

베리타스 강좌 1

**데이터로
디자인하는
리더십
2025-2**



혁신적 학습환경

Innovative Learning Environments

1. 공간 “어디서 일어나는가?”

물리적 공간(캠퍼스, 교실, 스튜디오, 라운지, 커먼스 등)
디지털 공간(온라인 플랫폼, 메타버스 학습공간 등) ...

2. 관계 “누구와 어떻게 연결되는가?”

팀티칭, 팀 기반 프로젝트, 서비스러닝, 수평적 커뮤니케이션
피어러닝, 멘토링 ...

3. 구조 “무엇을 어떻게 설계하고 실행하는가?”

커리큘럼, 교과 비교과, 시간표, 피드백 시스템, 평가 제도 ...

과목명	베리타스 강좌 1: 데이터로 디자인하는 리더십	
과목번호	V10.102(001)	
수업시간	수업장소	담당교수
목 13:00-15:50	62동 205호	고길곤 행정대학원 공기업정책학과 kilkon@snu.ac.kr
		이 찬 첨단융합학부 · 산업인력개발학과 chanlee@snu.ac.kr
		이장섭 미술대학 디자인학부 leejangsub@snu.ac.kr
**강좌 키워드	- 데이터 애널리틱스, 디자인 씽킹, 디자인 두잉, 필드 리서치, 셸프 리더십, 리더 역량, 블루오션 전략, 프로젝트 기반, 팀 빌딩	
*1. 수업목표	이 강좌는 혁신적 학습 환경(Innovative Learning Environments)과 관련된 실제 이슈를 데이터 기반으로 분석하여 의사결정을 내리는 심층 사례 연구에 초점을 맞춘다. 학생들은 디자인 씽킹 프로젝트를 통해 실습하며, 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 설계의 복잡성과 글로벌 컨텍스트(Global Context)에서의 중요성을 실제 데이터와 사례를 통해 체계적으로 이해하도록 하는 것이 강좌의 목표이다. 학생들에게 현실 세계에서 개선이 필요한 교육 과제를 실질적으로 파악할 기회를 제공하며, 이를 위한 팀워크와 협업의 중요성을 인식하고 다양한 배경을 가진 사람들과 함께 일하는 방법을 배울 수 있도록 도움을 준다. 강의, 대화식 토론회, 팀 프로젝트, 사례 연구 등 다양한 학습을 통해, 학생들은 기본적인 개념과 원칙을 이해하고 아이디어를 표현하며, 공동 목표를 달성하기 위한 실제적인 문제 해결 과정을 경험하여 이론적 지식과 실용적 기술을 종합적으로 향상하게 된다.	
**2. 교재 및 참고문헌	교재	『데이터 시각화와 자료분석』, 고길곤 저, 박영사, 2019. 『컨버터블 리더십』, 이찬, 김재은 공저, 뽕애플파커스, 2025.
	참고문헌	『창의 혁명』, 서울대학교 창의성교육을 위한 교수모임 저, 코리아닷컴, 2018. 『무주신 지구로 사용설명서』, R. 벡만스터 몰러 · 제이미 스나이더 공저, 아·김 역, 열화당, 2018 『DIGITAL ESG 거스를 수 없는 시대적 요구』, 장혁수 저, 드림위드에스, 2022. 『이것이 UX/UI디자인이다』, 조성봉 저, 위키북스, 2020.
**3. 강의계획	주요 수업방식	□플립러닝 □이론 위주 수업 □토론 위주 수업 □프로젝트 수업 □기타
	구분	강의 내용
	1주 차 (9/4)	- 담당 교수 및 조교 소개 - 강의 주제 및 운영 방식 소개 - 조 편성 및 팀별 안내
	2주 차 (9/11)	- 시시대 리더의 7가지 핵심 역량
		- 현장 중심의 필드리서치 기법
	3주 차 (9/18)	- [필드트립] SNU 혁신적 학습 환경을 위한 디자인프로젝트 탐방 및 도전 과제 탐구

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	중간고사
8주 차 (10/23)	- 컨버터블 리더십 : 리더의 커뮤니케이션· 코칭 · 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 (팀타칭)
	- [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**

11주차

함께 아이디어 내기 + 빠른 아이디어 검증

Data Design Leadership

주제(문제)

교내
강의실의
학습능률은
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 냄새보단 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

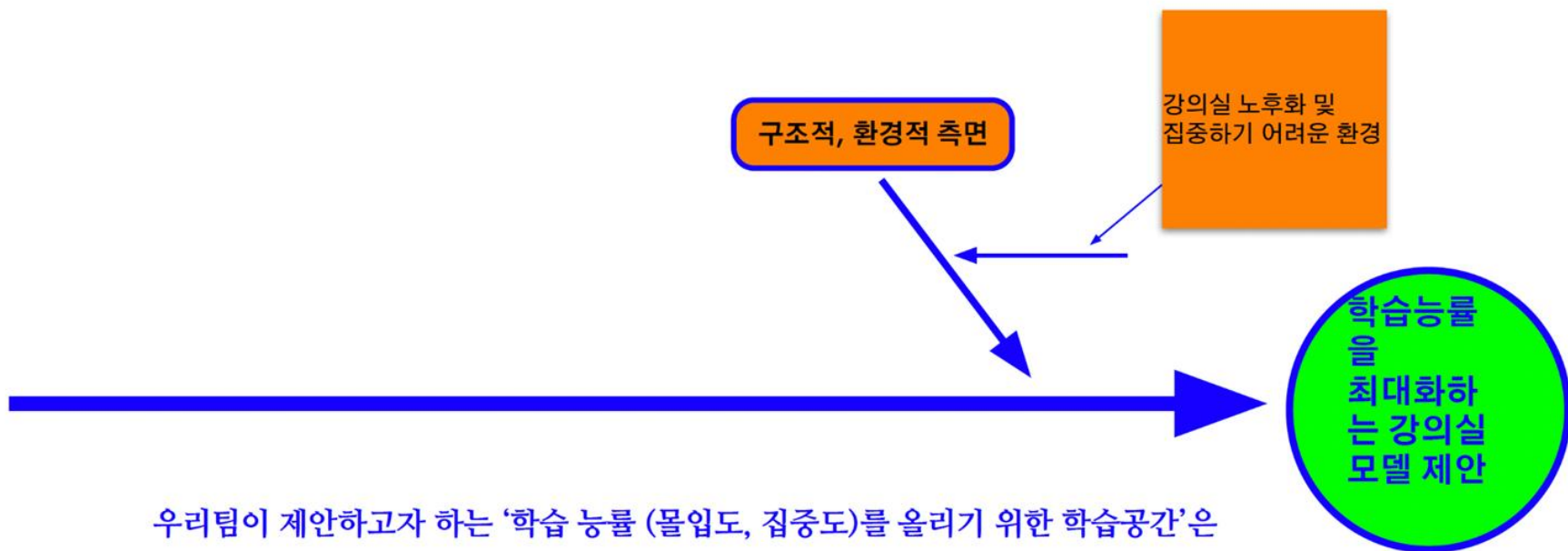
●온라인 강의와 현장강의 사이의 선호도. 장단점 비교

- 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

학습능력을
최대화하는
강의실 모델
제안

학생

강의에 집중, 물입이 왜 안되는가?

강의실의 구조, 규모, 의자, 책상
환기, 난방/냉방, 질판 등 여러
복합적 요소가 영향을 미침

변화한 학습환경에
적응할 수 있을까?

더 나은 학습 환경에
초점을 맞추었기에
오히려 더 편할것이다.

혁신적인 학습 공간을
위해서는 어떤 시설이
보충되어야 할까?

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

학습능력을 개선 위해 필요한
유지, 보수는 어떤것이 있을까?

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

이를 실현할 수 있는
기술은 무엇이 있을까?

교수자에게 집중할 수 있는 강의실의 구조
설계, 이체구조적 의자, 공기청정기
개선한 책상, 스마트 환기/난방 시스템,
컴퓨터/음향 시스템의 개선 등등

교수자

개선된 강의실을 어떻게
찾아볼까?

공부환경에 따른 맞춤
강의실추천, 공사 일정 및
목표 투명화

개선된 강의실을 어떻게
활용할 수 있을까?

학생들의 요구에 맞춘
강의를 진행

신규 강의실 시공에
예산은 어떻게 마련할
수 있을까?

서울대 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 시설 유지
하는 것과 이전의 강의실을
관리하는 것과 비용적 측면의
차이는 크지 않을 것

언제 공사를 해야
하는가?

사용 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

전체 강의실에 같은 모델을
도입하기에는 수업 특성이
다르는데 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

학습능력을 개선 의견을
어떻게 모을 것인가?

학생 및 교수자에게서
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
하라인 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
원함.

학생들, 교수자들에게
학습 능력 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 하라인 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

학생

교수자

시설기획과

시설지원과

시공업체

아이디어(텍스트)

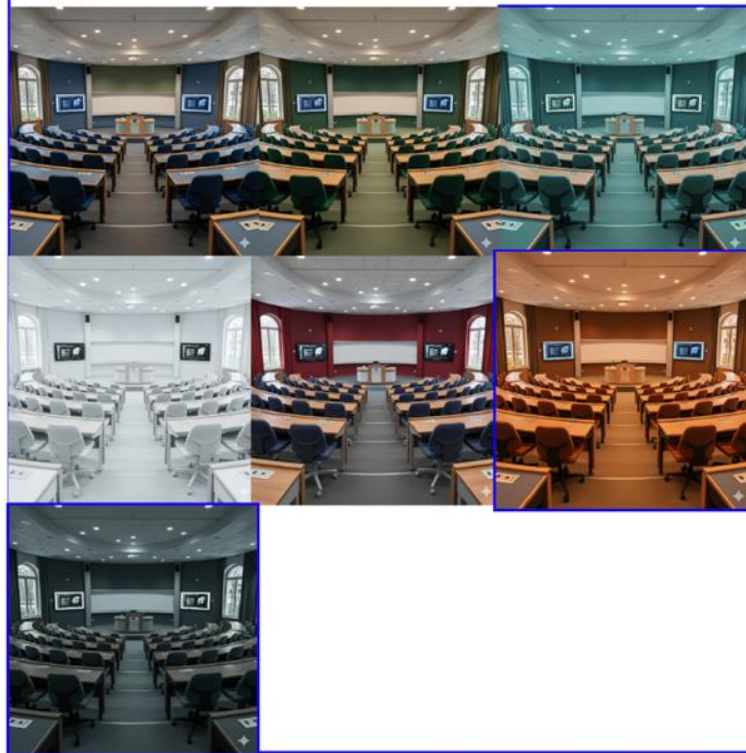
1차 프로토타입 구현 방법

1차 프로토타입 적용 및 보완 내용

7주차 필드트립 인터뷰
내용을 추합해봤을때, 중형
크기의 계단형 강의실을 가장
선호하는 것을 파악됨. 크기와
구조는 고정해두고, 강의실의
색감, 조명의 색감, 교수자의
위치라는 변수를 다뤄보고자
함.

AI를 활용한 가상 이미지 생성

색감



아이디어(텍스트)

1차 프로토타입 구현 방법

1차 프로토타입 적용 및 보완 내용

7주차 필드트립 인터뷰
내용을 추합해봤을때, 중형
크기의 계단형 강의실을 가장
선호하는 것을 파악함. 크기와
구조는 고정해두고, 강의실의
색감, 조명의 색감, 교수자의
위치라는 변수를 다뤄보고자
함.

AI를 활용한 가상 이미지 생성

책상의 배치



아이디어(텍스트)

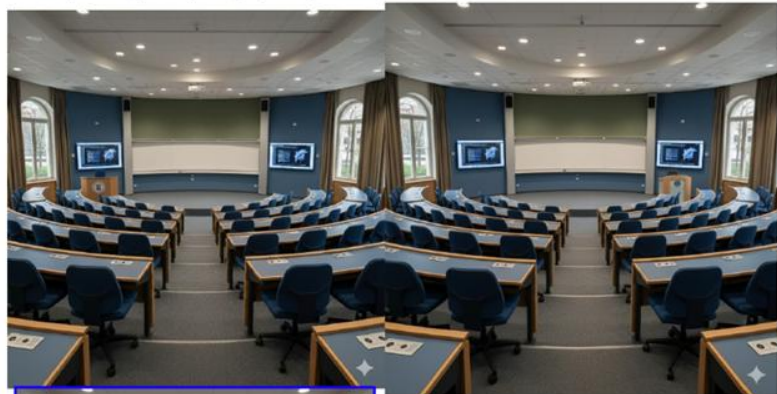
1차 프로토타입 구현 방법

1차 프로토타입 적용 및 보완 내용

7주차 필드트립 인터뷰
내용을 추합해봤을때, 중형
크기의 계단형 강의실을 가장
선호하는 것을 파악됨. 크기와
구조는 고정해두고, 강의실의
색감, 조명의 색감, 교수자의
위치라는 변수를 다뤄보고자
함.

AI를 활용한 가상 이미지 생성

교수자의 위치



아이디어(텍스트)

1차 프로토타입 구현 방법

1차 프로토타입 적용 및 보완 내용

7주차 필드트립 인터뷰
내용을 추합해봤을때, 중형
크기의 계단형 강의실을 가장
선호하는 것을 파악됨. 크기와
구조는 고정해두고, 강의실의
색감, 조명의 색감, 교수자의
위치라는 변수를 다뤄보고자
함.

AI를 활용한 가상 이미지 생성

조명



아이디어(텍스트)

1차 프로토타입 구현 방법

1차 프로토타입 적용 및 보완 내용

7주차 필드트립 인터뷰
내용을 추합해봤을때, 중형
크기의 계단형 강의실을 가장
선호하는 것을 파악됨. 크기와
구조는 고정해두고, 강의실의
색감, 조명의 색감, 교수자의
위치라는 변수를 다뤄보고자
함.

AI를 활용한 가상 이미지 생성

1)보완내용

계단형 구조로 한정지어서 강의실의
프로토타입을 만들었는데, 이러한 구조는
조별활동에 적합하지 않으므로 조별활동에
적합한 교실의 구조 및 책상의 배치를 고려할
필요성이 있어보임.

이미지로는 표현하기 어려운 소음, 냄새, 단차와
같은 세부 요소 등을 고려할 필요가 있어보임.

2)적용

가상 이미지를 바탕으로 설문조사를
시행함으로써
색감, 조도, 교수자의 위치에 대한 학생의 선호를
파악할 예정.

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

시작

제안

프로토타입(1학년에
선택적 도입)

전체도입

학생 (1학년)

학제적 교육의 필요성,
오히려 혼란1학년이라 시간이 많음,
전공 선택, 진로에 도움

학점, 평가에 대한 우려

로드를 늘리고 학점
조건을 후하게진로와 관계된 수업을
선택할 수 있는가?다양성 늘리기

업무 부담, 필요성

여러 교수, 오히려 홍보

자기 학과 학생들에게
진로 선택에 도움이
되는가?자료, 설문조사, 타대
교수님과의 관계 생성교육의 수준에 대학
고민

수강반 제한, 학년 제한,

학과에 대한 관심도
문제?관심도에 따른 교육
제도 마련연구실 지원자 증가로
이어질 수 있는가?연구실과 협업을
이용한 학제적 교육

동기부여

다양한 과 교수님들께
직접 교육받을

업무과중

조교 당 학생 수 제한

보상

금전적 보상

시간 조율

강의실 활용, 새 공간
마련

인력부족

강사의 증가

실질적 도움에 대한
우려

시범적 운영

서울대학교

베리타스가 있는데
필요한가?베리타스 심도, 시대에
맞는 인제상

수업의 형태, 방법

조사

홍보?

포트폴리오 제공

학부대학

쏠릴 문제?

수강반 제한,
교육과정의
제도변화(예: 필수 2개)

타 학문에 대한 부담

적절한 분업, 토론 시간
마련,해결하고
싶은
문제

학과 분배 문제

상황에 따른 조율,
조율을 위한 기준 마련

안정적 유지

구준한 노력이
필요하다학제적 교육의 정의에
대한 문제사전 교육, 전체 정의
마련

아이디어(텍스트)



1차 프로토타입 구현 방법



1차 프로토타입 적용 및 보완 내용

교수자의 입장에서 강의 계획서 작성해보기

‘심도 있는 교육’, ‘융합 교육을 통한 혁신’ 두 목표를 바탕으로 서로의 균형을 맞추기 위한 교육을 설계한다.

‘심도 있는 교육’을 위해 각 분야의 일정 주기의 교육, 교수 피드백, 조교 수 분배를 실천한다.

‘융합 교육을 통한 혁신’은 서로 다른 두 과목의 융합을 통한 지식의 확장을 의미하며, 이를 이루기 위해 수강반 제한, 팀 프로젝트형 수업을 실행한다.

<https://docs.google.com/document/d/19qXZ-P4V5hF9UN4iBDa95AvSLY9I-ZCsW8DI08pA3go/edit?usp=sharing>

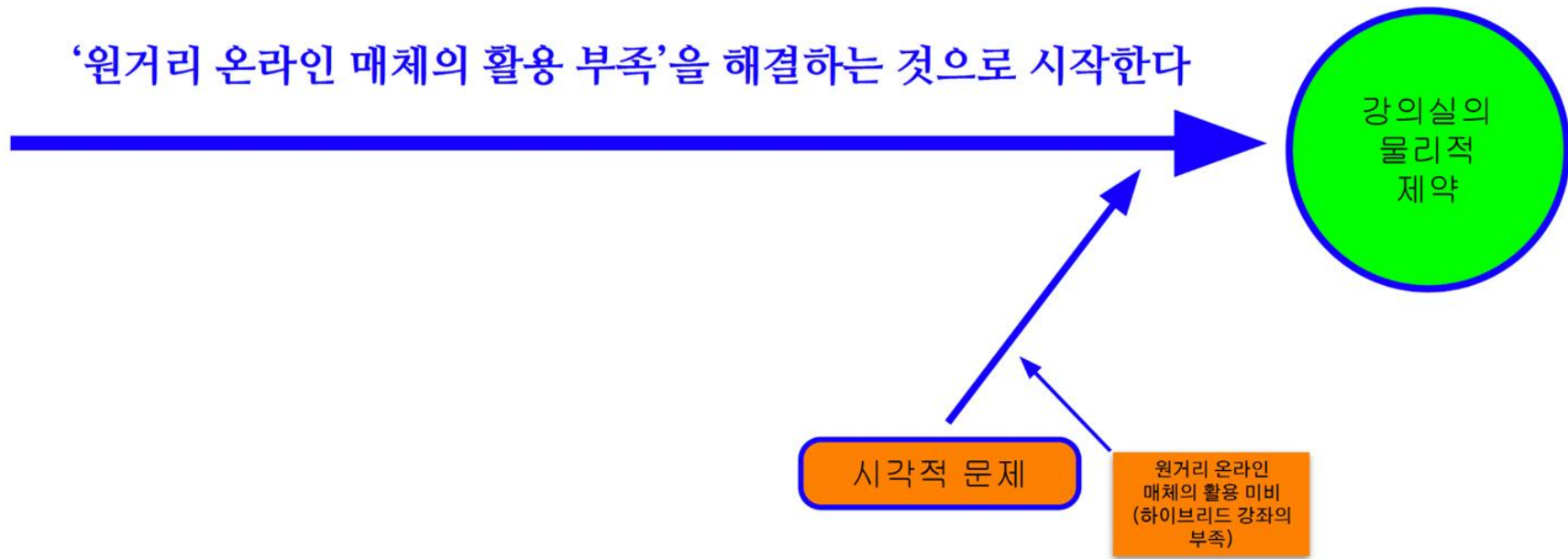
교과목 번호	001	강좌번호	1	교과목명	이론통계학+서비스디자인(+디자인 씽킹)	학점	3
담당교수	성명 : A,B (직: 통계학과 교수/디자인과 교수)				Homepage :		
	E-Mail :				전화번호:		
	면담시간/장소 :						
1. 수업목표	심도 있는 교육, 융합 교육을 통한 혁신 '심도 있는 교육', '융합 교육을 통한 혁신' 두 목표를 바탕으로 서로의 균형을 맞추기 위한 교육을 설계한다. '심도 있는 교육'을 위해 각 분야의 일정 주기의 교육, 교수 피드백, 조교 수 분배를 실천한다. '융합 교육을 통한 혁신'은 서로 다른 두 과목의 융합을 통한 지식의 확장을 의미하며, 이를 이루기 위해 수강반 제한, 팀 프로젝트형 수업을 실행한다.						
	2. 교재 수업자료 pdf(예제 위주)						
3. 평가방법	출석(%)	과제(%)	중간(%)	기말(%)	평소학습(%)	기타(%)	합계(%)
	기타의 비교: 과제-						

4. 강의계획	1팀 프로젝트 진행 후 프로젝트에 사용한 코드를 매주 게시판에 올리고 교수님 피드백 받고, 동료평가 1개 이상 무조건 하기	
	2팀 프로젝트 진행 후 프로젝트 결과를 게시판에 올리고 교수님 피드백 받고, 동료평가 1개 이상 무조건 하기	
	3해당 과제는 다음 시간 시작할 때 교수님께서 피드백을 할 것임	
	시간	강 의 내 용
4. 강의계획	강의시작~30분	전 시간 게시판에 올린 팀별 과제 피드백,리뷰
	1시간~2시간	이론통계학/서비스디자인 격주 강의 (예제 풀이 포함)
	2시간~3시간	팀 프로젝트 or 특강
5. 수강생 참고사항	팀당 조교 상주 조교->분야별로 숫자 분배 수강반 제한->1학년(4학년용 수업은 따로 만들기)/ 컴퓨터 기초 수강자 혹은 컴퓨팅 관련 수업 수강자	
	6. 부정행위자 에대한 처리	

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

대형 강의실의 물리적 제약 해결

학생
(이은후)

교내 서비스보다는 중이나 유튜브 등의 매체 이용이 더 편합니다.

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

전자칠판을 이용한 판서는 보기가 불편합니다.

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

소규모 수업이나 토론 위주의 수업에서 나오는 사적인 모습들이 송출되기가 꺼려집니다.

판서와 교수님의 물리적 시야 차단이 확실하 나타나는 대형수업 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
(고성원)

이용은 하고 싶지만 얼굴은 나오기 싫어요

교실을 배정할 때 카메라가 설치된 곳인지 전자칠판이 설치된 곳인지 명시를 하겠다./화면 캡처는 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.

피피티여도 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?

진행중인 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 어느정도의 인적, 시간적 자원이 필요한가?

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

구현하기에 불편함을 야기할 요소가 있는가? (ex: 공간을 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 회계감사위원회 및 관련 자문을 구하여 진행하면 되는 사안이며, 광범위한 조사를 통해 근거를 확충할 것이다.

과도기적 단계에서의 적용의 형평성에 대해 어떻게 할 것인가?

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

공사로 인한 강의실 사용의 불편함 등에 대한 민원을 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.

아이디어(텍스트)

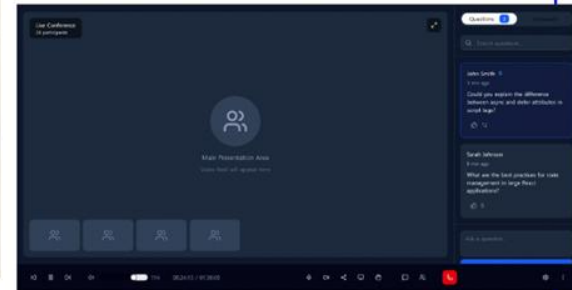
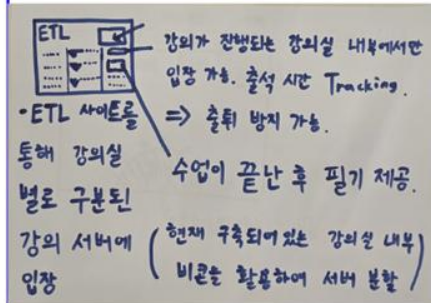
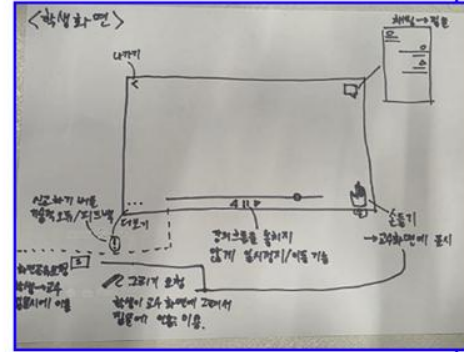
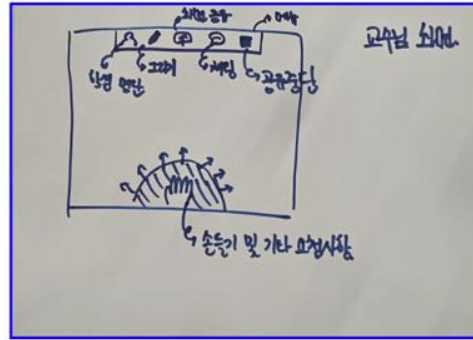
1차 프로토타입 구현 방법

1차 프로토타입 적용 및 보완 내용

- 강의실 네트워크 기반으로 ETL 통해 서버 입장 및 출석 확인
- 실시간 화면 송출로 먼 거리에서도 제약 없이 필기 확인 가능
- 손들기 기능을 통한 화면공유 요청 / 그리기 요청 → 시각적 툴을 활용한 질문 가능
- 채팅 기능을 통한 Interaction 제공
- 수업 끝난 후 일정 시간동안 지난 수업 필기 제공

페이퍼 프로토타이핑
(학생&교수 화면, UI, 기능 등)

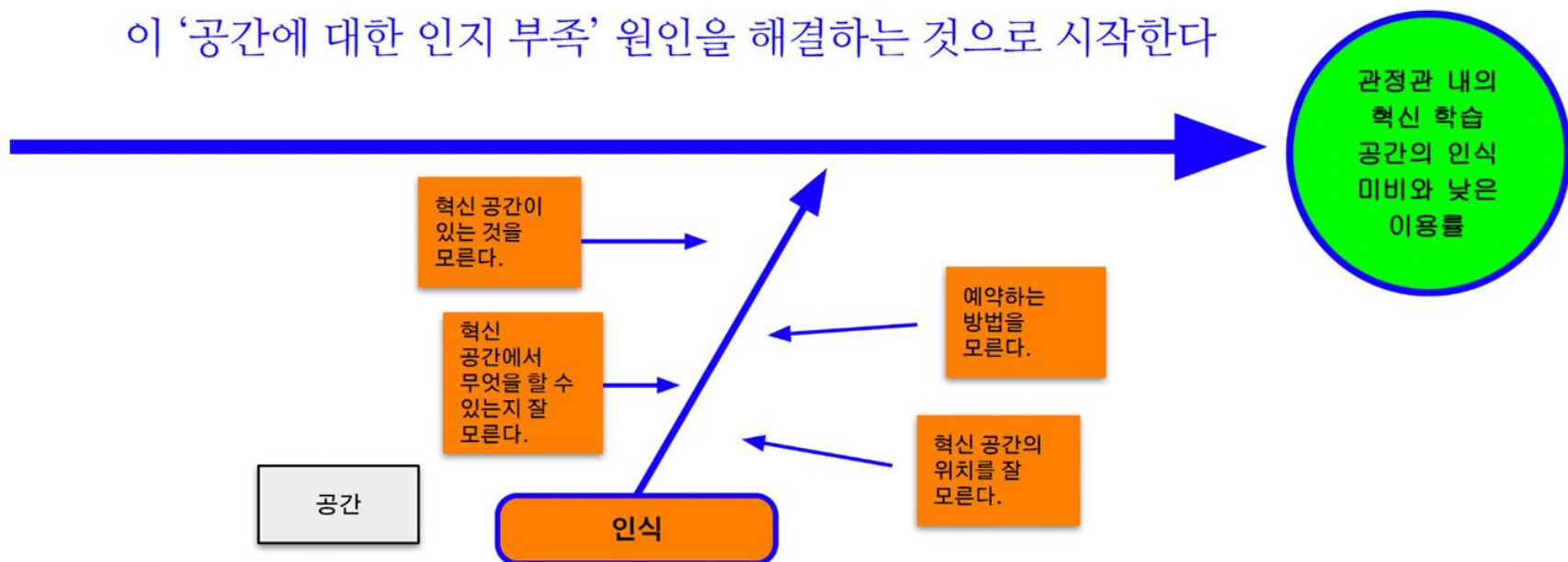
피그마를 통한 UI 구현



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

관정관 내의
혁신 학습
공간의 인식
미비와 낮은
이용률학생
(김태운)시설의 세부 사항들을 어떻게
파악할 수 있을까직접 찾아가서 파악할
수 있지 않을까?시설들을 다 파악할 수
있을까?이 시설을 이용하는
학생 수는?

데이터 이용

관장한테 건의한다

정보가 부족하면
어쩌지?

최대한 많은 정보 주기

관정관 직원
(이어진)직접 파악하고 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?
(관정관 VR 지도 있어)시설 투어로 인지도
높이는 것도
효과적일거라고 생각해근데 혹시 힘들지
않을까?

하지만 효과적일지도

관정관에 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?

포스터는 어때?

너무 진부하면
안볼거야.

어떻게 만들 수 있지?

색다른 방식의
홍보일지도기능에 대한 요청을
함께 또는 크롤링으로
만들까홍보를 어떻게
하고있나?

이메일, 게시판, 링크

과연 좋은 효과가 날까?

효과를 명확히 지켜보기

홍보의 효과가 있을까?

효과를 높이기 위해
이벤트를 진행하면
어떨까?

홍보가 효과적일까?

아직 관정관 내의
알려지지 않은 곳이
많으며, 효과적이라고
볼수는 없다효과가 안중요하면
어쩌지?효과에 관계없이 학생들
기특하게 봐주기

아이디어(텍스트)

1차 프로토타입 구현 방법

1차 프로토타입 적용 및 보완 내용

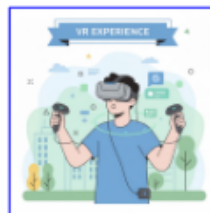
질적연구 :
10명을 대상으로
사전/사후
설문조사하여
혁신학습공간
경험에 따른 재방문
의사 변화에 대해
알아본다.

서비스 시나리오

1. 사전 설문 수집



2. 직접 관정 미디어 플렉스 체험



3. 사후 설문 수집 및 분석



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

디자인 및 홍보

서비스 이용자

건물관리자

서버운영관리자

그냥 예쁘게만 디자인하면 되는가?

기능 및 활용도 측면에서도 유의한 디자인을 생각해보자

앱이 정말 필요할까?
메리트가 있을까?

필요성 및 메리트를 강조할 방안을 찾아보자.

데이터 관측기기는 누가 설치할 것인가?

서포터즈가 기기를 설치합니다

사이트에 넣을 정보는 무엇이 있을까?

설문조사를 통해 학생들이 알고 싶은 정보를 알아보자

어떤 방식으로 사이트를 홍보해야 할까?

학습 공간마다 배치를 부착하여 사이트 내 해당 공간 정보 페이지로 연결되게 하여 사이트 유입을 늘린다 + 사이트의 인스타 계정 생성, 서울 대학교 인스타에 홍보

광고성 메시지는 잘 읽지 않는데, 학생들이 과연 볼 수 있을까?

돈없는 곳(화장실 등)에 종종 홍보지가 붙어 있기도 하더라
교내 곳곳에 흥미를 끌 만한 홍보지를 부착해본다면 찾아볼 수 있지 않을까?

건물에 대해 홍보하여 이득이 되는가?

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

홍보를 할때 서버를 미리 구축해야 할까?

홍보 단계이므로 서버 기능 개발에 집중하자

향후 프로토타입 디자인 때문에 이용률이 떨어질까?

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

사이트의 경우 접근 경로가 앱에 비해 편의성이 떨어지지 않을까?

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

공간의 용도가 갑자기 바뀌면 어떻게 하는가?

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

아직은 프로토타입이지만 사람들이 사이트에 올리면 로딩이 길어지지 않을까?

예상 사이트 이용자수를 추정해 사이트가 버틸 수 있도록 최적화를 시킨다

런칭 되어도 이용률이 높지 않다면?

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

해당 장소까지 어떻게 가는 게 제일 좋을까?

네이버 및 카카오 지도와 연동해보자

서비스 초기에 많은 사람들이 건물에 와서, 건물 관리하기가 힘들 것 같습니다

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

학생들이 사이트를 많이 쓰는가? 도움이 되는가?

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

새로운 공간이 생기거나 기존 공간에 변동이 생기면?

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

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

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

데이터 수집하는 기기를 어떻게 관리하나요?

서포터즈가 기기를 계속 관리할 예정입니다

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 입력 해주면 우리는 사이트로 그 정보를 제공하고 돈을 준다)

공간별 이용 방식과 상충되는 요구를 명확히 안내하는 시스템 마련

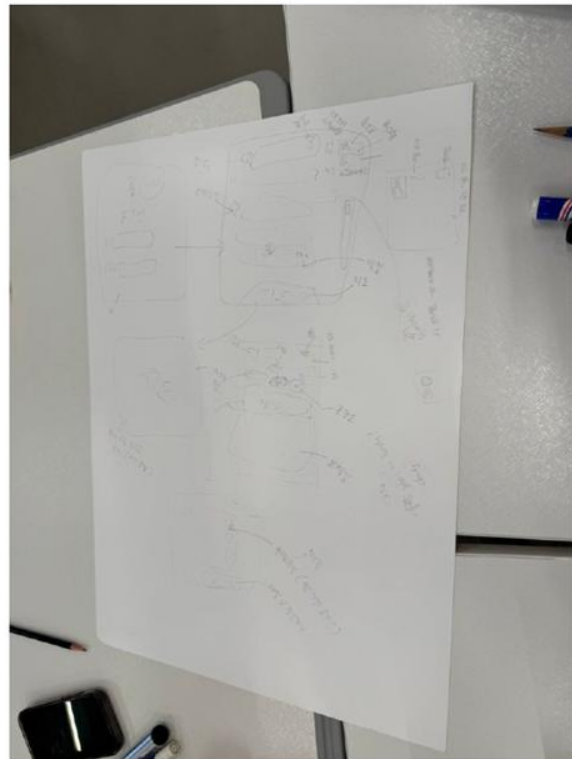
아이디어(텍스트)

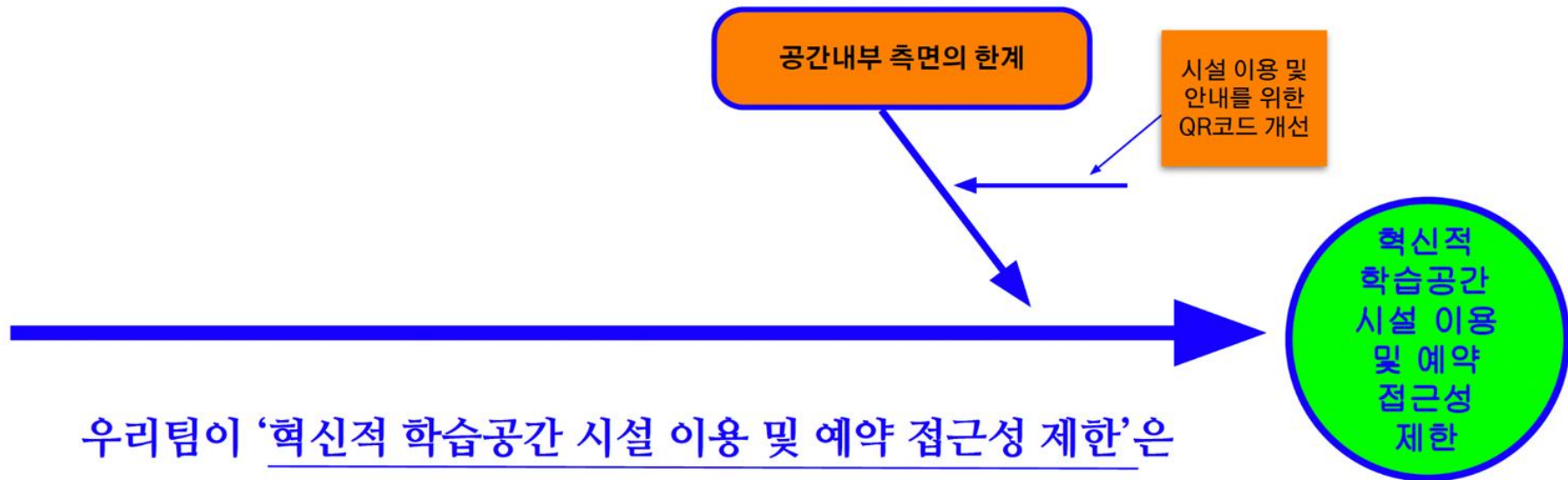
1차 프로토타입 구현 방법

1차 프로토타입 적용 및 보완 내용

- 홈화면
- 사이트 로고
- 공지/안내사항
- 피드백
- 커스텀(즐거찾는 공간 설정 등)
- 광고(행사 홍보?)
- 지도(는 홈화면 보다 눌러서 들어가는 형태)
- 공간 설명
- 장소별 소통창구?
(댓글 채팅창 같이 lite오픈채팅 느낌)
- 학습 공간 3d 모델링(어려우면 2d)
- 혼잡도
- 공간 분류/검색 기능

페이퍼 프로토타이핑
마인드맵
토론하기.





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

시작

접근성

홍보

프로토타입

피드백

학교 시설을 간단하게 사용할 수 있을까?

예약 방법, 사용 방법 등을 찾아보자

과정이 귀찮고, 자세한 설명이 부족한데?

학교 측에 간단하고 자세한 방식을 요청해보자

다른 사람들도 이런 방법을 알고 있을까?

학교 SNS계정에 홍보를 요청하자

보기 쉽고 자세한 SNS 홍보글을 제작하자

홍보가 효과가 있어서, 교내 시설 사용량이 증가했어

어떻게 혁신 공간 예약을 하도록 할 수 있을까?

가능한 예약 방법이 무엇이 있는지 알아보자

어떻게 예약 사이트에 쉽게 접속할 수 있을까?

현재 예약 방법 중 무엇이 많이 쓰이는지 알아보자

이러한 예약 방법이 있는데도 접근성이 낮은 학습공간은 어떻게 해야 할까?

접근성을 높일 수 있는 더 편리한 예약 방법을 찾아보자

홍보, QR 개선 등의 방법을 통해 혁신적 학습 공간의 이용 및 접근성이 개선됐다

강의에 있어 혁신적 공간을 어떻게 활용할 수 있을까?

혁신적 학습 공간 안에서 학생들의 호기심을 자극할만한 도구 주제를 제시해야지

그러면 학생들이 탐구 과정에서 어떻게 혁신적 공간을 활용하게 할까?

나부터 먼저 혁신 공간을 활용하여 보다 실제적인 문제 제기 및 인사이트를 제창하고, 학교 측과 혁신 공간 학습대학을 주체하여 다양한 방식으로 혁신적 공간의 활용성을 높여야겠다

그러면 구체적으로 어떤 행동을 통해 활용성을 발전시킬 수 있는가?

계절학기 수업, 단기 세미나 등에서 적극적으로 이러한 공간들을 활용해보고, 성과를 확인 후 정규 강의에도 적용해야겠다.

강의평을 보니 학생들의 만족도도 높고 학생, 교원 모두가 혁신적 학습 공간 이용 빈도가 눈에 띄게 향상되었다.

실제로 혁신적 학습공간은 많이 사용이 되는가?

예약률, 조사 등을 통해 알아보자

학교 차원에서 혁신적 공간의 접근성을 높이기 위해 어떤 방안을 마련할 수 학교 차원에서 혁신적 공간의 접근성을 높이기 위해 어떤 방안을 마련할 수 있을까?있을까

공식적으로 메일이나, 적극적으로 학생들에게 홍보를 해야겠다

학교 이메일, 공식 SNS를 통해 메뉴얼을 만들어 홍보했다

교내 시설 사용량이 증가했다

혁신적 학습공간 시설 이용 및 예약 접근성 제한

학생

도서관 관리자

교원

서울대학교

아이디어(텍스트)

1차 프로토타입 구현 방법

1차 프로토타입 적용 및 보완 내용

1. 교수자의 입장에서 강의계획서 작성해보기
2. 각 단과대에 맞는 홍보 문구 및 큐알코드로 홍보물 작성

실제 강의계획서를 벤치마킹하여, 과목명과 콘텐츠를 임의로 배정하였고, 체험과 실천이라는 두 가지 영역으로 나누어 혁신적 공간과 미디어를 활용할 수 있게 강의계획서를 작성하고자 한다.

각 단과대 학생들의 니즈를 고려하여, 다양한 단과대에 붙을 강의 홍보물을 이러한 니즈에 맞게 작성을 하여 다양한 분야의 학생들이 혁신적 공간을 활용하는 강의에 관심을 가질 수 있는 계기를 마련한다.

1차 프로토타입에선 주차별 강의내용을 작성하여 임시로 강의계획서를 만들어보았고, 추후 평가 방법부터, 수업 방식 등의 추가적인 내용을 적용하여 보다 디테일한 계획서 프로토타입을 개발하고자 한다.

홍보물 제작에 있어 qr을 활용하는 방안으로 논의가 이루어졌고, 어떠한 방식으로 학생들이 강의에 접근할까에 대한 프로토타입을 개발해보는 과정을 거쳐, 추후 과정에선 단과대별로 어떤 취향을 가지고 있는지를 고려하여 어떠한 식의 홍보물을 차별성 있게 개발할지에 대해 논의하여 이를 발전시키고자 한다.

강의계획서

강의명 - 감각의 확장: 매체의 활용 중심으로

1주차 - 강의 오리엔테이션

- 다양한 미디어 프로그램 개요 (이론 수업)
- 조편성
- 과제 설명 등

-1부 : 체험

2주차 - XR Experienxe Center

- 조별로 감상할 영상 선정
- VR / AR을 활용한 영상 시청
- 감상 후 영상 시청에 활용된 장치의 적합성 등 토의 (간단한 보고서 작성)

3주차 - 돔형 극장

- 영화 감상
- 감상 후 영상 시청에 활용된 장치의 적합성 등 토의
- 돔형 극장에 적합한 새로운 영상 매체의 디자인 및 설계

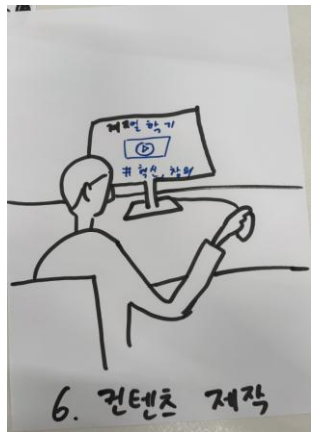
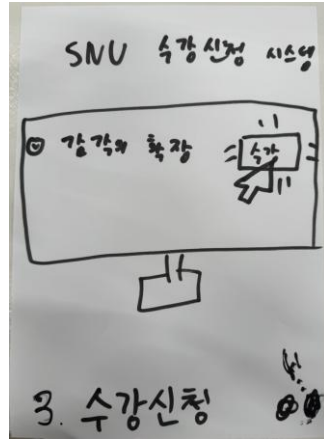
-2부 : 실천

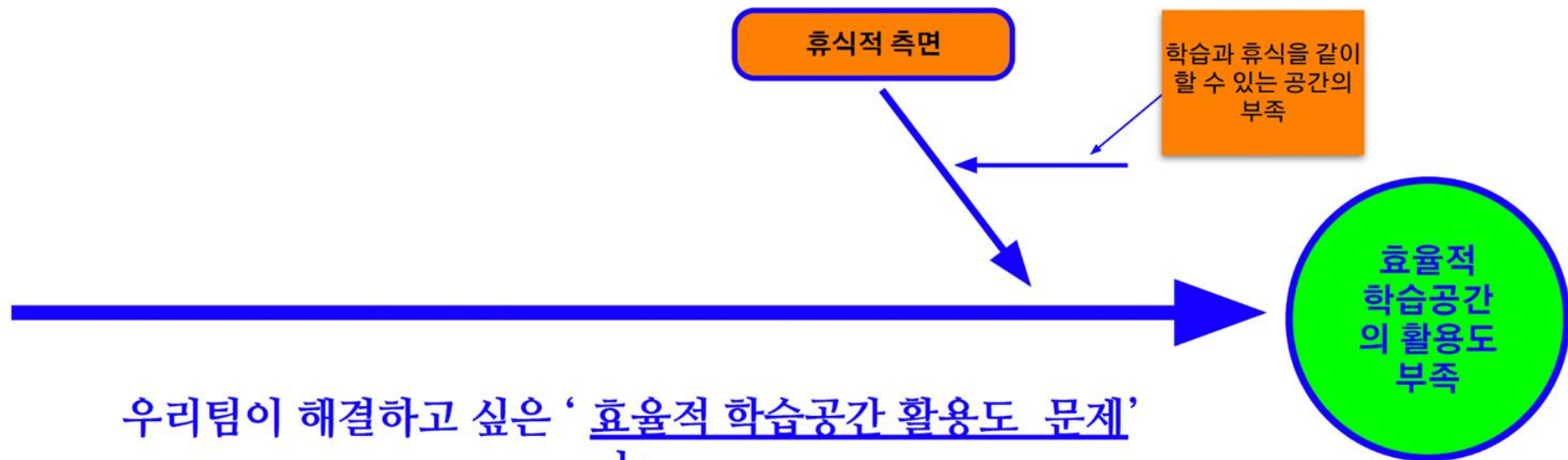
4주차 - 관정 크리에이티브 미디어 스튜디오

- 강의실에 모여서 크리에이티브 미디어 스튜디오에 대한 설명 및 예약 방법 안내
- 과제 설명 및 조별 모임
- 조별 자율 프로젝트를 통한 10~15분 분량의 영상 제작 (매체와 영상의 가장 이상적인 조합)

5주차 - 소극장에서 만든 거 상영

- 각 수업마다 2개 조씩 영상 상영 및 발표 - 교수님의 피드백
- 총 6개 조





우리팀이 해결하고 싶은 '효율적 학습공간 활용도 문제'
는

휴식적 측면에서

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

시작

의견 수렴

공간 모색

공간 구축
(프로토타입)

홍보

학교 공간에서 휴식을 하면서 효율적으로 공부를 할 수 있는 곳은 없을까?

휴식과 공부를 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?
(수면, 토론, 개별 학습, 음식 섭취, 취미생활 등)

학생들의 효율적인 학습을 도모할 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 잘 수렴될 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?

공간의 크기는 어느 정도가 좋을까?

현장 조사, 서울대학교 관계자를 만나 가능한 공간을 알아보자

지금 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 같은 관심사를 지닌 사람들을 연결시킴으로써 혁신을 가능하게 했다.

어떤 공간이 학생들이 이용하기 쉽고 편안한 분위기를 제공할까

편안함을 줄 수 있는 인테리어 요소를 찾아보자

앞서 받은 학생들의 의견 반영하자

여기서 학생들이 쉬기만 하는 것이 아니라 휴식으로부터 학습 능률을 높이고 학업 등등 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?

업차적으로 공간 자체가 학생들에게 의미미해야하고 그리고 기본적인 리뉴얼을 SNS를 통해 알릴

실질적으로 학생들이 이용하려면 어떻게 해야 할까?

학생들의 의견이 반영된 점과 휴식을 위한 인테리어 등의 요소를 부각해서 홍보하자

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

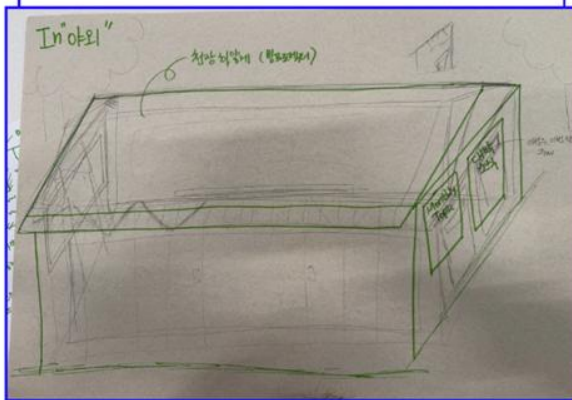
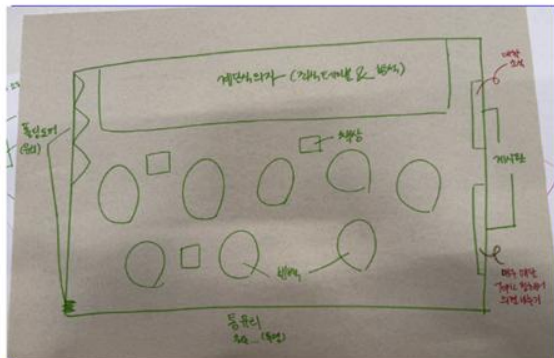
홍보 캠페인에 적극적으로 참여 및 학생들의 참여를 독려해보자. 그리고 공간 조성 후에도 실제 학습공간 사용 경험을 바탕으로 한 만족도 조사에 참여해 효율적 학습 측면에서 지속적으로 발전할 수 있도록 해보자!

효율적 학습공간의 활용도 부족

아이디어(텍스트)

하나의 건물에 아니라
카페처럼 학교 여러
곳에 배치
매주, 매달 토론 주제를
정해서 게시판에
부착해두면, 학생들이
지나가면서 의견을
공유할 수 있게끔
밀폐되지 않은
공간->폴딩도어 이용
(만약 실내 공간으로
밀폐된다면 그저
공부하는 독서실이 될
우려)
계단식 구조물을
활용하여, 학생들이
편안하게 휴식을
하거나 공부를 할 수
있게끔
천장을
흰배경으로하여,
바닥에서
빔프로젝터를
사용했을 때, 배경으로
활용할 수 있게끔
(공간의 효율)
빈백을 여러 개 두어
자유로운 휴식, 옆에
책상을 두어 학습을 할
수 있게끔
옆 면은 유리로(개방감)

1차 프로토타입 구현 방법



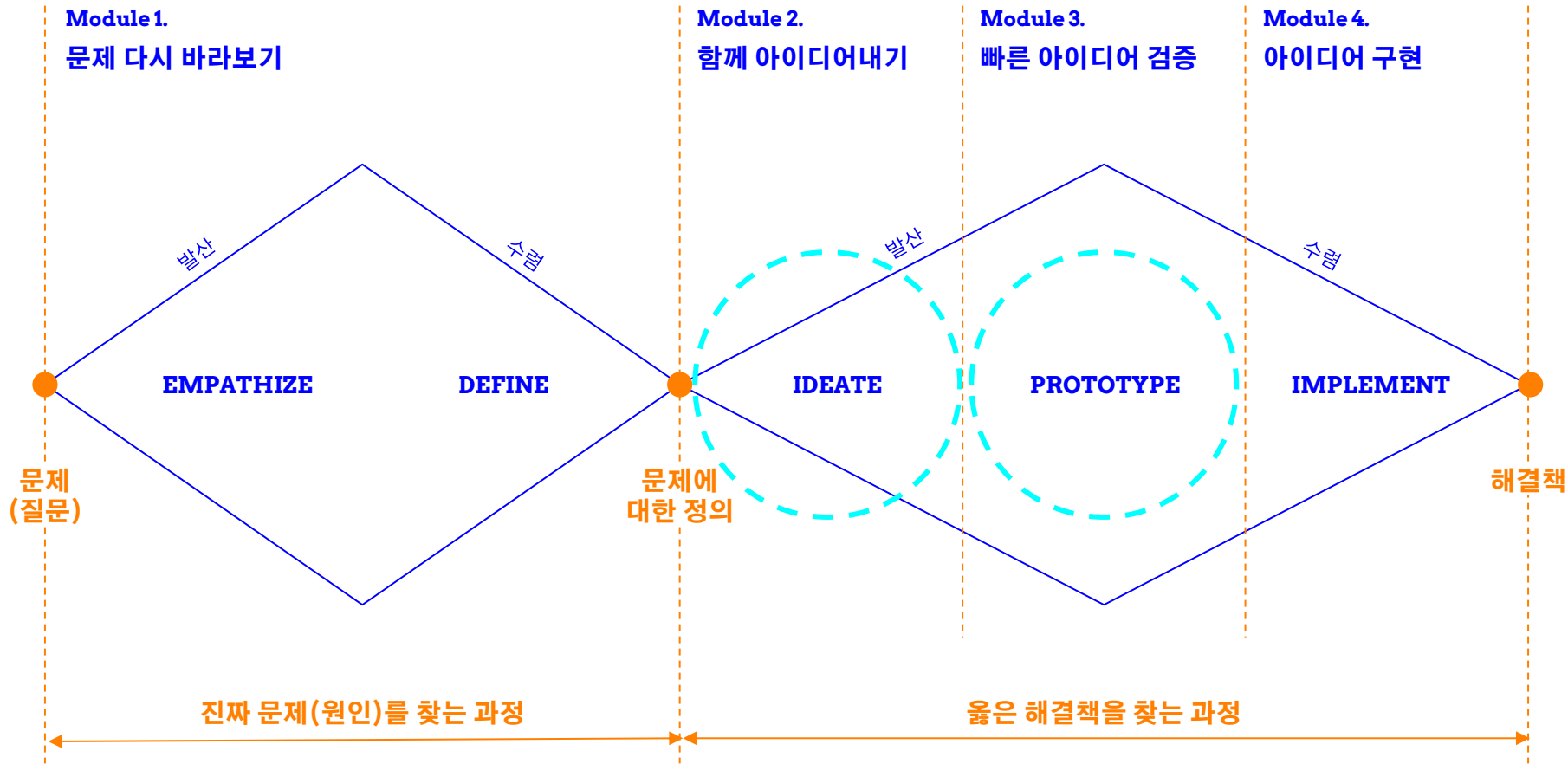
1차 프로토타입 적용 및 보완 내용

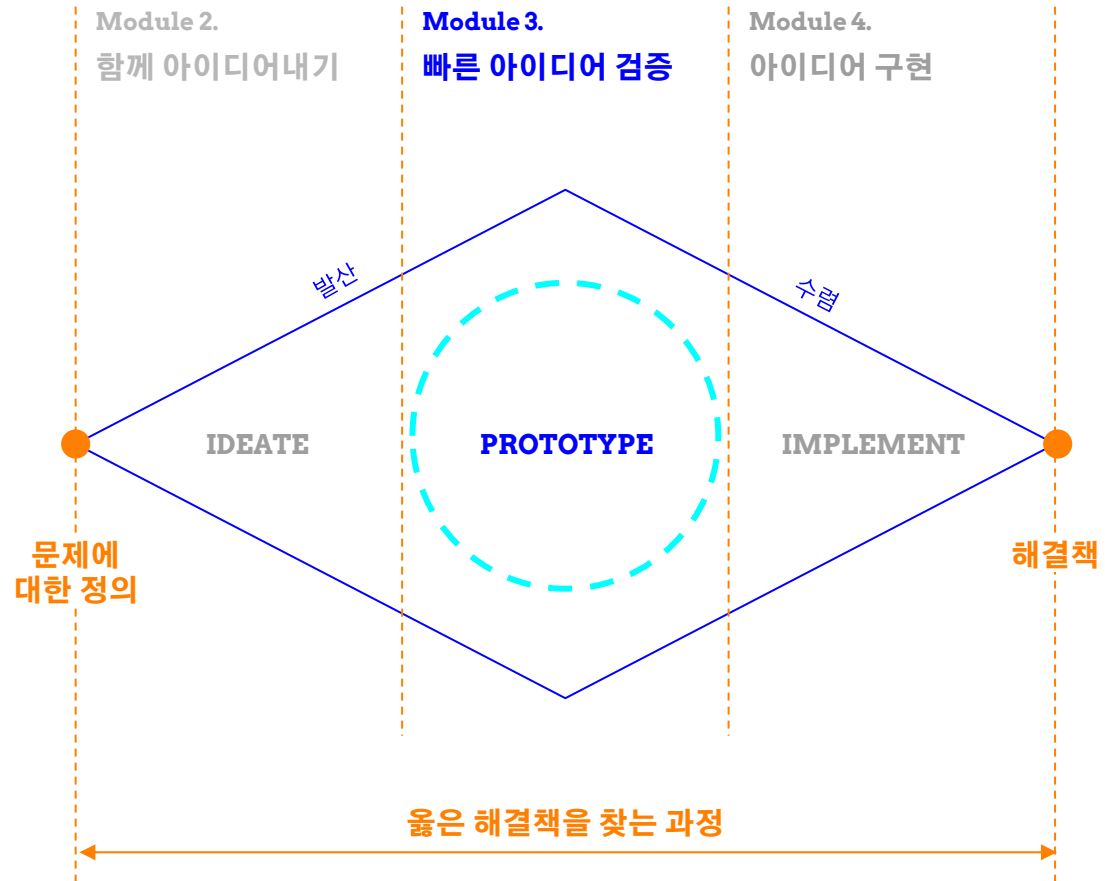
프로토타입 적용 내용

1. 구글폼 설문 응답 내용을 바탕으로 220동 가는 길목(또는 다른 곳)에 설치
2. 공간 내에 사용자가 공간에 대해 피드백 할 수 있도록 구현

보완 내용

1. 비용 절감 문제: 투명한 벽, 천장 쪽의 스크린, 폴딩 도어 구현 방법 / 조립해체식 구조
2. 공간 안의 온도 및 습도 조절 방법 고안
3. 공간 설치 장소 확보하기
4. 만약 이동식으로 구현할 경우: 공간 안쪽의 가구들 (계단식 구조, 빈백, 책상 등)과 물품들의 이동 문제





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)

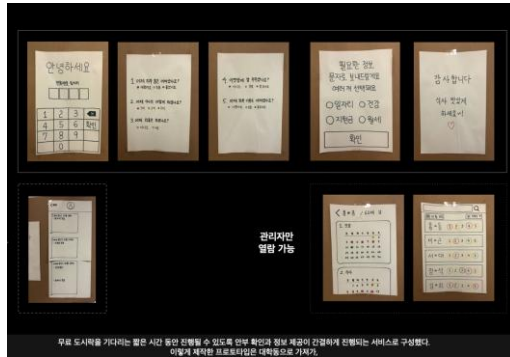
2차 프로토타입은 가능한한 구체적
이고 현실적인 구현을 통해
애매한 것들을 구체화시키고
설득력을 높이는 역할

(높은 완성도)
(설득의 역할)

Module 3. Prototype

1차 프로토타입

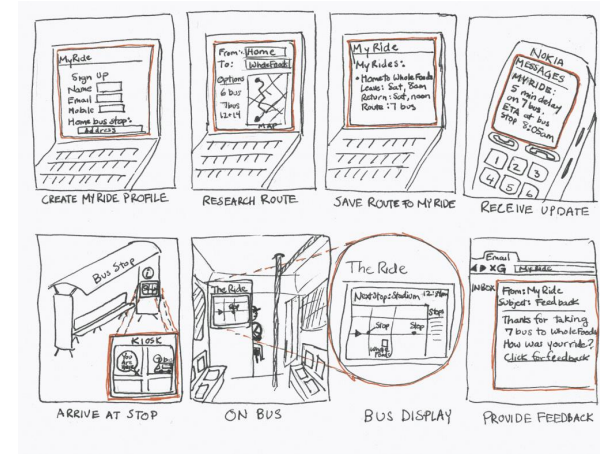
페이퍼(Low fidelity) 프로토타이핑



롤 플레이(Role playing)



서비스 시나리오

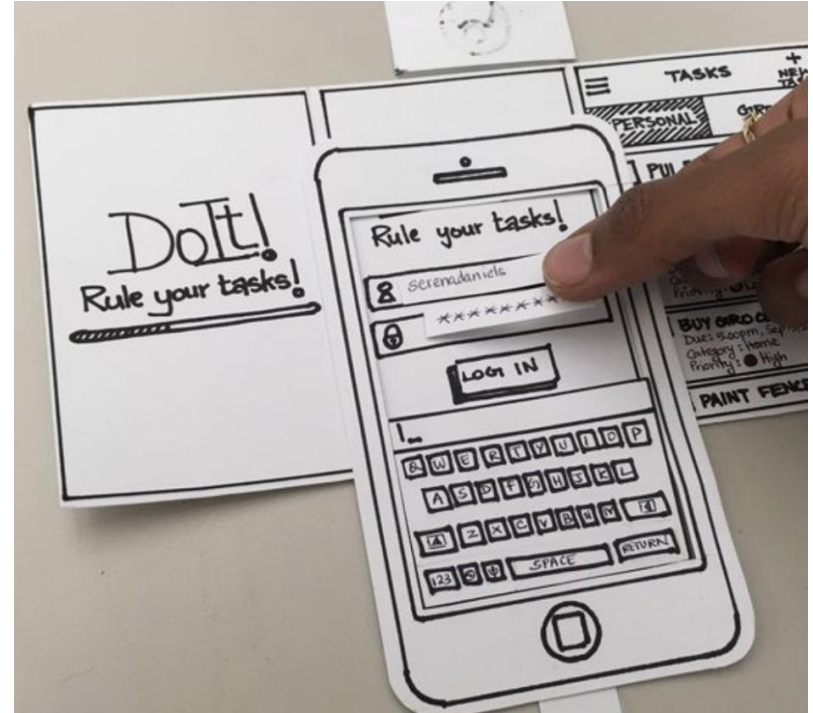
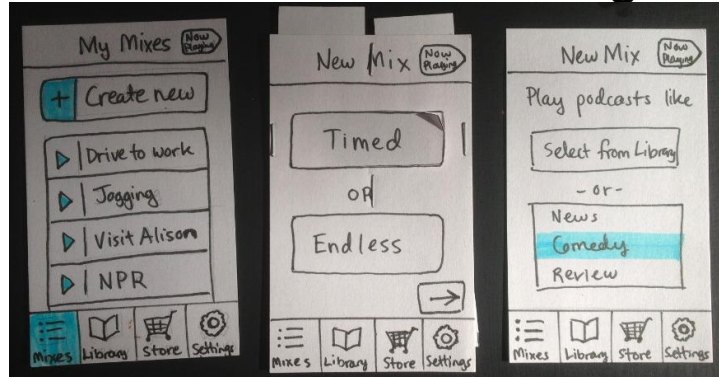


Module 3. Prototype

1차 프로토타입

페이퍼(Low fidelity) 프로토타입

평



Module 3. Prototype

1차 프로토타입

페이퍼 (Low fidelity) 프로토타이핑



1차 프로토타입

페이퍼 (Low fidelity) 프로토타이핑

해피인 줄을
기다리는 동안

안녕하세요

전화번호 입력

1	2	3	✖
4	5	6	확인
7	8	9	
	0		

1. 언제 하루 종일 여머셨나요?
 ● 하루이로 ● 보통 ● 불쾌이로

4. 여섯밤에 잘 주셨나요?
 ● 아니요 ● 보통 ● 잘았이로

5. 언제 하루 기쁜 여머셨나요?
 ● 아니요 ● 보통 ● 불쾌이로

필요한 정보
 문자로 보내드릴게요
 여러 개 선택돼요

○일자리 ○건강
 ○지원금 ○월세

확인

감사합니다

식사 맛있게
 하세요!

♡

추후 문자 발송

2

[매우 큰] 지름 100
- 지름 100

[매우 큰] 지름 2000
- 지름 2000

[매우 큰] 지름 2000
- 지름 2000

- 지름 100

**관리자만
열람 가능**

[illegible]

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) 프로토타입

피

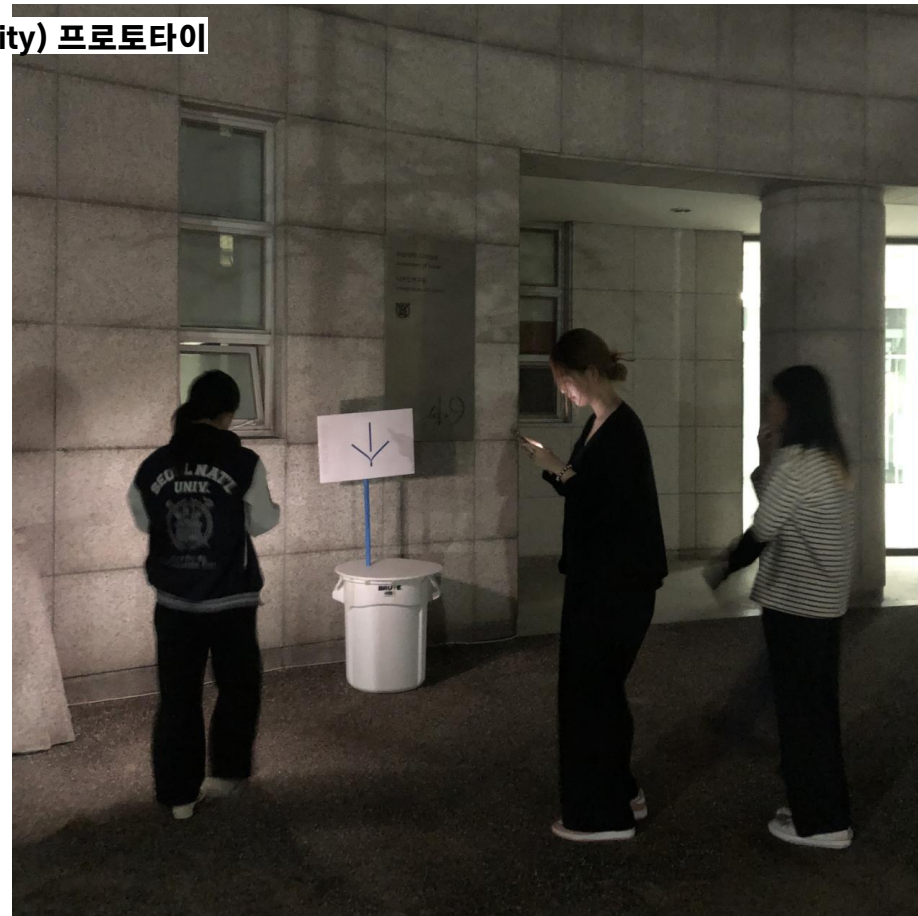


컨소시엄 팀에게 설명하고 피드백을 교류하는 시간을 가졌다.

Module 3. Prototype

1차 프로토타입

페이퍼 (Low fidelity) 프로토타입



Module 3. Prototype

1차 프로토타입

롤 플레이잉(Role playing)



Module 3. Prototype

1차 프로토타입

롤 플레잉(Role playing)



Module 3. Prototype

1차 프로토타입

롤 플레이(Role playing)



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)

* scenario - busy

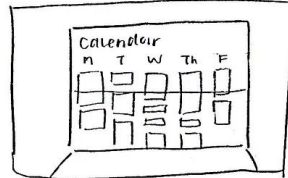
- studying
 - too many notifications
 - frustration
 - busy schedule
- take 10 mins out of your day to relax.

0 - 0:05



stress from studying

0:15 - 0:20



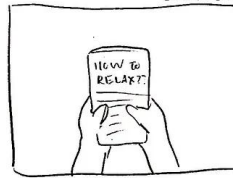
Busy schedule.

0:05 - 0:10



notifications

0:20 - 0:30



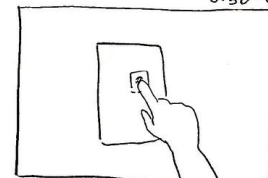
how to relax?

0:10 - 0:15



frustration

0:30 - 0:35



open headspace

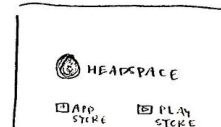
0:35 - 0:45 (room)



relax
using
headspace



0:45 -

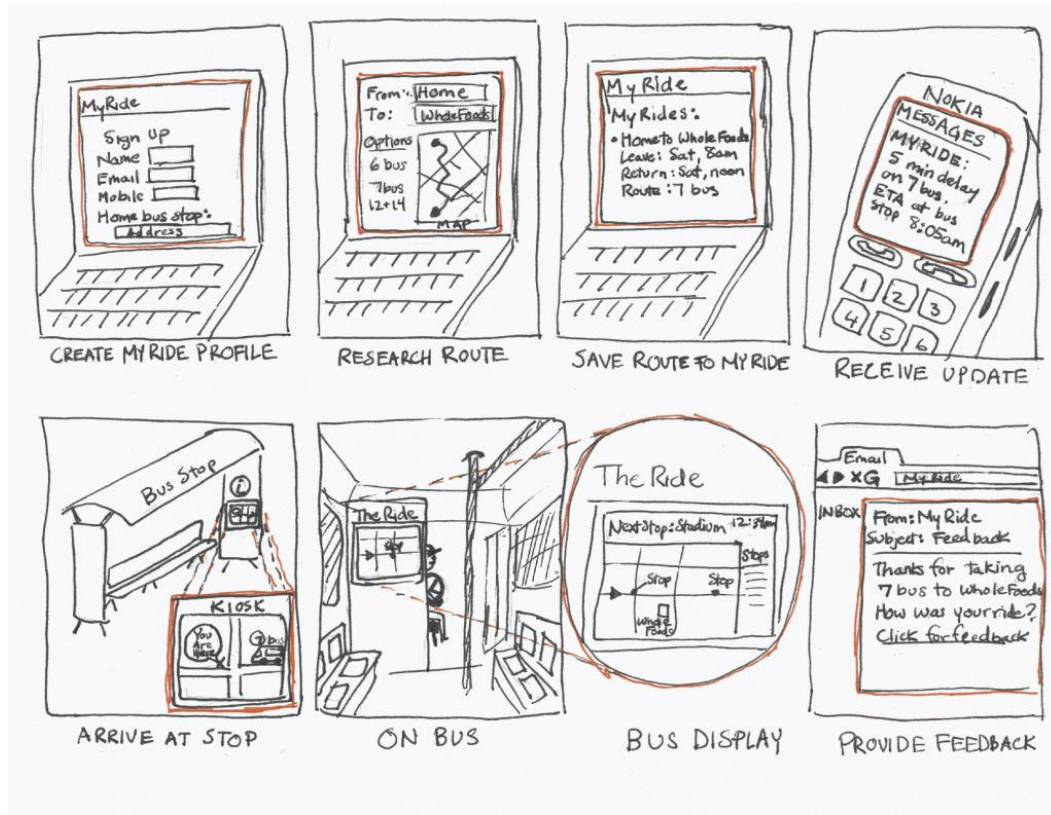


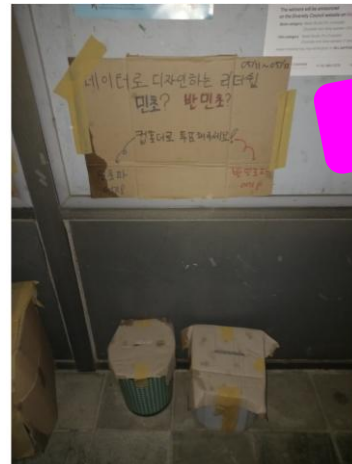
fade to
app advertisement.

Module 3. Prototype

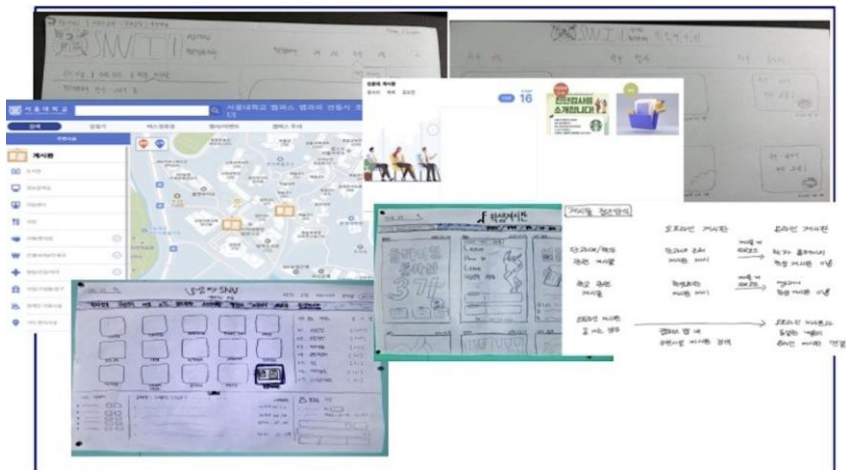
1차 프로토타입

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

EXAMPLE #2

1. 초기 화면

1-1 대여하지 않았을 때

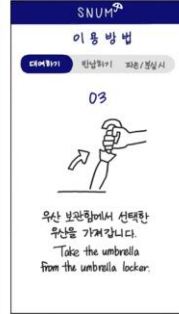


1-2 대여 중일 때

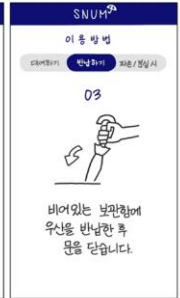
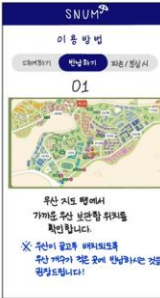


2. 이용 방법

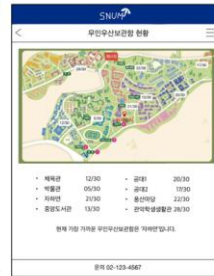
2-1 대여하기



2-2 반납하기



3. 우산 현황

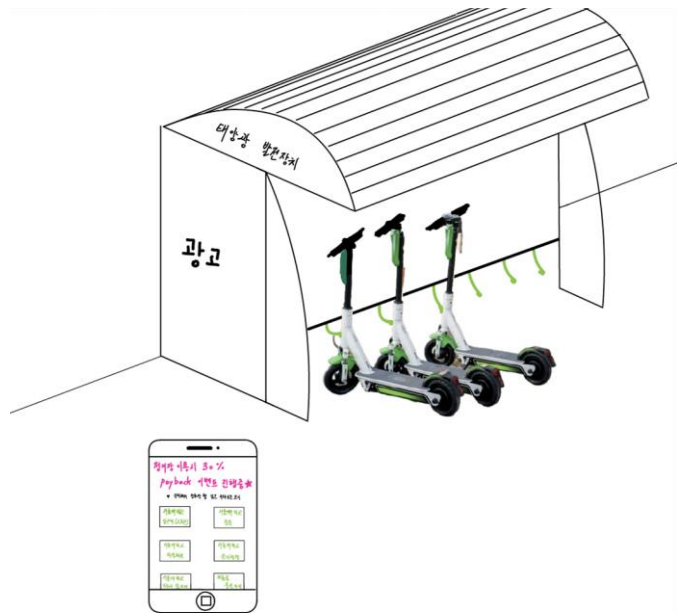


4. 파손/분실 신고

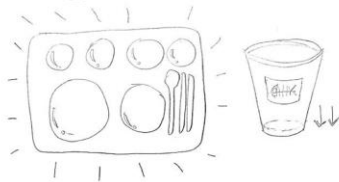


5. 우산 보관함

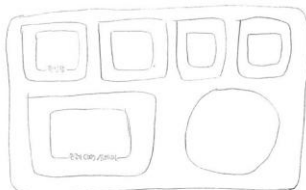
SNUM														이용 방법 매뉴얼				
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14						
						</												



학식 잔반을 줄이기 위한
잔반 줄이기 프로그램



- 잔반량 저시
- 잔반 감지 프로그램
- 숙곳에 식료 기기



- 숙곳에 식료 기기

잔반 줄이기 프로그램은 잔반을 줄이기 위한
프로그램입니다.

잔반 줄이기 프로그램은 잔반을 줄이기 위한
프로그램입니다.

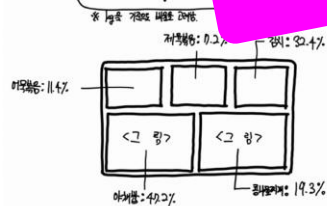
+ 잔반 줄이기 프로그램



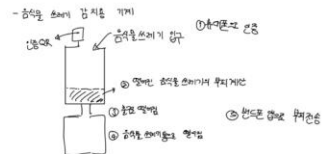
잔반 줄이기 프로그램은 잔반을 줄이기 위한
프로그램입니다.

오늘의

EXAMPLE #3

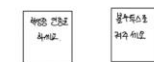


잔반 줄이기 프로그램



- 잔반 줄이기 프로그램

잔반 줄이기 프로그램



잔반 줄이기 프로그램



잔반 줄이기 프로그램



잔반 줄이기 프로그램



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

--

--

--

2차 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)