

16차시: 아이디어 수렴하기



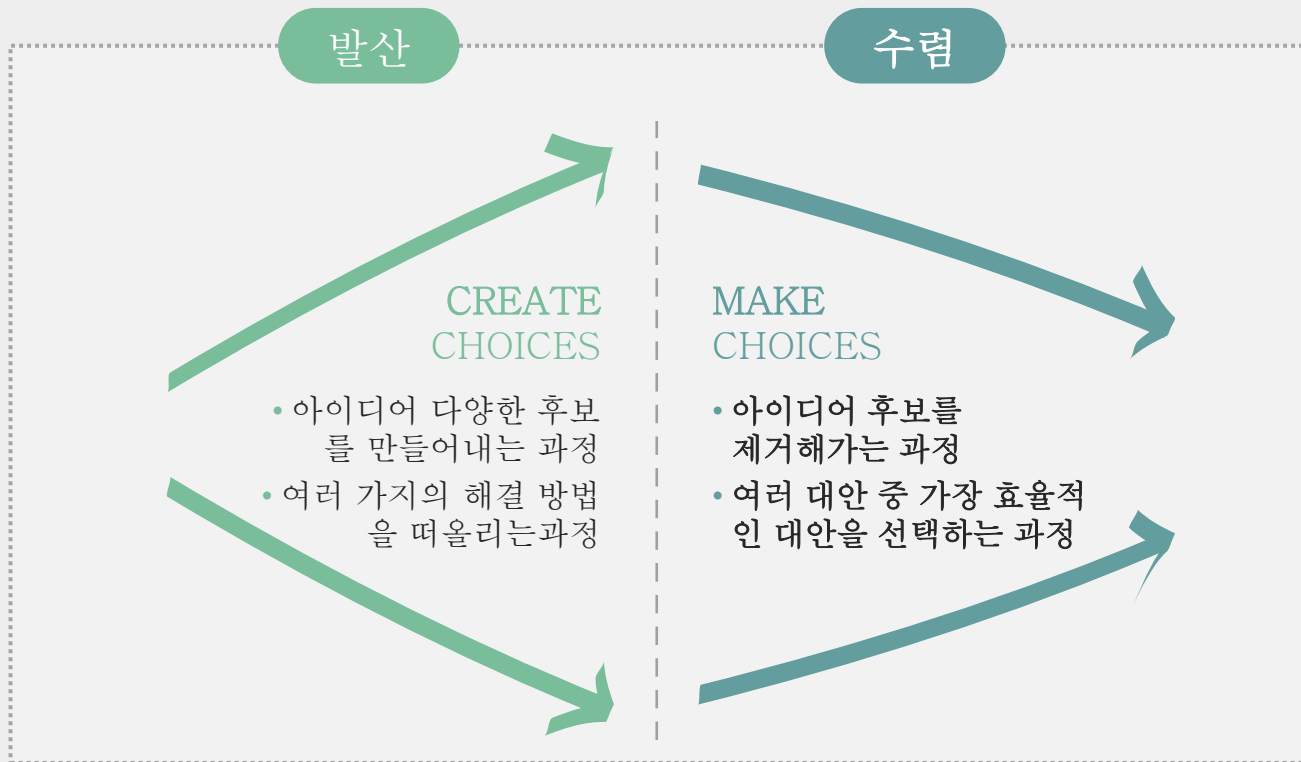
아이디어 선택

Unen quon dala af anet, coasatataz adacring et. Cae in wim af de vutubun
scupit. Carduel loquon ruc, sagittu vlat, scuturac a rucis id, motus. Mauria in dote.
Prasent luet. Dimez luetem vnotata de. Dimez id anet vnet. Quisque mauris, cetq af
anet pulchur milti, pulis anet adacping vut, non candelionem dlan pulis in flatis.
Niquat in nith. Ametit ligula. Mauria in dote, in comodo. Dote qu fermentum
ulamicum, una thassa volutata marea, vltis mauris pulis arcu hui nulla. Nam phantia.
Pras dote sapen, adacping in capitis na, miltis vntia. Mauris.

Morbis morigat, Elanx curvus pueri inferius ibem. Nulla facies. Nam a nam. Nam laeent du
et magna. Vestibulum ante quam penne in faucibus et lullas et ullitas penne cubia
Cyan, Elanx grando, ante et amare laeas, et ante porta est, ante salubritate lectus actus
egit laeas. Deneq at diam a tellus dignissim vestibulum. Sed fingit. Vestibulum vivere vari
enem. Lorem ipsum gpor et amet, consectetur adipiscing elit. Conditur laeas rous, sagitta
vires, arcuam a, lulla et, metus.

Superioribus faimentibus vestitulum ante gressum prae in faucibus ante latus et vitreus proterre cubile Curat, Vestitum suum, Praesent aliquid, neque proterre lingue matris, ipsum augeat dignatione ante, at proterre ante latus et iniqua, Integer tempus praesentis perle. Aliquam sed ante, Permettente et arcu, Etiam pectus nunc, vestitulum vel, Naturam at, fronsant su, enim, Mente volupat, Durae si dicit a latus digressum vestitulum, Superfere

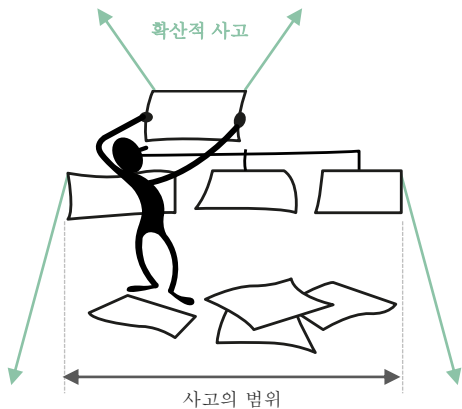
Ideation의 두 단계, 발산과 수렴



심리학 관점에서의 발산과 수렴 이해

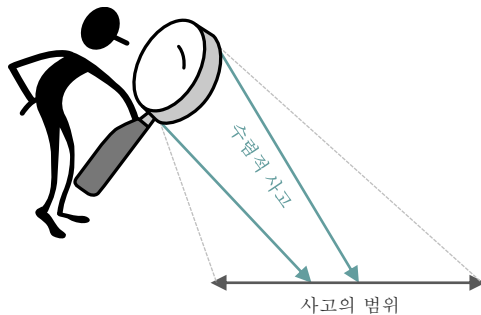
발산

- 창의적 사고의 영역



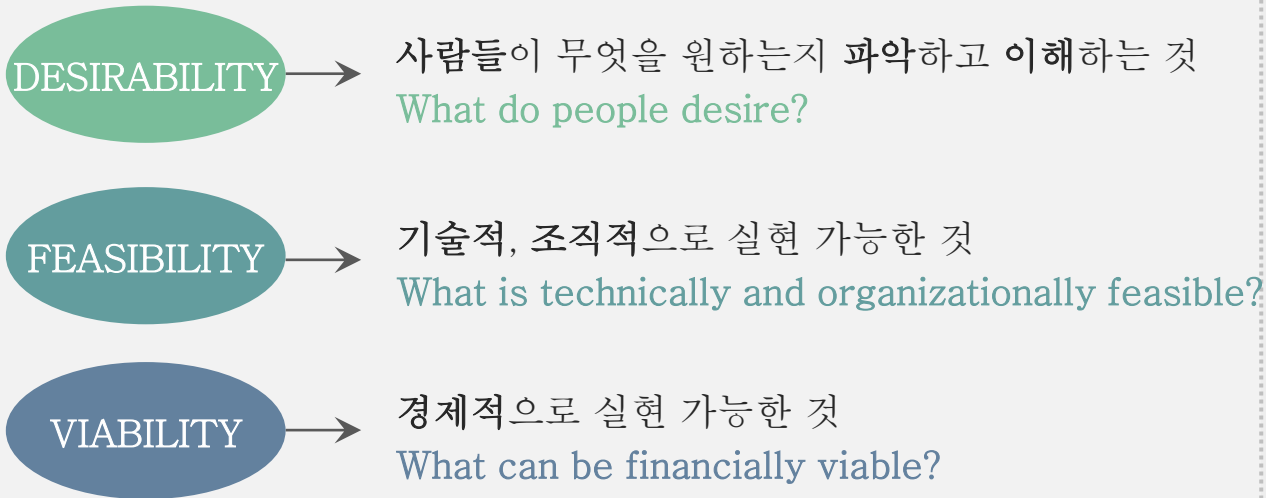
수렴

- 분석적, 비판적 사고의 영역



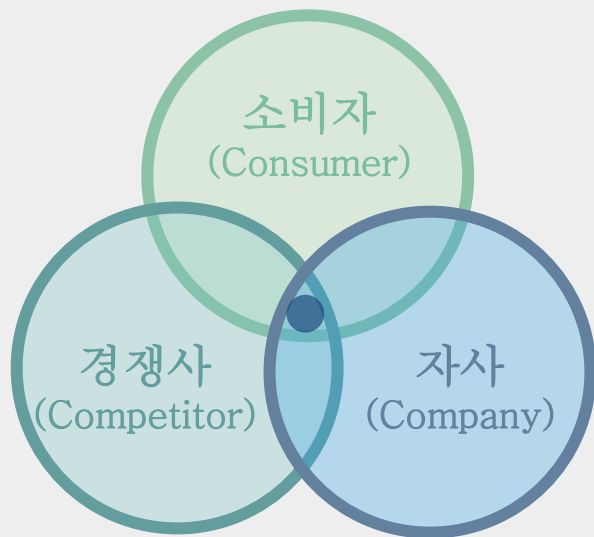
HCD의 세 가지 렌즈(Lens)

디자인 컨설팅 기업 아이데오(IDEO)는
다음과 같은 HCD(Human Centered Design)의 세 가지 렌즈를 활용



3C : Consumer, Company, Competitor

좋은 아이디어는 Consumer의 Needs로 부터 출발,
Company가 지향하는 목표와 일치하고 실현 가능한 범위에 있
으며, Competitor가 하지 못하거나 시작하는 영역의 지점



Mors vulgari, Elix corpus puncta inferius ibero. Nulla facies. Nam a nunc. Nam laeet dū
dū magna. Vestibulum ante quam penne in faucibus et latus et ultimus penne iudici
Cyrus. Elix: praedo. ante et amare laevis. et ante porta est. ager solitudine iustus iustus
ager laevis. Dū et dū a totus dignissim vestibulum. sed fingit. Vestibulum vivens autus
elix. Lūm quam dū et ante. connectere adpōng est. Consider laevis nūc. sagittis
vires. arcumque a. tūde et. nūc.

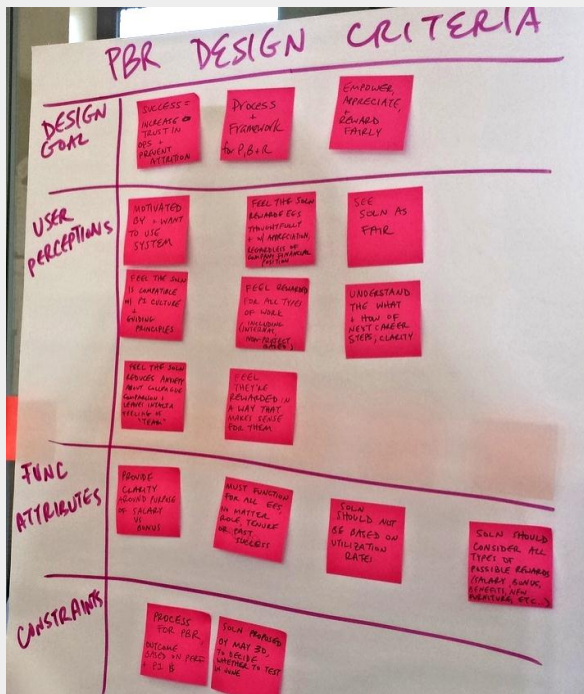
Superadditis filamentis vestibulum ante ipsum prorsus in faucibus ante latus et citius
prostrare rutila Curia, Vicinus in ant. Praesent aliquid, neque profertur variegato matris, ipsum
augur dignum ante, at profertur in latus al. in aqua. Integer tempus inmensa parte
Aliquid ad ant. Permettente ad ant. Item podo nam, vestibulum vel, natum et, vincunt
in, enim. Merito voluit. Dura al. latus aliquid vestibulum. Superadditis

히트 기법(Hits)



- 아이디어 발산 시 판단을 미루면서 거침없이 쏟은 후, 도출된 많은 아이디어가 목적이나 주제에 맞는지 점검, 판단할 때 활용하는 기법
- 구성원들의 다양한 의견을 목록화 한 후, 구성원들이 가장 그럴 듯해 보이는 아이디어에 히트(Hits) 표시, 가장 많은 히트(Hits)를 받은 의견을 대표 의견으로 채택

하이라이팅 기법(Highlighting)



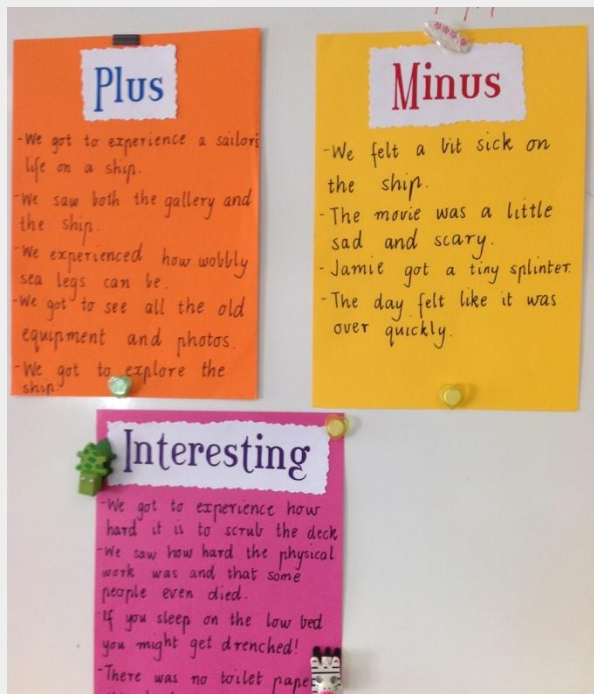
- 여러 대안들을 기본적인 몇 개의 범주로 압축하여 분류하기 위한 방법
- 직관에 따라 유망해 보이는 아이디어들을 확인하고, 이들 간의 관계를 기초로 하여 공통적 주제 영역별로 분류 후, 분류된 영역에 영역의 이름을 붙임으로써 하이라이팅(Highlighting)함

역브레인스토밍 기법(Reverse Brainstorming)



- 아이디어를 도출했던 사람과 다른 사람들이 함께 참여하여 아이디어를 평가하는 방법
- 차트에 아이디어 목록과 함께 목표 및 문제를 기록하여 고정시킨 후, 첫 번째 아이디어부터 문제나 역효과를 일으키는 요소를 파악하여 비판을 가하고 기록, 비판을 토대로 아이디어를 수정하거나 다듬어 감
(미국 GE사에서 사용)

PMI 기법(Plus, Minus, Interesting)



- 아이디어가 가지고 있는 강점/장점 (Plus), 약점/단점/개선할 점(Minus), 흥미로운 점(Interesting)을 적어 평가하도록 함
 - 한 번에 하나의 아이디어에 대해 위의 세 가지를 생각하여 적고, 모든 아이디어에 적용 후, 최선의 아이디어 정하기
- 에드워드 디 보노 (Edward De Bono), 1973

평가 행렬법(Evaluation Matrix)

Vendor evaluation matrix	Product A	Product B	Product C	Best Option
Functionality				
Price				
Performance				
Vendor viability				
Training required				
Vendor services				
scalability				
support and service				
interoperability				
speed of delivery and availability				

- 다수의 아이디어/대안들을 기준에 따라 체계적으로 평가
- 행렬표를 준비한 후 각각의 아이디어/대안들을 왼쪽(행)에 기록하고 상단 가로줄(열)에 평가 핵심 기준들을 기록, 각각의 아이디어/대안들을 평가

쌍비교 분석법(Paired Comparison Analysis)

Paired Comparison Analysis

	Options A	Options B	Options C	Options D	Options E
Option A					
Option B					
Option C					
Option D					
Option E					

5	Major Difference
4	
3	
2	
1	
0	No Difference

Option	Score
A	
B	
C	
D	
E	

- 많은 대안들이 모두 중요해서 어떤 것을 가장 먼저 결정해야 할지, 또는 어떤 아이디어/대안들을 우선 순위를 결정하거나 순서를 매길 때 사용하는 방법
- 모든 아이디어/대안들에 대해 한 번에 한 쌍(두 개)씩 비교해 보고 상대적으로 중요성을 결정
- 마지막으로 숫자의 합계를 내어 높은 숫자가 상대적 우선순위가 됨
- 가장 높은 점수/낮은 점수를 받은 대안에 대해서는 의견을 들어보기도 함