 같습니다. 다만, 말씀하신대로 수학과나 물리 과 등에서 판서하는 부분은 카메라 송출 등의 대안을 마련하고 있습니다.

소규모 수업이나 토론 위주의 수업에서 나오는 사적인 모습들이 송출되기가 꺼려집니다.

판서와 교수님으로의 물리적 사이 차원이 확실하 나타나는 대면수업 위주로 적용하겠습니다

서비스 이용에 따른 수업 지연이나 문제 발생에 대해서는 어떻게 처리하실 건가요?

사용방법이 익숙해지도록 적극적으로 홍보하고, 문제가 발생했을 시의 빠른 피드백 시스템을 구축하겠습니다

교수
(고성재)

이용은 하고 있지만 얼굴은 나오기 싫어요

교실을 배치할 때 카메라가 설치된 곳인지 전자질문이 설치된 곳인지 명시할 것이다./화면 겹쳐는 불가능하게 하겠다.

모든 학생이 태블릿만 쳐다보고 있을 것 같아요.

현재 출석학생수와 시청중인 학생수를 알 수 있게 해드리겠습니다.

원래도 판서를 안하고 공유해준 피피티로만 수업을 진행하는데 굳이 필요 없을 것 같아요.

피피티에도 피피티의 어느 부분에 대해 말하고 있는 것인지 알기 힘들니다.

어떻게 쓰는지 잘 모르겠어요

조교들이 이 시스템에 대해 의무적으로 교육을 받게 하겠습니다.

수업하다가 자주 기술적 문제가 발생해서 수업에 방해가 됩니다.

신속한 대처가 가능한 시스템을 만들겠습니다.

기술 관리자
(최지형)

필요한 주요 기능에는 어떤 것이 있는가?

강령중인 강의의 판서를 실시간으로 학생들에게 제공한다.
+ 이를 저장 후 자동적으로 게시한다.

서비스를 개발, 실용화하기 위해 어떤 도구를 사용할 것인가?

기존 구축되어있는 ETL 사이트를 기반으로 외부 프로그램 등과의 연동을 통해 구현한다.

서비스를 개발하기 위해 어느 정도의 인력, 시간적 자원이 필요한가?

기존의 외부 프로그램과 ETL 서비스를 연동하기 위한 개발 인력 및 시간이 필요하다.

구현하기에 불편함을 야기할 요소가 있는가? (ex: 공간들 많이 차지한다 등)

실시간으로 진행되는 경우 시간 지연 문제 등으로 오히려 불편하게 느껴질 수 있다.

유지 및 보수에 얼마나 많은 인력, 시간이 소요되는가?

시스템 소프트웨어를 한 번 구축할 경우 크게 바뀔 필요없이 유지보수가 가능한 것으로 보인다.

행정 책임자
(김재희)

구체적 진행 과정 중의 문제는 어떻게 해결할 것인가?

Rolling basis로 업데이트 및 개선을 거치는 방향으로 진행할 것으로, 빠른 반영을 중요시하여 불편함을 최소화할 것이다.

예산 집행은 어떤 출처로 어떻게 할 것이며, 충분히 근거가 있는가?

예산의 합리성과 집행의 투명성은 회계감사위원회와 및 관련 자문을 구하여 진행하면 되는 사항이며, 광범위한 조사를 통해 근거를 확보할 것이다.

과도기적 단계에서의 적용의 영향성에 대해 어떻게 할 것인가?

강의실들의 활용도, 접근성을 비롯한 실질적 요인들을 검토하여 강의실 사이의 우선순위를 설정하여 적용을 확정해 나갈 것이다.

공사로 인한 강의실 사용의 불편을 통해 대면 수업을 예방하기 위해 어떠한 방안을 준비하였는가?

강의실의 대규모 리모델링이 아닌 만큼 방학 기간을 통해 일정 개수의 강의실을 업데이트하는 방식으로 몇 차례에 걸쳐 진행할 것이다.

사후 발생 문제에 대한 어떠한 대비책을 마련해 두었는가?

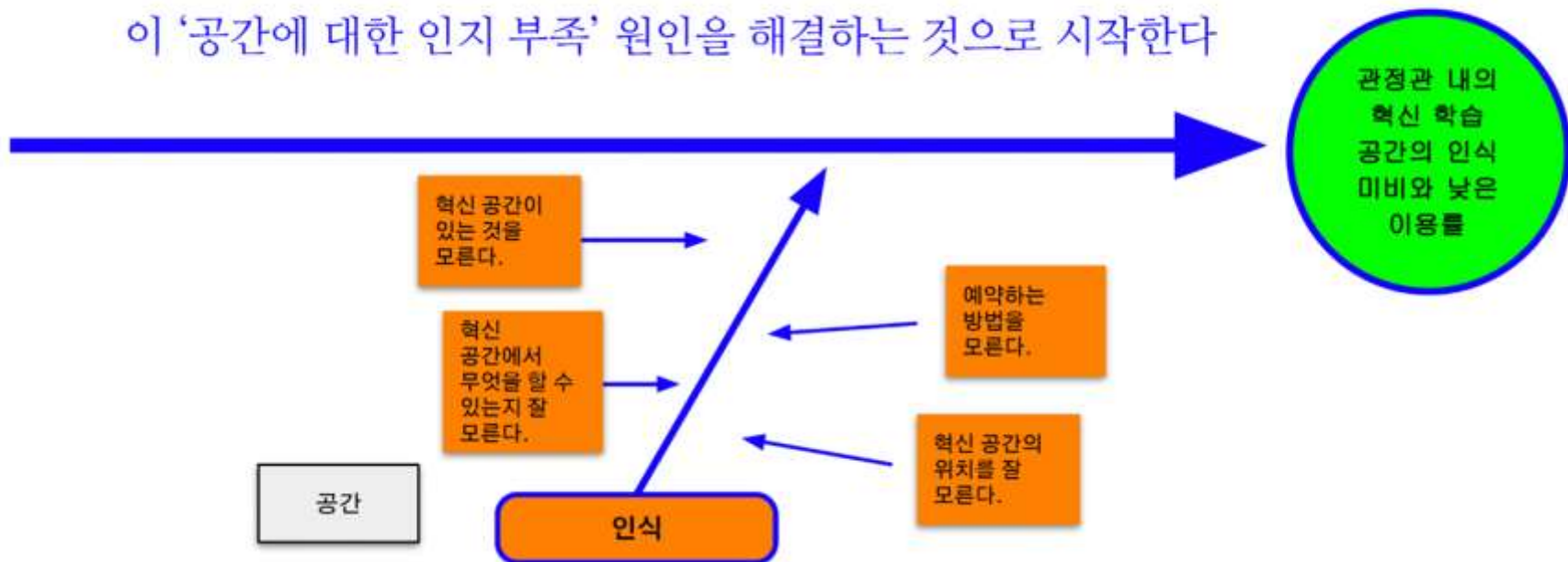
강의동 정보화 서비스 지원 직원에게 해당 교육을 할 것이며, TA 교육에도 포함시키는 등의 방법을 통해 일차적인 예방을 하고, 주기적 모니터링을 진행하도록 한다.

대형 강의실의 물리적 제약 해결

우리팀이 해결하고 싶은 ‘관정관 내의 혁신 학습 공간의 인식 미비와 낮은 이용률’은

“인식” 측면에서

이 ‘공간에 대한 인지 부족’ 원인을 해결하는 것으로 시작한다



시작

시설에 세부
사항 파악시설 정보 간단
정리

홍보 자료 제작

홍보 진행

문제해결

학생
(김태운)시설의 세부 사항들을 어떻게
파악할 수 있을까?정점 알아가서 파악할
수 있지 않을까?시설들을 다 파악할수
있을까?이 시설을 이용하는
학생 수는?

데이터 이용

관장한테 건의한다

정보가 부족하면
어쩌지?

최대한 많은 정보 주기

직접 백악하고 활용해보며
어떤 방식으로 쓰일 수 있는지
알아볼 수도 있겠다.

너무 주관적이지 않아?

지금까지 홍보를 진행한
방식과 그 결과는
어떻을까?

시설 투어 진행했나?

잘 정리하고 있겠지..

주관적일 수도 있지만, 오히려
이런 경험담이 좋을 수도 있지경험을 바탕으로도 시설
정보를 정리할 수
있을까?메타버스 투어는 어때?
[관장님 VR 지도 있어]시설 투어로 먼저도
놓이는 것도
효과적일거라고 생각해근데 혹시 힘들지
않을까?

하지만 효과적일지도

관장관에 대한 홍보자료가
제대로 만들어지지 않으면
어쩌지?직원들의 일 부담이
늘어나는 문제는 어떻게
해결할까?자발적인 참여 형식으로
진행하기직원들에게 그에 따른
인센티브 부여하기

vlog라도 찍을까?

학생들이 과연 볼까?

문스터는 어때?

너무 진부하면
안볼거야.

어떻게 만들 수 있지?

색다른 방식의
홍보일지도홍보를 어떻게
하고있나?

이메일, 게시판, 링크

과연 좋은 효과가 날까?

효과를 꼭꼭히 지켜보기

홍보의 효과가 있을까?

효과를 볼리기 위해
이벤트를 진행하면
안될까?가능에 대한 요청을
할까 또는 크롤링으로
만들까

홍보가 효과적일까?

아직 관장관 내의
알려지지 않은 곳이
없으며, 효과적이라고
볼수는 없다효과가 안온으면
어쩌지?효과에 관계없이 학생들
가득하게 봐주기관장관 내의
혁신 학습
공간의 인식
미비와 낮은
이용률관장관 책임자
(김민준)관장관 책임자
(이이진)

주제(문제)

현장 조사 방법

조사 내용 및 아이디어(원인)

기존 학습공간은
왜 혁신적이지
않은가?

1. 타운워칭

-학습 공간 조사
내용

- ▶ 크기 및 모양
- ▶ 주변 인프라 (편의 시설, 버스정류장, 야외 정원 등)
- ▶ 테이블, 의자 개수
- ▶ 사람 수 및 사람 수를 측정할 시각

2. 직접경험

- ▶ 실제 학습 공간을 사용한 후, 어떤 부분이 마음에 들었거나 마음에 들지 않았는지, 어떤 감각에서 새로움/독창성을 느꼈는지 등을 기록함.

조사 결과, 학습공간의 상충된 특징(예시. 떠드는 분위기 vs 조용한 분위기, 층고 낮음 vs 높음, 개방성 높음 vs 낮음 등)으로 인해 발생하는 사용자 불편을 확인하였다. 이러한 불편의 원인으로 '공간별 이용 방식과 상충되는 요구를 명확히 안내하는 시스템 부재'가 지목되었다.

따라서 기존 학습공간의 효율성과 만족도를 높이기 위해서는 각 학습공간마다 이용 방식과 특징을 명확히 안내하는 시스템 구축이 우선적으로 필요하다.

시작

교내 홍보

프로토타입

서비스 런칭

서비스 유지

문제해결

디자인 및 홍보

그냥 예쁘게만 디자인하면 되니까?

기능 및 활용도 측면에서도 유익한 디자인을 생각해보자

어떤 방식으로 사이트를 홍보해야 할까?

학습 공간에 대한 정보를 부각하여 사이트 내 해당 공간 정보 페이지로 연결되게 하여 사이트 유입을 늘린다 + 사이트의 인스타 계정 생성, 서울대 학교 인스타에 홍보

향후 프로토타입 디자인 때문에 이용률이 떨어질까?

사이트 페이지마다 간단한 피드백 버튼을 만들어 많은 이용자들이 부담없이 디자인에 대해 피드백할 수 있도록 하자

런칭 되어도 이용률이 높지 않다면?

학생들이 참여하고 sns에 공유할 수 있는 이벤트를 만드는 등 학생 중합 홍보를 하자

새로운 공간이 생기거나 기존 공간에 변동이 생기면?

수정된 정보를 학생들이 접할 수 있게 사이트 접속시 상단에 노출시켜자 + 인스타 등에 공유

서비스 이용자

맵이 정말 필요할까? 메리트가 있을까?

필요성 및 메리트를 강조할 방안을 찾아보자.

광고성 메시지는 잘 읽히지 않는데, 학생들이 과연 볼 수 있을까?

돈이 없는 곳(화장실 등)에 종종 홍보지가 붙어있기도 하더라 교내 곳곳에 흥미를 끌만한 홍보지를 부착해본다면 찾아볼 수 있지 않을까?

사이트의 경우 접근 경로가 앱에 비해 편의성이 떨어지지 않을까?

주로 학습공간을 이용할 때는 강의시간이므로, 강의실 근처 등 곳곳에 QR을 배치. 학생들이 자주 사용하는 에브리타임과 협업?

해당 장소까지 어떻게 가는 게 제일 좋을까?

네이버 및 카카오 지도와 연동해보자

장소가 어디어디에 있는지 한 번 알면 사이트를 굳이 방문하지 않아도 될 것 같은데..

학생들이 계속 이용할만한 한 메리트를 찾아보자. (사이트에서 SNS처럼 소통할 수 있는 기능이 있다면 어떨까?)

건물관리자

데이터 관측기기는 누가 설치할 것인가?

서포터즈가 기기를 설치합니다

건물에 대해 홍보하여 이득이 되는가?

많은 학교 구성원들이 건물 내 학습 공간을 효율적으로 사용할 수 있을 것으로 예상됩니다

공간의 용도가 갑자기 바뀌면 어떻게 하는가?

서포터즈한테 이와 관련된 문의를 하면, 서포터즈를 통해 디자인 및 서버운영관리자 측에서 변경된 내용이 반영이 될 것입니다.

서비스 초기에 많은 사람들이 건물에 와서, 건물 관리 하기가 힘들 것 같습니다.

서비스 이용자는 학습공간의 분위기를 보고 오는 것이기 때문에 건물 내 분위기는 그대로 일 것 같습니다.

데이터 수집하는 기기를 어떻게 관리하나요?

서포터즈가 기기를 계속 관리할 예정입니다

서버운영관리자

사이트에 넣을 정보는 무엇이 있을까?

설문조사를 통해 학생들이 알고 싶은 정보를 알아보자

홍보를 할때 서버를 미리 구축해야 할까?

홍보 단계이므로 서버 기능 개발에 집중하자

아직은 프로토타입이지만 사람들이 사이트에 올리면 로딩이 길어지지 않을까?

예상 사이트 이용자수를 추정해 사이트가 버틸 수 있도록 최적화를 시킨다

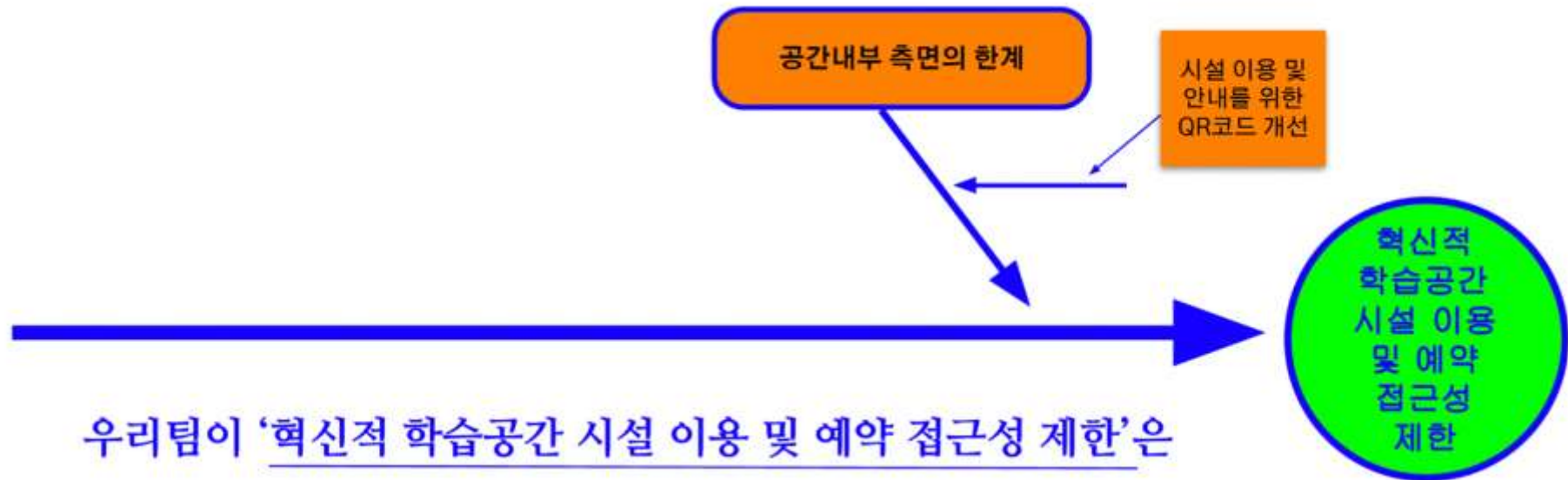
학생들이 사이트를 많이 쓰는가? 도움이 되는가?

관리자 권한으로 각각의 ip가 몇시간 쓰고, 사이트 재이용을 하는지 조사, 원인을 분석한다

서버를 유지하는데 드는 비용, 추가할 기능 같은 건 없나?

배너 광고로 들어오는 수입을 잘 계산해 보고, 포털 사이트 이용자 수를 매번 검사, 그리고 학생들이 자체적으로 사이트 기능을 증강시킬 수 있는지 모색(예: 학생들이 각 공간에 몇명이 있는지 입력해 주면 우리는 사이트로 그 정보를 제공하고 돈을 준다)

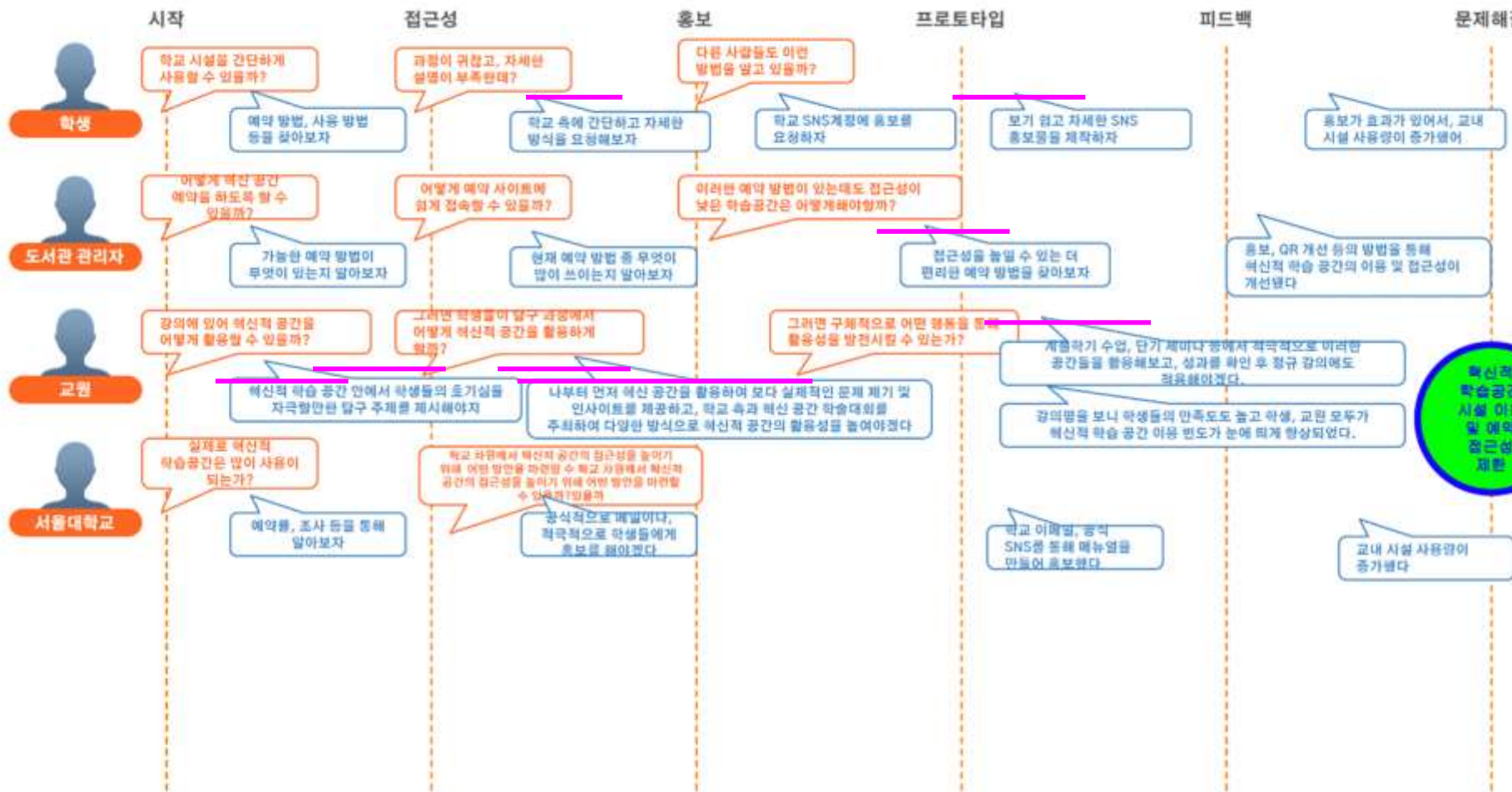
공간별 이용 방식과 상충되는 요구를 명확히 안내하는 시스템 마련

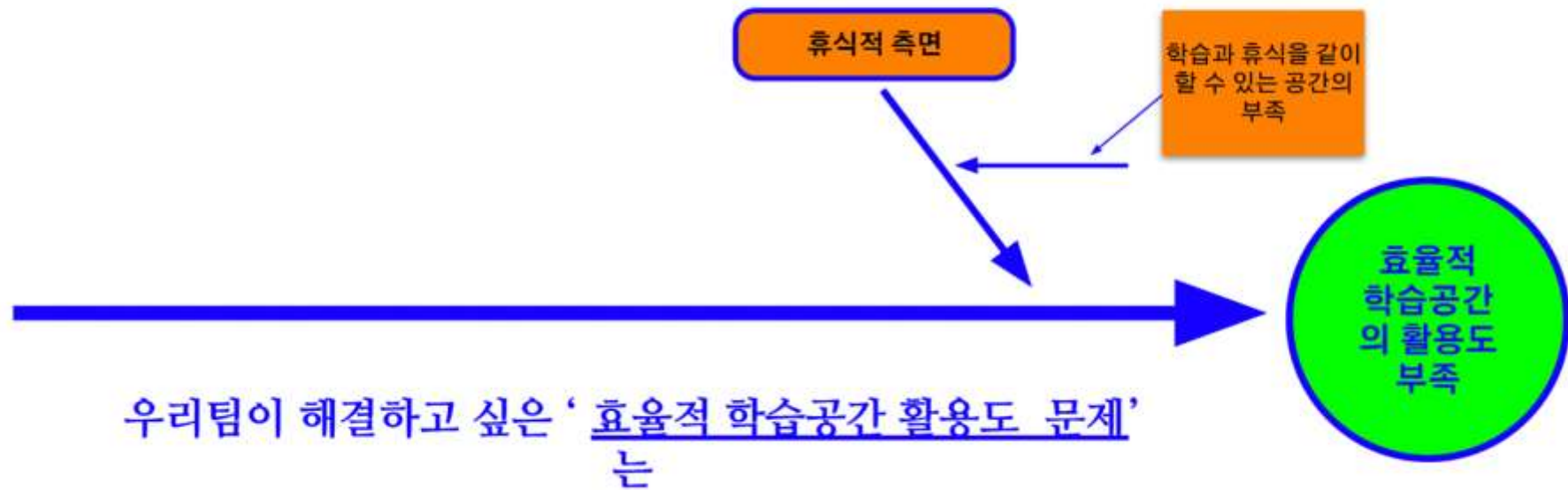


우리팀이 ‘혁신적 학습공간 시설 이용 및 예약 접근성 제한’은

공간 내부 측면의 한계에서

이 ‘시설 이용 및 안내를 위한 QR코드 개선’을 해결하는 것으로
시작한다





휴식적 측면에서

'학습과 휴식을 같이 할 수 있는 공간의 부족' 을 해결하는
거 0 2 시자한다

시작

의견 수렴

공간 모색

공간 구축 (프로토타입)

홍보

공간 조성

학교 공간에서 휴식을 하면서 효율적으로 공부할 수 있는 곳은 없을까?

휴식과 공부할 병행할 수 있는 효율적 학습 공간을 조성해보자

현실적 학습공간이라는 목표를 달성하기 위해 무엇이 필요한가?

더 나은 학습 효과와 연구를 위해 새로운 공간을 조성

학생들이 원하는 휴식 공간은 어떤 디자인일까?

공간의 주요 용도? (수업, 토론, 개별 학습, 음식 섭취, 취미생활 등)

학생들의 효율적인 학습을 도울 수 있도록 하려면 어떻게 해야 할까?

활용도가 높은 학습 공간 조성에 참여하여 직접 의견을 내보자

다른 학생들은 효율적 학습을 위해 어떤 공간에서 공부와 휴식을 하길 원할까?

개방감이 있으며 휴식과 학습을 병행할 수 있는 공간을 선호한다.

어떤 공간이 있으면 좋을까?

학생/구성원들의 의견 수렴

공간은 어디에 위치해야 할까?

학생들의 의견을 들어보자

학생과 교직원들의 의견이 고르게 될 수 있을까?

그렇게 되도록 적극적으로 참여함과 동시에 학생들에게 참여를 독려해보자

어디에 위치해야 학생들이 이용하기에 용이할까?

학생들이 자주 다니는 곳 주위여야 한다.

교내에 적절한 부지가 있는가?

반 공간 활용/건물의 리모델링을 통해 변화

공간의 크기는 어느 정도가 좋을까?

현장 조사, 서울대학교 관계자를 만나 가능한 공간을 알아보자

자금 학생들이 학습공간에 대해 가장 부족하다고 느끼는 게 뭘까?

설문조사 데이터를 분석하면 알 수 있지. 휴식과 학습의 상관관계에 집중해보자

이런 공간을 만들려면 어떤 요소가 필요할까?

충분한 조명과 이동이 편리한 가구 배치 등이 필요하다.

학습효과를 어떻게 보장할까?

현재까지 사례를 들어보면 사람들에게 새로운 기술을 제공하고 서로 다른 분야의 젊은 관심사를 지닌 사람들을 연결시킴으로써 혁신을 가능하게 했다.

어떤 공간이 학생들이 이용하기 쉽고 편안한 분위기를 제공할까?

편안함을 줄 수 있는 인테리어 요소를 찾아보자

여기서 학생들이 쉬기만 하는 것이 아니라 휴식으로부터 학습 능률을 높이고 학업 동등 다양하게 활용할 수 있을까??

교직원들인 우리가 프로토타입 베타테스트에 참여하여 수업 등의 활동을 새로운 공간에서 직접 진행해보고, 해당 부분에 대해 분석 및 평가하여 혁신적 학습공간에 대해 피드백하면 되겠다!

학생들이 새 공간을 잘 활용하도록 하려면?

SNS, 학교 게시판 등에 실제로 이용해 본 이용자 후기를 사용하여 공간의 이용방법과 장점을 알린다.

학생들의 사용을 독려하기 위한 방법?

일차적으로 공간 자체가 학생들에게 유익해야 하고 기본적인 리뉴얼을 SNS를 통해 알릴

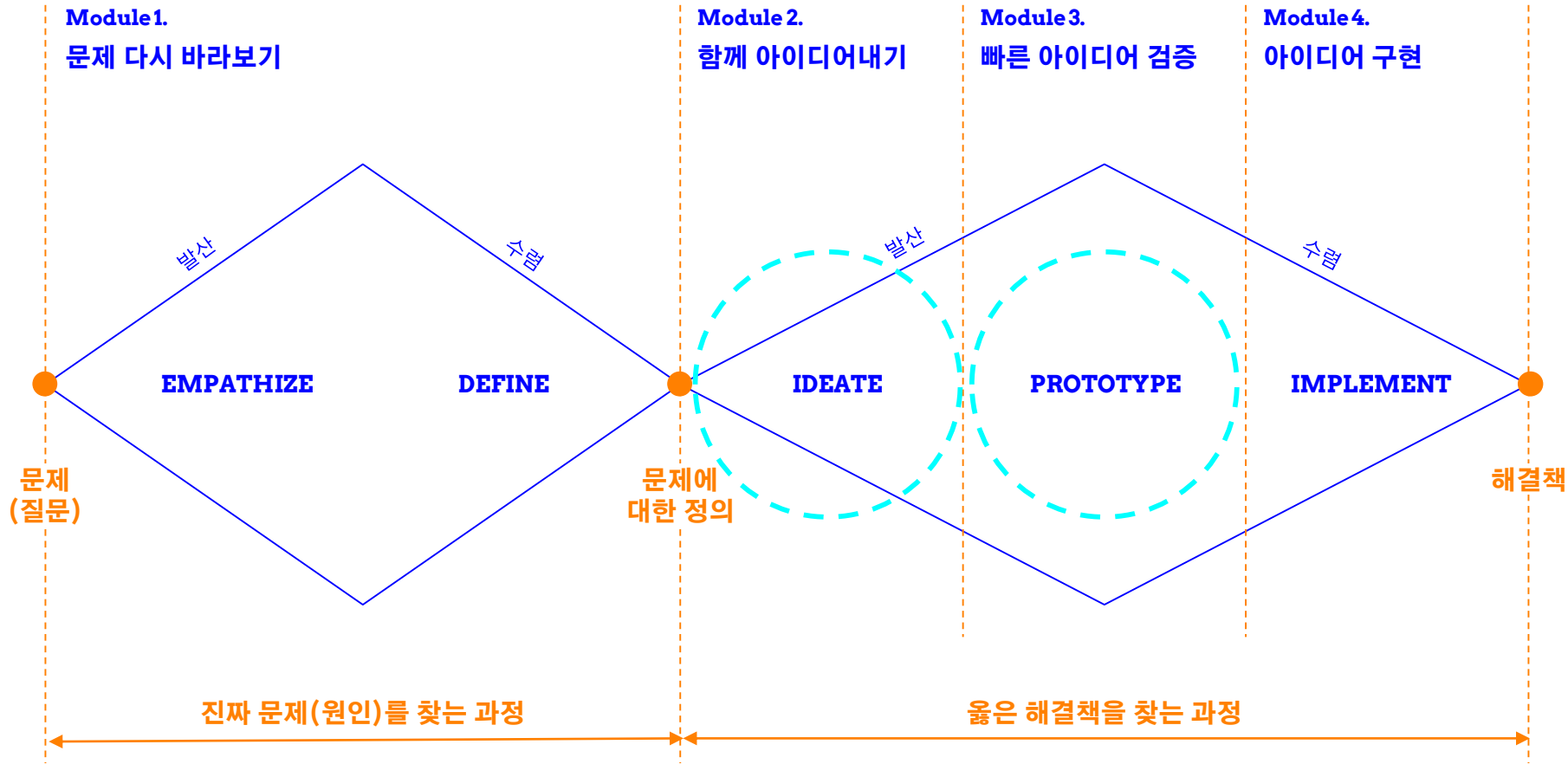
실질적으로 학생들이 이용하려면 어떻게 해야 할까?

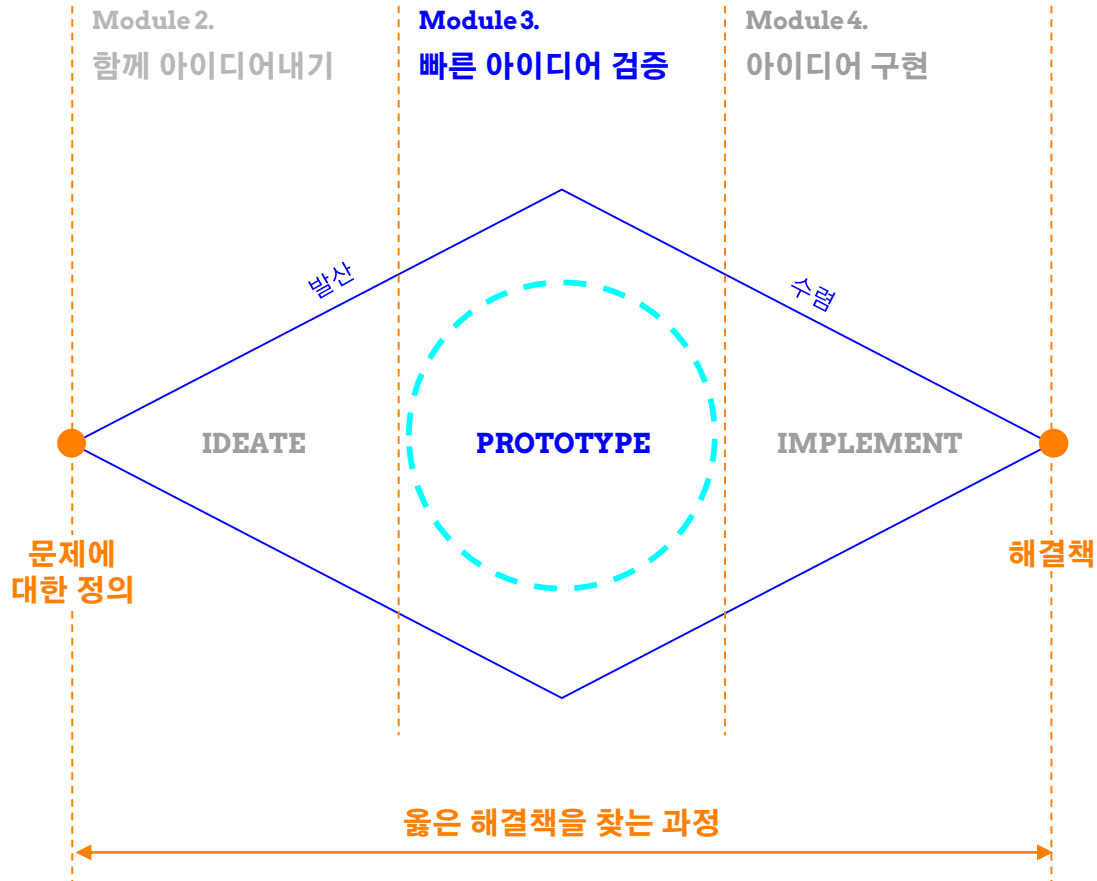
학생들의 의견이 반영된 결과 휴식을 위한 인테리어 등의 요소를 부각해서 홍보하자

새롭게 생긴 학습공간... 홍보가 잘 돼서 학생과 교직원 두 집단 모두의 만족도가 높아야 할텐데?

홍보 캠페인에 적극적으로 참여 및 학생들의 참여를 독려해보자. 그리고 공간 조성 후에도 실제 학습공간 사용 경험을 바탕으로 한 만족도 조사에 참여해 효율적 학습 측면에서 지속적으로 발전할 수 있도록 해보자!

효율적 학습공간의 활용도 부족





Module 3. Prototype

1차 프로토타입

프로토타입은
아이디어의 가능성을 검토하고
구체화시키기 위하여
빠르게 구현(시각화)하는 단계이다.

무형의 아이디어를 유형화하는 것

1차 프로토타입은 가능한한 신속하
고 간단하게 만들어보는 것

1차 프로토타입의 검증을 통해
아이디어를 보완

(낮은 완성도)

(검증의 역할)

2차 프로토타입은 가능한한 구체적
이고 현실적인 구현을 통해
애매한 것들을 구체화시키고
설득력을 높이는 역할

(높은 완성도)

(설득의 역할)

Module 3. Prototype

1차 프로토타입

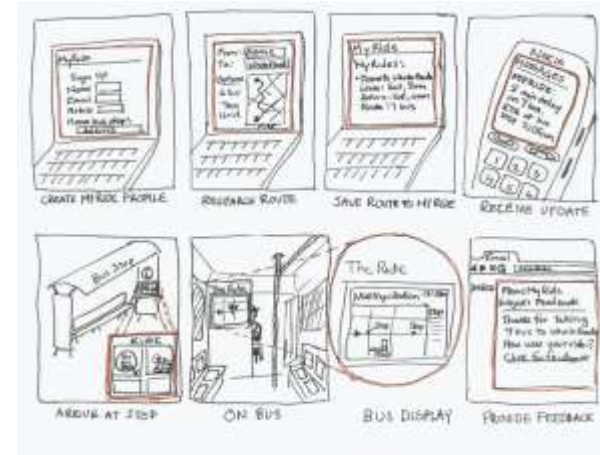
페이퍼(Low fidelity) 프로토타이핑



롤 플레잉(Role playing)



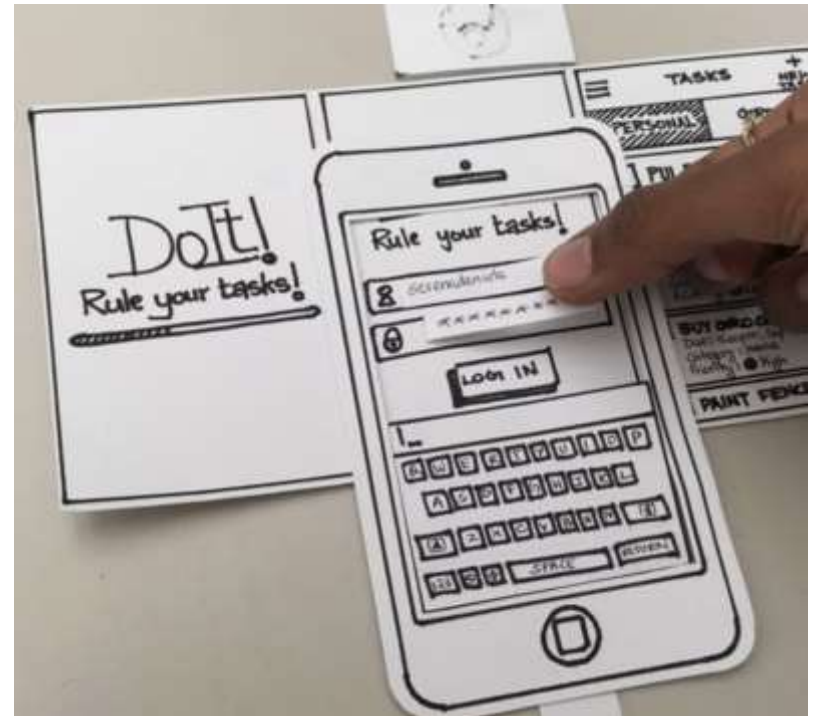
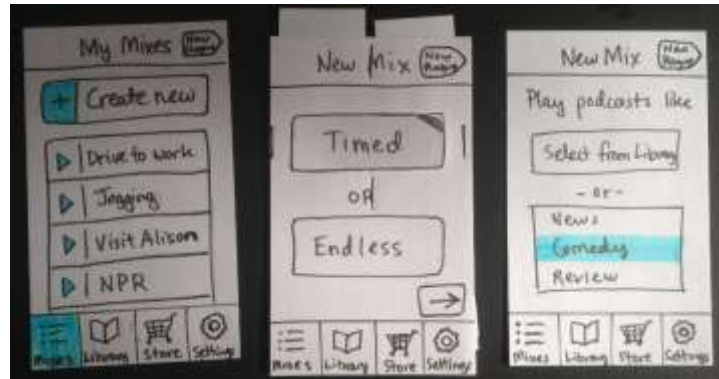
서비스 시나리오



Module 3. Prototype

1차 프로토타입

페이퍼(Low fidelity) 프로토타이핑



Module 3. Prototype

1차 프로토타입

페이퍼(Low fidelity) 프로토타이핑



Module 3. Prototype

1차 프로토타입

페이퍼(Low fidelity) 프로토타이핑

해피인 줄을
기다리는 동안

안녕하세요

전화번호 입력

1	2	3	4
5	6	7	8
9	0		

확인

1. 어떤 메뉴를 주문 하시겠습니까?
* 메뉴는 1 ~ 10까지 있습니다

2. 어떤 메뉴를 주문 하시겠습니까?
* 메뉴는 1 ~ 10까지 있습니다

3. 어떤 메뉴를 주문 하시겠습니까?
* 메뉴는 1 ~ 10까지 있습니다

4. 어떤 메뉴를 주문 하시겠습니까?
* 메뉴는 1 ~ 10까지 있습니다

5. 어떤 메뉴를 주문 하시겠습니까?
* 메뉴는 1 ~ 10까지 있습니다

필요한 정보
문자로 보내드립니다
여러 개 선택 가능합니다

☐ 일자리 ☐ 건강
☐ 지털금 ☐ 뭘써

확인

감사합니다

식사 맛있게
하세용!

♡

추후 문자 발송

번호

1. 어떤 메뉴를 주문 하시겠습니까?
* 메뉴는 1 ~ 10까지 있습니다

2. 어떤 메뉴를 주문 하시겠습니까?
* 메뉴는 1 ~ 10까지 있습니다

3. 어떤 메뉴를 주문 하시겠습니까?
* 메뉴는 1 ~ 10까지 있습니다

4. 어떤 메뉴를 주문 하시겠습니까?
* 메뉴는 1 ~ 10까지 있습니다

5. 어떤 메뉴를 주문 하시겠습니까?
* 메뉴는 1 ~ 10까지 있습니다

관리자만
열람 가능

< 관리자 / 관리자 >

1. 정보

이름	성명	성명	성명
성명	성명	성명	성명
성명	성명	성명	성명
성명	성명	성명	성명
성명	성명	성명	성명

2. 정보

성명	성명	성명	성명
성명	성명	성명	성명
성명	성명	성명	성명
성명	성명	성명	성명
성명	성명	성명	성명

무료 도시락을 기다리는 짧은 시간 동안 진행될 수 있도록 안부 확인과 정보 제공이 간결하게 진행되는 서비스로 구성했다.

이렇게 제작한 프로토타입은 대학동으로 가져가.

Module 3. Prototype

1차 프로토타입

페이퍼(Low fidelity) 프로토타이핑



컨소시엄 팀에게 설명하고 피드백을 교류하는 시간을 가졌다.

Module 3. Prototype

1차 프로토타입

페이퍼(Low fidelity) 프로토타이핑



Module 3. Prototype

1차 프로토타입

롤 플레이(Role playing)



Module 3. Prototype

1차 프로토타입

롤 플레이(Role playing)



Module 3. Prototype

1차 프로토타입

롤 플레이(Role playing)



Module 3. Prototype

1차 프로토타입

Service Scenario (Storyboard)



1. 도시락 배송받기



2. 식사 후 셀프체크리스트 활동



3. 도시락 1차 세척 후,
문고리에 체크리스트와 함께 반납



4. 셀프 체크리스트 데이터
업로드 및 도시락 수거



5. 도시락 2차 세척 후 재사용



6. 돌봄 매니저가 셀프 체크리스트
데이터 확인

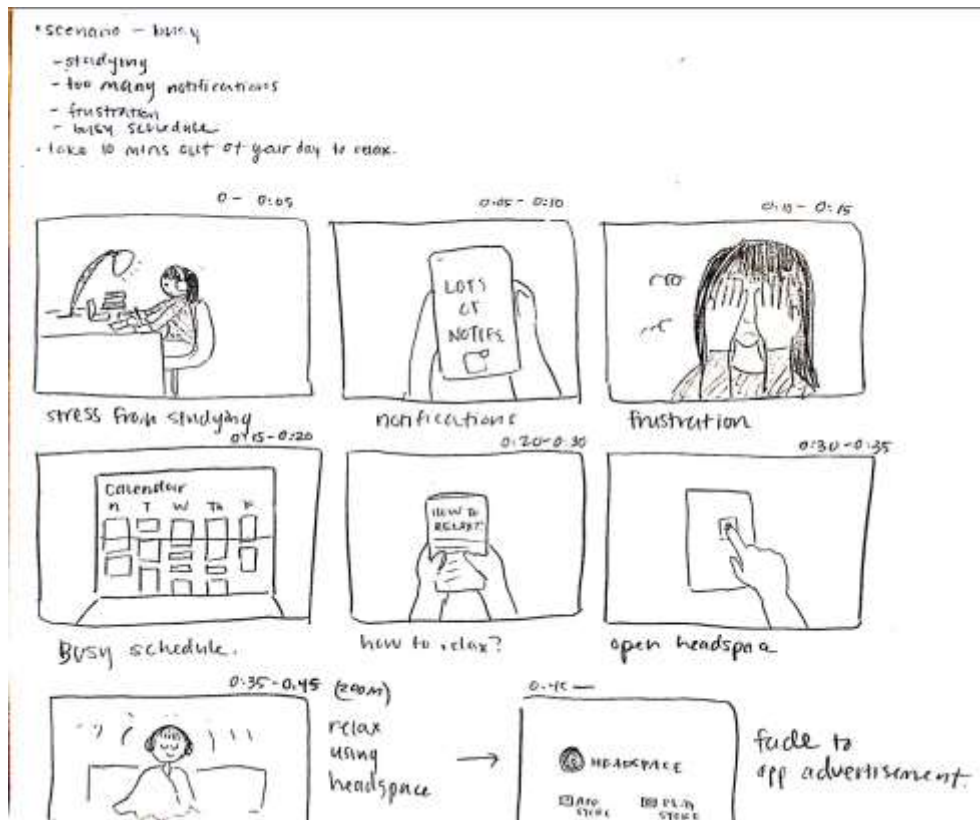


7. 셀프 체크리스트 데이터에 이상이
있을 경우, 돌봄 매니저가 방문

Module 3. Prototype

1차 프로토타입

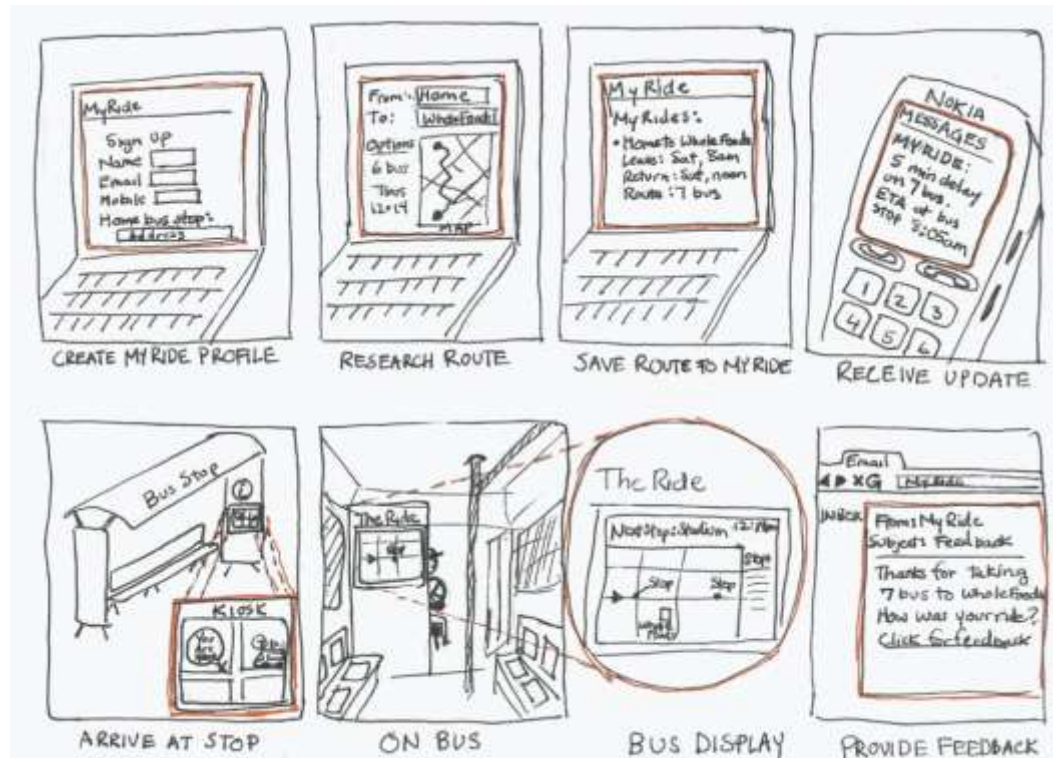
Service Scenario (Storyboard)



Module 3. Prototype

1차 프로토타입

Service Scenario (Storyboard)





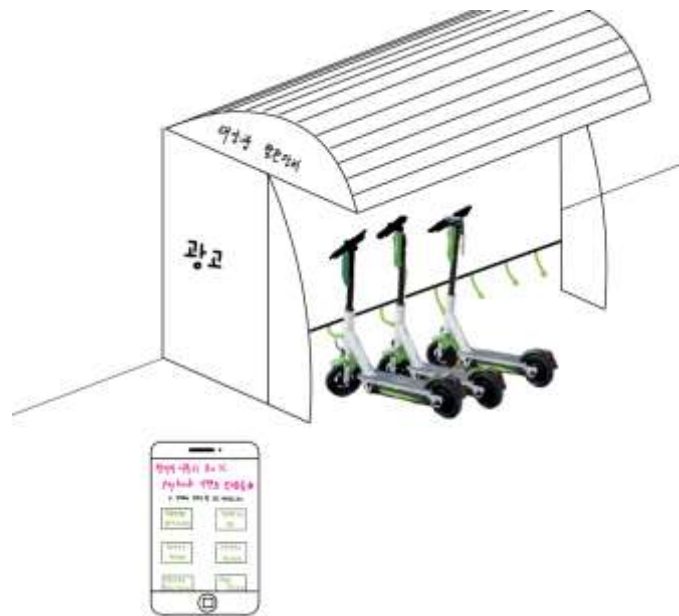
EXAMPLE #1



자전거 핸들 부분에 스트레스 정도, 우울증 위험 정도, 평상시 운동 정도를 조사하는 설문지 부착!!

직접 조원들과 타보고 타면서 설문지 작성해보기

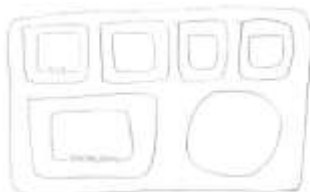
SNUM															
						 미음 발법 매뉴얼 ~~~~~ ~~~~~ ~~~~~ ~~~~~									
1차	2차	3차	4차	5차	6차	010-123-4567 SCMP	7차	8차	9차	10차	11차	12차	13차	14차	



학식 준비할 것에 대한
간판 준비에 고민함



- 준비할 거미
- 준비할 음식 종류
- 식재료 선택



- 음식의 맛
- 각각의 맛과 재료의 맛을 고려하여
선택하는 것이 중요하다고 생각함.
- 한 그릇에 여러 가지 음식을 먹는 것이
좋다고 생각함.

+ 메뉴판의 디자인



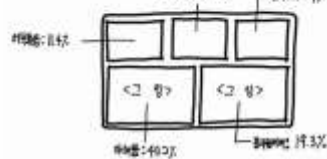
각각의 음식에 대한 설명을 간단하게
한 메뉴판의 디자인을 생각해 봄.

EXAMPLE #3

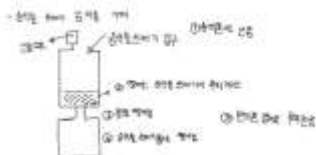
오늘의

오늘의 메뉴판

가격: 0.2, 0.4



간판 없는 그릇까지~



Module 3. Prototype

1차 프로토타입

아이디어(텍스트)



1차 프로토타입 구현 방법



Mission 8

빠르고 간단하게 각 팀에게
필요한 1차 프로토타입을 만
들고 아이디어를 검토해보자.

1st Prototype Report

아이디어(텍스트)



1차 프로토타입 구현 방법



1차 프로토타입 적용 및 보완 내용

--

--

--