

# 현업 실전과제와 함께하는 디자인 씽킹 PBL 프로그램

---

Problem Based Learning & Action Learning

(주)피플앤인사이트 디자인씽킹랩

디자인 씽킹 PBL 프로그램은  
실제 현업의 과제를 디자인 씽킹 방법론과 결합하여  
현업 과제를 해결하며 디자인 씽킹의 고객중심 창의적 문제해결방법을  
내재화 할 수 있도록 설계된 프로그램입니다.

Problem Based Learning = 현업과제 해결 + 디자인 씽킹 방법론 내재화

## Clients



6,167명

대기업, 중견기업, 공기관,  
스타트업, 대학 등 다양한  
소속의 수많은 분들이  
디자인씽킹랩과 함께해  
주셨습니다.

## Workshop Hours



3,014시간

지난 6년간  
참가자분들과 주최 기관의  
니즈를 반영하여  
프로그램을 개발하고 워크샵을  
진행했습니다.

## DT Partner Expert



12명

다양한 산업에 대한 경험과  
전문성을 보유한 Design  
Thinking  
전문가 및 퍼실리테이터  
그룹이 함께 활동합니다.

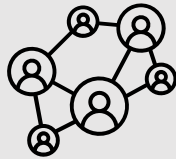
\* 2021년 7월 기준

다양한 분야에 적용이 가능합니다.

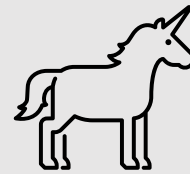
고객중심적  
신제품  
/서비스 개발



애자일 문화 +  
창의적  
문제 해결력  
역량 강화



사내 스타트업  
육성 프로그램  
적용



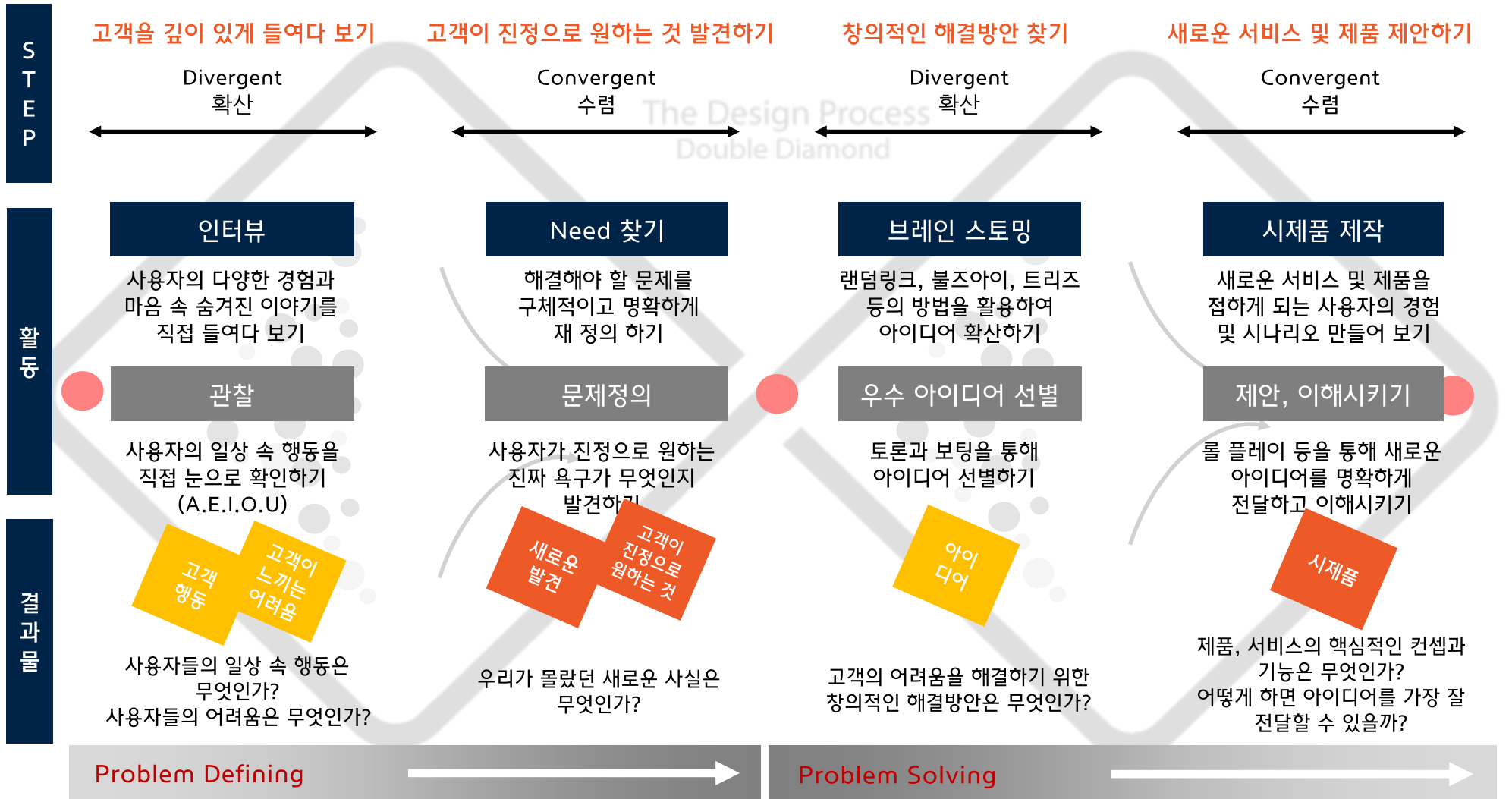
디지털  
트랜스포메이션  
과제 해결



# 프로그램 설계 (예)

- 프로그램은 세부는 고객과 협의하여 진행합니다.
- 기간은 최소 2일부터 기업 상황에 맞게 설계할 수 있습니다.

아젠다	DT개요 프로젝트 진행 소개	고객 깊이 있게 들여다 보기	고객이 진정으로 원하는 것 발견하기	창의적 해결방안 찾기	새로운 서비스 및 제품 제안하기
주요 활동	디자인 씽킹 프로세스 개요 프로젝트 주제 리뷰	설계하기 (인터뷰 관찰) 과제리뷰	문제정의 (새로운 것 발견하기) 과제리뷰	아이디어도출 (고객의 어려움을 해결하기 위한 창의적 방법 찾기) 과제리뷰	프로토타입 만들기 및 검증 과제리뷰
해당 차수 교육 전 과제	주제 선정 과제 목표	리서치 대상자 리서치 방법 선정	가상적 인사이트 (Instant Landing)	아이디에이션 방법론	유사 서비스 검색
해당 차수 교육 후 과제	3C 분석 인더스트리 분석	인터뷰 및 관찰 진행	문제 정의 인사이트	아이디에이션 추가 진행	컨셉 정의서 스토리텔링
단계별 기대 결과물	디자인 씽킹 이해 프로젝트 준비	고객 경험 데이터	핵심문제 정의 도출	컨셉 확정	프로토타입 제작
주차	1주차	2주차	3주차	4주차	5주차
진행방식	대면, 비대면(실시간), 혼합 등 다양한 방식으로 진행이 가능합니다. 세부적인 프로그램 일정 및 회차(시간)은 협의하여 진행합니다.				







## Empathize

1. 공감 (Empathize)
  - 다양한 팀과 인간적 공감을 통한 문제접근
  - 공감으로부터 대상(고객)이 요구하는 가치 정의
  - Empathy Tools: Customer Persona, Empathy Map, Ethnographic Research
  - Customer Journey Map



## Define

2. 정의 (Define)
  - 사용자 및 방향성 정의 문제파악, 사용자의 미충족(unmet)욕구 발견
  - Empathize단계가 순수하게 보고 듣고 느끼고 그것에 대한 Write up단계라면 Define은 그에 대한 재해석 및 정리를 통한 "Insight"를 발굴하는 과정



## Ideate

3. 아이디어 도출 (Ideate)
  - 가능한 한 많은 아이디어를 도출하고 아이디어의 종합 및 시각화
  - Ideate tools: Innovation Boot Camp, Brainstorming, Brainwriting, Borrow from brilliance, SCAMPER, Random Link



## Prototype

4. 프로토타입 (Prototype)
  - 빠른 시각화를 통한 컨셉 도출과 개발
  - 발전된 컨셉을 빠른 시간내에 시각적으로 이해할 수 있도록 함
  - 3 ways to Prototype: Sketch, Role Playing, Build



## Test

5. 테스트 (Test)
  - 컨셉 혹은 시제품으로 시장에 런칭하기 전 사용자들의 의견과 아이디어를 수용하여 적용
  - 사용자의 피드백, 관찰, 인터뷰 등을 통해 사용성(usability) 테스트

## Customized Design Thinking Project





## 사무기기 제조 S사

## 보험 금융 H사

1. 시장의 빠른 변화로 인한 조직의 유연성 제고.

특히 Digital Transformation하의 애자일 조직으로 전환을 위해 변화의 중심인 체인지 에이전트 팀을 만들고 4가지 영역에서 디지털 트랜스포메이션을 위한 과제 해결

4개 팀의 해결과제를 디자인 씽킹 프로세스를 통해 구체화 하고 조직구성원의 의견을 반영하여 해결해가는 방법론 설계 및 적용

2. 사내 아이디어 확산과 일하는 방법, 조직문화 개선을 위해 시작하여 경영진의 호응을 얻고 전사 확대를 위한 사내 전문가 양성을 진행

## 보험 금융 A사

## 화장품 제조 A사

1. 새로운 보험상품 개발을 위해 고객의 경험을 공감하고 고객중심의 제품과 서비스를 개발하는 과정에 디자인 씽킹 방법론 활용

팀별 해결과제를 설정하고 실제 고객 여정지도를 구체화 하면서 제품 개발을 위해 팀이 집중해야 할 고객의 페인 포인트와 니즈 도출

2. 신상품 개발, 고객의 온라인 경험 개선 등을 목표로 팀별 과제해결 진행. 4주간의 프로그램을 거쳐 새로운 제품 시제품 프로토타입 완성

## 화학 및 전자 L전자

## 자동차 제조 H사

인사팀원들과 함께 조직내 혁신과 문제해결 방법론으로 디자인 씽킹 도입여부를 위한 파일럿 과제 운영

L사는 인사팀 전원, H그룹은 인재개발원 팀 전원이 참여

각각의 팀이 현재 당면하고 있는 해결 과제를 중심으로 디자인 씽킹 방법론으로 팀별 문제해결 1일~4주에 걸쳐 워크샵 진행

# Contact us

---



(주)피플앤인사이트 **디자인씽킹랩**  
**Design Thinking Lab**

전화: 02-556-2976

이메일: [edu@designthinkinglab.co.kr](mailto:edu@designthinkinglab.co.kr)

[www.designthinkinglab.co.kr](http://www.designthinkinglab.co.kr)



YouTube에서 **디자인씽킹랩**을 검색하시면  
마이크로러닝 영상을 만나실 수 있습니다.