



창의력 향상편



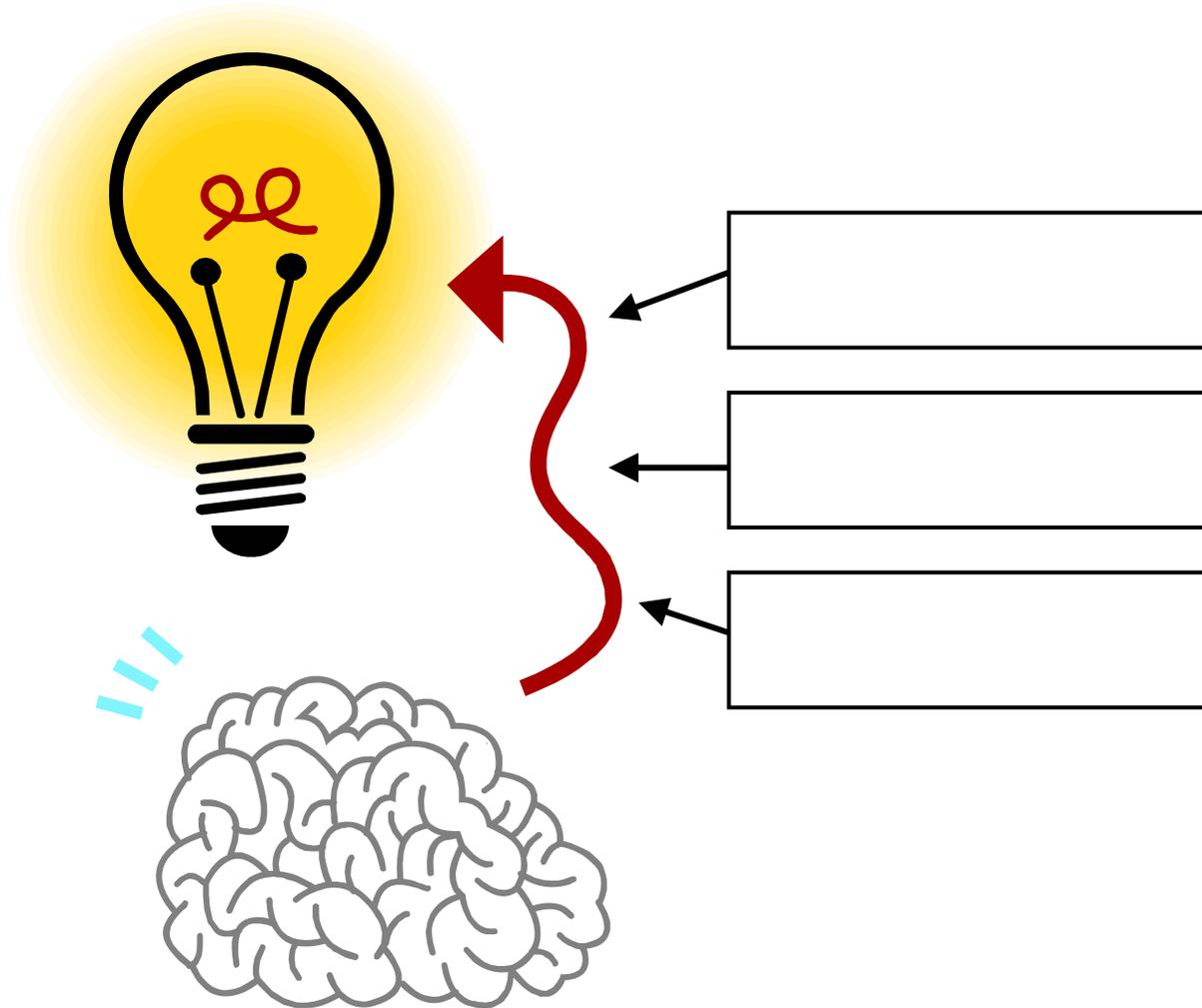
## 1. 창의력의 문제, 무엇 때문인가?



1) 왜 당신은 창의력이 없다고 생각하는가?

**왜 당신은 창의력이  
부족하다고 생각하는가?**

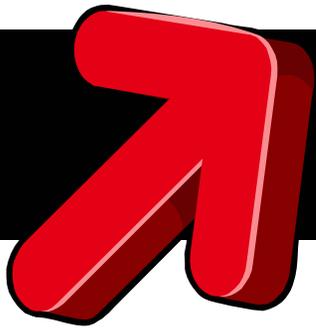
## 2) 창의력을 높이는 몇 가지 방법



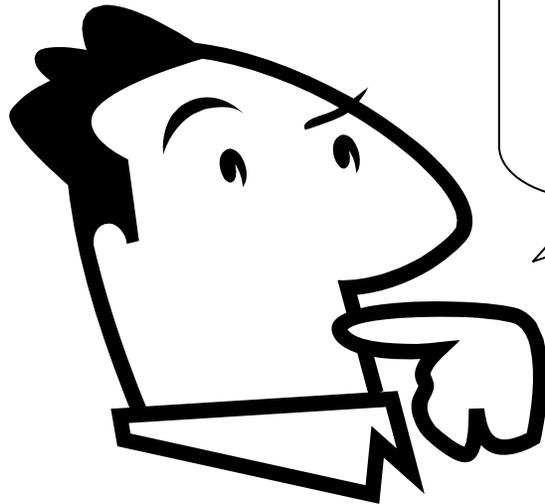


먼저 ( )를 교정하라



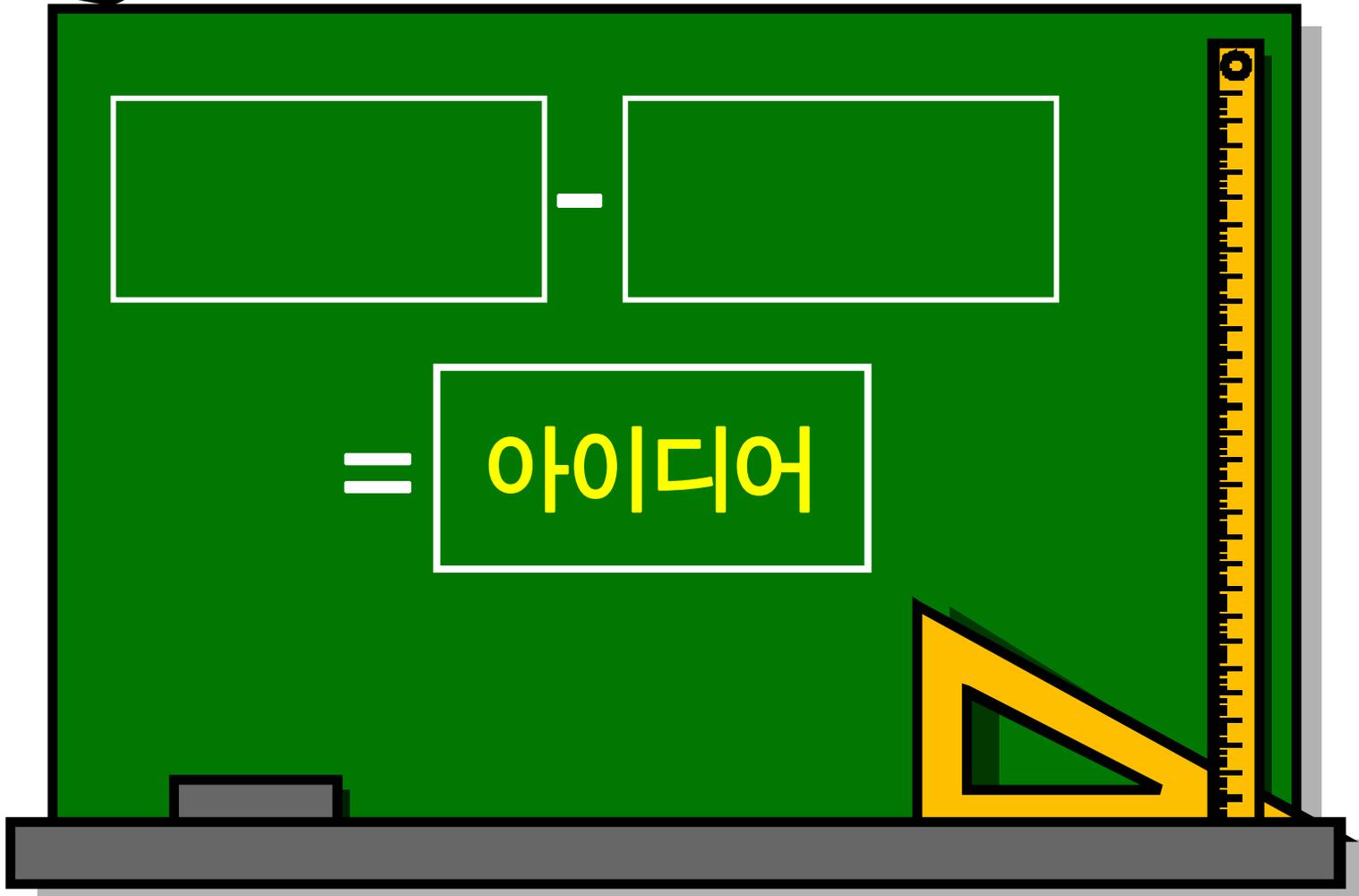


# ‘좋은 아이디어 좀 찾아봐’



무엇이 틀렸는가?

## 2-3) 아이디어 공식



3) 에피소드



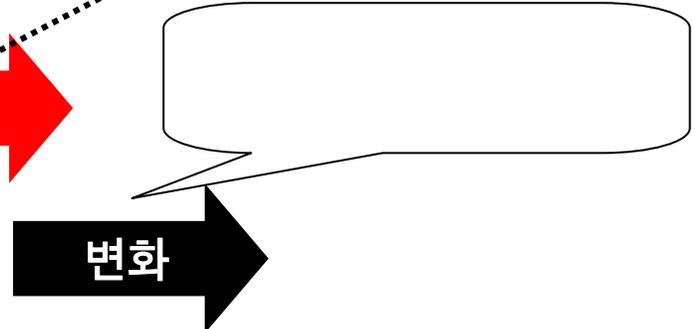


## 2. 창의력의 정체

# 1) '창의력 사이클'이란 무엇인가?



창의력을 통한  
문제해결 ▶ ( )



창의력을 통한  
문제야기 ▶ ( )



### 3. 창의력의 오해와 편견

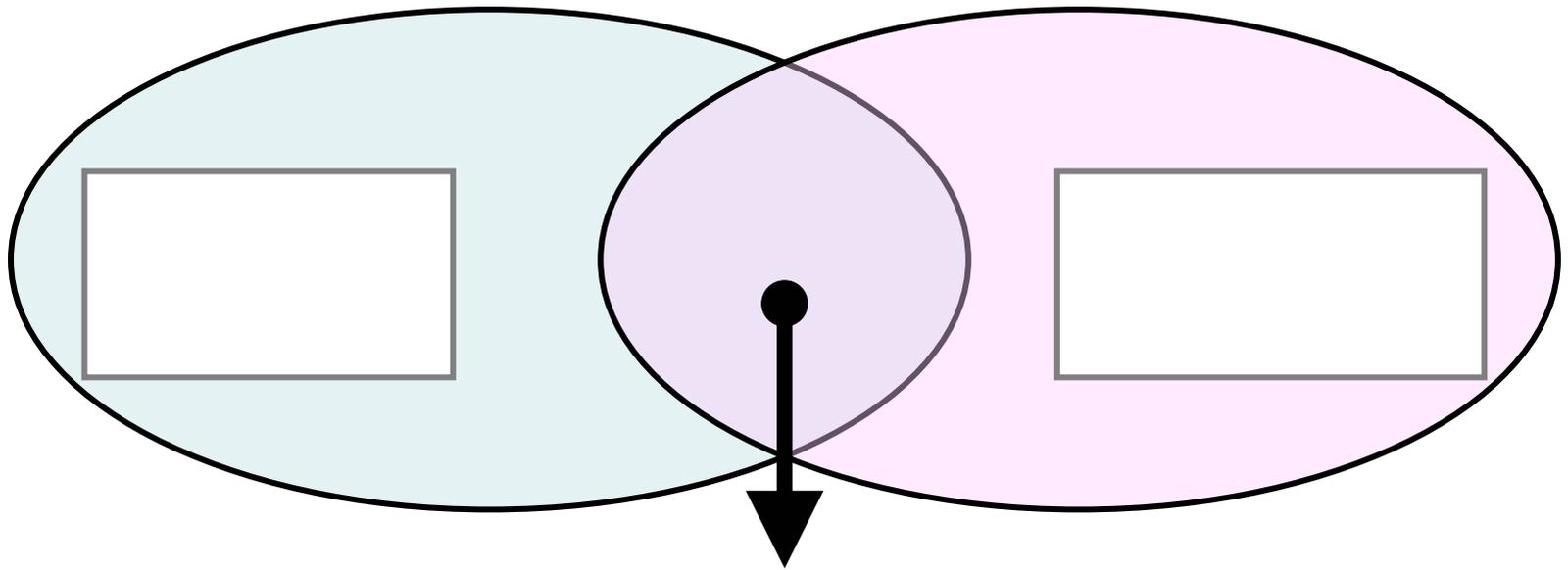


# 무엇이 더 창의적인가?





## 2) 창의력과 재능



**공통의 영역**



## 4. 창의력을 높이는 6가지 도구들



## 1) '발전을 위한 질문'을 하라



질문-1) 무엇을 입고 있는가?

질문-2) 무슨 양말을 신고 있을까?

질문-3) 기존의 양말과 다르다면 어떤 양말일까?

질문-4) 기상천외한 양말이라면 어떤 양말일까?

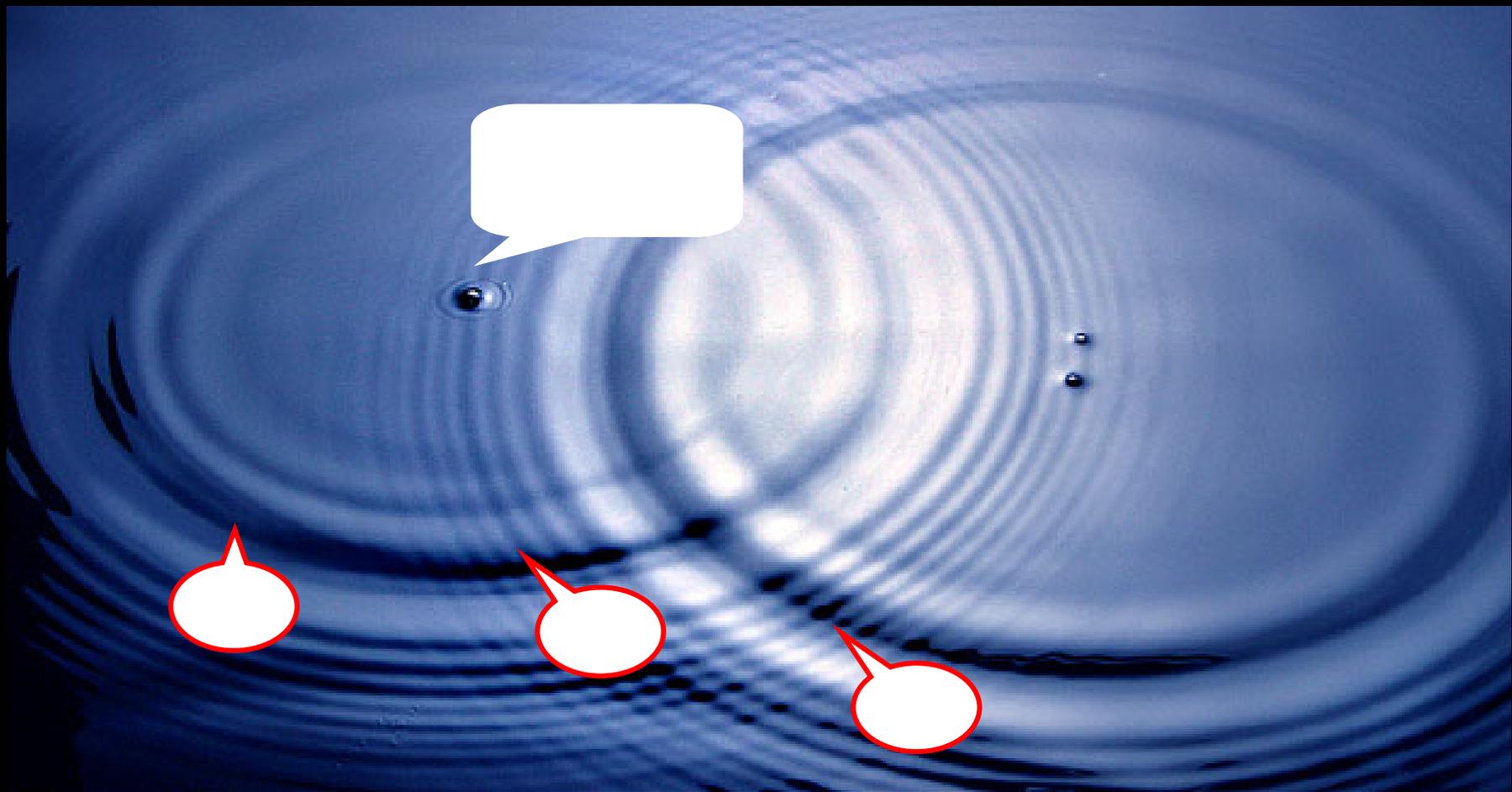


## 1-2) '발전을 위한 질문'을 던져라





### 1-3) '초기질문'을 발전을 위해 던져라





## 2) 로켓 사고법을 터득하라

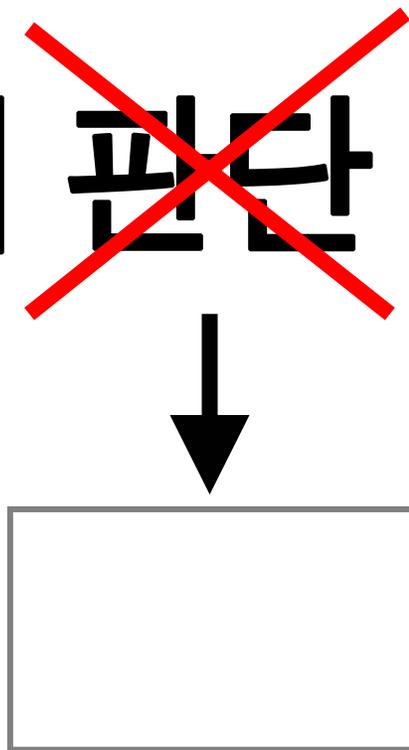
오락을 잘하는 아이의 비법은 무엇인가?

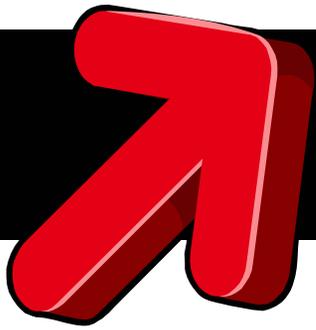




## 2-2) 로켓 사고법을 터득하라

~~기존의 판단~~





## 2-3) 로켓 사고법의 기본 원칙

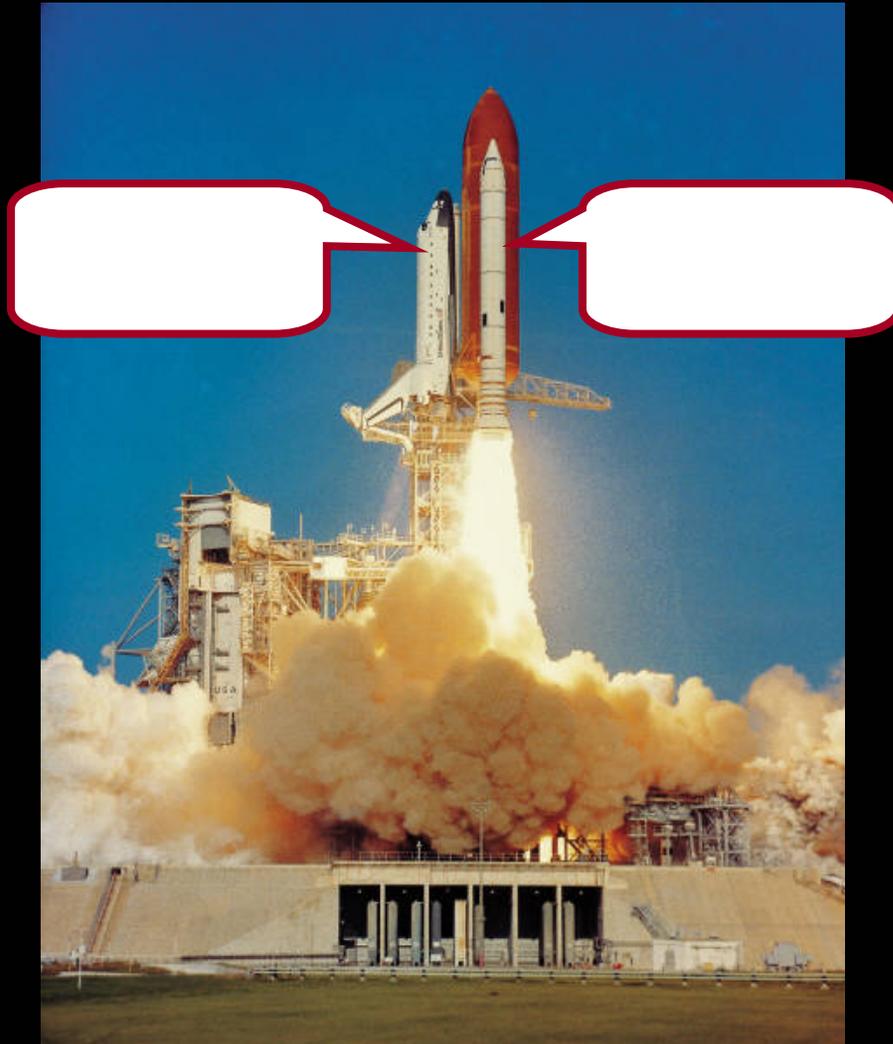
더 많은 ( )를 생각하면  
더 많은 ( )를 갖게 된다



## 2-4) 로켓 사고법을 터득하라

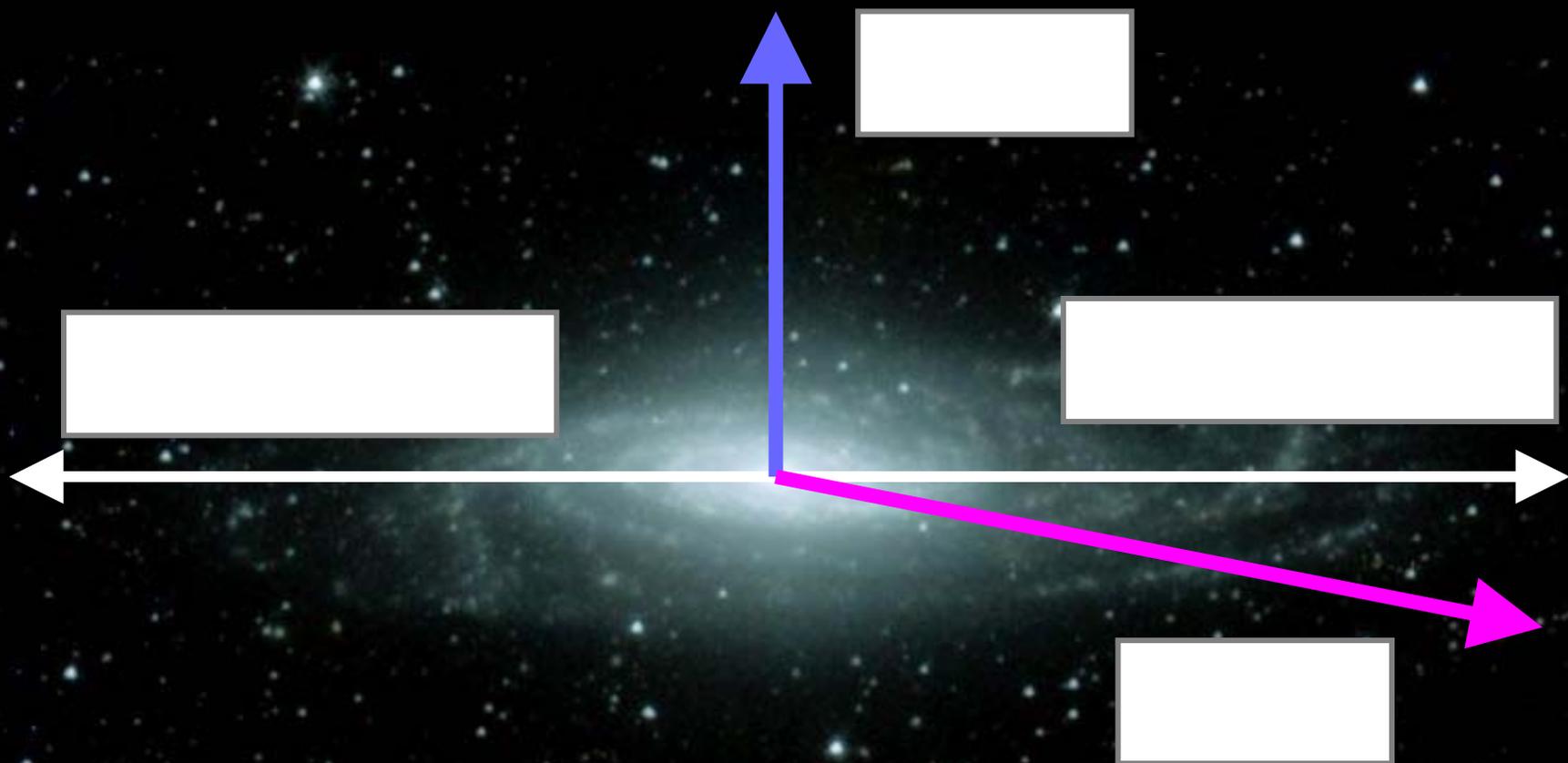


## 2-4-2) 우주선발사를 통한 아이디어 구성





### 3) 180도 사고법, 생각을 역류하라





## 3-2) 소프트 침대와 하드침대

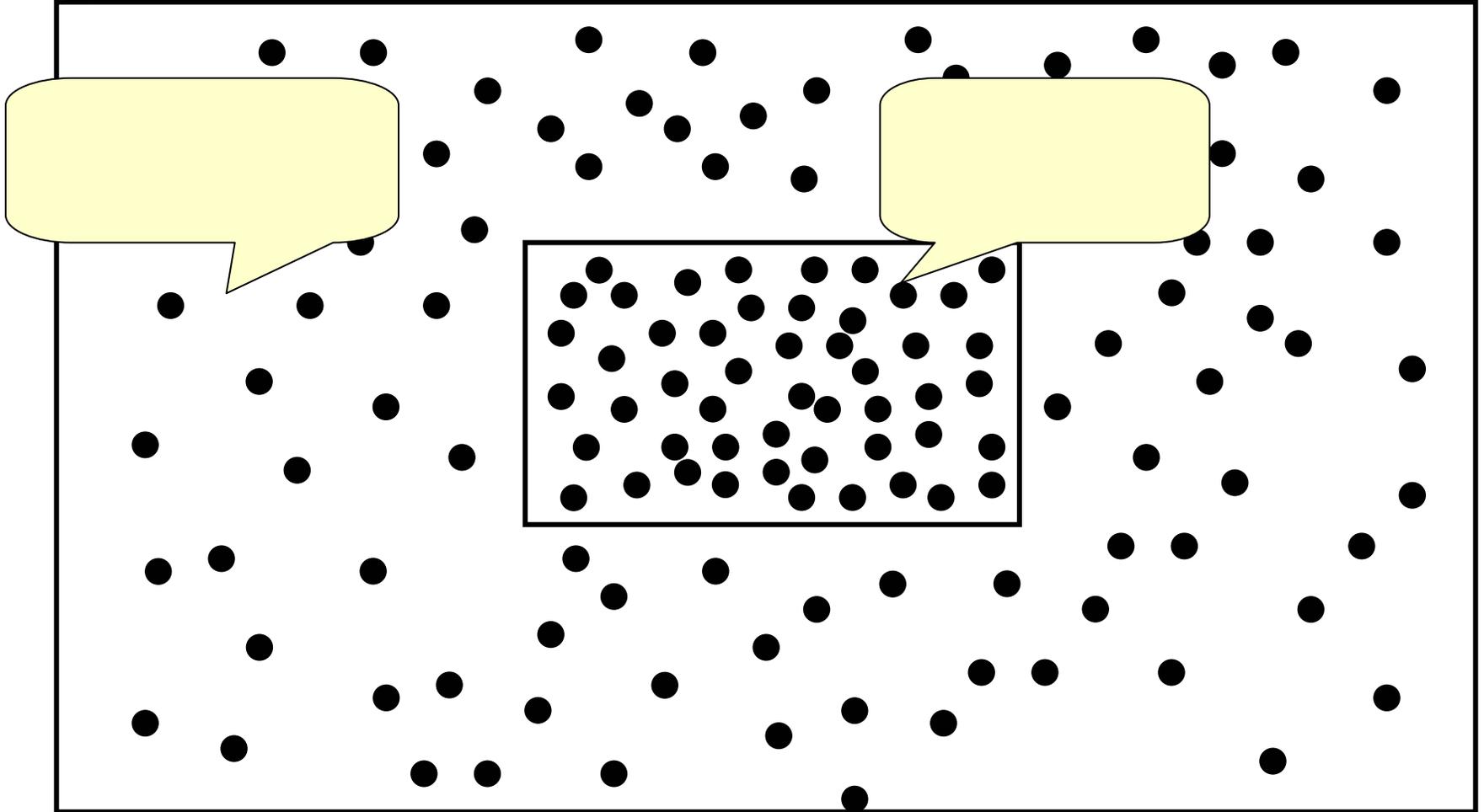
# 어떤 침대를 원하나요?



어떤 핸드폰을 원하나요?

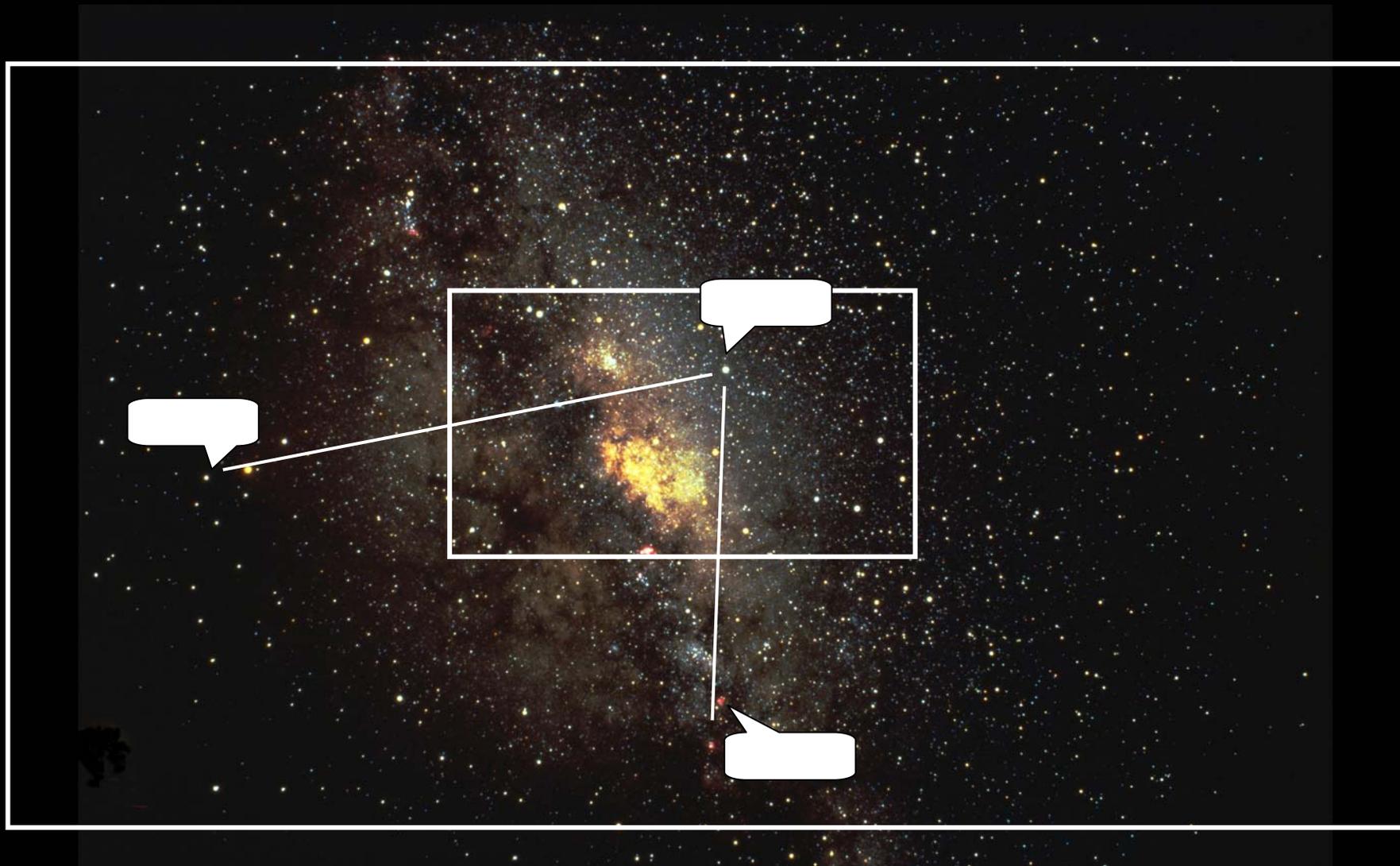


#### 4) 우주 사고법, 생각을 확장하라





## 4) 우주 사고법, 생각을 확장하라



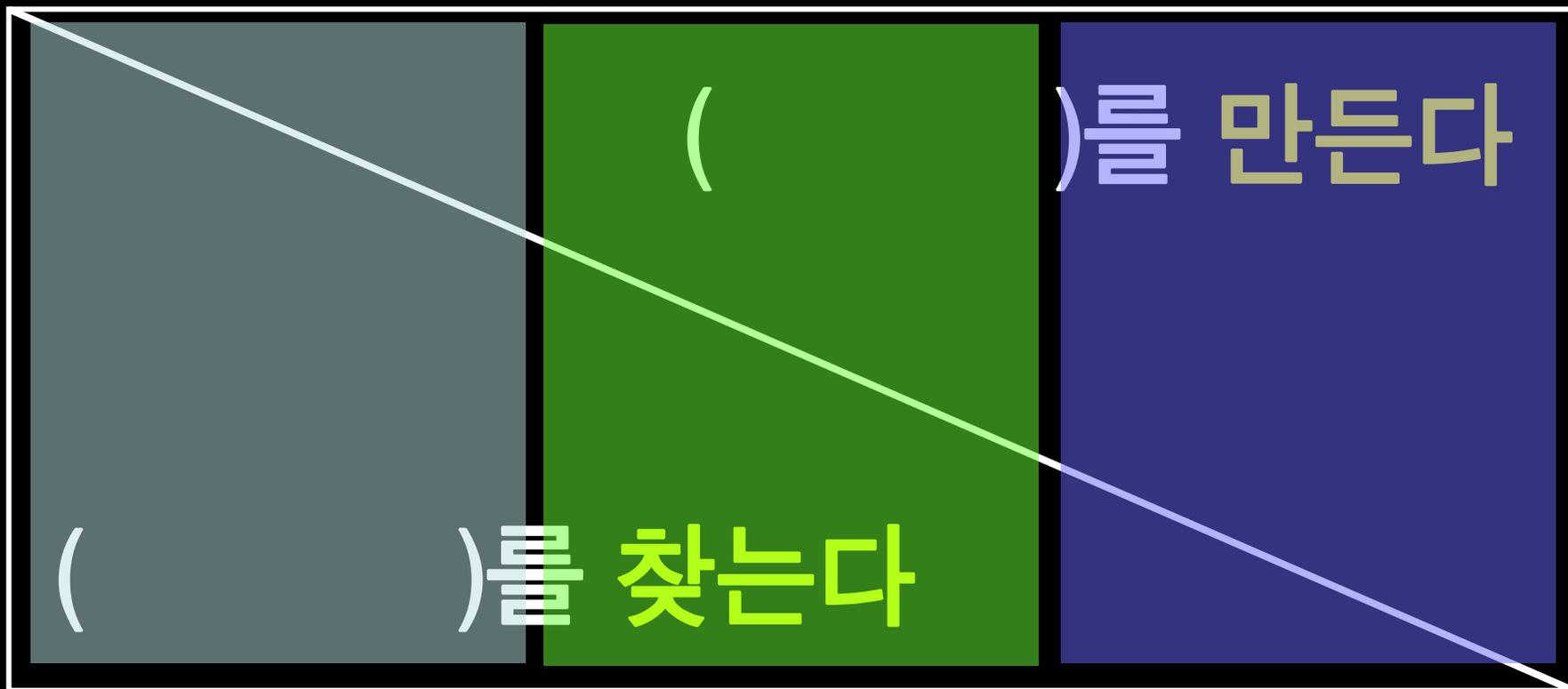


## 4-2) 우주 사고법의 예시





### 4-3) 문제해결 스펙트럼



직접적인 경험

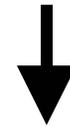
이용 가능한 지식

새로운 아이디어



## 4-3-2) 아이디어는 만든다??

‘좋은 아이디어 좀 찾아봐’



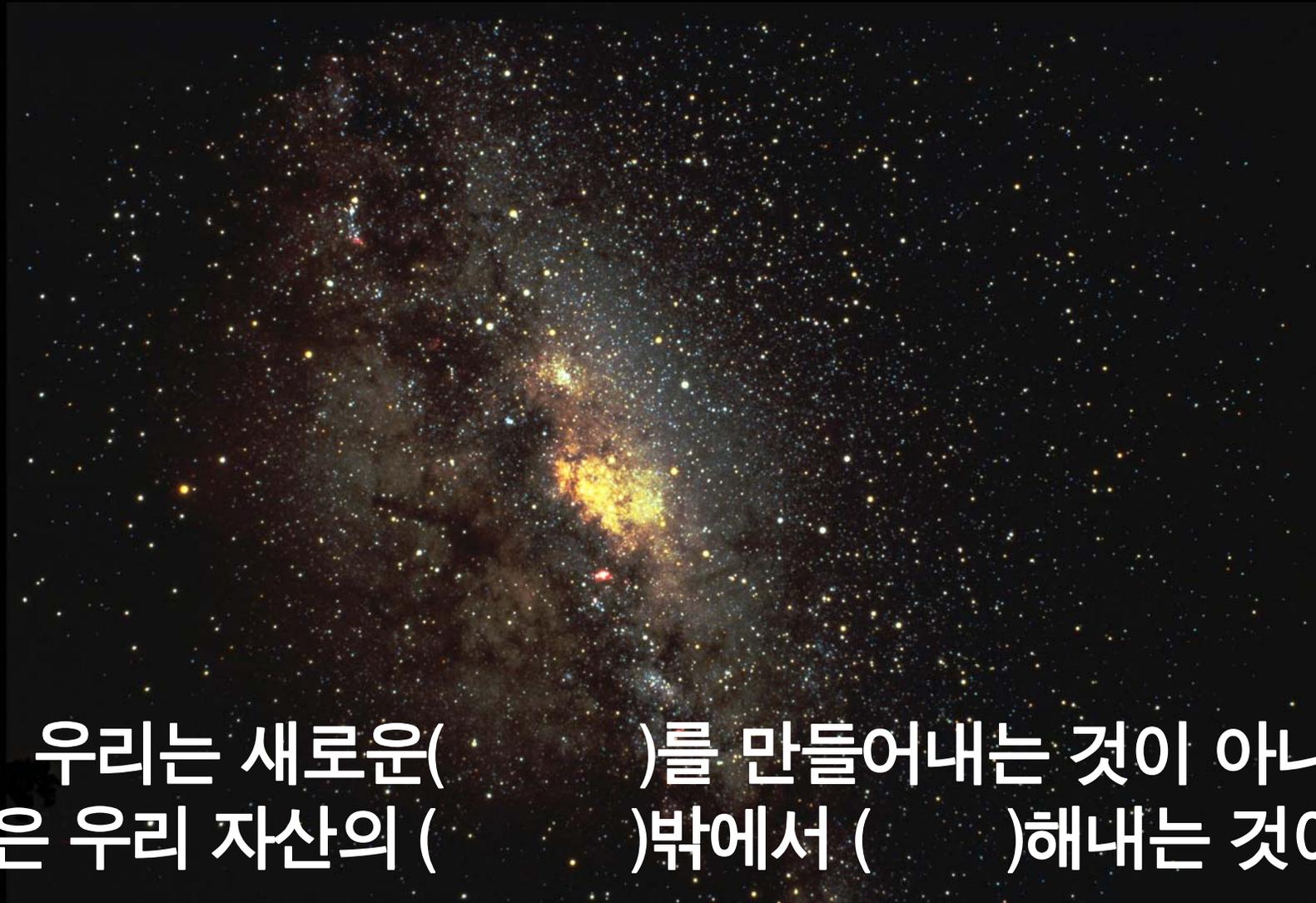
만들어봐



찾아봐



### 4-3-3) 아이디어는 만든다??



우리는 새로운( )를 만들어내는 것이 아니라,  
실은 우리 자산의 ( )밖에서 ( )해내는 것이다



## 5) 거인의 어깨 사고법

\_\_\_\_\_

□ □ □

(당신이 존경하는 천재의 이름을 적어 넣어라)라면  
이 문제를 어떻게 접근했을까?





## 5-2) 거인의 어깨를 딛고 서라

똑똑한 사람들,  
즉 거장들의 어깨를 딛고  
올라설 것인가,

아니면 수없이 똑같은 생각만  
반복하는 우둔한 사람들의  
어깨를 딛고 올라설 것인가?





## 6) 가로 세로 낱말 맞추기 창의력

A crossword puzzle grid with 12 columns and 12 rows. The grid contains 69 numbered starting points for words. The numbers are: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 37, 39, 40, 41, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69. On the left side of the grid, there are four white callout boxes of varying sizes, each with a pointer to a specific cell in the grid.



## 6-2) 바이블코드와 창의력

JOSEPH NOAH

Future Prospects of  
**THE WORLD**  
According to the  
**BIBLE CODE**



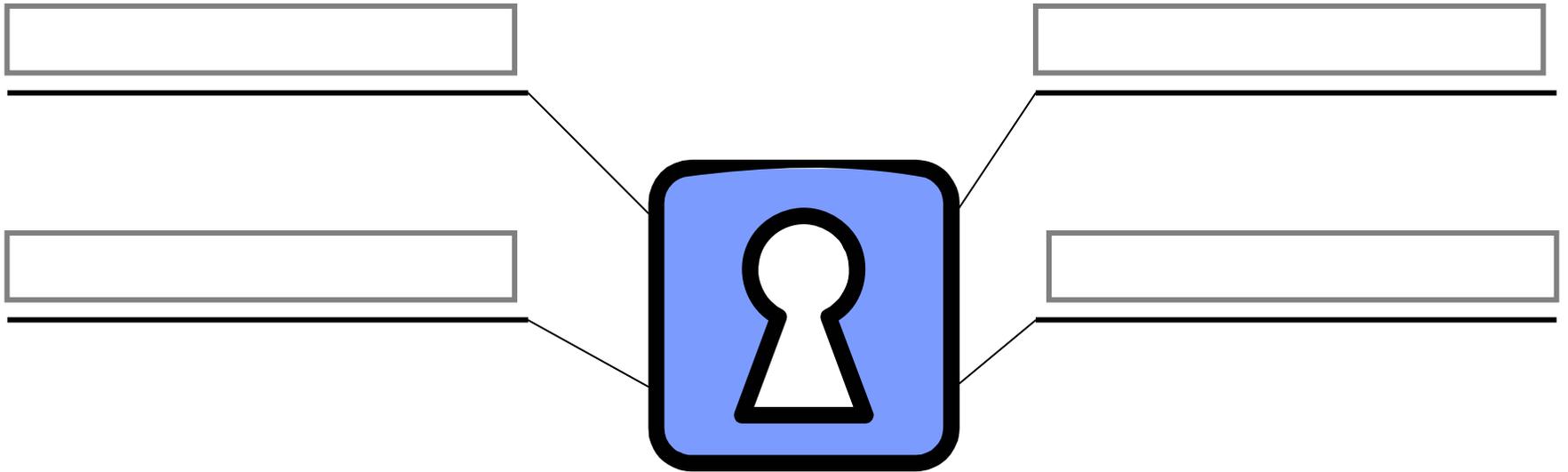
ER WAS REAL ON THE MORNING OF SEPTEMBER  
 TEMBER I WAS AWAKENED BY THE EVENT THAT  
 NT THAT PROVED IT REAL. SUDDENLY THERE W  
 THERE WAS NO ROOM FOR DOUBT IT WASNT JUS  
 SNT JUST ISRAEL IT WAS THE UNITED STATE  
 D STATE. IT WAS NEW YORK IT WAS THE CITY W  
 ECITY WHERE I LIVED IT WAS JUST DOWN THE  
 OWN THE BLOCK AND I SAW IT HAPPEN WITH MY  
 WITH MY OWN EYES THE ATTACK ON NEW YORK T  
 W YORK THE ATTACK ON THE WORLD TRADE CEN  
 ADE CENTER THIS UNBELIEVABLE HORROR W  
 ORROR WAS NOT ONLY ENCODED IN THE BIBLE  
 BIBLE IT HAD ACTUALLY SEEN IT IN ADVANC  
 ADVANCE I HAD FOUND IT IN RIGHT AFTER TH  
 FTER THE FAILED TERRORIST ATTACK ON TH  
 CK ON THE SAME TOWERS TWIN TOWERS SWA  
 WERS WAS ENCODED IN THE BIBLE WITH THE W  
 TH THE WARNING THE SLAUGHTER AND THAT W  
 D THAT WAS CROSSED BY TERROR TERROR APP  
 ROR APPEARED A SECOND TIME AND IT WILL F  
 TWILL FALL COLLAPSE WAS ALSO ENCODED I  
 CODED TWICE BUT I ASSUMED IT WAS ABOUT  
 ABOUT THE PAST NOT THE FUTURE IT NEVER O  
 NEVER OCCURRED TO ME THAT LIGHTNING WO  
 NING WOULD STRIKE TWICE THAT THERE WOU  
 ERE WOULD BE ANOTHER TERRORIST ATTACK  
 ATTACK ON THE SAME TOWER MONOLITHS EIGHT  
 SEIGHT YEARS LATER THAT IT WOULD SUCC



## 5. 창의력 도구 활용법



# 1) 창의력 사고를 활용하는 4가지 방법





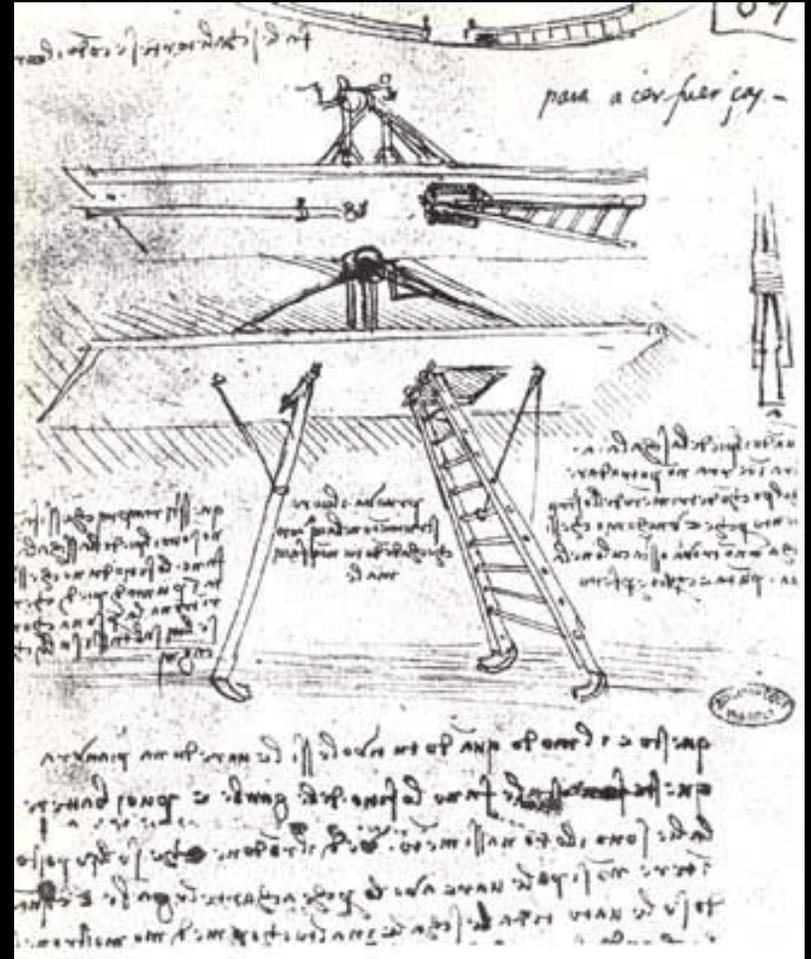
## 6. 창의력을 높이고자 하는 사람을 위한 4가지 충고



## 1) 관찰하고 호기심을 가져라

관찰하고  
호기심을 가져라.

‘새들이 나는 것’이 아니라  
( )’를  
스스로에게 물어라





## 다빈치 사고법

눈에 보이는 사실만으로  
판단하지 말라.

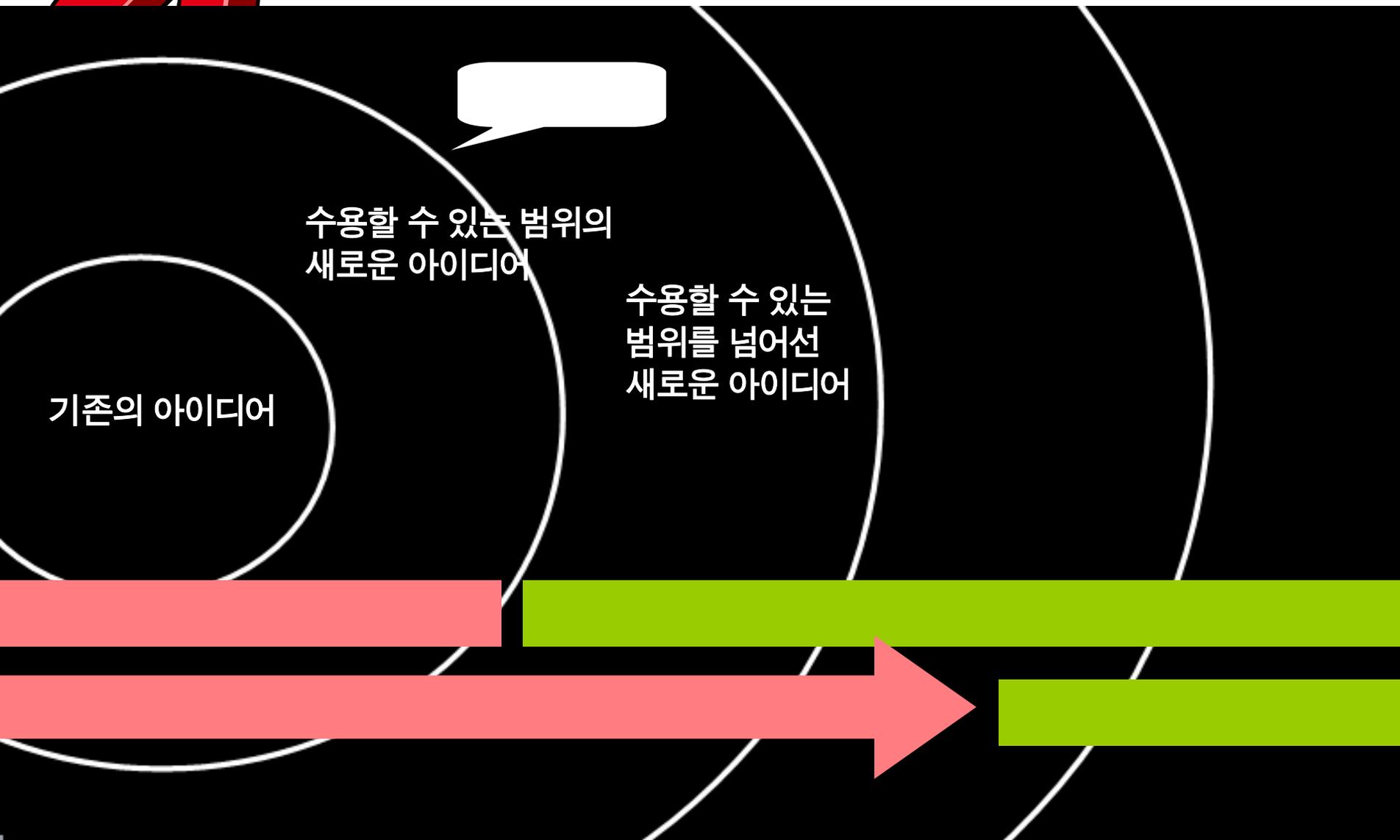
그 이면을 관찰하면서

‘아, 이래서 그런 거군, 가만있자.

더 나은 방법은 없을까?’ 라는

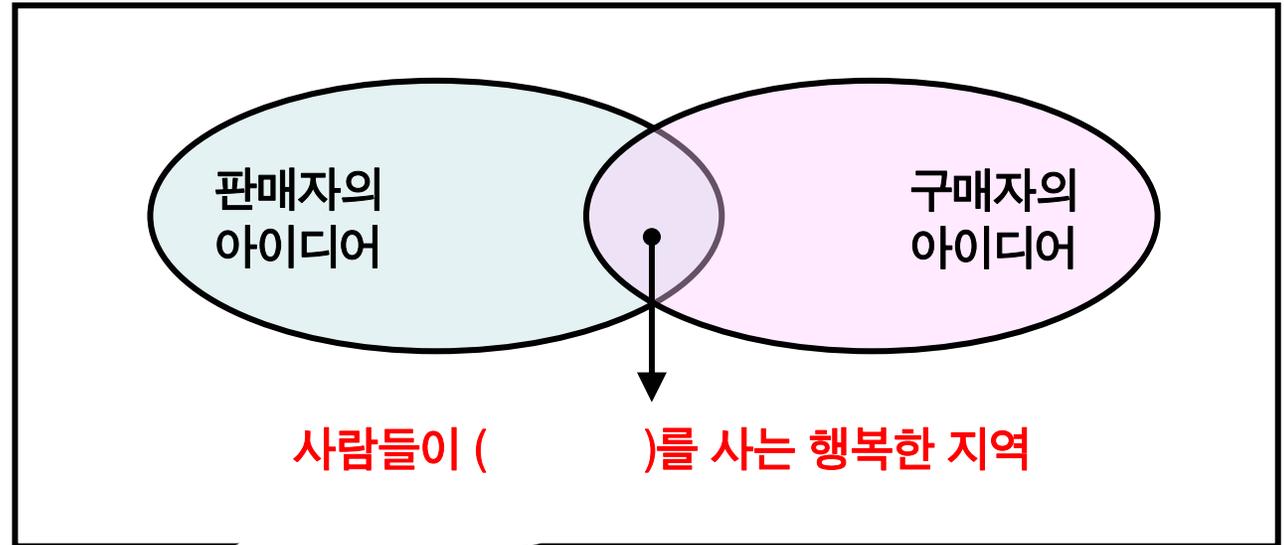
질문을 스스로에게 던져라

## 2) 생각의 폭을 넓혀 아이디어를 확장하라



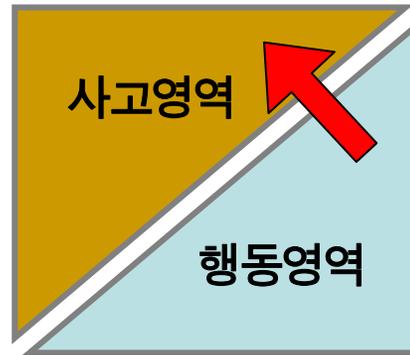


### 3) 당신의 아이디어를 판매하는 방법을 배워라



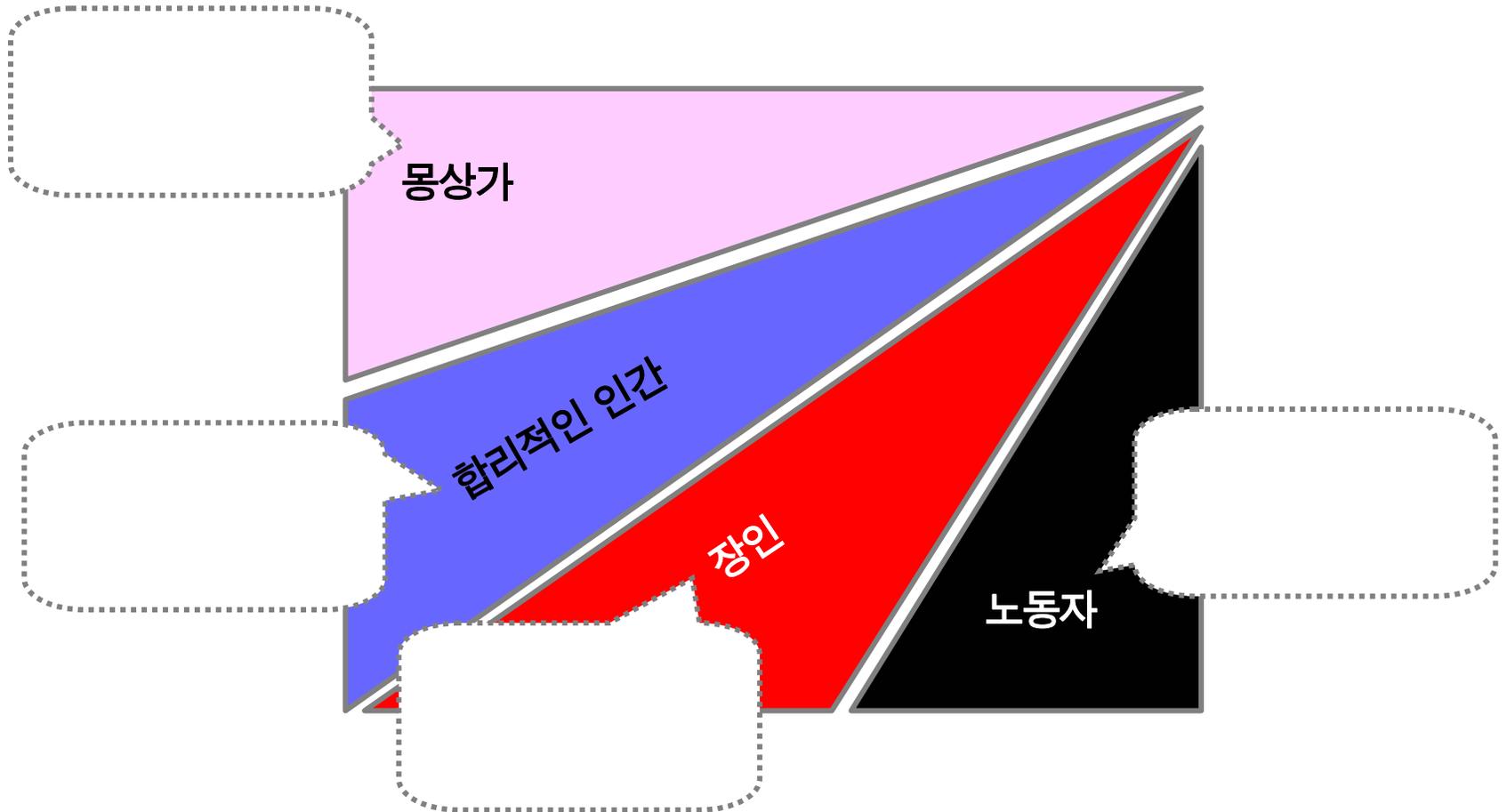


## 4) 당신의 직원들의 창의력을 개발하라





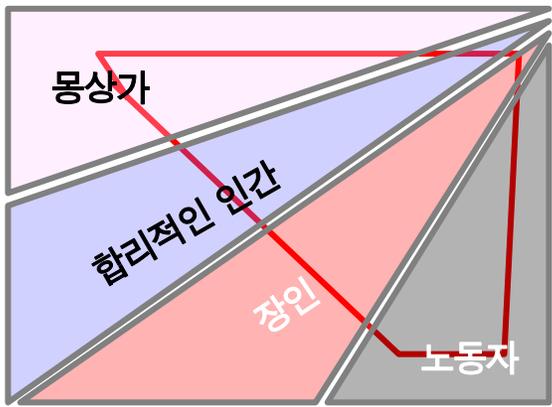
## 4-2) 직원의 4가지 유형



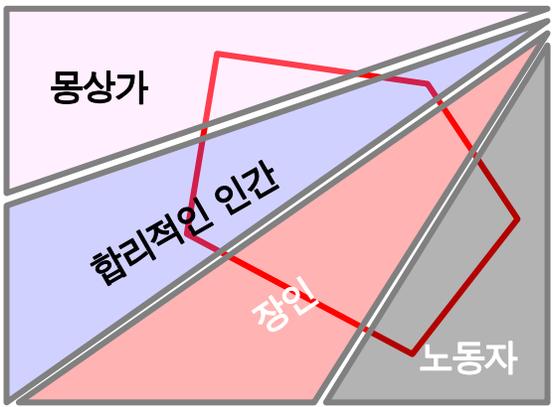


## 4-2-2) 4가지 유형의 변화

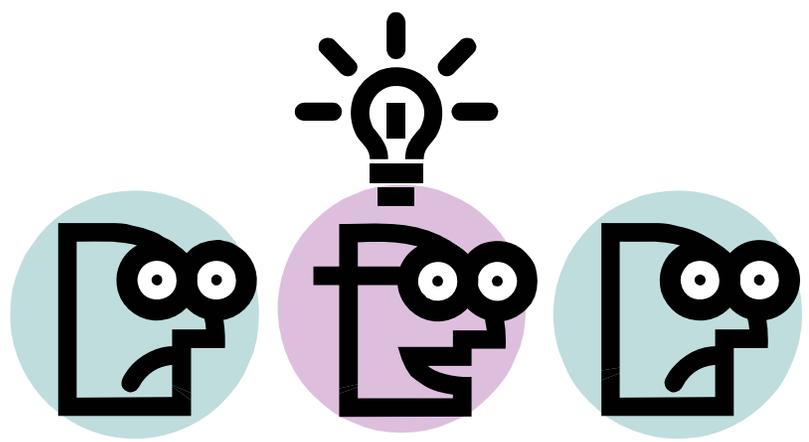
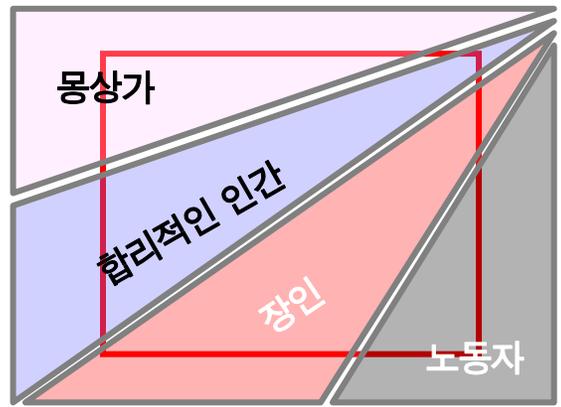
〈산업혁명 전〉



〈산업혁명〉

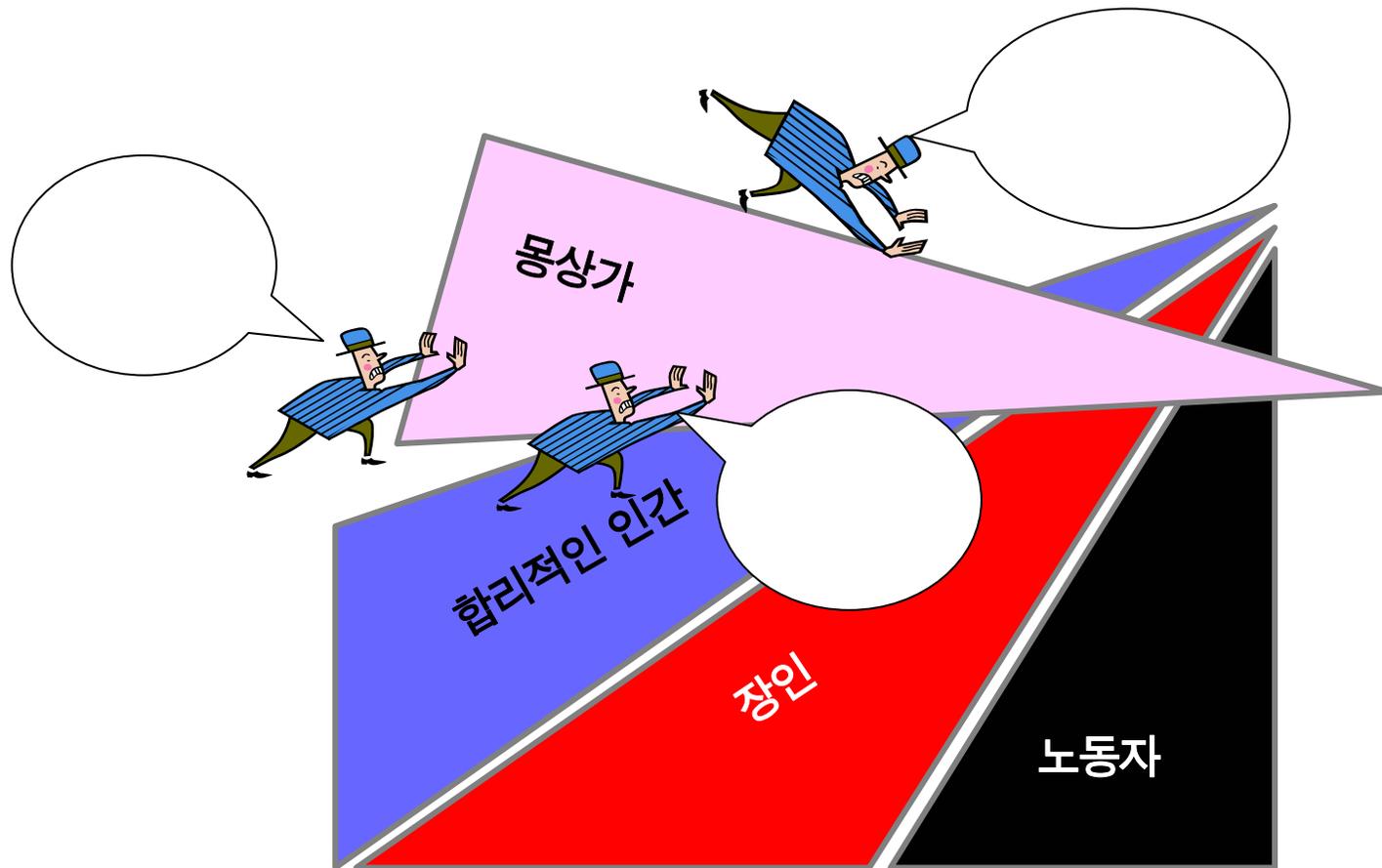


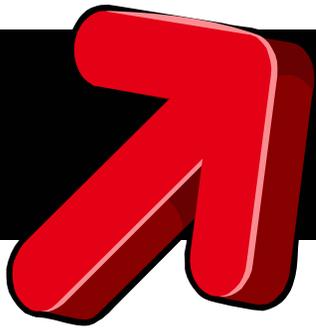
〈정보화 시대〉



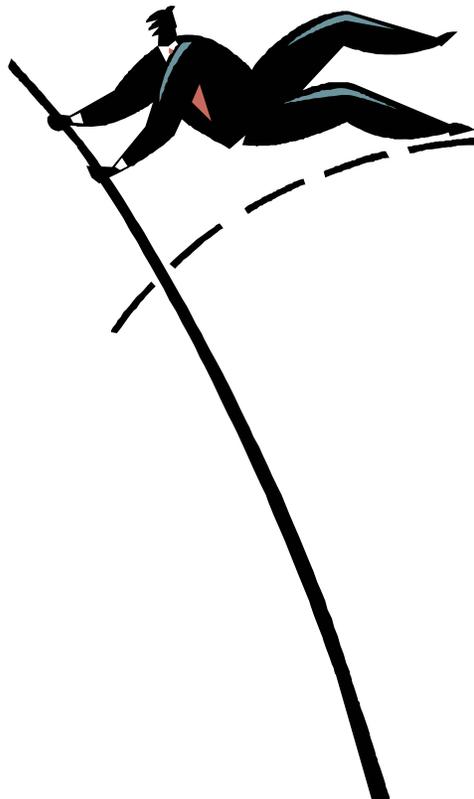


## 4-2-3) 최적의 유형 결합





## ※ 4가지 총고 정리






## 4-3) 미라이공업의 야마다 회장의 유토피아 경영

**“인간은 말이 아니다. 당근과 채찍의 조화는 필요 없다.  
단지 당근만이 필요할 뿐 ... 직원들을 놀게 하라”**

〈유토피아 경영 미라이 공업〉

- 잔업, 휴일 근무 없음
- 전 직원 정규직!
- 70세 정년, 종신고용? 정리해고 NO!
- 업무 목표 NO!
- 연간 140일의 휴가 + 개인 휴가!
- 3년간 육아 휴직 보장!
- 5년 마다 전 직원 해외여행!

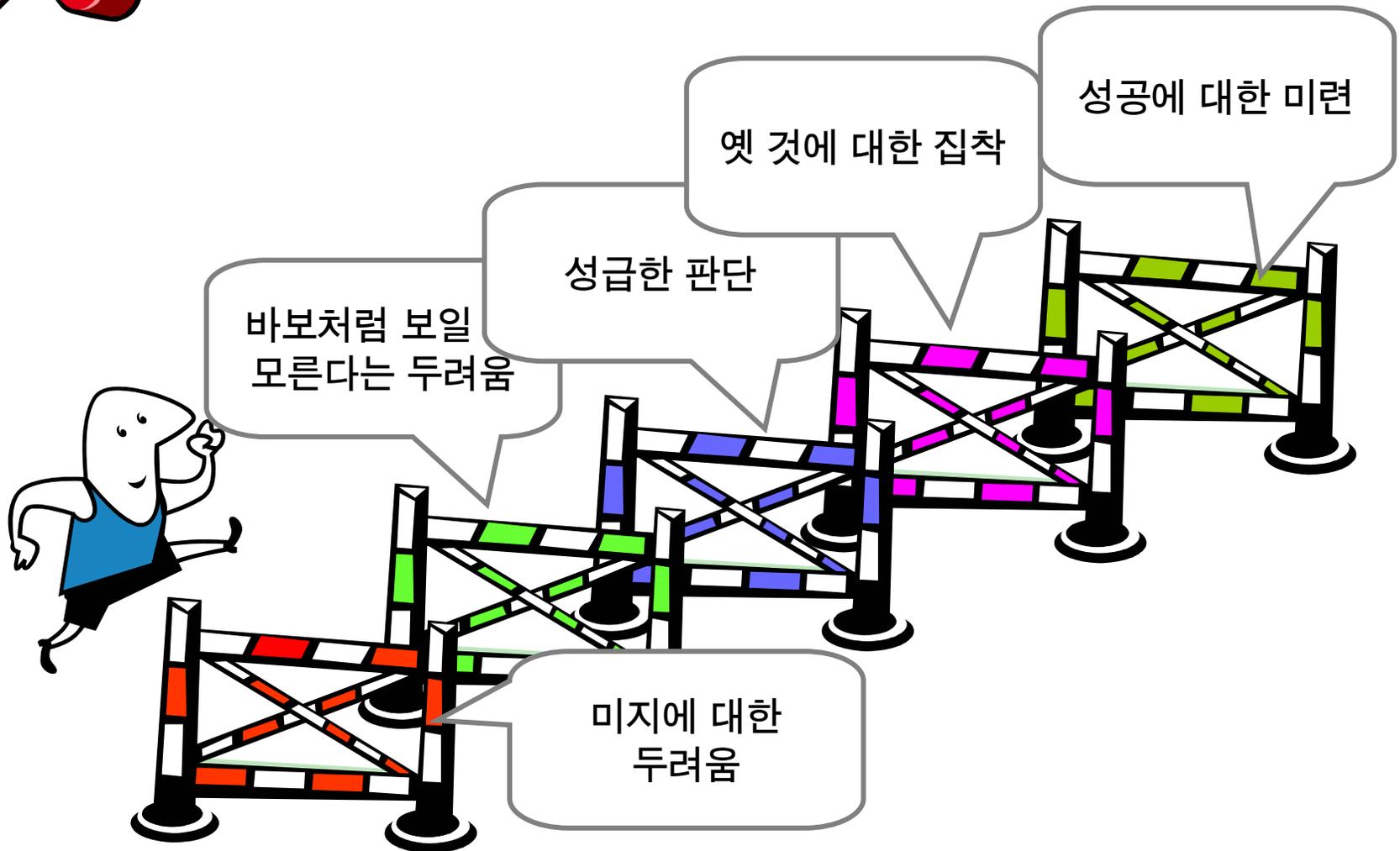




## 7. 창의력을 막는 5가지 장애물



## 1) 다섯 가지 장애물





- 3p. 내가 아는 사람 중에 프로 골퍼가 있다. 도전을 즐기는 그는 “연습을 통해 완전해 진다는 말은 거짓이다. 완벽한 연습을 해야만 완전해질 수 있다”고 말한다
- 4p. 창의와 자세, 질문의 수정법, 아이디어 공식
- 5p. 자세
- 7p. 알고 있는 지식 - 기존의 지식
- 10p. 변화는 문제를 일으킨다, 문제에는 해결책을 찾을 수 있는 문제와 없는 문제가 있다. 실제적 문제는 이미 존재하는 해결책이 없는 문제이다. 델 컴퓨터는 컴퓨터 업계에 새로운 변화를 일으켰다 / 생존,번영
- 13p. 재능/창의력
- 17p. 발전을 위한 초기질문, 문득/문득/문득
- 19p. 속도 > 양
- 20p. 아이디어/아이디어
- 22p. 위대한 아이디어, 촉진아이디어
- 23p. 180도사고, 90도 사고, 전통적인 사고, 20도 사고
- 26p. 문제에 대한 기존의 지식을 생각하라, 문제와 상관없는 지식에 대해서 생각하라
- 27p. 자동차, 금융, 음악
- 29p. 아이디어
- 30p. (초은하계)에서
- 31p. 아이디어/은하계/발견
- 34p. 당신의 문제를 한 문장으로 작성하라, 문장의 단어를 연결하여 다른 문장을 만들어라, 새로운 문장에 의미를 부여하라
- 37p. 사용하지 않으면 잊는다, 도구의 문제? 나의 문제?, 익숙해질 때까지 반복/복습!! , 섞어가면서 이용하라
- 39p. 새들은 어떻게 날지



---

41p. 판단의 선, 수용할 수 있는 범위 / 수용할 수 없는 범위

42p. 아이디어

44p. 몽상가(아이디어와 호기심으로 일하는 몽상가 유형), 합리적인 인간(지식과 경험으로 일하는 합리적인 인간유형)  
장인(자부심과 책임감으로 일하는 장인유형), 노동자(몸으로 일하는 노동자 유형)

46p. 창의력의 중요성을 인식시켜라, 격려하고 칭찬하라, 자유를 부여하라

47p. 관찰하고 호기심을 가져라 / 생각의 폭을 넓혀 아이디어를 확장하라 /

당신의 아이디어를 판매하는 방법을 배워라 / 당신의 직원들의 창의력을 개발하라

50p. 미지에 대한 두려움, 바보처럼 보일 지 모른다는 두려움, 성급한 판단, 옛 것에 대한 집착, 성공에 대한 미련