

WEEK 01

혁신 아이디어

OPEN CYBER UNIVERSITY OF KOREA

학습 목표

1. 아이디어는 어디에서 오는지 알아본다.
2. 세계 명사들의 아이디어를 얻는 방법에 대해 고민한다.
3. 혁신의 방법과 아이디어에 대해 고민하는 시간을 가진다.

학습 목차

1. 수업 오리엔테이션
2. 아이디어를 얻는 다양한 방법
3. 혁신과 아이디어의 관계

1. 수업 오리엔테이션

- 1) TED Talks를 통해 우리가 얻을 수 있는 것
- 2) 수업 진행 방식에 대한 소개
- 3) 수업 평가 방식에 대한 소개

1) TED Talks를 통해 우리가 얻을 수 있는 것

◆ TED란 무엇인가?

❖ TED의 뜻

- Technology, Entertainment, Design
- 1984년 창립된 미국의 비영리 재단에서 운영 중인 강연회
- 다양한 분야의 이슈를 다루며, 각 강연은 18분 이내로 이루어짐
- 슬로건: TED Ideas worth spreading
- 미국 뿐 아니라 다양한 국가에서도 개최하고 있음
- 2005년부터 매년 3명에게 TED상을 수여하고 있음
- (2010년부터는 매년 1명에게 TED상을 수상하고 있음)
- 수상자는 세상을 바꾸는 소원 한 가지를 말할 수 있고, 이에 TED에서는 그 소원을 이루기 위한 아이디어를 모집하기도 함
- 공식 홈페이지 주소: www.TED.com

1) TED Talks를 통해 우리가 얻을 수 있는 것

◆ 인류 역사의 시작

❖ 기록과 나눔

- 인류의 역사는 언제부터 발달했다고 이야기할 수 있는가?
- 지식의 중요성
- 지식이 없다면? 우리는 모든 것을 직접 체험해야 한다.
- '책'을 이용한 인류 지식의 기록과 나눔 시작
- 활자 시대의 몰락과 영상 시대의 도래
- 오늘날 우리는 어떤 매체를 통해 지식을 얻는가?

◆ 아이디어의 나눔

❖ 아이디어를 나누어 얻을 수 있는 효과

- 사회의 변화, 인식의 변화, 행동의 변화
- 긍정적인 방향으로의 변화 및 전문가들의 아이디어, 생각의 공유

1) TED Talks를 통해 우리가 얻을 수 있는 것

◆ 국내의 유사한 서비스

- ❖ 세상을 바꾸는 시간 15분(www.sebasi.co.kr, 전용 유튜브 채널 존재)
 - 슬로건: 나로 시작해 우리로 열리는 이야기
 - 세상을 향한 경험과 생각을 공유하여 더 나은 공동체와 세상을 만들기
 - 온오프라인 교육을 통해 다양한 주제를 공유
 - 기업 교육 및 조직 문화 컨설팅, 청소년 캠프 등의 교육 사업도 진행 중
- ❖ KOCW(www.kocw.net)
 - 온라인 대학 공개 강의 사이트
 - 한국교육학술정보원에서 운영하는 한국형 OCW(Open Course Ware)
 - 한국형 OER(Open Educational Resource: 교육 자원 공개)
- ❖ K-MOOC(www.kmooc.kr)
 - 국가평생교육진흥원이 운영하는 MOOC(Massive Open Online Course)
 - KOCW와 달리 강좌 종료 시 이수증 발급
 - 양방향 플랫폼(토론, 과제, 퀴즈, 시험 등)

1) TED Talks를 통해 우리가 얻을 수 있는 것

◆ 강의의 기획 의도

- ❖ 해외 우수 강의 활용
 - 노벨상 수상자의 강의
 - 과거 TED 강의를 EBS에서도 진행하였으나 2012년 8월 종료
 - 쉽게 설명을 하지만, 비전공자에게는 어려울 수 있는 점
 - 강의의 내용의 기반이 되는, 관련되는 지식의 제공
- ❖ 글로벌 시각의 배양
 - 급격한 세계화와 넘쳐나는 정보의 홍수(정보의 정제 필요)
 - 세계적인 권위자들의 생각, 가치관 등의 공유
- ❖ 창업이나 경영에 대한 아이디어 제공
 - 창업이나 경영에 대한 지식 없이 창업에 도전
 - 아이디어를 얻었다고 하더라도 이를 구체화하는 데 실패
 - 대학 강의에서 얻을 수 없는 지식의 배양

1) TED Talks를 통해 우리가 얻을 수 있는 것

◆ 융합적 사고 vs 창의적 사고

❖ 창의적 사고

- 한국교육심리학회(2000): 전통적인 사고 방식을 벗어나서 새로운 관계를 창출하거나 비일상적인 아이디어를 산출하는 능력
- 즉, 새로운 관점이나 새로운 것을 만들기 위해 기존의 것을 '다르게' 바라보는 능력

❖ 융합적 사고

- 사물이 가진 다양한 현상을 다양한 분야와 해당 분야의 개념을 연결하는 시스템적 사고
- 시스템 사고: 전체를 하나의 시스템으로 보고 작동 메커니즘을 파악

❖ 다양한 이슈를 창의적으로 융합하는 능력이 필요함

- 제4차 산업혁명 시대의 필수 요건
- 다양한 분야의 지식과 이를 하나로 총망라하는 능력
- 경영학: 타 학문과의 융합이 가장 쉽고 빈번하게 일어나는 학문

1) TED Talks를 통해 우리가 얻을 수 있는 것

◆ 왜 '경영학'과 TED인가?

❖ 경영학이란 무엇인가?

- 경영학: 한정된 자원을 활용하여 효율적이고 효과적으로 목적을 달성하려는 기업의 행위를 연구하는 학문
- 즉, 경영학은 기업의 활동을 연구하는 학문
- 경영학의 세부 전공: 생산 및 서비스 운영, 재무, 마케팅, 인사/조직, 경영정보시스템, 회계

❖ 경영학과 융합적/창의적 사고

- 우리는 생활하면서 다양한 기업의 다양한 제품, 다양한 서비스와 마주하고 있다.
- 이러한 제품 및 서비스는 어떠한 부분과 연계되어 있는가?
- 또, 앞으로 기업의 미래는 어떻게 될 것인가?

2) 수업 진행 방식에 대한 소개

◆ 강의 목차 (1/2)

| 주차명 | 내 용 |
|-----|---------------------|
| 01 | 수업 오리엔테이션 + 혁신 아이디어 |
| 02 | 비즈니스 리더십에 대하여 |
| 03 | 고객 니즈와 변화 |
| 04 | 서비스의 혁신 |
| 05 | 통계학의 이해 |
| 06 | 데이터 사이언스 |
| 07 | 글로벌 경영 |
| 08 | 중간고사 (객관식/진위형) |

2) 수업 진행 방식에 대한 소개

◆ 강의 목차 (2/2)

| 주차명 | 내 용 |
|-----|------------------|
| 09 | 인공지능과 비즈니스 트렌드 |
| 10 | SNS와 비즈니스 트렌드 |
| 11 | 스마트 팩토리와 생산운영관리 |
| 12 | 공유 경제와 최신 이슈 |
| 13 | 창업 |
| 14 | 지속가능성 이슈 |
| 15 | 기말고사(객관식/주관식 혼합) |

2) 수업 진행 방식에 대한 소개

◆ 수업의 진행 방식 및 구성

전 주차의
복습 정리

오늘 배울
내용 정리

TED 강연
시청

TED 강연
주요 내용
정리

강연 관련
경영학
개념 설명

핵심정리
(연습문제)
차주예고

3) 수업 평가 방식에 대한 소개

◆ 출석 + 퀴즈 + 리포트 + 중간고사 + 기말고사

| 평가 요소 | 반영 비율 및 설명 |
|-------|--|
| 출석 | 10% |
| 퀴즈 | 20%, 4주차 및 12주차에 진행 각 주차 퀴즈 당 객관식 2문제(1문제당 10점) |
| 리포트 | 10%, 제출기한: 13주차 종료시까지 Pass/Fail 로 평가, 표절 금지(표절 검사 시스템 체크) 수업에서 다루지 않은 TED 영상 중, 경영학과 융합할 수 있는 영상을 찾아 시청한 후 1page의 간략한 감상문 작성 |
| 중간고사 | 30%, 객관식/진위형(T/F) 혼합 시험시간 60분, 시험 전 공지사항 참조 |
| 기말고사 | 30%, 객관식/주관식 혼합 시험시간 60분, 시험 전 공지사항 참조 |
| 수업 교재 | 본 강의 교안을 중심으로 설명 + 필기 |



1. 수업 오리엔테이션

1교시 수업을 마치겠습니다.

2. 아이디어를 얻는 다양한 방법

- 1) 아이디어란 무엇인가?
- 2) A Powerful Idea about Ideas
- 3) 직관적 아이디어와 전략적 직관

1) 아이디어란 무엇인가?

◆ 백과사전에서 찾아 본 아이디어의 정의

- 넓은 뜻으로는 의견 · 신념 · 설계 · 도식(圖式) · 암시 · 사고를 포함한다.
- 철학에서 사용되고 있는 그리스어의 이데아와 근본이 같다.
- 최근에는 상업 · 경영 용어로서, 활동을 발전시키고 충실하게 하는 창 의와 착상(着想) 전반을 가리키게 되었다.
- 아이디어가 요구되는 대상 영역은 작업방법 · 기계설비장치를 비롯하여 광고 · 선전 · 판매 등 경영활동 전반에 미치며, 특히 새로운 제품개발이나 대(對)시장활동에서 결정적 중요성을 지닌다.
- 성능이 좋고 안정성이 있으며 가격이 싸고 실용적이어서 고객의 구매욕을 일으키는 상품이나, 고객의 관심을 끄는 판매방법 등은 아이디어가 가져다 주는 성과이다.
- 경영활동의 우열은 아이디어에 의해 좌우된다는 것도 납득할 만한 충분한 이유가 있다. 최근의경영에서는 종업원 전원 또는 사외(社外)로부터, 경우에 따라서는 현상을 낸다거나 기타 여러 방법에 의해 조직적으로 아이디어를 공모하는 경향이 강하다.

[출 처] 두산백과(<http://www.doopedia.co.kr>)

1) 아이디어란 무엇인가?

◆ 경영학에서 아이디어의 의미와 사례 예시

- ❖ 어떤 제품, 어떤 서비스를 제공할 것인가?
- ❖ 이 제품, 서비스를 누구에게 제공할 것인가?
- ❖ 이 제품, 서비스를 어떤 방식으로 제공/전달할 것인가?
- ❖ 이 제품, 서비스를 어떤 플랫폼을 통해 홍보할 것인가?
- ❖ 이 제품, 서비스와 다른 제품, 서비스를 어떻게 융합할 것인가?
- ❖ 이 제품을 생산하는 데 있어 어떤 방법을 사용할 것인가?
- ❖ 이 서비스를 생산하는 데 있어 어떤 인력을 고용할 것인가?
- ❖ 이 제품, 서비스를 가지고 어느 나라에 진출할 것인가?
- ❖ 이 때, 진출 경로나 진출 방식은 어떻게 되는가?
- ❖ 이 제품, 서비스의 경쟁자는 누구인가?

2) A Powerful Idea about Ideas

◆ 강연자 소개

- ❖ Alan Curtis Kay(앨런 커티스 케이)
 - 미국의 전산학자/컴퓨터과학자이자 교육자
 - 미래를 예측하는 가장 좋은 방법은 미래를 발명하는 것이다.



[출처] <https://www.flickr.com>

2) A Powerful Idea about Ideas

◆ Alan Curtis Kay(1/2)

- 앨런 커티스 케이(Alan Curtis Kay, 1940년 5월 17일 출생)는 미국의 컴퓨터 과학자로 콜라라도 대학(University of Colorado Boulder)에서 수학(Mathematics)과 분자생물학(Molecular Biology) 학사, 유타 공과대학(University of Utah College of Engineering)에서 전기공학(Electrical Engineering) 석사, 컴퓨터공학(Computer Science) 박사 학위를 취득
- 그는 초기 노트북 컴퓨터의 기반을 조성한 다이나북(Dynabook)의 개념과 태블릿 컴퓨터를 구상하였으며, 객체 지향 프로그래밍(OOP; Object-oriented programming)의 선구자 중 한 명이자, 윈도우 그래픽 사용자 인터페이스(GUI; Graphical user interface)의 창시자로 미국 예술 과학 아카데미(American Academy of Arts and Sciences), 국립 공학 아카데미(the National Academy of Engineering), 왕립 예술 협회(Royal Society of Arts)의 회원으로 선출되었으며 수많은 수상과 영예를 받음

2) A Powerful Idea about Ideas

◆ Alan Curtis Kay(2/2)

- 그는 2018년까지 뷰포인트(Viewpoints) 연구소의 회장과 TTI/Vanguard의 자문위원을 역임했으며, 로스앤젤레스 캘리포니아대 컴퓨터공학부 겸임교수를 지내기도 함
- 또한 그는 2005년 중반까지 HP(Hewlett-Packard) 선임연구원, 교토대학 초빙교수, 매사추세츠공과대(MIT) 부교수 등을 지냈으며, 제로스 팩(Xerox PARC)의 연구원, 스탠포드 대학의 객원 연구원, 아타리(Atari)의 선임 연구원, 애플 컴퓨터의 특별연구원, 월트 디즈니사의 특별 연구원이기도 함
- 또한 그는 유명한 격언인 "미래를 예측하는 가장 좋은 방법은 미래를 발명하는 것이다."의 장본인으로, 그의 연구에 공학적인 탁월함과 아동 발달, 인식론, 분자 생물학 등에 대한 지식을 결합시켜 그 진리를 여러 번 증명하였으며 '컴퓨터 업계에서 가장 다작(prolific)인 발명가 중 한 명'이라는 평을 받고 있음

2) A Powerful Idea about Ideas

◆ TED Talks 시청(참고영상)

❖ Alan Kay "A powerful idea about ideas"



[출 처]

https://www.ted.com/talks/alan_kay_a_powerful_idea_about_ideas?utm_campaign=tedsread&utm_medium=referral&utm_source=tedcomshare

2) A Powerful Idea about Ideas

◆ 강연 요약

- ❖ Alan Kay "A powerful idea about ideas"
- ❖ 시점을 바꾸면 우리가 지각하고 생각하는 것이 변한다.
- ❖ 복잡한 세상 속에서 관점을 다르게 하면 새로운 아이디어를 얻을 수 있다.
- ❖ Alan Kay는 '로슬링 갭마인더'의 작품을 보고 단순함에서 비롯되는 아이디어를 깨닫는다.
- ❖ 어린이들은 물체의 질량과 가속도의 개념을 몰라도 무게가 다른 두 물체가 떨어지는 속도가 똑같다는 것을 실험을 통해 알 수 있다.
- ❖ 아이들의 시선처럼, 우리도 모든 것을 가능한 한 최대한 **단순화**해서 보아야 한다.

3) 직관적 아이디어와 전략적 직관

◆ 가장 단순한 것에서부터 시작되는 직관적 아이디어

- ❖ 일반적인 과학적 가설은 귀납법에 의해 도출된다.
- ❖ 하지만 아리스토텔레스는 귀납 외에 이성에 의한 직관도 강조하고 있다.
- ❖ 이성에 의한 직관이란 제 1전제의 발견이다.
- ❖ 이는 어떠한 현상에 대해 깊은 통찰력을 가졌을 때 나오는 것이다.
- ❖ 아리스토텔레스는 이성의 직관(연역)을 통해 어떤 사실들을 여러 번 관찰하여 그곳에 존재하는 보편자를 파악할 수 있다고 주장하였다.
- ❖ 이러한 제 1전제는 오늘날 수학에서의 공리(axiom:수학의 이론체계에서 기초가 되는 명제, 증명할 필요가 없는 자명한 진리)와 같으며, 후에 데카르트는 '이성에 의한 직관'을 더 발전시켰다.
- ❖ 그렇다면 경영학에서 직관적인 아이디어는 어디서 사용될 수 있을까?
 - 윌리엄 더건 교수의 전략적 직관(Strategic Intuition)

3) 직관적 아이디어와 전략적 직관

◆ 헨리포드가 얻은 직관적 아이디어

- ❖ 헨리 포드의 시카고의 도축 공장 방문
- ❖ 자동차도 고깃덩어리처럼 작업자는 가만히 있고 작업 순서에 따라 움직이면 어떨까?



[출 처] 대량소비사회의 출발은 돼지 도살, NEWSTOF(<http://www.newstof.com/news/articleView.html?idxno=1205>)

3) 직관적 아이디어와 전략적 직관

◆ 스타벅스가 얻은 직관적 아이디어

- ❖ 스타벅스는 시애틀의 파이크 플레이스가 아닌 이탈리아의 밀라노에서 시작되었다?
 - 스타벅스가 가장 늦게 진출한 나라: 이탈리아 -> 2018년 9월 6일
 - 이탈리아는 에스프레소의 본고장으로 에스프레소에 대한 관심이 큼
 - 스타벅스 전 CEO인 하워드 쉘츠는 가정용품을 판매하는 회사에서 근무하다 스타벅스로 이직
 - 스타벅스 이직 후, 밀라노 출장에서 에스프레소 기계를 들여놓은 에스프레소 바를 처음 접함
 - 당시 스타벅스 경영진의 반대로 에스프레소 바를 적용시키지 못하고 퇴사
 - 추후 스타벅스 매각 소식에 이를 인수 후, 오늘날의 스타벅스로 성장시킴(스타벅스 리저브)

3) 직관적 아이디어와 전략적 직관

◆ 컬럼비아 대학의 윌리엄 더건 교수가 전하는 전략적 직관의 네 단계

- ❖ 사업을 추진하면서 해당 산업의 지식을 쌓고 성공 및 실패 사례를 잘 알고 있었다.
- ❖ 해당 사례들에서 개선점을 찾고, 개선점을 혁신하기 위해 완전히 몰입했다.
- ❖ 이 몰입 과정에서 혁신의 마지막 조각을 엉뚱한 곳에서 발견하게 된다.
- ❖ 이 발견을 그대로 실행에 옮겼다.
- ❖ 타인의 아이디어, 사례를 조합하여 자신만의 직관으로 이를 구체화시키는 것이다.



2. 아이디어를 얻는 다양한 방법

2교시 수업을 마치겠습니다.

3. 혁신과 아이디어의 관계

- 1) 혁신이란 무엇인가?
- 2) How to find a wonderful idea
- 3) Using design to make ideas new

1) 혁신이란 무엇인가?

◆ 백과사전에서 찾아보는 혁신(innovation)의 의미




- ❖ 기술혁신의 의미로 사용되기도 하나 이노베이션은 생산기술의 변화만이 아니라 신시장이나 신제품의 개발, 신자원의 획득, 생산조직의 개선 또는 신제도의 도입 등도 포함하는 보다 넓은 개념이다.
- ❖ 쉘페터의 경제발전론의 중심 개념으로, 생산을 확대하기 위하여 노동·토지 등의 생산요소의 편성을 변화시키거나 새로운 생산요소를 도입하는 기업가의 행위를 말한다.
- ❖ 쉘페터는 이노베이션에 의하여 투자수요나 소비수요가 자극되어 경제에 새로운 호황국면(好況局面)이 형성되는 것이며, 이노베이션이야말로 경제발전의 가장 주도적인 요인이라고 주장하였다.
- ❖ 요약하면, 경제에 새로운 방법이 도입되어 획기적인 새로운 국면이 나타나는 일을 혁신이라 한다.

[출 처] 두산백과(<http://www.doopedia.co.kr>)

1) 혁신이란 무엇인가?

◆ 혁신과 산업혁명

- ❖ 혁신적인 기술이나 방법, 기계의 발견은 산업 혁명을 일으킨다.
- ❖ 우리는 현재 4차산업혁명 시대에 살고있다.

| | | | |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
| 제 1차 산업혁명 | 제 2차 산업혁명 | 제 3차 산업혁명 | 제 4차 산업혁명 |
| 18세기 | 19세기~20세기 초 | 20세기 후반 | 2015년~ |
| 증기기관 기반의 기계화 혁명 | 전기에너지 기반의 대량생산 혁명 | 컴퓨터와 인터넷 기반의 지식정보 혁명 | IOT/CPS/인공지능 기반의 만물초지능 혁명 |
| 증기기관을 활용하여 영국의 섬유공업이 거대산업화 | 공장에 전력이 보급 되어 벨트 컨베이어를 사용한 대량 생산보급 | 인터넷과 스마트 혁명으로 미국주도의 글로벌 IT기업 부상 | 사람, 사물, 공간을 초연결, 초지능화 하여 산업구조 사회 시스템 혁신 |

1) 혁신이란 무엇인가?

◆ 제 4차 산업혁명 시대

- ❖ 인공지능(AI), 사물인터넷(IoT), 로봇기술, 드론, 자율주행차, 가상현실(VR) 등이 주도하는 차세대 산업혁명을 말한다.
- ❖ 이 용어는 2016년 6월 스위스에서 열린 다보스 포럼(Davos Forum)에서 포럼의 의장이었던 클라우스 슈밥(Klaus Schwab)이 처음으로 사용하면서 이슈화됐다.
- ❖ 당시 슈밥 의장은 "이전의 1, 2, 3차 산업혁명이 전 세계적 환경을 혁명적으로 바꿔 놓은 것처럼 4차 산업혁명이 전 세계 질서를 새롭게 만드는 동인이 될 것"이라고 밝힌 바 있다.
- ❖ 즉, 4차 산업혁명은 정보통신기술(ICT)의 융합으로 이뤄지는 차세대 산업혁명으로, '초연결', '초지능', '초융합'으로 대표된다고 할 수 있다.

2) How to find a wonderful idea

◆ 강연자 소개

❖ OK Go

- 미국의 록밴드로 신선하고 재미있는 뮤직비디오로 유명세
- 2006년 유튜브 선정 "가장 창조적인 동영상"
- 그래미 상의 최우수 뮤직비디오상 수상



[출 처] 위키백과(<https://commons.wikimedia.org>)

2) How to find a wonderful idea

◆ OK Go (1/2)

- OK Go는 1998년 시카고에서 결성된 미국 록 밴드로 현재 캘리포니아주 로스앤젤레스를 기반으로 활동하고 있다.
- 밴드는 데미안 쿨라쉬(Damian Kulash; 리딩 보컬, 기타)를 비롯하여 4명의 멤버로 구성되었으며, 기발하고 정교한 원테이크(One-take) 뮤직비디오로 상당한 명성을 얻었다.
- OK Go의 창의적인 뮤직비디오들 대부분은 유튜브(Youtube)와 같은 인터넷 동영상 공유 사이트를 통해 홍보되었으며, 이들 중 상당수는 바이럴(Viral) 비디오가 되었다.
- 특히 2007년 그래미상 최우수 뮤직비디오 상을 수상하였던 2006년의 'Here It Goes Again' 뮤직비디오에서는 트레드밀을 활용한 기발하고 복잡한 퍼포먼스를 선보이며 4년 만에 유튜브에서 5천만 회 이상의 조회수를 기록하기도 하였다.
- 또한 쉐보레(Chevrolet)와의 제휴를 통해 2012년 2월 5일에 발매한 'Needing/Getitng' 비디오는 슈퍼볼 XLVI 동안 데뷔하여 유튜브 조회수가 4700만 건을 넘는다.

2) How to find a wonderful idea

◆ OK Go (2/2)

- 1990년대부터 세계 유명 브랜드의 CF와 뮤직 비디오를 연출해온 베테랑 감독 사무엘 바이어(Samuel Bayer)는 OK-Go의 인터넷 뮤직비디오가 미국의 유명 락(Rock) 밴드 Nirvana가 주류 음악시장의 규칙과 관습적 사운드를 거부하였던 Grunge 운동을 시작하게 된 것과 비슷하다고 평가하였다.
- 또한 Salon지의 Matt Zoller Seitz은 많은 뮤직 비디오들이 긴 촬영이나 단발 촬영을 사용하지만 OK-Go의 비디오는 '영화 제작에 대한 최소한의 간섭으로 연주자들의 인간성이 빛을 발하게 하며 그들이 할 일을 할 수 있게 함으로써 음악(Musical number)에 대한 경이로움을 회복한다.'고 하였다.
- 이와 같은 기발한 뮤직비디오로 OK-Go는 제14회 올해의 영화 및 비디오 아티스트 부문 웨비(Webby) 특별 공로상을, 그들의 'This Too Shall Pass' 뮤직비디오는 제3회 영국 뮤직 비디오 어워드에서 '올해의 비디오'와 'Best Rock Video', LA 영화제의 '최우수 뮤직비디오 상', 영국 어워드의 '2010 올해의 뮤직비디오 상'을 수상하기도 하였다.

2) How to find a wonderful idea

◆ TED Talks 시청 (참고 영상)

❖ OK Go, "How to find a wonderful idea"



[출 처] https://www.ted.com/talks/ok_go_how_to_find_a_wonderful_idea

2) How to find a wonderful idea

◆ 강연 요약

- ❖ OK Go, "How to find a wonderful idea"
- ❖ "아이디어는 생각해 내는 것이 아니라 발견하는 것"
 - 실험적인 뮤직비디오로 유명한 그룹, 'OK Go'는 아이디어를 어떻게 생각하느냐는 질문에 "생각해 내는 것이 아니라 발견하는 것"이라고 답한다.
 - 많은 사람들은 무언가를 시도하기 전에 실패하지 않을 완벽한 아이디어를 생각하고, 실행 계획을 세우려고 노력한다.
 - 완벽히 준비했다고 확신할 때, 실행에 옮긴다.
 - 하지만 계획 단계에서는 아이디어의 실패 확률을 정확히 파악할 수 없다.
 - 우리에게 필요한 태도는, 하나의 계획을 철저하게 세우는 것이 아니라 여러 가지 시도를 반복하면서 wonderful idea를 '발견'하려는 태도이다.

3) Using design to make ideas new

◆ 강연자 소개

- ❖ Milton Glaser(밀튼 글레이저, 미국의 그래픽 디자이너)
 - 대표 작품: I ♥ NY 로고



[출 처] 위키백과(<https://commons.wikimedia.org>)

3) Using design to make ideas new

◆ Milton Glaser (1/2)

- Milton Glaser는 (1929년 6월 26일 출생)는 미국의 그래픽 디자이너다.
- 그는 1954년에는 푸시 핀 스튜디오(Push Pin Studios)를 공동 설립하고, 클레이 펠커(Clay Felker)와 함께 뉴욕 잡지를 공동 창간하였으며, 1974년에는 밀턴 글레이저(Milton Glaser) 주식회사를 설립하였다.
- 그는 오랜 경력 동안에 300개가 넘는 포스터를 디자인하고 삽화를 그렸다.
- 그의 작품으로는 대표적으로 I ♥ NY 로고, 사이키델릭(psychedelic)한 Bob Dylan 포스터, DC Comics와 Brooklyn Brewery의 로고 등이 있으며, 그 외의 수많은 작품들이 뉴욕의 쿠퍼 휴이트 국립 디자인 박물관(Cooper Hewitt National Design Museum), 런던의 빅토리아 앨버트 박물관(Victoria and Albert Museum), 그리고 예루살렘의 이스라엘 박물관(Israel Museum)에 전시되었고, 전 세계 전시회에 출품되었다.

3) Using design to make ideas new

◆ Milton Glaser (2/2)

- 그는 또한 파리의 조르주 폼피두 센터(Centre Georges Pompidou)와 뉴욕의 현대미술관(Museum of Modern Art)에서 단독 전시회도 했다.
- 그는 그래픽 디자인계에 대한 공헌으로 2004년 Cooper-Hewitt National Design Museum의 National Design Award을 받았고, 2009년 그래픽 디자이너로는 처음으로 버락 오바마 대통령으로부터 National Medal of the Arts을 받는 등 다양한 상을 받았다.
- 90년째 일하고 있는 Glaser는 그래픽 디자인계의 지침이 되었으며, 2009년에는 그를 대상으로 한 다큐멘터리 영화 To Inform and Delight: The World of Milton Glaser이 촬영되기도 하였고, 그에 대한 헌사가 2019년 뉴욕타임스에 실리기도 하였다.

3) Using design to make ideas new

◆ TED Talks 시청

❖ Milton Glaser, Using design to make ideas new



[출 처] https://www.ted.com/talks/milton_glaser_on_using_design_to_make_ideas_new

3) Using design to make ideas new

◆ 강연 요약

- ❖ Milton Glaser, Using design to make ideas new
- ❖ "What is art: Art is whatever."
- ❖ 전설적인 그래픽 디자이너인 Milton Glaser가 '디자인에 대한 영감과 그동안 기존의 아이디어를 깨뜨리고자 시도했던 방법들'을 소개한다.
- ❖ '하나의 주제로 자유롭게 작업할 수 있다'고 생각하는 것이 작업의 시작이다.
- ❖ 대표적인 방법 두 가지는 다음과 같다.
- ❖ 첫째, 포스터의 여백에 포스터 설명 문구를 작성하였다. '무언가를 설명해야 한다면, 나쁜 디자인'이라는 통념에 의문을 가진 것이다.
- ❖ 둘째, 한 가지 문제에 두 가지 방식으로 접근하였다. 예를 들어 큰 그래픽과 작은 그래픽, 온전한 사각형 포스터와 모서리가 잘린 포스터를 보여주는 것이다.

주차 정리

- ❖ 아이디어: 상업, 경영 용어로서 활동을 발전시키고 충실하게 하는 창 의와 착 상 전반을 가리키는 용어로 경영활동의 우위를 결정한다.
- ❖ 알랜 커티스 케이는 모든 것을 어린아이들의 시선처럼 '단순화'해서 보아야 한다는 것을 역설한다.
- ❖ 포드자동차의 헨리포드와 스타벅스의 하워드 슐츠는 전략적 직관에 의해 각각 시카고의 도살장, 이탈리아의 에스프레소바에서 아이디어를 얻었다.
- ❖ 윌리엄 더건 교수의 전략적 직관 네 단계: 해당 산업의 성공/실패 사례 수집, 수집된 사례에서 개선점을 찾고 이를 혁신하기 위해 몰입, 몰입 과정에서 혁신의 조각을 발견, 이 발견을 그대로 실행에 옮김
- ❖ OK Go는 하나의 계획을 철저하게 세우기보다는 여러 시도를 반복하면서 아이디어를 발견하려는 태도의 중요성을 강조했다.
- ❖ 밀튼 글레이저는 하나의 주제로 자유롭게 작업할 수 있다는 것을 모토로 다양한 아이디어를 제시했다.

1. 윌리엄 더건 교수의 전략적 직관 네 단계를 설명하라.

정답

- 1) 해당 산업의 성공/실패 사례 수집
- 2) 수집된 사례에서 개선점을 찾고 이를 혁신하기 위해 몰입
- 3) 몰입 과정에서 혁신의 조각을 발견
- 4) 이 발견을 그대로 실행에 옮김

2. 4차 산업 혁명은 무엇을 기반으로 일어난 것인가?

정답

인공지능(AI),
사물인터넷(IoT),
로봇기술 등의 지능 시스템

3. 미국 락밴드 OK Go는 하나의 계획을 철저히 세워 이를 발전시키는 방식으로 뮤직 비디오의 아이디어를 얻었다.

O

X

정답 : X

틀린 설명이다.

OK Go는 여러 시도를 반복하는 태도를 중시했다.

4. 알랜 커티스 케이는 아이들의 시선에서 모든 사물이나 현상을 단순화시켜 생각해야 한다는 것을 주장했다.



정답 : O

맞는 설명(T)이다.

차주 예고

◆ 리더십

- ❖ 데이비드 로건 "Tribal Leadership(부족 리더십)"
 - 자발적으로 형성되는 20명 이상의 사람들의 그룹을 부족(Tribe)라 한다.
 - 5단계로 구분되는 부족에서 어떻게 Great Leader가 될 수 있을까?
- ❖ 사이먼 사이넥 "How great leader inspire action(위대한 리더가 영감을 주는 방법)"
 - 영감을 주는 리더나 단체들에게서 발견되는 공통적인 패턴이 있다.
 - Golden Circle, Why-How-What
- ❖ 이타이 탈감 "Lead like the great conductors(위대한 지도자처럼 이끌어라)"
 - 오케스트라의 지휘자에 빚댄 리더십의 유형 설명
 - 무티, 스트라우스, 카라얀, 클라이버, 번스타인의 리더 스타일 설명

3. 혁신과 아이디어의 관계

3교시 수업을 마치겠습니다.