

---

창의적 사고

# 창의적 사고를 위한 방법론

---

1. 역발상(Reverse Thinking)
2. SCAMPER 기법
3. 브레인스토밍(Brainstorming)
4. 마인드 맵(Mind Mapping)
5. 사고의 틀 깨기(Out-of-the-box Thinking)
6. 질문하기(Questioning)
7. 비유와 은유 사용하기(Metaphor and Analogy)

# 1. 역발상 (Reverse Thinking)

---

1. 기존의 상식을 거꾸로 뒤집어 생각하는 방법입니다. 일반적인 접근 방식을 반대로 생각해 봄으로써 새로운 관점을 발견하고, 창의적인 아이디어를 도출할 수 있습니다.
2. 적용 방법: 예를 들어, "고객의 불만을 줄이기 위해 무엇을 해야 할까?" 라는 질문에 대한 답을 찾기보다는 "고객의 불만을 어떻게 늘릴 수 있을까?" 라는 질문을 던져보는 것입니다. 이렇게 생각하면 기존에 보지 못했던 문제의 근본적인 원인이나 해결책이 드러날 수 있습니다.

## 2. SCAMPER 기법

---

1. SCAMPER : 창의적 사고를 촉진하는 도구로, 각기 다른 접근 방식을 통해 문제를 해결하거나 제품을 개선할 수 있도록 돕는 7가지 질문의 약자입니다.

- Substitute (대체하기): 어떤 요소를 다른 것으로 바꿀 수 있을까?
- Combine (결합하기): 두 가지 이상의 요소를 결합하면 새로운 것이 나올까?
- Adapt (적용하기): 기존의 아이디어를 다른 맥락이나 상황에 적용할 수 있을까?
- Modify (수정하기): 형태, 크기, 기능 등을 바꿔보면 어떨까?
- Put to another use (다른 용도로 사용하기): 이 아이디어를 다른 방식으로 사용할 수 있을까?
- Eliminate (제거하기): 어떤 요소를 없애면 더 나은 결과가 나올까?
- Reverse (반전시키기): 프로세스나 순서를 거꾸로 하면 어떻게 될까?

## 2. SCAMPER 기법

---

2. 적용 방법: 예를 들어, 신제품 개발 과정에서 SCAMPER 기법을 사용하여 기존 제품의 특정 요소를 대체하거나 수정함으로써 새로운 제품 아이디어를 얻을 수 있습니다.

### 3. 브레인스토밍 (Brainstorming)

---

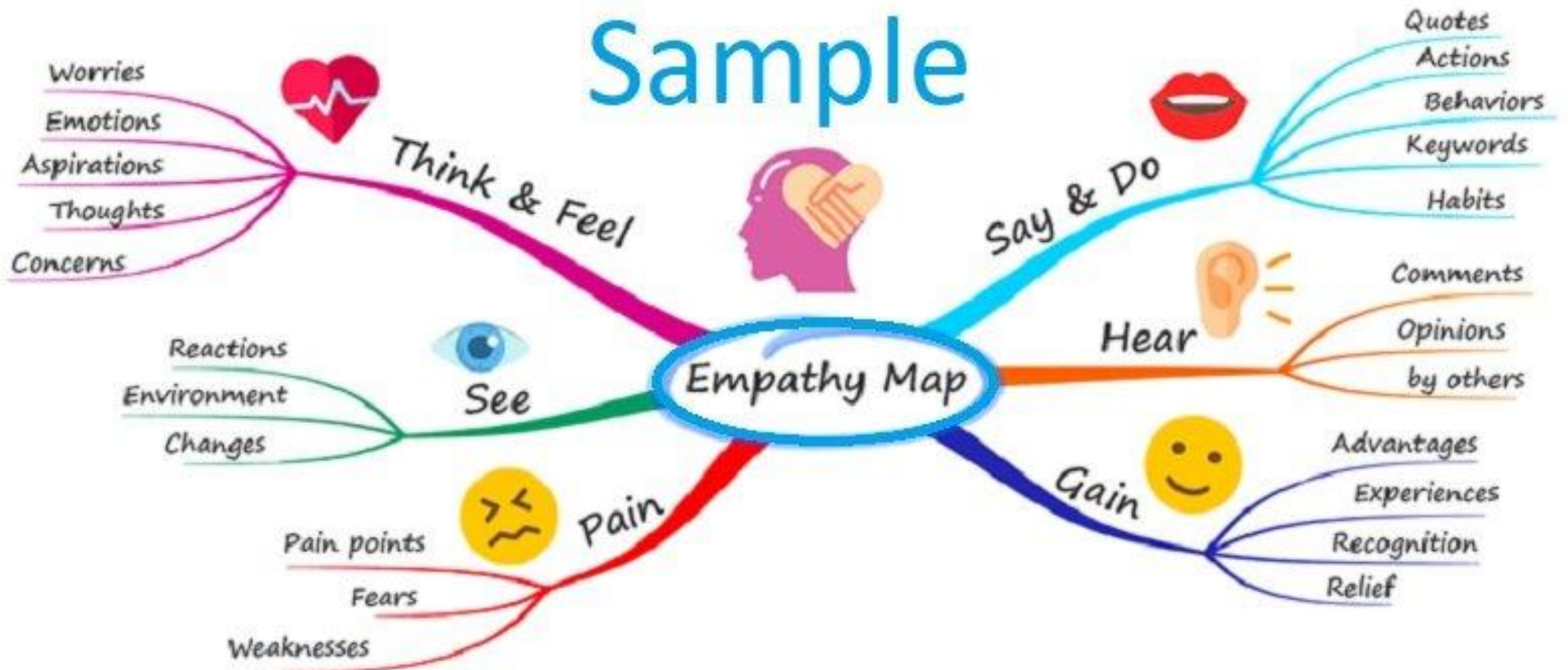
1. 아이디어를 자유롭게 내놓고, 그 아이디어들을 결합하거나 발전시키는 과정입니다. 브레인스토밍의 목적은 아이디어를 양산하는 것이며, 초기 단계에서는 비판을 배제하고 자유롭게 생각하는 것이 중요합니다.
2. 적용 방법: 특정 문제에 대해 팀원들이 모여 다양한 아이디어를 제시하고, 이를 확장하거나 결합하여 새로운 솔루션을 도출합니다. 이 과정에서는 모든 아이디어를 동등하게 대하고, 참여자들이 자유롭게 의견을 표현할 수 있는 환경을 조성하는 것이 중요합니다

## 4. 마인드 맵 (Mind Mapping)

---

1. 중심 주제를 중심으로 관련된 아이디어를 가지 형태로 확장해 나가는 시각적 사고 기법입니다. 마인드 맵은 생각의 흐름을 시각적으로 표현하여 복잡한 문제를 구조화하고, 새로운 연결을 발견하는 데 도움을 줍니다.
2. 적용 방법: 문제를 중심에 놓고, 관련된 아이디어나 키워드를 가지 형태로 확장해 나갑니다. 이 과정에서 다양한 관점에서 문제를 바라보고, 서로 다른 아이디어 간의 관계를 시각화하여 새로운 통찰을 얻을 수 있습니다

## 4. 마인드 맵 (Mind Mapping)





## 5. 사고의 틀 깨기 (Out-of-the-box Thinking)

---

1. 기존의 사고 틀에서 벗어나 새로운 방식으로 문제를 바라보고 해결책을 모색하는 기법입니다. 일반적인 접근 방식에서 벗어나 생각하지 못했던 방법을 찾는 데 중점을 둡니다.
2. 적용 방법: 예를 들어, 문제를 정의할 때 그 문제의 경계를 넓히거나, 기존의 해결책을 전혀 다르게 조합해보는 방식으로 사고의 틀을 깨뜨립니다. 이는 전혀 다른 분야의 아이디어를 차용하거나, 익숙하지 않은 방법을 시도하는 데서 시작될 수 있습니다

## 6. 질문하기 (Questioning)

---

1. 문제를 다각도로 분석하고 깊이 있는 이해를 돕기 위해 중요한 질문을 던지는 방법입니다. 질문을 통해 문제의 본질에 다가가고, 숨겨진 가능성을 발견할 수 있습니다.
2. 적용 방법: "왜?" 라는 질문을 반복하여 문제의 근본 원인을 파악하거나, "만약 ~라면?" 같은 가정 질문을 통해 새로운 가능성을 탐색합니다. 예를 들어, "만약 이 제품이 무중력 환경에서 사용된다면 어떻게 변할까?" 같은 질문을 통해 새로운 디자인 아이디어를 얻을 수 있습니다

## 7. 비유와 은유 사용하기 (Metaphor and Analogy)

---

1. 비유와 은유는 한 분야의 개념을 다른 분야에 적용해 새로운 통찰을 얻는 방법입니다. 이는 복잡한 개념을 단순하게 표현하거나, 문제를 새로운 관점에서 바라보게 해줍니다.
2. 적용 방법: 예를 들어, 제품 설계를 "나무의 성장 과정"에 비유하여 생각해보면, 제품이 어떻게 발전하고 변화할 수 있을지를 자연스럽게 도출할 수 있습니다. 이는 디자인, 마케팅, 커뮤니케이션 등 다양한 분야에서 적용될 수 있습니다.