Product Designer는 어떤 사람인가요?

- Potatohands -

첫번째 평소에 불만이 많요신가요?
충분한 자질이 있습니다.

불만이 많은 사람에 대해 어떻게 생각하세요?

아..이건 왜이렇게
불편해..

다른것은
이렇지않은데……

뭐야 이건? 어딜
선택해야 다음페이지로
간다는거야??

보이지도 않게
만들었네

왜이렇게 복잡한거야?

글씨는 왜케 작아…

사용성을 개선하는 일은
‘불만족’에서 시작합니다.

사용자의 불편점을 잘 발굴하려면
사용자의 이해하고
그 문제에 공감을 해야합니다.

두번째 평소에 오지랖퍼이신가요?
충분한 자질이 있습니다.

오지랖에 대해서는 어떻게 생각하세요?

아 거기 맛집옆에
예쁜 카페있잖아

이 설문은 다른
방식으로 이렇게
해석해보는 것은 어때?

여기는 이게 더
잘어울릴 것 같은데
말이야

이거 좋은데 한번
봐봐

어떻게 문제를 해결하고 싶은 거야?
내가 도움 줄 수 있는 것이 있다면 도울께!

언제 우리 만날까?

사용성 개선은
해결책 제시와 실행에서 나옵니다.

불만만 이야기하고 해결책을 찾는 일에
관심이 없다면 이 직무와는 맞지 않을 수 있어요.
여러가지 다양한 관점에서 해결책을 제시하고
적극적으로 해결하고자나서야합니다.

세번째 - 문제정의
현상은 알겠는데 문제가 무엇인지?
궁금하고 고민하시나요?
충분한 자질이 있습니다.

문제가 제대로 정의 되지 않은
멋진 솔루션에 대해서 어떻게 생각하나요?

문제정의는 나침판과 같습니다.
제대로된 방향으로 갈 수 있죠.
문제 정의를 하는 여러가지 방법론에 대한
관심과 실무 적용은 90프로의 에너지를 쏟을
가치가 있습니다.

90프로에 문제 정의 에너지를
10프로에 솔루션 정의 에너지를 쏟아야
생산성이 오릅니다.

네번째 - 솔루션제시
되는 것과 안되는 것을 잘 말할 수 있으시나요?
그렇다면 자질이 있습니다.

모든 것이 다 되는 앱은 없고
모든 것을 다 할 수 있는 일정은 없습니다.

그래서 Product Designer는
어떤 해결책을 이번 일정과 예산안에
할 수 있는지 파악 할 수 있어야합니다.

문제 발굴과 해결책은 예산과 일정
범위안에서 MAX로 설정됩니다.
로봇을 만들고 싶은데 한시간안에 만들어서
한시간뒤에 출시할 수는 없으니까요.

제가 생각하는 Product Designer의
2가지 자질은
불만=문제정의,
오지랖=솔루션제시 및 실행입니다.