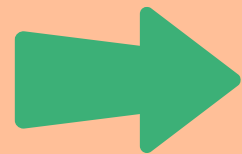


# \* 혁신을 디자인하는



15년 이상의 경력을 가진 플래너가 추천드리는 \*

YAMOIZA!



# ‘디자인씽킹’



혁신을 디자인하는  
'디자인씽킹'

# CONTENTS

---

## 목차

### 01. 프로그램 소개

---

1-1. 워크숍 소개

1-2. 워크숍 커리큘럼



## 창의적으로 문제를 해결할 수 있을까요?

최근 고객의 관점에서 문제를 해결하는 우버나 에어비앤비와 같은 스타트업의 성공사례로 인해 수많은 기업에서 디자인씽킹에 대한 관심이 높아지는 추세입니다. 디자인씽킹이란 '디자인(design)'과 '생각하기(thinking)'가 합쳐진 단어로 '디자이너가 생각하는 방식으로 세상을 바라보고, 기존의 방식과 다르게 문제를 해결하는 것을 의미합니다.

본 과정을 통해 새로운 아이디어의 시각화, 자유로운 발상, 고객에 대한 공감을 바탕으로 창의적으로 문제 해결점을 찾아보시기 바랍니다.

## 이 워크숍은 이런 키워드를 가지고 있어요.

# 창의적

# 문제해결

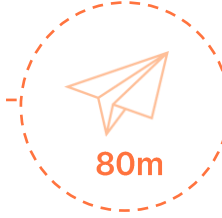
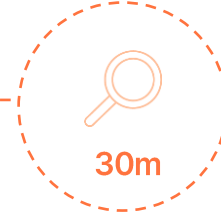
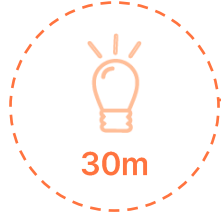
# 사용자

# 혁신

### POINT

- 01 내부 비즈니스 상황에 맞는 창의적 문제 해결 방안 공유
- 02 고객 관점에서 문제를 해결하는 데 중점을 둔 실전적 내용으로 구성
- 03 토론식, 참여식 학습을 통해 이해도를 높이고 창의적 문제 해결 역량 강화에 목적을 둔 과정

혁신을 디자인하는 '디자인씽킹' 이렇게 진행됩니다. | 총 운영시간 : 4시간



디지털 트랜스포메이션 시대로 패러다임의 전환과 디자인씽킹

- 4차 산업혁명의 개념과 특징을 통한 디자인씽킹의 중요성 인식
- [Activity] 말랑말랑 두뇌 게임을 통한 창의력 Up! Up!! Up!!!

비즈니스 혁신을 일으키는 Design Thinking 활용 사례

- 창의력 개발을 위한 Design Thinking의 개념
- Design Thinking 활용을 통한 비즈니스 혁신

Design Thinking 프로세스의 단계 I

- 1단계. Empathize(공감)  
[Activity] Persona Resume 작성을 통한 고객 관점의 문제 파악하기
- 2단계. Define(정의)  
[Activity] 고객여정 지도 그리기를 통한 문제 정의 내리기
- 3단계. Ideate(아이디어)  
[Activity] SCAMPER 기법을 통한 문제 해결 아이디어션



Design Thinking 프로세스의 단계 II

- 4단계. Prototype(시제작)  
[Activity] 프로토타입 제작을 통한 아이디어 시각화 하기
- 5단계. Test(시험)

마무리 시간

- 피드백 및 소감 나누기
- Wrap-up

[Activity] 실제 고객(User)관점 피드백 확인, 비즈니스 혁신을 위한 재설계

**Thank you**