SDS SCSA

2. 창의성 면접

창의성 면접은 준비시간 40분 + 발표 3분 + 피드백,

또 다시 다른 내용 발표 3분 + 피드백 이런식으로 진행되었습니다.

짧은 지문이 2개가 주어져요. 한 지문당 개념 1개를 간략히 설명한 것이라고 보면 됩니다.

단락 한 개는 요우커에 대한 설명이었고, 한 개는 그루밍족에 대한 설명이었습니다.

요우커 + 그루밍족 관련한 sw 아이디어를 내는 것이었고, 40분이 주어졌습니다.

40분이 지나면 인솔자분을 따라서 면접장으로 갑니다.

앞에는 세분이 계시고 들어가서 간단한 인사를 하고 아이디어를 발표합니다.

발표한 아이디어에 대한 몇 가지 추가질문이 오갑니다.

질문 내용은 기억이 잘 안나지만, 현실가능성과 비용 등등의 내용을 물어봤던 것 같아요.

그리고 나서, 다른 내용 발표 3분이 주어집니다.

본인의 경험 중에 창의적이었던 경험을 말해보라고 하십니다.

마찬가지로 그 경험에 대한 몇 가지 추가질문이 오갑니다.

저는 추가질문에 대해 답변을 잘하지 못해서, 창의성 면접은 잘 못 본 것 같다고 생각했습니다.

호텔신라 창의성

2:1 컴퓨터로 나옴

상황을 두 개 주고 그 상황의 문제점을 타개할 수 있는 서비스나 상품을 제시하는 것이었습니다.

말 그대로 미리 무언가를 준비할 수 있는 그런 면접은 아니었습니다.

면접관들에게 3분 간 제 기획안에 대해 설명을 드리고 그 후에 질문을 받는 식이었습니다.

이 면접은 앉아서 진행했습니다.

후반부에는 창의성과 관련된 인성면접이였습니다.

그런데 여기서는 사례를 많이 물어보기 때문에 (약간 롯데처럼)

상황에 맞는 사례 준비하면 좋을 것 같습니다.

오전-오후도 아니고 거의 시간대별로 주제가 달라지는 것 같았습니다.(제 다음다음 조만 해도 다른 문제가 나왔다고 들었습니다) 직무랑 상관 없이 아주 창의적인 주제로 PT를

하는 면접이라고 생각하시면 편할 것 같습니다. 솔직한 제 감상으로는 이제 초기 단계라서 그런지, 면접관님들께서도 창의성 면접 PT 자체의 퀄러티를 중요하게 생각하지는 않으셨던 것 같습니다. 그냥 어떠한 내용을 준비했더라도

그 내용을 조리있게 잘 표현하시면 큰 문제는 없었던 것 같습니다. 이것도 PT 관련 질문 뒤에는 인성 관련(창의성 관련 질문 포함) 질문이 이어졌습니다.

저 저는 창의성 면접을 보았는데 '2030년 노인증(손주들을 보느라 겪는 육체적, 정신적 병을 의미하는 설명이 나왔습니다)이 기술적 발전으로 인해 많이 완화되었다. 이 기술적 발전이 어떤 기술이 있을지 생각 나는 대로 설명해봐라'라는 주제였습니다. 그리고 추가적 키워드로 소리, 식사, 수면, 감정 이 네가지가 주어졌던것 같습니다.

당시 전 신체적, 그리고 정신적 문제를 겪는 노인층으로 나눠서 각각 의료/기기적 발전과 IT 발전으로 나눠서 제시했고요, 전자는 쉬운 직관적 인터페이스, 후자는 다양한 기기와의 연결이 중요한 점이라고 강조했던거 같습니다. 그래서 왜 그렇게 나누었냐, 후자 IoT와의 연결 경우 무엇이 중점적 문제겠느냐, 플랫폼은 어떤 형식으로 이루어져야 겠냐, 실제로 예시를 들어서 설명해봐라 이런 질문이 나왔습니다. STP를 써보고 싶었는데 잘 연결이 안된거 같아서 아쉽습니다... 그리고 추가적으로 자신의 창의적 경험에 대한 질문이 나옵니다. 하나 말하고 나면 다른 경험 없냐고 물으시기 때문에 최소한 2개정도는 준비해야 할듯 합니다.

지금은 2030년인데 벌레와 벌에 물리지 않는 사회가 되었다. 기술적 해결방안을 설명하라.

"당신은 현재 2030년에 살고 있다. 2030년에는 주차난이 해소되어 더이상 문제가 되지 않는다. 이에 대한 본인의 의견을 서술하라" 이랬던 것 같은데 정확히는 기억이 안나네요... 키워드는 공간, 물리, @, @, @ 였던걸로 기억합니다.

창의성 면접은 말 그대로 창의력을 평가하는 것 같았는데,

지문 두개를 주고 이와 관련해서 새롭게 제품이나 서비스를 개발해보라는 것이었습니다.

준비시간은 45분을 주고, 발표 5분 나머지 25분 정도는 면접이 진행됩니다.

PC에 답안까지 타이핑을 하면 나중에 인쇄를 해서 면접관과 다대일 면접을 봅니다.

창의력 면접은 "2030년에는 핸드폰의 분실위험과 찾는 빈도가 현재보다 낮아진다. 그 이유를 설명하시오. (시각,촉각,청각,미각 중 하나 이상 선택)"

동식물의 25%정도였나 그정도가 멸종예상이었는데 그 멸종을 막았다. 여기서 쓰인 기술력에 대해 말해봐라 이런식의 문제였습니다. 키워드는 1개이상 사용하라고 했던거 같네요 키워드는 산, 흙, 나무, 전기, 전파였습니다

컴퓨터로 문제를 풀고 제출한 후, 문제와 답이 프린트 된 종이를 한 장 받습니다. 그 종이를 들고 면접장에 들어가서 세 분의 면접관 앞에 앉아 발표를 합니다.

상상력을 마음껏 발휘하면 되는 거라 저는 굉장히 재밌게 문제를 풀었습니다. 다른 지원자들과의 차별점을 두려면 내 의견에 대한 문제점까지 제시해야한다는 홍쌤의 말이 떠올라 좀 더 많은 이야기를 할 수 있었습니다. 머리에 칩을 심어서 전파를 쏜다는 말을 하니 가운데 면접관이 살짝 웃으십니다...ㅋㅋ 정말 엉뚱하다 싶을 정도로 마음껏 상상의 나래를 펼치시면 될 것 같습니다. 단, 면접관이 계속 딴지를 거니 자신만의 논리성은 갖춰야한다고 생각합니다. 아래는 면접관과 주고받은 내용입니다.

-비용이 많이 들 것같은데 해결책은?

초기 비용이 많이 들어도 한 번 설치하면 반영구적이고 수요가 있다면 설치할 만하다.

-그 비용은 누가 부담하나?

정부가 부담...

-정부가 부담 못하지

만약 필요한 사람이 있다면 그 사람들이 비용을 부담하면 될 것 같다

-그 시스템을 사용하는 사람은 다 머리에 칩을 심어야 하나?

편리함을 추구하기 위해서라면 그 정도는 감수할 수 있다. 최근 베리칩 같이 생체 내에 팁을 심는 사람들도 있다. 물론 안정성은 검증되어야 하고 알려야 한다.

-머리에서 전파가 나온다는 것이 좀 께름칙하다

사실 전파는 휴대폰에도 쓰이고 우리와 늘상 접해있다. 전파가 위험하다면 파장이 더 짧은 자외선이 더 위험할 것 같다.

-(다시 비용문제 태클)초기 비용이 막대한데 해결책은?

솔직히 말하면 그것에 대한 해결책은 생각 못했다. 초기비용이 들어도 수요가 있으면 한 번 설치 후 반영구적으로 쓸 수 있다. 대신 내 답안에 대한 다른 문제점과 해결책을 말해도 되겠나.

-말해봐라.

(이후부턴 저의 시간이었습니다ㅋㅋ 준비했던 것을 다 말했습니다.)

-창의성을 발휘했던 경험은?

(연구실에서의 공정개선경험을 이야기 했습니다.)

-내용이 전문적인 것 같은데 성과는?

-그걸 본인이 스스로 생각한건가요?

-실험적 제약 때문에 그렇게 할 수 밖에 없었다?

-연구 외에 창의성을 발휘한 경험은?

(아르바이트 경험 이야기)

-마지막 할말?

(기찬쌤이랑 모의면접 때 썼던 멘트사용)

지금은 2025년의 미래이다 과거에는 손목터널증후군이 많이 발생하였지만 현재에는 손목터널증후군을 호소하는 환자가 없다. 무엇때문일까?' 라는 질문이엇고, 자유롭게 기술하는 방식이었습니다. 대신 몇 가지 키워드를 꼭 한 가지 이상 포함하여야 했습니다. 정확히 기억은 나지 않지만

'기술, 방법,..................................'이런 명사로 10가지 정도 있었고, 전체 글에서 한 가지 이상 포함되는 것이었으므로 크게 문제될 건 없었습니다. 저는 가급적 위의 키워드를 다 포함시켜서 내용을 작성하기위해 노력했습니다.

저의 경우

1. 2015의 기술이 쭉 이어지고 개량되는 방법

2. 2015년에는 비싸서 살 수 없었던 기능성 장비들이 2025년에는 더 좋은 기술이 나와 과거의 장비가 대중화 되어서

3. 완벽한 치료제를 통한 치료

4. 가상현실, 증강현실 등을 통해 입력장치의 방식 자체가 바뀌어서

이렇게 네 가지에 대해 작성했습니다. 준비할 시간이 매우 부족하기에 발표를 하며 많이 더듬거렷었습니다.

네 가지에 대해 이야기했지만 1번에 대해서만 꼬리물기 압박질문이 들어왔습니다. '그러니깐 이게 구체적으로 어떻게 된다는거죠?' '그래서 구체적으로 원리가 뭔가요?'와 같이 한 가지에 대해 구체적으로 파고들게 하며 무언가 솔루션의 길을 요구하는것 같았습니다. 계속 구체적으로 구체적으로 무러보았고, 그러는 와중에 급하게 생각해서 대답하며 해결 방법을 완성시킬 수 있었습니다. 이후에는 간단한 인성질문이 있었습니다.

두번의 학점 관련 질문을 받았기에 이번엔 제가 그냥 선수쳤습니다. 학점이 좋지 못하고 위에서 이야기한 방식으로 대답을 하였습니다. 마지막으로 할 말도 시키지 않았고, 인성도 포부등과 같은 기본적인 질문 몇개만 하고 매우 짧은 시간만에 끝났습니다. 저는 창의력 면접을 매우 못봤다고 생각했었는데 합격한 것을 보아 큰 비중이 없었던 것 같습니다.

오전의 주제는 '5포 세대'와 '키덜트'라는 두 가지 이야기를 던져주고 새롭게 만들 수 있는 상품 또는 산업에 대해 이야기해보아라(?)

오후의 주제는 '직구 증가'와 '브랜드나 상품의 품질에 대해 사람들이 돈을 쓴다'라는 두가지 이야기로 새롭게 떠오르리라 생각하는 산업에 대해 산업명과 그 효과에 대하여 써라.

였습니다.

저는 과반수가 넘게 집에 간 후에 창의성 면접을 보게 되었습니다. 임원 면접을 망쳤다는 자괴감과 더불어 수 시간을 기다리느라, 집중력이 흐트러진 상태에서 창의성 면접을 준비하러 들어갔습니다.

창의성 면접은

먼저, 인터넷은 안 되는 컴퓨터로 작성시간을 30분 줍니다. 25분(?)까지 작성한 것은 자신이 볼 수 있는 것이고, 30분까지 작성한 것은 면접관이 보는 것입니다. 그렇게 25분까지 작성한 것이 프린트 된 종이를 받아서 면접장에 들어갑니다. 집중력이 흐트러진 상태였기 때문에 문제를 잘 읽지 못하고 상황분석만 장황하게 하여서 들어갔습니다. 그래도 기찬 선생님이 가르쳐주신대로 상황을 나누어 분석하려고 하였고, 다양한 경영 분석틀을 사용하였습니다.

다음은, 정식으로 창의성 면접을 하러 들어갑니다. 5분 동안 발표를 하고 25분 동안 질문을 받습니다.

질문 시간에는 굉장히 날카롭게 질문이 들어왔습니다. 그래도 미소를 잃지 않고 최대한 논리적으로 질문에 대답하려고 노력하였습니다.

주제는 자세히 기억은 안나는데

1. 최근 아파트는 투자보다 주거용으로 거래가 활발하게 이루어 지면서 아파트 브랜드를 보고 구매하는 고객이 많아짐. 래미안 아파트가 브랜드 1위를 함.

2. 해외 구매대행이 활발하게 이루어지고 있음. 그러나 고객의 불만이 상당하게 증가추세

두가지 주제를 가지고 본인만의 상품이나 전략을 수립하라.

이상입니다.

그 다음 대기 없이 창의성 면접 준비실로 이동했습니다.

창의성 면접은 노트북으로 진행됐고, 첫 문항은 5분간 자신이 했던 창의적 경험에 대해 생각해보라는 문제였습니다.

두번째 문항은 40분이었고, 지문 두 가지를 주고 이 두가지를 통해 생각해낼 수 있는 상품이나 서비스등을 자유롭게 기술하는 문제였습니다.

첫번째 지문은 전통시장의 상권이 죽어가고 있다는 내용, 두번째 지문은 00카드가 중국인 관광객 유치와 매출 증대를 위해 정용화를 모델로 기용해 웨이보 등으로 홍보를 한다는 내용이었습니다.

정말 생각나는 대로 자유롭게 적었고 이를 바탕으로 바로 면접실로 이동해 면접을 진행했습니다.

주로 창의성면접 답변에 대한 질문을 받았고, 질문이 마무리 될 때쯤 다른 화제로 전환해 1번 문항에 대한 질의응답을 했습니다.

방에 들어가서 컴퓨터로 문제풀이를 40분동안 합니다. 에이포로 치면 2/3 정도 분량으로 쓴것같아요.저는 키워드 위주 간단한 문장으로 1번.~~ 2번.~ 3번.~~ 이런식으로 했는데

논설문처럼 줄글로 쓰신 분들도 있고.. 특별한 형식이 없어서 가지각색입니다.

문제에 대해 생각할 시간은 많은데 생각이 안납니다.. ㅎㅎ

40분인데 거의 30분 지나고 나서는 더이상 새로운게 생각 안나서 발표연습을 했습니다.

준비시간이 종료되면 제가 쓴 것을 프린트해서 주십니다.

처음 도입된만큼 비중이 높지 않다고 말씀해주셨고 편안한 분위기에서 봤어요.

면접관분들도 세 가지 면접중 가장 젊으셨고 많이 웃어주시고, 걱정했던것보다는 크게 어렵진 않았습니다.

주어진 상황에서 새로운 사업아이템을 기획?제안?하는 거였는데

(전공/계열사/삼성이랑 관계없습니다)

스스로 생각해도 별로 창의적이지도 않고.. 참신하지도 않았지만..

그냥 자신감있게 논리적으로 이러이러해서 이렇게 생각한다. 하고 나왔습니다. ㅋㅋ

사실 창의성 면접에서도 '창의'보다는 '대화'가 중요한 것 같아요.

제가 제안한 것에 대해 끊임없이 반박하시고 질문하시는데 (무서운 분위기는 아니에요)

어느정도 면접관님 의견을 수용하기도 하고, 제 의견을 논리적으로 주장하기도 하면서 진행되었습니다.잘은 모르지만 회사에서 아이디어 내고 회의하는 것처럼 하는 거 같았습니다.

마케팅이나 영업전략.. 그런 것 알면 도움이 많이 될 것 같은데.. 이공계라 다 거기서 거기겠죠?

모르겠는건 모르겠다고 했습니다.

창의성 면접은 저희 기계과는 다 같은 문제였어요

2030년에는, 지금과 달리, 붐비는 상가의

공동화장실에 변기막힘이나 정화조 막힘이 없어졌다. 기술적 해결책이 뭐가있었을까?

조건: 유압, 역학, 분리. 구조 라는 단어를 반드시 하나이상 이용할것.

해서 좀 색다르게하려고 지금 변기물내림시스템이 어떤지, 그래서 세종류로 나누어서 단계별해결책제시했어요. 아이디어는 5개냈고 색다르다고 좋아하셨습니다.

그리고 15분정도는 본인이 살면서 창의적으로 해본일 말하래서 졸업작품 얘기실컷했습니다. 이것도 굉장히 호응 많이해주셨구요 ㅎ

1. 창의력 면접

* 문제

상황1: 선택과잉 > 전문가의 추천, 전문지식 활용해 추천하는 것을 유통업에서 활용

상황2: 전문가 의견보다 대중의 의견을 더 따름 (위키피디아)

두 가지 상황을 종합하여 상품을 개발하고 그 제품의 이름과 특징을 설명하시오

* 컴퓨터에 문서를 작성하고, 그 문서가 작성된 종이를 들고 면접에 들어가는 것입니다!

1. 유통업체가 요즘 자체 PB 상품을 만들어서 제조업체와 경쟁하는 상황(가격 경쟁력 강화를 가짐)
2. 유통업체 간 배달전쟁으로 점점 배달시간이 단축이 됨. 그래서 위탁업체에 배달을 맡기는 것이 아니라 직접 배달서비스를 하면서 경쟁력을 확보하려고 함

이러한 상황에서 나올 수 있는 제품과 서비스를 생각해보고 그 명칭과 특징을 작성하기였습니다.

상황 - 지금은 2030년, 10년 전에는 노인들의 손주 육아가 디스크, 우울증, 손주병을 유발시켜 세대간 갈등이 심화되었다. 지금은 이런 문제가 모두 해결되었다.

주어진 단어 1가지 이상을 포함하여 기술적 해결책을 제시하라.

단어- 소리, 감정, 무게, 음식, 수면

당황했지만 분석하자, segmentation하자는 생각을 갖고 접근했어요.

노트북으로 진행을 합니다. 노트북으로 글을 정리를 해서 최종제출로 넘겨야지 면접관분들에게 그 자료가 전송이돼요. A4, 연필, 볼펜, 지우개가 주어지고 저는 먼저 A4에 정리를 했어요.

현재상황에 대한 문제점 2가지를 분석하고

기술적 해결책은 노인과 아이로 대상을 나누어서 기술적 해결책을 각각 2가지 씩 생각했어요.

한 15분 남았을 때 부터는 발표하는 것을 머리로 시뮬레이션 하면서 속으로 중얼거렸습니다.

이것에 대한 질의응답은 5분 남짓이었습니다.

그리고 개인적인 질문이 들어옵니다.

1. 본인에게 가장 창의적이었던 일은?

2. 잘 이해가 되지 않는 데 왜 창의적이라는 것인지?

3. 꼬리질문이 계속 들어옵니다. 본인의 이야기에 따라서 꼬리질문이 다를 것 같아요.

4. 그것 말고 다른 창의적인 경험이 있는지?

여기서부터는

16년 상반기 기출

창의성 면접

노트북이 여러대 있는 곳에 다른 지원자분들도 문제를 풀고 있었어요

아이디랑 이름이랑 생년월일 누르니 바로 문제가 시작됐고, 문제에 집중할 수 밖에 없었어요......

제가 받았던 문제는

1. 접착형 메모지 개발 과정 설명 : 본드가 잘못 만들어져서 접착형메모지를 만들게 됐다는데 포스트잇 개발 과정 설명같았어요

2. 컨티뉴 라는 브랜드가 있는데 이 브랜드가 차시트인가 그런 걸 재활용하고 가공을 여러번 해서 가방이나 그런 제품을 만들었다는 내용이었어요

=> 두 상황을 읽고 통합적으로 사고하여 새로운 상품이나 서비스를 만들어내고 그 명칭과 특징에 대해 설명하시오

문제를 다 풀고 대기실에서 다시 대기하라고 하시는데

이때 어떻게 설명해드릴지 계속 생각했어야 됐는데

그냥 멍때리고 있다가 갑자기 창의면접실 대기하라고 해서 멘붕왔어요 ㅠㅠ

초반에 정신을 잘 못차린거 같아요....ㅋㅋㅋ

문제를 어떻게 풀어야하는지 감이 안잡혔던 저는 진짜 되도 않는 소리 하다가

면접관님이 이해가 잘 안간다고 하셨답니다 ㅠㅠㅠㅠ

면접관은 3분이시고 아이디어 설명은 앉아서 그냥 하시면 돼요.

질문은

1. 자신의 창의적 경험을 3분간 설명하시오

2. 그 이외의 창의적 경험을 말해봐라

3. 창의적 경험을 하면 어떤 생각이 드는지?

4. 마지막 할말

DS영업마케팅

마지막으로 창의성면접을 보기 위해 이동했습니다.

창의성면접 문제는 지난 해와 동일하게 지문 두 가지에 대해 제시할 수 있는 상품이나 서비스를 설명하는 것이었습니다.

주어진 상황 1번은 한 미래소재 회사에서 뿌리면 외부 오염에 영향을 받지 않으며 반영구적으로 상품을 보존할 수 있는 신소재 코팅제를 개발했다는 내용이었습니다.

그리고 주어진 상황 2번은 재활용의 업그레이드된 개념인 '업사이클링'에 대한 설명이었습니다.

사실 오후시간이고 마지막 면접이다 보니 40분의 준비시간이 있었지만 조금 멍때리긴 했습니다..생각이 잘 안나기도 했구요..

정말 창의적이지 않은 답변을 간략하게 제안서 형식으로 정리해 면접으로 들어갔습니다.

발표한 뒤 '업사이클링의 개념이 많이 들어가지 않은 것 같은데 어떻게 생각하냐' 등의 질문을 받았습니다.

발표에 대한 몇 가지의 질문 뒤 문제 1번에 대한 질문을 받았습니다.

저는 대학시절 영화촬영 팀프로젝트와 고등학교 시절 연극부 경험에 대해 말씀드리니 얼마 안지나 면접을 마쳤습니다.

좀 일찍 끝났다는 느낌은 있었는데, 진행자님이 저를 보시더니 왜 이렇게 빨리 끝났냐고 놀라시는 눈치였습니다. (이렇게 하도고 최종합격)

==========================================================

\*창의성 면접

대기장에서 노트북이 여러대가 있는 방으로 이동한 후에

총 45분의 시간이 주어집니다.

첫 5분은 자신이 초등학교 졸업 이후에 했던 창의적인 활동을 떠올려 보라고 합니다.( 컴퓨터로 타이머가 돌아가고 창의적 영역들이 소개된 화면이 제시됩니다)

그후에 40분간 문제를 풀게 됩니다.

문제 : 식량난과 건강상의 이유로 육식을 중지하고 대체 식품으로 곤충을 먹기로 하였다. 이로 인해 유발될 수 있는 이슈를 제시하고 이에 대한 제품 혹은 서비스를 제안하시오.( 개념 2개 이상 사용) 개념 : 선택, 환경, 홍보, 인식, 생태계

개인적으로 매우 어려웠습니다. 저의 대답은 스스로 생각해도 부끄럽기 짝이 없어기 때문에 설명드리진 않겠습니다....

문제 풀이가 끝나고 면접관 세분을 뵙고 면접을 진행했습니다.

자기소개는 없었고

바로 저의 대답을 설명하라고 하셨습니다.

그리고나서 이런 저런 질문이 있었습니다.

질문의 방향은 1) 아이디어의 구체성, 2) 보완해야 할 점, 3) 실현 가능성 이었습니다.

그 후에 앞에서 5분간 생각했던, 창의적 경험에 대해서 질문을 받고 대답했습니다. 여기서는 창의적 경험이 어떤 과정을 통해서 이루어 졌고 어떤 결과를 내었는지에 대한 질문이었습니다.

젤 까다로웠다고 할 수 있는 질문은, 아이디어가 실현되는데 들어가는 비용문제 해결과 이해관계자들을 어떻게 설득했는지 였습니다.

창의성면접 망했다고 느끼고 나왔는데, 비중이 적었던 모양입니다..

(창의성 면접 16년 상반기)

2030년 황사가 매우 심해졌다. 따라서 인공강우를 실시하려한다.

인공강우 일수를 얼마로 정해야 할지 논하시오.

단, 기술/도구/인구/위치/시간 과 같은 키워드를 최소한 두 개 이상 활용하시오.

컨텐츠를 최대한 많이 만들어 내고, 논리성을 극대화 시키는 것이 관건이라고 생각합니다.

--------------------------------------------------------------------