

# 인사이드아웃

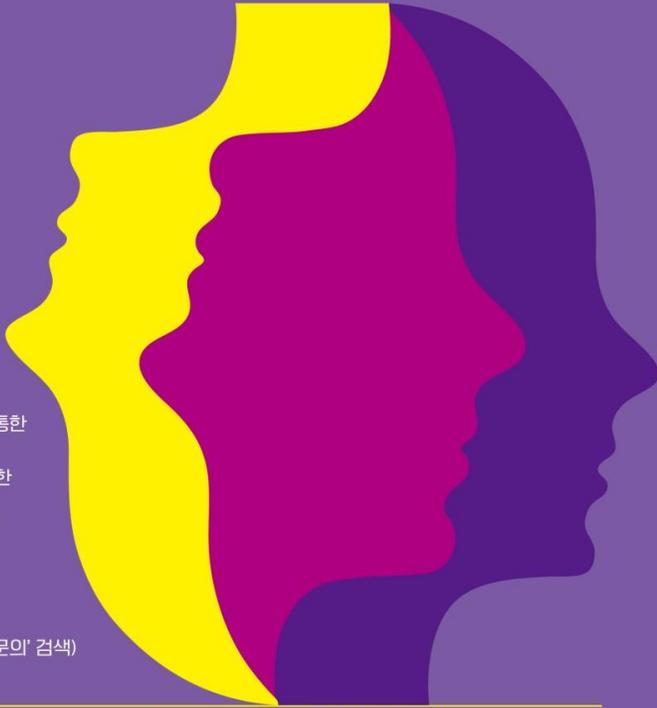
## 개인이 바꾸는 세상

“내가 세상을 정의하지 않으면 세상이 나를 정의한다”

가장 개인적인 것이 가장 사회적인 것이다. 진짜 나에게 살아간다는 것은 무엇일까? 그런 나와 사회는 어떻게 연결되는 걸까? 지금까지 내가 받아들여왔던 것만, 그래서 너무 거대하고 힘들었던 사회로부터의 영향(outside-in)에 대해서 잠시 '정지'시키고 내 속에서 솟아나오는 것으로(inside-out) 진짜 나를 만들어보는 시간을 가져보면 어떨까? 진짜 나를 만나보는 거야!

### 인생 1회차들의 자기 찾기

- + 인원 선착순 30명
- + 대상 함께, 자신을 찾고 싶은 20대 청년
- + 프로그램
  1. (밖에서 안으로) 심리유형분석을 통한 자기다움 찾기
  2. (안에서 밖으로) 디자인씽킹을 통한 일상문제 해결 프로젝트 계획하기
  3. (나에서 우리로) 함께 연결되기
- + 신청 [bit.ly/인사이드아웃](http://bit.ly/인사이드아웃) 참가신청
- + 참가비 1만원
- + 문의 오픈카카오톡('인사이드아웃 문의' 검색)
- + 일시



#### 본행사

11/17(토) 13시~21시  
동심원 갤러리 3층(서울숲2길 46-9)

#### 네트워크 파티

11/30(금) 19시 ~ 22시  
흥사단 4층 지식나눔실(서울 종로구 대학로 122)

+ 주최 및 주관   흥사단 전국청년위원회

I n s i d e - o u t

## 개인이 바꾸는 세상

〈Design Thinking Workbook〉

# 이제는 디자인 씽킹의 시대

주로 제품 디자인에 활용됐던 접근 방식인  
'디자인 씽킹'이 이제는 조직 문화로 스며들고 있다.

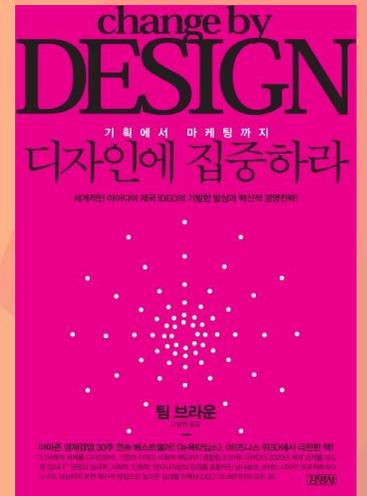
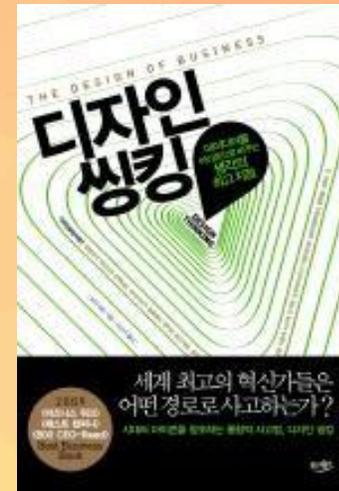
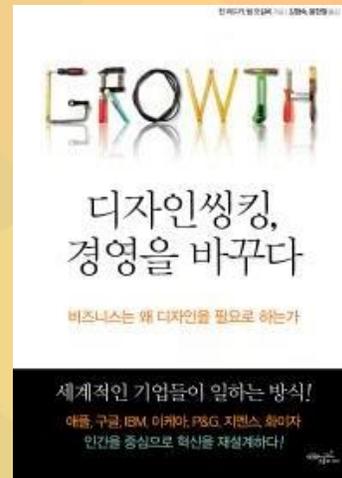
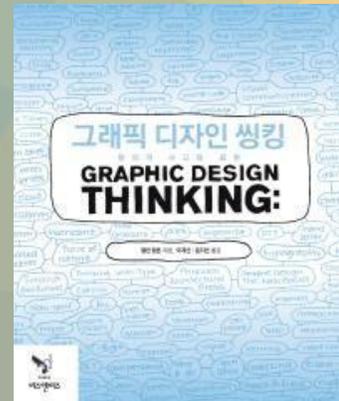
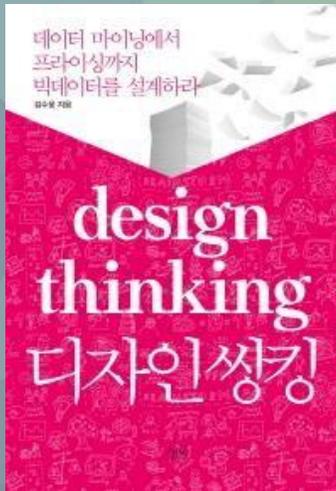
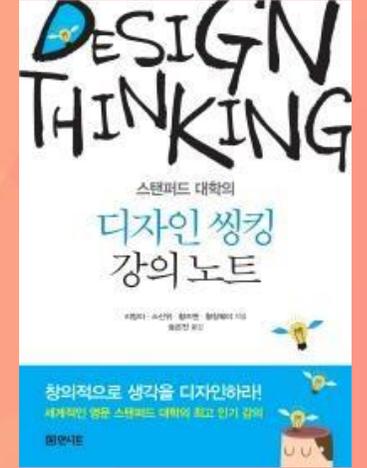
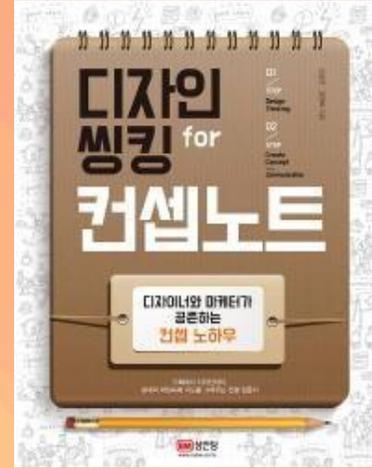
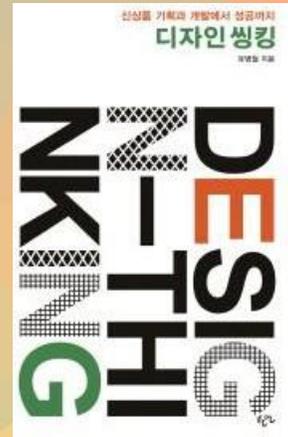
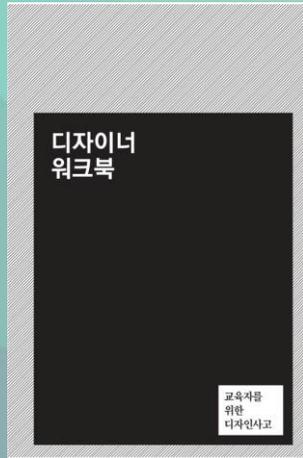
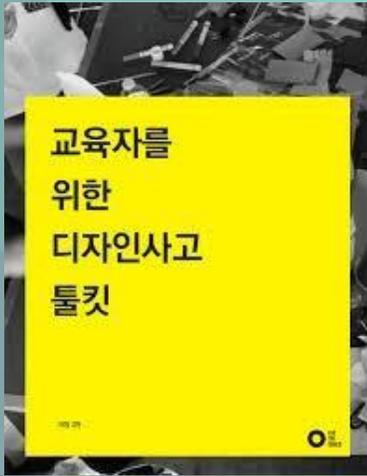
존 콜코

SPOTLIGHT  
ARTWORK The Office for Creative Research (Noa Younse), Band, Preliminary Visualization

**주어진 상황과 관계를 충분히 공감하고  
그 사람의 처지에서 문제를 정의하고  
그에 맞는 아이디어로 프로토타입을  
지속적으로 테스트해봄으로써  
세상을 바꾸는 방법**



# 디자인씽킹 관련서적



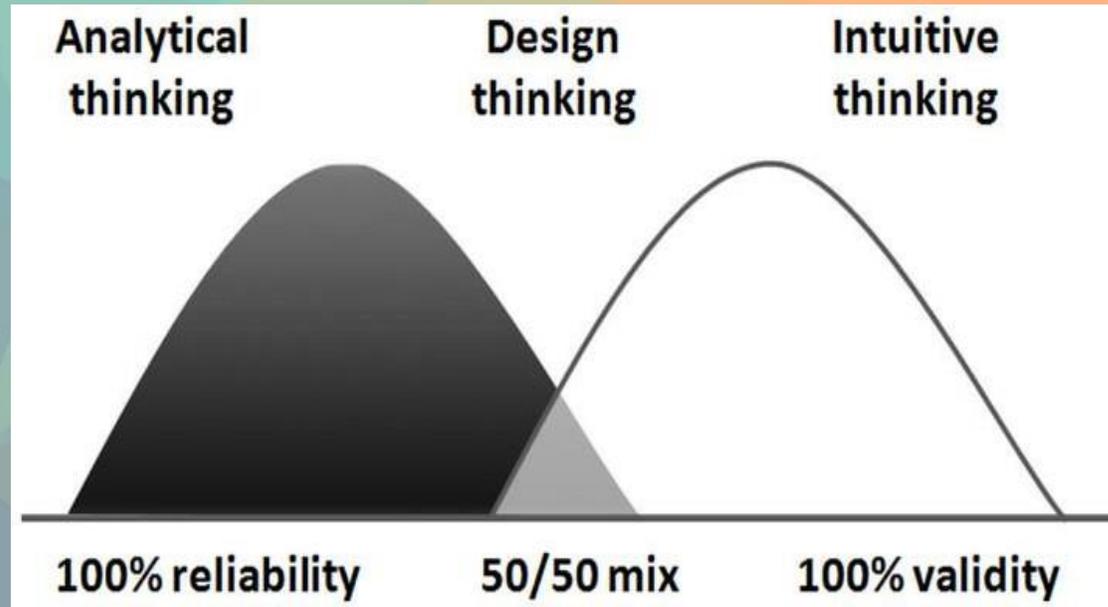
# DESIGN THINKING\_디자인싱킹



디자인 싱킹은 독일 소프트웨어 기업인 SAP의 하소 플레트너 회장이 만들고, 미국 스탠퍼드 디스쿨(Hasso Plattner Institute of Design at Stanford; Stanford D.School)이 확산시키고 있는 교육 프로그램이다. 인간의 필요에 공감하고 대중이 모르는 잠재적 욕구를 발굴해서 시제품(프로토타입)까지 만들어보는 과정을 말한다. 사람들이 겪는 불편함을 인간 중심 관점으로 찾아내 해결하기 때문에 창의적 문제해결 방법론으로 불린다.

# 사고 방식

- 분석적 사고의 숙련과 직관적 사고의 창조성이 역동적으로 상호작용하여 균형을 이룬 방법
- 분석적 사고와 직관적 사고를 50 : 50으로 섞은 것



- 분석적 사고 : 연역적 추리와 귀납적 추리를 이용하여 데이터를 체계적으로 분석하고 방법을 결론 내는 것
- 직관적 사고 : 분석과 소비자 조사를 하는 순간 창조성은 사라진다고 주장.  
추론하지 않고 사물을 이해하는 방법

# DESIGN THINKING\_디자인싱킹 5단계

공감  
EMPATHIZE

정의  
DEFINE

아이디어  
IDEATE

프로토타입  
PROTOTYPE

테스트  
TEST

공감하기

정의하기

아이디어

프로토타입

테스트

이해하고 공감하기 상  
황을 관찰하고 문제점  
을 발견하는 과정

문제를 정의하기  
문제를 인식하고, 공유하여  
문제지점을 도출하는 과정

아이디어 확장하기  
아이디어를 자유롭게  
발산하는 과정

아이디어 구현하기 아이  
디어를 구현하는 과정

아이디어 실행하기 피드  
백을 통해 아이디어를 개  
선하여 회고하는 과정

UNDERSTANDING – 사용자 중심의 관찰, 공감

CREATE – 발산과 수렴을 통한 통합적 사고

CREATE – 구현하기



공감  
EMPATHIZE

- 1) sympathize 는 "동정하다/ 측은히 여기다"  
즉, kindness and pity 친절이나 동정에서 나오는 상대방을 향한 감정입니다.
- 2) empathize 는 "공감하다" 로 상대방의 감정을 정말 공감해주는 것, 상대방의 입장에서 생각할 수 있는 것입니다. I feel what someone feels and can put myself in their shoes. 그래서 sympathy 보다 empathy 가 더 깊이 있게 사람들과 만날 수 있죠. 상대방의 입장에서 공감하면서 필요한 해결책을 이끌어가는 시작이 바로 공감하기에서 나오게 됩니다.



정의  
DEFINE

문제를 정의하는 단계를 말합니다.  
공감하기를 바탕으로 그 사람의 입장에서 어떤 것이 진정한 문제였는지를 찾아내는 단계.

보통은 공감하기가 없는 상태에서 문제를 정의하기 때문에 정확하게 문제를 해결하지 못합니다.

역지사지로 공감을 하면 그 사람이 진정으로 겪고 있는 감정과 문제가 무엇인지 알게 됩니다.

마찬가지로 “이것은 ~이다”라고 정의를 하면 거기서부터 이제 우리는 다음 단계로 넘어가게 됩니다.

아이디어  
IDEATE

**창의적인 사고를 통해서 아이디어를 발산하는 과정입니다.  
자신이 '정의' 내린 문제에 대해서 해결하기 위해서 다양하게  
brainstorming 과정을 통해서  
새로운 접근과 대안을 만들어가는 과정입니다.**

## 아이디어화(Ideate)



### Africa Water Wheel (Wellowheel)

- 물길는 아낙네들에게 멀리까지 물 길러가는 시간은 그들의 친목모임이자, 얼마 안되는 그들의 자유시간이기 때문에 굳이 멀리까지 가서 물을 길러 다니는 것



# 브레인스토밍 4원칙

1

## 비판금지 (Support)

아이디어를 내놓는 동안 어떤 아이디어라도 비판, 평가하지 않는다. 부정적인 의견이 나올 수록 새로운 아이디어 발상을 제한하게 만든다.

2

## 자유분방 (Silly)

우스꽝스러운 발상과 기발한 발상 모두 환영하는 자세를 가진다. 하나하나 이치를 따지지 말고 머릿속에 있는 생각을 그대로 꺼내는 것으로 시작한다.

3

## 양산 (Speed)

아이디어가 많을수록 좋은 아이디어가 나타날 확률이 높다.

4

## 결합과 개선 (Synergy)

브레인스토밍에서 나오는 모든 아이디어는 기록하고, 두개 이상의 아이디어를 결합해서 제3의 아이디어를 이끌어 낼 수 있도록 한다.

## 브레인스토밍 (Brain Storming)

여러 사람이 모여 문제 해결을 위한 다양한 아이디어를 자유롭게 제시하고, 이러한 아이디어들을 취합, 수정, 보완해 정상적인 사고방식으로는 생각해낼 수 없는 독창적인 아이디어를 얻는 방법

# 아이디어 발상법 소개



## 아이디어 패턴화하기

클러스터링(관련된 포스트잇을 군집화)하거나, 라벨링(색상별로 모으기)을 하기. 여러 기준에 따라 나누고, 필요하다면 스티커를 써서 강조하기.

아이디어를 중에 채택된 대안을 가지고 실제로 적용 가능한 초기모델을 만들어 보는 것입니다.

아이디어가 실현 가능하도록 프로토타입을 만드는 과정 가운데 머릿속에 있던 상상력과 이미지들이 실제로 운용가능한 대안으로 만들어게 됩니다.

다음 단계인 테스트를 거친 후 계속된 피드백을 통해서 프로토타입을 업그레이드하는 것이 핵심입니다.



프로토타입  
PROTOTYPE

**프로토타입으로 만들어진 초기모델을 실제로 실현해보는 것을 말합니다.**

**프로토타입에서 예상한 부분과 테스트할 때 결과가 다를 경우 다시 공감하기-정의하기-아이디어내기의 단계를 거쳐야 하는 경우도 있습니다.**

**이 과정을 통해서 완성된 모델을 만들어갈 수 있게 됩니다.**



**테스트  
TEST**

I n s i d e - o u t

# 개인이 바꾸는 세상

〈Design Thinking Workbook〉

Topic :

Team :

# 1. 공감하기 \_#EMPATHIZE

- 1) 각자 자신이 처해있는 상황에서 INSIDE-OUT을 방해하는 것들이 무엇인지공감되는 사회적 문제에 대한 공감의 내용을 적어봅니다. ;]
- 2) 마찬가지로 속한 그룹에서는 주로 공유되는 공감의 내용을 적어 보아요.

구분	내가 가지고 있는 INSIDE-OUT을 방해하는 사회적 문제에 대해서 공감	그룹에서 나온 있는 INSIDE-OUT을 방해하는 사회적 문제에 대해서 공감
1		
2		
3		
4		
5		
6		

## 2. 정의하기\_#DEFINE

- 1) 각자가 처한 '사회적문제'는 이것이다!라는 정의를 써 봅니다.
- 2) 순서대로 적고 투표방법을 통해서 중요도를 매깁니다.

구분	내가 가장 문제라고 생각하는 '개인적인 사회적 문제'는 이것이다!	중요도 (1~5)
1		
2		
3		
4		
5		

### 3. 아이디어도출\_#IDEATE

정의 |

NO	INSIDE-OUT을 방해하는 사회적문제를 해결하기 위한 아이디어	S	M	A	R	T	선정
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							

- 1) S=Specific(구체성),  
 M=Measurable(측정 가능성) : 성과 측정이 가능하여야 함  
 A=Attainable(달성 가능성) : 목표 달성이 가능하여야 함  
 R=Result-oriented(결과 지향성) : 결과/성과 도출이 가능하여야 함  
 T=Time-bound(시간 제한성) : 일정한 기간 내에 실천이 가능하여야 함 / 일반적으로 1년 이내

2) SMART 중 한 항목이라도 (X)로 결정되면 그 아이디어는 탈락함

### 3. 아이디어도출\_##PAYOFF Matix\_분석

- 1) 산출한 해결방안들을 '성과(세로축) -노력(가로축)'에 따라 배치해본다
- 2) 결과확인 : 만루홈런(단기프로젝트) -도루(단기프로젝트) → 연장전(중장기프로젝트)



# 4. 시제품만들기\_#PROTOTYPING

프로젝트명 :

팀명

버전

정의내리기

INSIDE-OUT을 방해하는 사회적 문제의 '정의'

1

해결책(아이디어)

사회적문제를 해결할 수 있는 아이디어

4

핵심 측정 지표

사업의 결과를 무엇으로 평가할 것인가?(참여도, 프로젝트 완성도, 만족도 등)

8

독특한 가치 제안

(사회적문제를 해결하기 위해 내놓은 아이디어에는 어떤 가치가 포함되어 있는가?)

3

경쟁우위

다른 사업이나 팀과 비교했을 때 다른 점은?

5

채널

아이디어를 실현할 때 대상들과 어떻게 소통할 것인가? (직접행동, 캠페인, 컨러런스, 온라인플랫폼 등)

9

대상 구분

아이디어는 누구를 대상으로 하고 만들었는가?(특징, 성향 파악)

2

비용 구조

프로젝트를 시행하는데 있어서 드는 비용은?

7

결과 / 영향력

프로젝트를 진행함으로써 어떤 결과, 어떤 영향력이 생겼는가?

6

# 4. 시제품만들기\_#PROTOTYPING

프로젝트명 :

팀명

버전

정의내리기

해결책(아이디어)

독특한 가치 제안

경쟁우위

대상 구분

핵심 측정 지표

채널

비용 구조

결과 / 영향력

# 5. 실행하기\_#TEST

## Inside-out 진행 프로세스

주 제 : \_\_\_\_\_

프로젝트 명 : \_\_\_\_\_

도전목록(What)	해결방안(How)	담당(Who)	일정기한(When)	고려사항

기대효과	
------	--

※ 기대효과는 계량적, 비계량적 측면을 구체적으로 기록

팀원				
프로젝트 리더		Facilitator		

I n s i d e - o u t

# TEST하기

- 2주간 만들어진 프로토타입을 실천해보기
- 프로젝트다이어리 왼쪽에는 OUTSIDE-IN을 써보기
- 오른쪽에는 INSIDE-OUT을 써보기
- 팀플로 진행한 사업의 과정을 기록해보기
- 2주 후 자신의 프로젝트다이어리를 공유하는 시간을 통해서 우리가 바뀌어온 세상은 어떤지 이야기해보아요.

# 인사이드 아웃

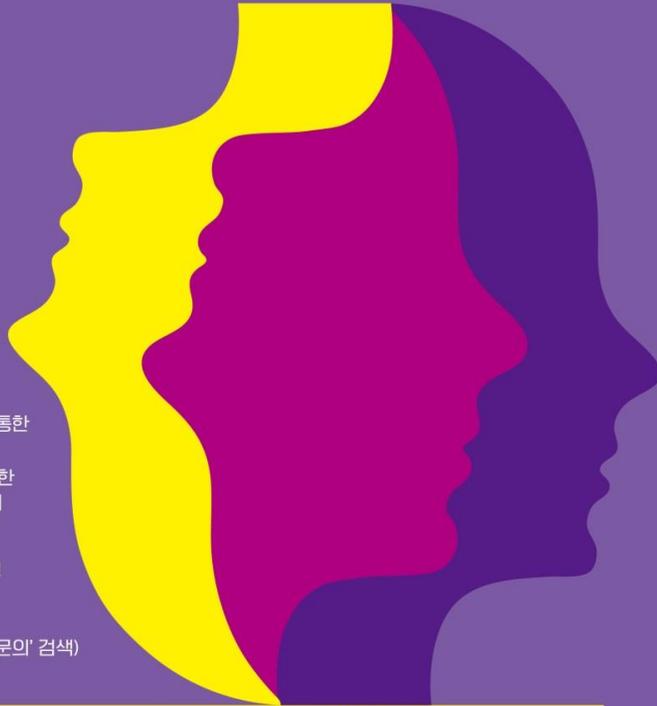
## 개인이 바꾸는 세상

“내가 세상을 정의하지 않으면 세상이 나를 정의한다”

가장 개인적인 것이 가장 사회적인 것이다. 진짜 나답게 살아간다는 것은 무엇일까? 그런 나와 사회는 어떻게 연결되는걸까? 지금까지 내가 받아들이기만 했던, 그래서 너무 거대하고 힘들었던 사회로부터의 영향(outside-in)에 대해서 잠시 '정지'시키고 내 속에서 솟아나는 것으로(inside-out) 진짜 나를 만들어보는 시간을 가져보면 어떨까? 진짜 나를 만나보는거야!

### 인생 1회차들의 자기 찾기

- + 인원 선착순 30명
- + 대상 함께, 자신을 찾고 싶은 20대 청년
- + 프로그램
  1. (밖에서 안으로) 심리유형분석을 통한 자기다움 찾기
  2. (안에서 밖으로) 디자인씽킹을 통한 일상문제 해결 프로젝트 계획하기
  3. (나에서 우리로) 함께 연결되기
- + 신청 [bit.ly/인사이드아웃](http://bit.ly/인사이드아웃) 참가신청
- + 참가비 1만원
- + 문의 오픈카카오톡(“인사이드아웃 문의” 검색)
- + 일시



#### 본행사

11/17(토) 13시~21시  
동심원 갤러리 3층(서울숲2길 46-9)

#### 네트워킹 파티

11/30(금) 19시 ~ 22시  
흥사단 4층 지식나눔실(서울 종로구 대학로 122)

+ 주최 및 주관 전국청년위원회

I n s i d e - o u t

# 개인이 바꾸는 세상

## <Design Thinking Workbook>