

## 대학혁신지원사업 프로그램 후기

- 제목 : 디자인씽킹을 활용한 창의적 제품 설계
- 참여 프로그램 또는 행사명
  - SKU 디자인씽킹 창업캠프(2019학년도 1학기 참여)
- 후기내용

따스한 봄바람이 지나가고 한창 햇살이 뜨거워지는 여름이 오는 5월이었다. 나는 학교 졸업필수조건인 비전캠프와 드림캠프를 가지 않았기 때문에 이번학기에는 비전캠프(스콘캠프)를 참석하고 다음 학기에 드림캠프를 가려고 했었다. 그래서 비전캠프를 신청하려했는데 같은 과였던 동기가 두 개 다 채울 수 있는 캠프가 있다는 것이었다. 바로 디자인씽킹 창업캠프였다. 처음에는 졸업요건을 채우려고 신청했던 캠프였지만 나의 생각의 방향을 바꿔놓고 나에게 큰 의미가 되는 2박 3일이 될 줄이라곤 생각지도 못했다.

디자인씽킹을 처음 들었을 땐 말 그대로 모양이나 그림같은 디자인에 대해 생각하는 것이라 여겼다. 하지만 막상 캠프에 가서 두껍을 열어보니 내가 생각했던 것과는 전혀 달랐다. 디자인씽킹이란 '인간을 관찰하고 공감하여 소비자를 이해한 뒤, 다양한 대안을 찾고 이를 통해 혁신적 결과를 내는 창의적 문제 해결 방법'이다. 즉 디자이너는 '고객들이 무엇을 원하는지 추측하는 것'이 아니라 직접 소통을 통해 '고객에게 필요하게 디자인된, 고객의 니즈를 해결하도록 디자인된, 그리고 고객 맞춤형으로 새롭게 디자인' 해야 하는 것이다.

디자인씽킹은 이처럼 문제 해결을 위어서가 아니라 아래 즉, 현장에서 해답을 찾는다. 간단한 예로 들자면 아프리카에서는 인구의 80%가 피부암에 의해 사망을 하게 된다고 한다. 이를 위의 경영인이나 소비자를 생각하지 못하는 기업가였다면 병원을 차리고 어떻게 사람을 돌보고 치료를 할지에 대한 고민을 먼저 시작했을 것이다. 하지만 디자인씽킹은 그 반대이다. 직접 현장으로 가서 사람들과 대화를 하여 정보를 얻었는데 바로 원주민 자신들이 무슨 병에 걸렸는지 몰랐다는 것이다. 따라서 그에 따른 원인을 알고 해결책에 접근할 수 있었다.

이번학기에 나는 '창의공학설계'라는 전공 과목을 수강했는데 이 과목에서는 신제품을 만드는 팀 활동이 있었다. 여기에 바로 디자인씽킹 창업캠프에서 배운 내용을 적용하여 새로운 제품을 만들었고 결국 나는 A+를 받게 되었다. 그렇다면 신제품에서 디자인씽킹의 어떤 부분을 활용했기에 창의적인 제품을 만들 수 있었

을까? 정답은 바로 디자인씽킹의 '5단계 활용 문제 해결 프로세스'이다.

### <5단계 문제 해결 프로세스를 활용한 신제품 만들기>

디자인씽킹 캠프의 2박 3일간은 주어진 문제에 5단계의 문제 해결 프로세스를 적용시키는 데 모든 일정을 쏟는다 해도 과언이 아닐 만큼 5단계 프로세스는 디자인씽킹을 이해하는데 굉장히 중요한 부분이다. 이 5단계를 전공과목의 신제품 만들기에 차근차근 한 단계씩 적용을 했다. 적용은 아래와 같다.

#### 1) Empathize

프로세스의 첫 번째 단계는 관찰과 인터뷰를 통해 고객을 이해하고 생각하는 '공감'이다. 관찰과 인터뷰를 통해 고객을 이해하고 생각하는 것이다. 따라서 나와 팀원은 학생이 가장 불편한 점이 무엇일까라는 생각을 했고 이는 현재 강의를 듣고 있는 복약관 103호 책상을 생각했다. 책상에 책을 한권 놓고 그 옆에 무엇을 두기에도 벽철 만큼 좁은 공간이기 때문이었다. 그래서 그 강의실에 있는 학우들과 동기들에게 설문을 했고 그들도 충분히 불편을 겪는다고 호소했다.

#### 2) Define

두 번째 단계는 내재화된 고객의 니즈를 파악하는 것으로 Empathize단계에서 얻은 정보를 문제해결을 위한 언어로 정의 하는 '문제정의'이다. 이 단계에서 가장 중요한 것은 고객의 니즈는 무엇인지 파악하는 것인데 앞서 Empathize단계에서 관찰과 설문하여 얻은 책상 공간의 불편함을 없애는 것으로 정의했다. 따라서 어떻게 하면 책상 공간을 넓혀 쾌적하게 강의를 청강할 수 있을지 고민했다.

#### 3) Ideate

세 번째 단계는 아이디어 도출이다. 이 때 브레인스토밍을 통해 가능한 많은 창의적인 해결책을 도출해야한다. 엉뚱한 아이디어면 더욱 좋다. 따라서 팀원들과 모여 산업공학과 준비실 칠판에 브레인스토밍을 시작했다. 정말 말도 안 되는 아이디어라도 서로 비판하지말기로 하고 1시간 정도를 계속 브레인스토밍을 했다. 이후에 수많은 아이디어 중에서 굉장히 쓸 만한 아이디어를 5개로 정리했는데 이 중에는 책상을 양옆으로 펼 수 있게 만드는 것과 책상에 여분의 공간을 덧붙이는 것과 슬라이드 식으로 잡아 뺐다가 밀어서 닫을 수 있는 제품들을 생각했다.

#### 4) Prototype

네 번째 단계는 시제품을 만드는 '프로토타입'이다. 이 단계에서는 앞서 브레인스토밍을 해서 얻은 아이디어 중 팀원 외에 다른 사람들에게도 보여줄 수 있는 대

표적인 아이디어를 선택하는 것이다. 따라서 팀원들과 나는 의논한 끝에 내가 제시한 컵홀더를 이용한 책상 공간 활용을 선택했다. 내가 제시한 아이디어의 배경과 설명은 다음과 같다. 학우들은 보통 수업에 올 때 거의 반절 정도는 커피를 들고 오는데 책상은 전공 책을 펼치기에도 벅찼다. 가장 가장자리에 커피나 필통을 두었는데 자칫 손을 잘못 뻗다간 쏟을 수도 있는 상황들이었다. 따라서 기존에 있는 컵홀더는 하나를 놓을 수 있었지만 차량용 컵홀더를 추가하여 둘을 합친다면 두 개의 공간을 담을 수 있는 제품으로 만들 수 있다고 생각했다. 또한 앞자리에 남는 공간에는 공대생이 항상 들고 다니는 공학용계산기를 둘 수 있는 공간을 만들면 어떨까 생각했다. 이러한 생각을 바탕으로 팀원들과 프로토타입을 만들었다.

### 5) Test

마지막 단계는 만든 솔루션에 대한 피드백을 얻음으로써 솔루션을 개선하고, 사용자에 대한 이해를 깊게 하는 '테스트'이다. 프로토타입으로 만든 제품을 타깃 고객들에게 보여주고 의견을 구하는 단계이기도 하다. 따라서 팀원들과 제품을 동기들과 주변 학우들에게 보여줬는데 다들 주변 바로 쓰고 싶다는 의견을 냈다. 이렇게 5단계를 활용하여 디자인씽킹이 들어간 새로운 제품을 만들 수 있게 되었다.



그림1,2 (디자인씽킹을 활용한 신제품)

### <디자인씽킹 캠프를 통해 배웠던 점과 개선할 점>

디자인씽킹 캠프를 통해 나는 세 가지를 배웠다. 먼저 어떤 것이든 생각을 다르게 하여 접근하는 법을 배울 수 있었다. 그 다음으로 2박 3일간의 훈련을 통해 어떻게 문제를 창의적으로 해결할 수 있는지도 배웠다. 마지막으로 개인이 아니라 팀

을 구성하여 활동하면서 어떻게 하면 팀원들과 문제해결에 대해 능률을 극대화 할 수 있는지도 배웠다. 누군가는 2박 3일밖에 안되는데 그 짧은 시간동안 무엇을 얼마나 많이 배웠냐고 생각할 수 있지만 나에게 정말 생각을 많이 할 수 있게 해준 소중한 시간이었다. 하지만 아쉬웠던 점은 그럼에도 불구하고 캠프가 3박 4일 정도로 좀 더 길었으면 어땠을까? 라는 생각이었다. 학교에서 오후에 출발하고 도착하면 이미 늦은 오후가 되어서 디자인씽킹을 배우고 적용하는 시간은 하루밖에 되지 않는다. 따라서 하루 정도 더 시간이 있다면 디자인씽킹을 훨씬 재밌게 즐길 수 있을 거라고 생각한다.

나는 디자인씽킹 캠프를 졸업요건으로 넣어서 모든 학우들이 갔다 오면 어떨까 생각한다. 다들 새롭고 재밌는 경험을 하는 뜻깊은 시간이 될 것이다. 마지막으로 캠프에서 학생들에게 계속 조언해주시고 옆에서 도움을 주셨던 교수님들과 선생님들에게 너무나도 감사하다. 그분들의 열정이 없었다면 캠프는 성공적으로 끝나지 못했었을 것이다.



그림1,2 (디자인씽킹 캠프에서 교통혼잡 조)