제 132회 KMA LEADERS FORUM 강연 요약

일시 : 2019년 4월 5일 (금) 06:40~09:00 장소 : 인터컨티넨탈 서울 코엑스 호텔 (하모니볼룸)

SPEAKER 나 건 홍익대학교 국제디자인전문대학원 교수

- 현) 홍익대 산학협력단 단장
- 현) 홍익대 국제디자인전문대학원 교수 (디자인경영)
- 현) 레드닷 디자인 어워드 심사위원
- 전) 2010 세계디자인수도 서울 총감독
- 전) 현대카드 사외이사
- Tufts University Engineering Design 공학박사
- 한국과학기술원 KAIST 공학석사

디자인 씽킹! 성공을 디자인하는 창의적인 사고방식

1. 디자인씽킹의 필요성

1) 초연결, 초지능, 초산업으로 발전하고 있는 4차 산업혁명 시대를 맞이하면서 인류의 미래는 불확실성과 불안정성이 극대화되고 있는 상황임. 인간의 전문성과 경험은 기술의 발전에 따라 점차적으로 중요성이 약화되고 있음.

2) 인간의 노하우는 가치가 낮아지고 있는 상황에서 우리는 지속/자발적으로 학습하고 변화하려는 노력을 해야 하고, 유연한 사고와 감정적 균형을 유지해야 함.

3) 4차 산업혁명을 맞이한 인간은 4가지 역량(4C)을 요구받고 있음. 비판적 사고(Critical Thinking), 창의력(Creativity), 소통(Communication), 협업(Collaboration)임.

2. 디자인씽킹의 정의

1) 사고(Thinking)은 논리적 사고와 비논리적 사고로 구분됨. 논리적 사고는 Bottom-up 형식의 귀납적 사고와 Top-down 형식의 연역적 사고로 나뉘어 지며, 비논리적 사고는 발산적 방식으로 기존의 방식을 깨고 새로운 결론을 도출하는 형태임

2) 일반적으로 디자인하면 스타일링의 개념으로 이해하는 경우가 많음. 하지만 미래가 요구하는 디자인은 창의력, 협업, 비주얼씽킹 역량을 갖추고 혁신의 단계까지 이르는 것임. 디자인 출신의 엔지니어(James Dyson), 엔지니어 출신의 디자이너(David Kelley)와 같이 스타일에 국한되지 않고 혁신을 이끄는 리더가 진정한 디자이너라 평할 수 있음 (Designer = Engineer)

3) 최근 디자인의 트렌드는 보기 좋고(Looks good), 쓰기 좋고(Works well), 가격까지 좋은(Feels great) 상품과 서비스를 의미함. 즉, 시장을 변화시키는 진정한 혁신을 이루는 것이 디자인임.

3. 디자인과 혁신

1) 디자인은 혁신을 위함이며, 혁신(Innovation)은 창의성(Creativity)과 독창성(Originality)을 내포하고 있음. 혁신은 새로운(Something new) 모습과 파격적인 가치(Value)을 제공할 때 가능함

2) 창의성(Creativity)은 서로 상관없어 보이는 것들을 섞어서 새로운 것을 만드는 능력이며, 기업 내에서 창의성을 가장 방해하는 요소는 두려움(Fear)임.

3) 창의성은 자극(Irritation)-준비(Preparation)-잠복(Incubation)-영감(Illumination)-입증(Verification) 5단계로 발전하며, 영감과 입증 과정은 협업을 통해 극대화시켜 나가야 함

제 132회 KMA LEADERS FORUM 현장스케치

일시 : 2019년 4월 5일 (금) 06:40~09:00 장소 : 인터컨티넨탈 서울 코엑스 호텔 (하모니볼룸)