

Creative Programmer

<https://product.kyobobook.co.kr/detail/S000208707093>

창의성 ~ 사회적 판단

소프트 스킬

창의적 충동

호모 파베르

H-창의성 + P-창의성

CPPST

기술 지식

입력이 없으면 창의적인 결과물도 없다

영감주의자

상황주의자

구조주의자

PKM

지식 수집

- 저장 항목의 다양화
- 적당히 지식의 양 조절하기
- 지식의 내면화

지식을 행동으로 옮기기

- 수집가의 오류

- 잊고 싶지 않다면 무엇이든 적어놓아야 한다
- Genex
- 옴시디언
- GTD : 생각 → 행동
- 디지털 정원

워크플로우

: 추구 → 감지 → 공유

: 사용 가능한 정보 → 선별된 관심사 → 합성된 사고 → 상호연결된 노트의 디지털화 → 공개된 작업 (~퇴비화, 네미와시)

커뮤니케이션

집단적 창의성

마케라타

- 문제 서로 공유
- 교육
- 살아 있는 시스템

시마테시 (sym + mathesi = symmathesy)

집단 지리학

천재 클러스터

사회적 부채

기술 부채

커뮤니티 스멜

- 시간 왜곡, 인지 차이, 신규 팀원 무임승차, 관련 간격, 비관여, 까다로운 구성원, 제도적 유동성, 과잉 커뮤니티, 데브옵스 충돌, 비공식성 과잉, 비학습, 고독한 늑대, 블랙 클라우드

코드 스멜

책임 프로세스

제약 조건

그린필드

브라운필드

본질적 제약

부수적 제약

하드 제약 - 물질적, 기술적, 재정적 제약

소프트 제약 - 관습적 제약

DTO 관행

ORM 관행

제약의 스위트 스팟

수학적 추상화

TTCT : Torrance Test of Creative Thinking

비판적 사고

창의적 프로세스

: 참여 → 배양 → 조명 → 검증 → 발표/수용

아하-에르레브니스

비판적 검증

분석적 문제 해결 ~ 집중적 사고

확산 모드 사고 ~ 마음 방향

추측성 일반화

학습 중 전의

이기적 편향

기준점 편향

고정된 사고방식

성장 사고방식

호기심에 대한 끈기

정신적 단일 작물 재배

우오모 유니버살레

멀티포텐셜라이트

불사조 접근법

슬리시 접근법

그룹 허그 접근법

아인슈타인 접근법

빅 파이브 테스트

- 성실성, 외향성, 동의성, 신경증, 경험에 대한 개방성

창의적 마인드셋

플로(순간적으로 흐름에 빠져드는 것)의 9가지 법칙

1. 명확한 목표를 염두에 두나
2. 모든 활동 사이에는 즉시 피드백이 뒤따른다
3. 도전과 기술 사이에 균형이 있다
4. 행동과 인식은 하나다
5. 방해 요소는 의식애소 추방된다
6. 실패를 두려워하지 않는다
7. 자기 인식이 거이 없거나 전혀 없다
8. 시간 감각이 혼란스럽다
9. 활동이 자동으로 이루어진다

딥워크(깊고 집중된 상태)

인터럽트

- 회고적 분석을 위한 도구
- 맥락 전환 줄이기
- 목표 설정

마음챙김

수면

각성제

시마테시 : $1 + 1 = 3$

창의적 기법

- 체크인
- 매드 새드 글래드
- 다섯 가지 이유
- 질문의 원
- 온도 측정

예술 기반 학습

스타그마이스터

“ 직업 (돈을 위해 9-5 일하는 것), 경력 (사다리를 오르는 것), 소명 (본질적으로 성취감을 느끼는 것) ”

누구나 창의적일 수 있다