

조직의 공유가치 창출을 위한

창의력 JUMP 과정



1. 4차 산업혁명시대, 가장 필요한 역량은?

4차 산업혁명 시대에 가장 필요하다고 생각되는 역량은 '창의력'인 것으로 조사됐다.

또한 새로운 시대를 맞이해 다양한 사람들과 함께 소통하며, 일할 수 있는 NQ(Network Quotient;공존지수) 증진 교육에 대한 필요성이 높아지고 있는 것으로 나타났다.

최근 온라인 조사회사 피엠아이(PMI)의 설문조사를 통해 25세~59세 남녀 2,449명을 대상으로 하여 4차산업혁명시대에서 직장인들에게 가장 필요하다고 생각하는 역량에 대해 조사한 결과, '**창의력**'이 **37.4%로 1위**에 올랐다.

'복합문제해결능력'이 31.3%로 2위에, 콘텐츠 능력(23.4%), '기술적 능력(22.7%)', '자원관리능력(16.5%)' 등이 그 뒤를 이었다.



온라인 조사회사 피엠아이(PMI)가 'No.1 설문조사 플랫폼, 킬리언(www.tillionpanel.com)'

2. 창의력이란 특별한 것인가?

창의력이란 "새로운 의견을 생각해 내는 힘"이고, 무(無)에서 유(有)를 이루는 기적같은 것이 아니라 기존하는 요소 즉 이미 자신의 머리 속에 간직된 지식이나 축적된 경험을 바탕으로 새롭고 유용한 결합을 이루는 것을 말하며, 다른 사람에게는 이미 익숙한 것이라 해도 자신에게 지금까지 경험하거나 활용하지 못했던 새롭고 유용한 것이라면 창의적인 것이 될 수 있다고 정의할 수 있다.

월러스(Wallas, 1926)라는 학자는 창의력을 문제 해결의 과정으로 보면서, 그 사고 과정을 준비(Preparation), 부화(Incubation), 조명(Illumination), 검증(Verification)이라는 네 단계로 구성된다고 주장하였다.



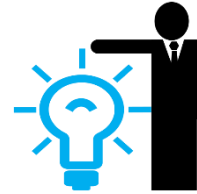
준비단계
(Preparation)

문제를 명료히 하고, 문제를 해결하기 위한 **정보를** 수집하는 단계



부화단계
(Incubation)

문제를 지각하고 해결하기 위해 필요한 **내적 탐색단계**



조명단계
(Illumination)

내적으로 부화(孵化)된 **아이디어가 '아하'하고** 떠오르는 단계



검증단계
(Verification)

'아하'하고 떠오른 **아이디어가 적절한 지를** 검증하는 단계

3. 창의력 향상을 위한 키워드 『JUMP』

월러스(Wallas, 1926)의 창의적 사고 4단계를 토대로, 본 과정의 의미를 JUMP라는 키워드로 정리하여 제시하였다.



4. 세부모듈

창의력 향상을 위한 준비 및 아이디어 분출을 위한 문제 명확화, 정보수집하는 단계



모듈 1 : Just do it! (그냥 시도하라!)

Course Contents	
주요 학습내용	방법
<ul style="list-style-type: none"> • 우리에게 창의력이 필요한 이유는 • 커버전스 시대의 컨슈머 vs 프로슈머 vs 크리슈머 (Consumer vs Prosumer vs Cresumer) • Activity Game : 창의력 경쟁 <ul style="list-style-type: none"> - Assembly Game(조별 실습) • 개인의 창의력 수준 진단 • 문제의 정의와 인식 <ul style="list-style-type: none"> - 문제의 정의와 문제 의식 - 문제 인식의 중요성과 다차원적 문제인식 이해 • 본질 파악 <ul style="list-style-type: none"> - 본질파악의 중요성과 성공사례 제시 - 문제인식과 본질파악 실습 • 조별 과제 : Vision Dress Code 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - Product concept & story Line 구성 - 작품 Contest 및 실습 Feedback 	<p>강의</p> <p>작성</p> <p>실습</p> <p>토론</p> <p>Game</p> <p>Activity</p> <p>발표</p>

Activity

Assembly Game, Vision Dress Code 만들기

❖ Assembly Game

- ✓ 오프닝 게임을 통한 창의력 테스트
- ✓ 기존에 가지고 있지만 깨닫지 못하는 개인과 팀의 창의력 테스트



❖ Vision Dress Code 만들기

- ✓ 주어진 재료와 주변의 사물을 활용하기
- ✓ 한정된 자원속에 최고의 퍼포먼스를 낼 수 있는 아이디어 표출



4. 세부모듈

기존에 갇혀있던 생각의 틀을 버리고, 내적 탐색을 통해 주위 환경을 적절히 활용하는 단계



모듈 2 : Utilize (활용하라)

Course Contents	
주요 학습내용	방법
<ul style="list-style-type: none"> 창의성을 막는 장애요인 <ul style="list-style-type: none"> - 개인차원의 장애요인(문화,인식,감정) - 조직차원의 장애요인 목적지향적 사고(Breakthrough Thinking) Activity Game : 고정관념을 넘어라! <ul style="list-style-type: none"> - 연상 퀴즈 및 광고 맞추기 Common sense로 부터의 탈피 <ul style="list-style-type: none"> - [-] : 고정관념 깨기, 역발상 → 이상해결책 - [0] : 제로베이스/ 수평적사고 <ul style="list-style-type: none"> → 유창성, 유연성, 독창성 - [+] : 브레인스토밍 → 사고의 확장 조별 실습 : Mandal Art 작성 <ul style="list-style-type: none"> - Vision Movie를 아이디어 확장 - Key Message 도출 	<p>실습</p> <p>토론</p> <p>발표</p> <p>Activity</p> <p>퀴즈</p>

Activity 고정관념을 넘어라! , Mandal Art

❖ 고정관념을 넘어라!(연상 및 광고게임)

- ✓ 기존 생각의 틀 깨기
- ✓ 연상게임을 통해 역발상 및 제로베이스 사고 증진



❖ Mandal Art

- ✓ Mandal Art를 통해 Vision Movie의 아이디어 확장
- ✓ 확장된 아이디어의 Key Message 정리



4. 세부모듈

내적 탐색을 끝낸 다수의 자료들을 토대로 아이디어가 극대화되는 단계



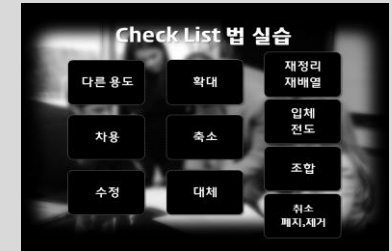
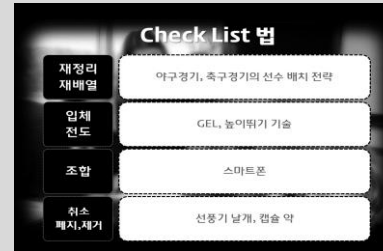
모듈 3 : Maximize (극대화하라)

Course Contents	
주요 학습내용	방법
<ul style="list-style-type: none"> 아이디어 극대화하기 <ul style="list-style-type: none"> - 체크리스트법과 SCAMPER - 체크리스트법과 SCAMPER의 장/단점 비교 창의력 기본(Idea Maximize_Basic) : 체크리스트법 <ul style="list-style-type: none"> - 체크리스트법을 활용한 사례 - 체크리스트의 9가지 법칙 - 실습 : 종이컵으로 할 수 있는 일은? 창의력 응용(Idea Maximize_Advance) : SCAMPER <ul style="list-style-type: none"> - 스캠퍼를 활용한 사례 - 스캠퍼의 7가지 법칙 실습 : 비전 형상 영상 제작을 위한 Idea <ul style="list-style-type: none"> - 조직 비전 형상화를 위한 아이디어 극대화 - 문제인식 / 원인분석 / 대안도출 	<p>실습</p> <p>토론</p> <p>발표</p> <p>Activity</p>

Activity 체크리스트법, SCAMPER

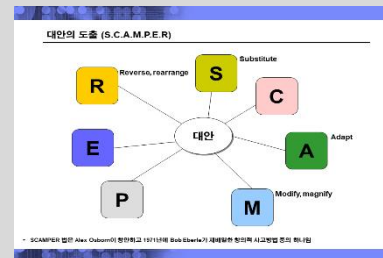
❖ 체크리스트법(창의력 기본)

- ✓ 체크리스트법의 사례를 통해 사고의 확장
- ✓ 주변에서 찾아볼 수 있는 사례 찾아보기



❖ SCAMPER(창의력 응용)

- ✓ 체크리스트법 실습을 통해 이루어진 발상법을 재정립
- ✓ 좀더 확장된 아이디어 도출



화장지를 아껴 써 달라는 문구
다음 중 가장 마음에 드는 문구는?

1. 한 장씩 뽑아 쓰세요!
2. 한 장당 7원! 아껴 쓰시다
3. 한 장만으로 충분하지 않을까요?
- 4.

4. 세부모듈

아이디어가 적절한지 검증하고 더 나은 아이디어로 발전시키는 단계



모듈 4 : Professionalize (프로가 되자)

Course Contents	
주요 학습내용	학습방법
<ul style="list-style-type: none"> • 사고 수렴의 활용과 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 확장된 아이디어의 수렴 - KJ법, PCA, Dotting • Activity : Vision Movie 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 비전 형상화를 통한 창의적 홍보 영상 만들기 - 시나리오 구성 - 핸드폰을 활용한 촬영 및 편집 - 발표 영상 및 자료 제작 - 작품 Contest 및 Feedback • 창의력 JUMP 과정의 핵심 정리 • 현업 활용 방안 작성 및 발표 	<p>실습 토론 발표 Activity</p>

Activity

Vision Movie, 현업 적용

❖ Vision Movie

- ✓ 조직 비전이 형상화된 홍보 영상 제작
- ✓ 시나리오 구성 후 제작 및 발표



❖ 현업 적용

- ✓ 과정 중 배운 아이디어 기법 정리
- ✓ 현업에서 활용 가능한 방안 작성 및 발표



5. 기대효과

조직구성원이 생각하며 일하는 습관을 키우기 위해 창의력과 실천력을 제고하여 조직의 차별화된 공유가치를 만들어 내는데 있다.

