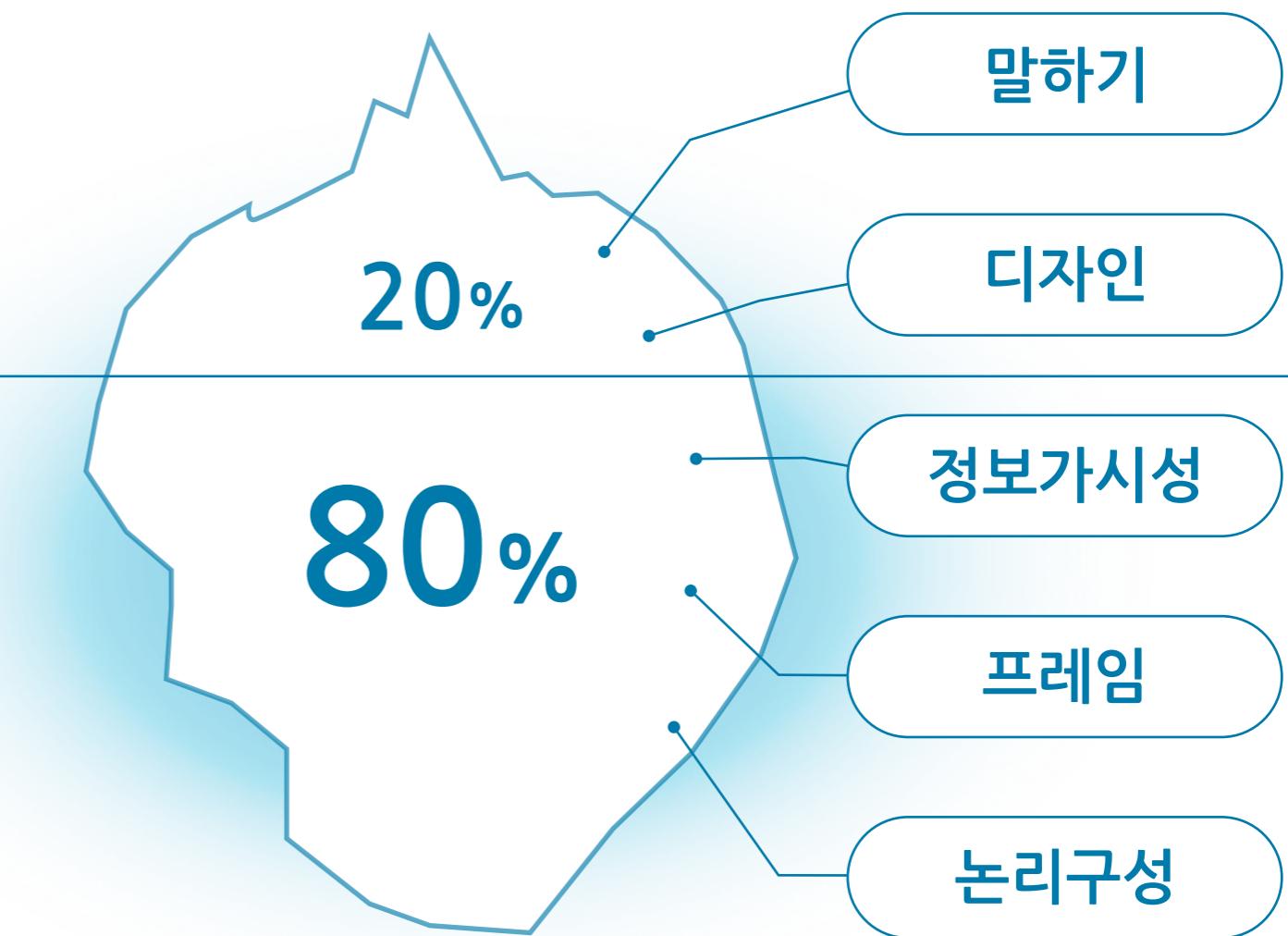


프레젠테이션,
논리구성과 스토리가
궁극의 경쟁력이다



강사소개

김 용석 (44)

프리랜서 : 프레젠테이션 강의 및 컨설팅

1. 프리젠테이션 풍부한 경험

16년간 컨설턴트와 기획자로서 다양한 고객들과의 소통으로 얻은 수많은 성공과 실패의 교훈은 단순함(Simplicity)으로 귀결됩니다

- (~2010) CJ시스템즈 정보전략컨설팅팀장
- (~2004) 농수산홈쇼핑 정보기획팀장
- (~2000) GS홈쇼핑
- (1995) 국민대 경영정보학과 졸업

2. 보다 현실에 가까운 저술

블로그와 연재물, 책이 독자들의 지지를 얻어낼 수 있었던 것은 그들이 처한 현실이 반영된 실전적 방법 때문이었습니다

- 저서 : 파워포인트 블루스 YES24 10주간 베스트셀러 1위
- 블로그 : Sonar & Radar 올블로그 Top 100 블로거 ('06, '10)
- 연재 : 안철수연구소 뉴스레터 파워포인트 블루스 연재 ('07~)

3. 해당 산업에 특화된 강의

강의는 서로 다른 환경에 놓인 청중의 현실을 감안하여 기획되며 이때문에 완전히 같은 내용의 강의를 두 번 해본 적이 없습니다

- 강의 : 프레젠테이션/논리전개
 - 유방암학회/외과학회 특강 (2hour)
 - 수자원공사 교육 (3day)
 - 삼성 SDS 제안전략교육 (8hour)
 - 풀무원, 응진, 현대차 등
- 컨설팅 : 제안/컨퍼런스 준비
 - 게임 컨퍼런스 인큐베이팅 (3month)
 - 엔트리브 소프트 상임컨설팅 (6month)

기획의 사계

기획은 자신의 판단을 표현하는 과정입니다. 분석과 판단-스토리텔링-문서작성-프레젠테이션의 4단계로 구성되며 첫 두 단계를 보통 기획이라 얘기합니다

Stage 1
분석과 판단

Stage 2
스토리텔링

Stage 3
문서작성

Stage 4
프레젠테이션

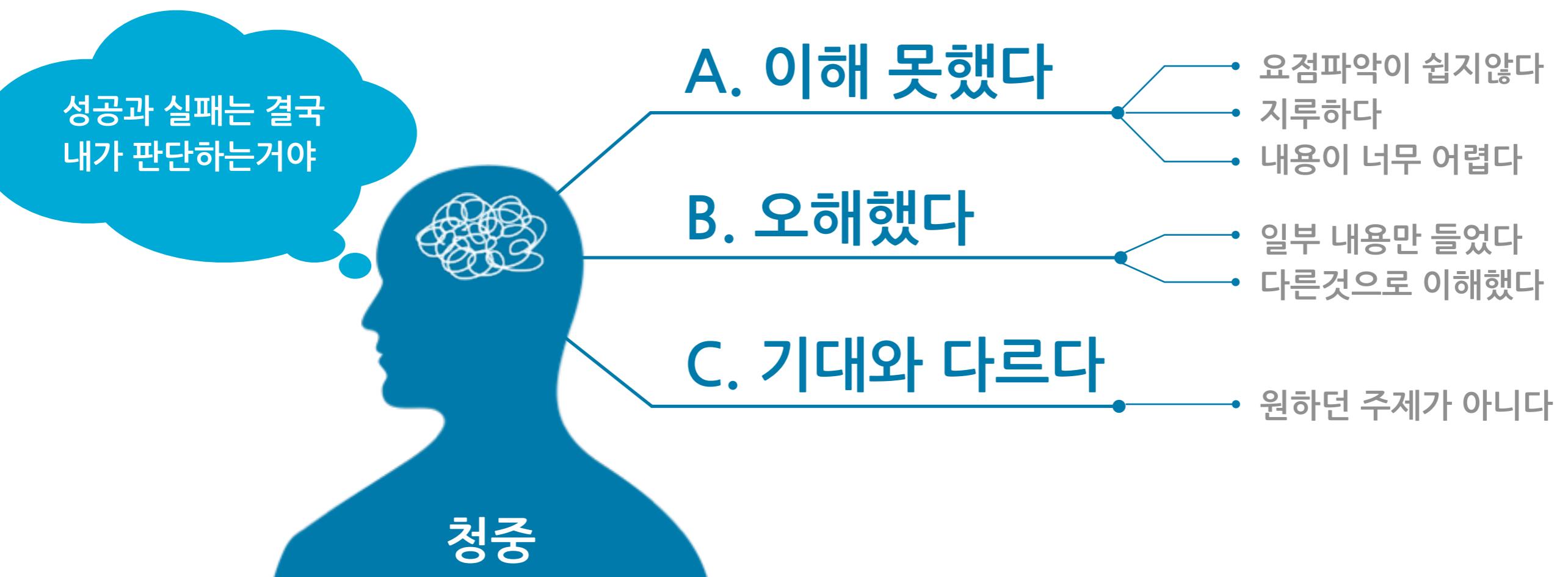
Introduction

Part 1

보고서와 기획의
매커니즘

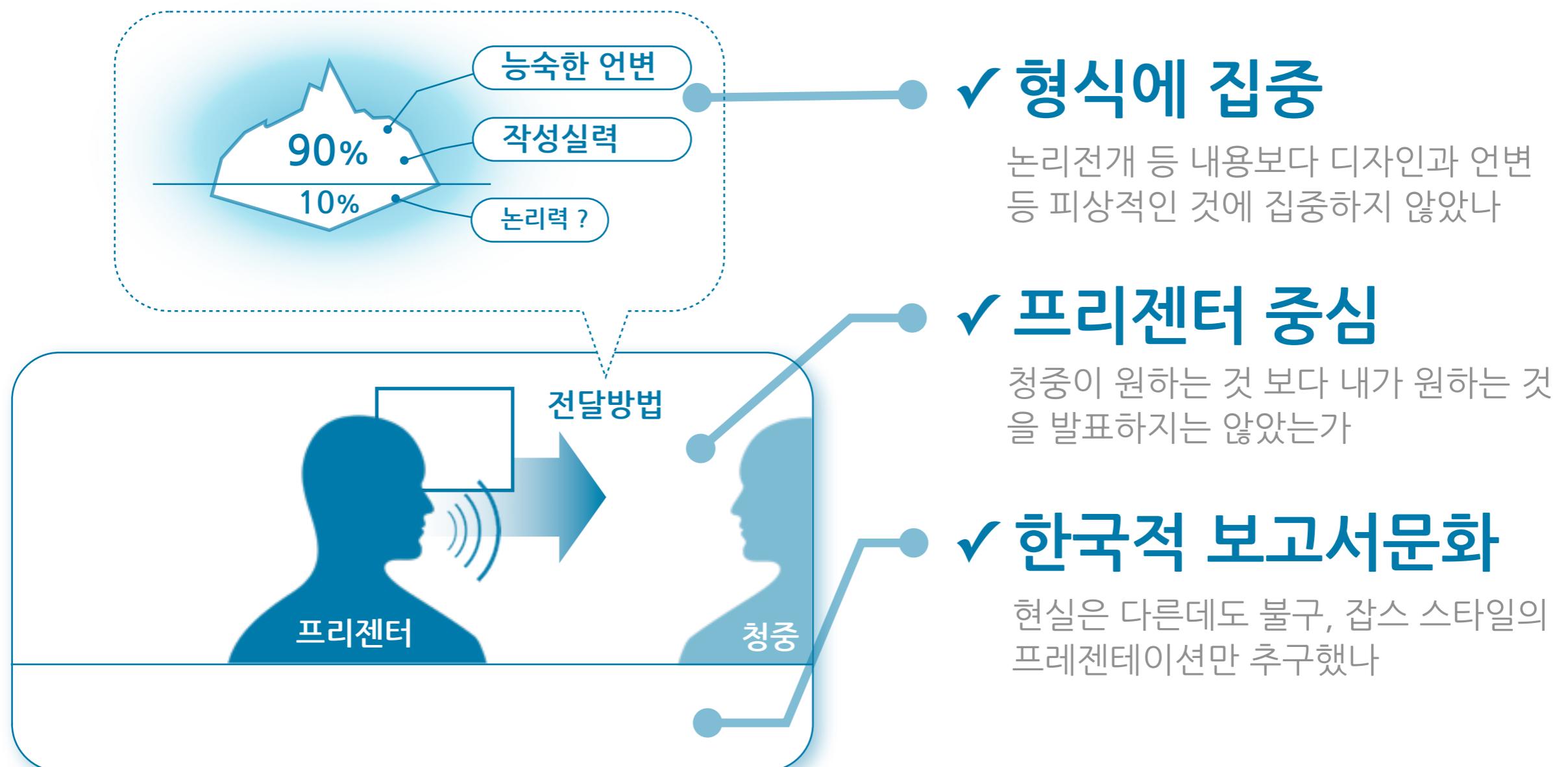
실패의 세가지 유형

보고서나 프레젠테이션의 실패는 청중의 반응으로 판단합니다. 이해를 하지 못했거나 오해했거나 기대와 달랐을 때 실패하며 이들 유형은 복합적으로 나타납니다



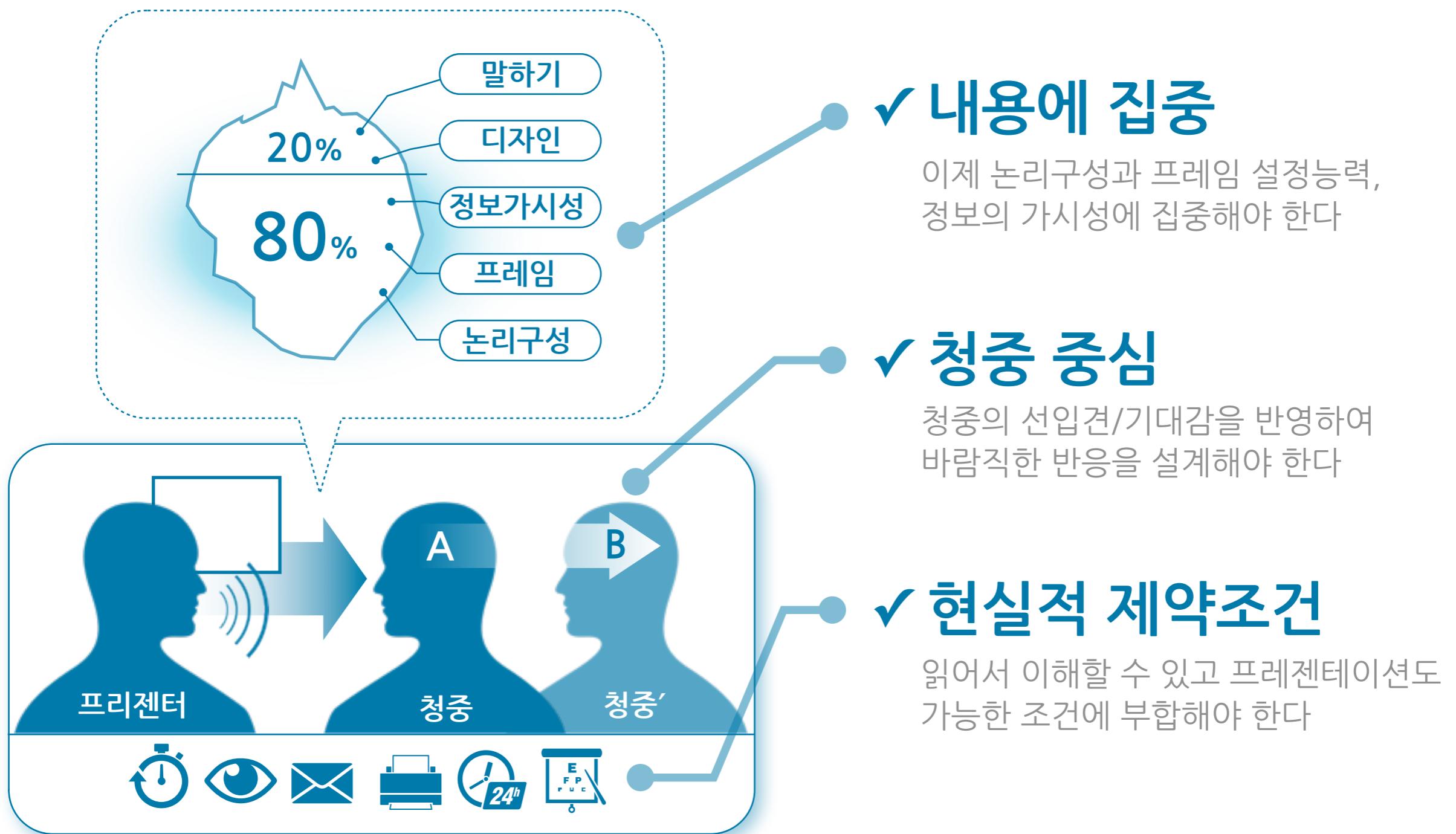
문제인식

청중 중심의 사고역량 부족과 내용보다 피상적인 것에 집중했던 것, 현실적인 보고서 문화에 맞는 가이드 라인이 부족했던 것이 프레젠테이션의 성공을 어렵게 했습니다



새로운 프레젠테이션 메커니즘

청중중심에서 반응을 설계하고, 내용에 집중하여 논리의 프레임을 가시화 시키며, 읽고/보는 현실적인 보고서 조건에 부합하는 새로운 메커니즘이 필요합니다



프레젠테이션 구성요소

청중을 중심에 두고 현실적인 제약조건을 고려한 상태에서 정보가시성, 프레임, 논리구성 등 탄탄한 스토리라인을 만드는 것에서 성공적인 프레젠테이션이 탄생합니다



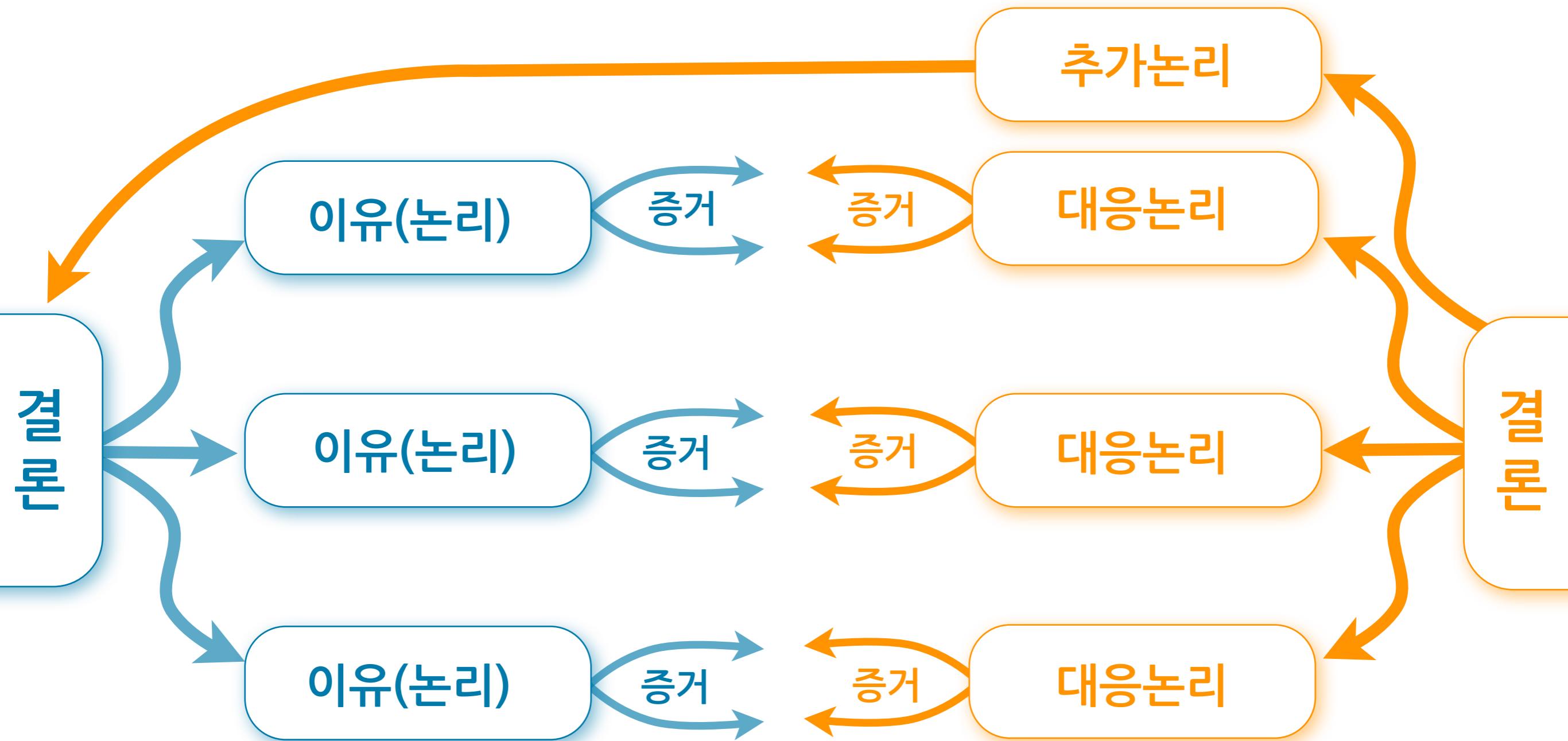
논리구성

논리구성은 주장을 입증하는데 필요한 결론-이유-증거로 이어지는 최소한의 구조를 갖추는 것을 의미합니다.



프레임

중요한 것은 논리의 프레임입니다. 프레임이란 이야기 전체의 큰 틀이 시각적으로 표현된 형태를 말하는데 하나의 그림으로 단순하게 표현되는 것이 좋습니다.



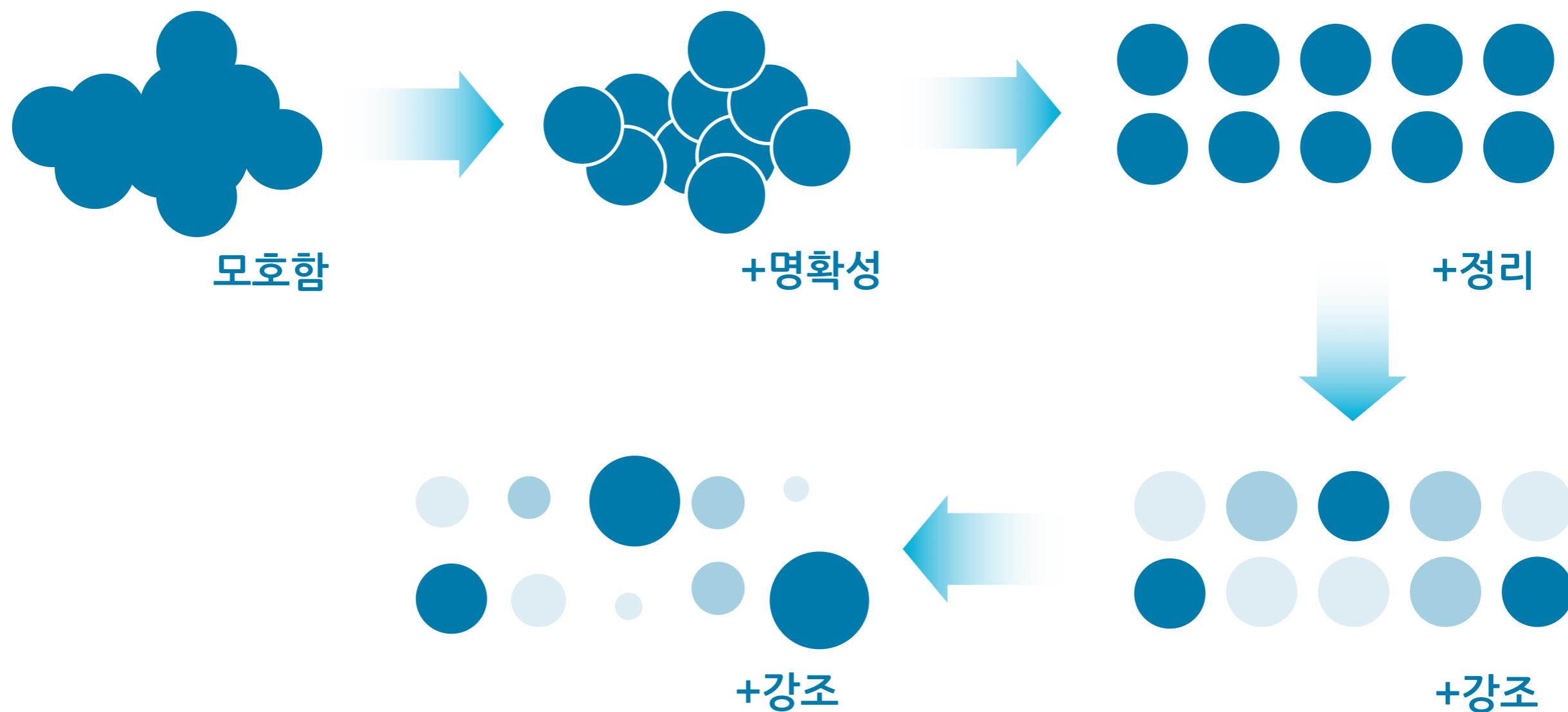
프레임 : 텍스트보다 그림

프레임의 핵심은 시각화입니다. 내용을 지루하게 나열하지 않고도 간단한 시각적 모델로 우리가 보고서 전반에서 표현하고자 하는 요점과 체계를 쉽게 이해시킬 수 있습니다



정보의 가시성

정보의 가시화란 내용의 빠르고 쉬운 이해를 도우며 오해를 방지하는 기획과 설계, 작성의 과정입니다.



프레젠테이션의 진정한 경쟁력

프레젠테이션의 진정한 경쟁력은 논리-프레임-가시성이 단순성의 원칙으로 묶여 탄탄한 스토리라인을 구성하는 것, 즉 빙산의 아래부분에서 나옵니다



우리의 현주소

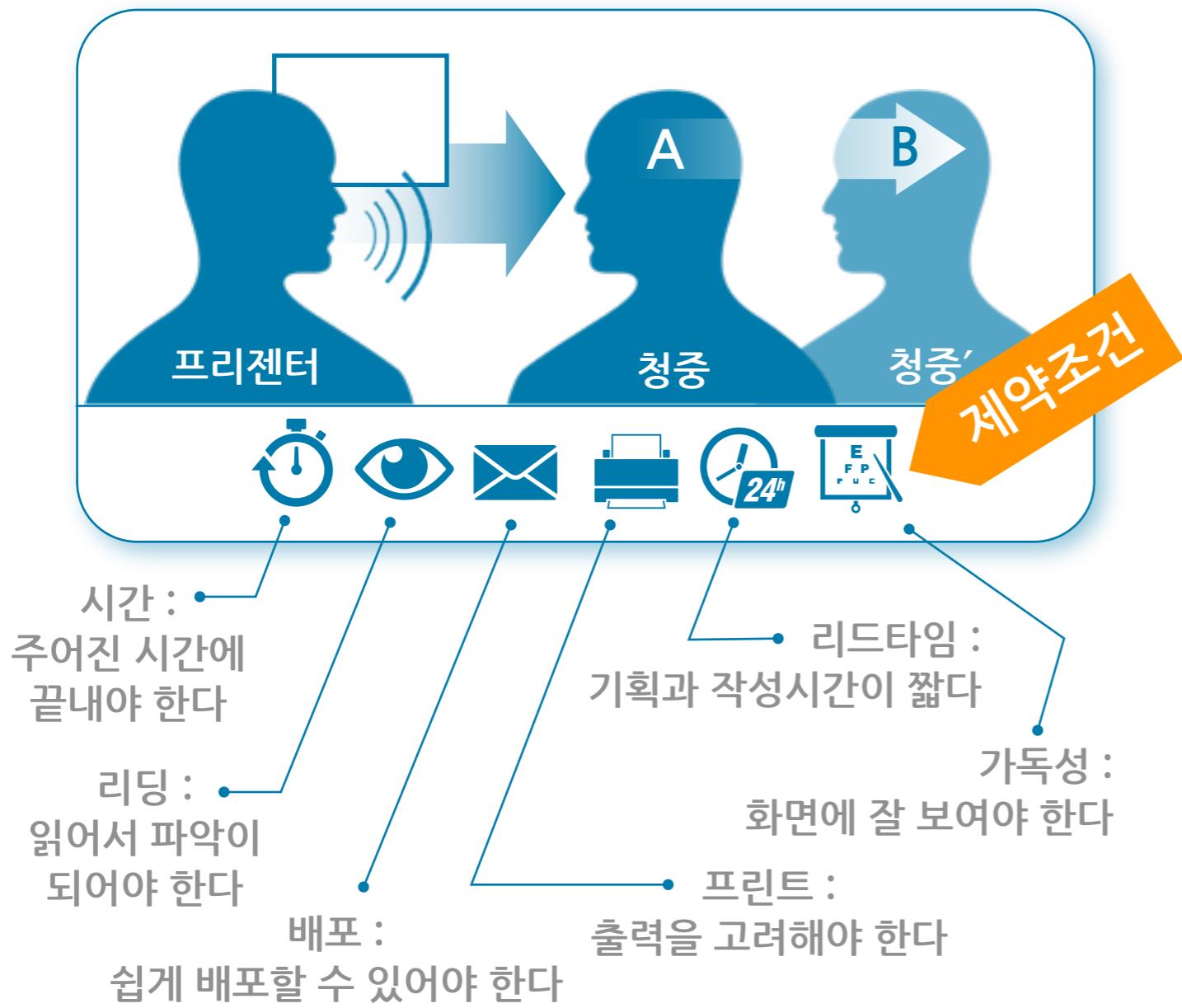
우리의 프레젠테이션이 실패하는 것은 이 그림과 같이 너무 많은 내용들이 정리되지 않고
두서없이 나열되어 있기 때문입니다



프레젠테이션의 제약조건

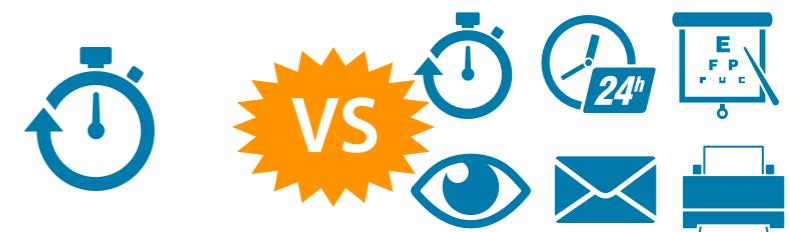
우리가 스티브 잡스나 다른 프레젠테이션 전문가들의 권고대로 하지 못하는 것은 그들이 가진 것 보다 많은 제약조건을 준수해야 하기 때문입니다

프레젠테이션의 메커니즘

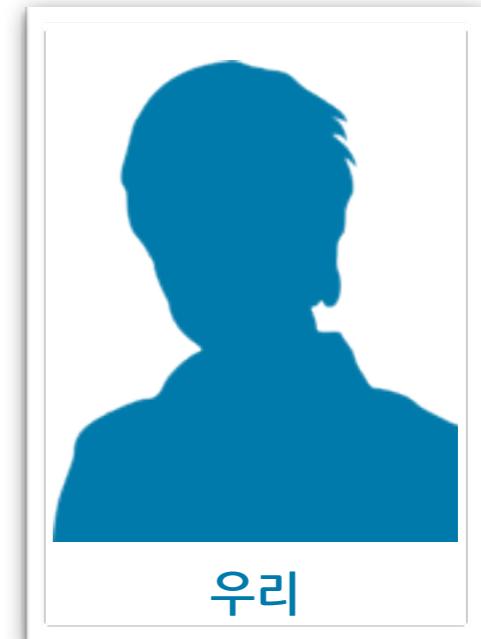


우리와 잡스가 다른 점

우리는 스티브 잡스보다 더 많은 제약조건을 준수해야 한다!



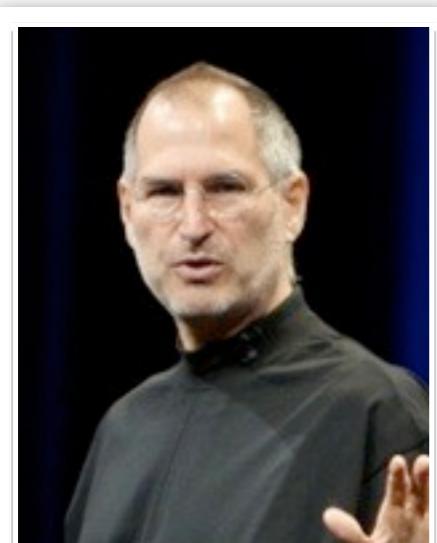
Steve Jobs



우리

제약조건 차이의 결과

프레젠테이션 전문가들의 원칙과 우리의 현실 사이엔 형식적으로는 많은 차이가 존재하며 현실적인 제약조건에 맞는 새로운 가이드라인이 필요합니다



Steve Jobs

- ✓ Minimal 디자인
- ✓ 많은 슬라이드
- ✓ 빠른 전개
- ✓ 보는 슬라이드



- ✓ 많은 텍스트
- ✓ 적은 슬라이드
- ✓ 느린 전개
- ✓ 읽고보는 슬라이드



우리



2. 경쟁제한성에 대한 의견

3 이마트 키위 가격 상승은 이 사건 행위에 기인한 것이 아님

- 2010년 이마트는 오히려 홈플러스, 롯데마트 등 다른 대형마트와 동일하거나 더 저렴한 가격으로 그린키위를 판매함

[2010년 뉴질랜드산 그린키위 판매가 비교]

이마트(공항점)	홈플러스(영등포점)
2010년 6월	598원
2010년 7월	608원

- 피신연 제스프리코리아는 2010년 모든 충판에 동일한 가격으로 제스프리 그린키위를 판매함

품목	연도	시즌 평균 가격 (원)
제스프리 그린키위 (64g/10kg기준)	2008년	34,000
	2009년	34,000
	2010년	34,000

10

11

9

10

Hybrid Slide

현실적으로 우리에겐 읽어서 이해할 수 있고 프레젠테이션도 겸할 수 있는 하이브리드(Hybrid) 슬라이드 형식이 필요하며 그 일곱가지 원칙은 아래와 같습니다



- 단순화**
- 스토리**
- 완전한 이해**
- 프린트**
- 배포**
- 가독성**
- 쉬운작성**

줄일 수 있는 것은 최대한 줄여야 한다

논리와 맥락을 담고 있어야 한다

읽는것 만으로 완전히 이해되어야 한다

바탕색이 밝고 색구분이 되어야 한다

화일 사이즈가 작아야 한다

글자크기가 크고 그림이 커야 한다

신속하면서도 퀄리티있게 작성한다

교육중점

논리와 프레임 구성에 초점을 맞춘 실습위주의 교육이 진행됩니다.



Part 2

아날로그식 초기설계 :
반응을 설계하라

반응의 설계

스토리텔링의 기본은 청중이 주제에 대해 가지는 기대감과 선입견을 프리젠테이터가 의도한 바람직한 반응으로 이끄는 것을 의미합니다

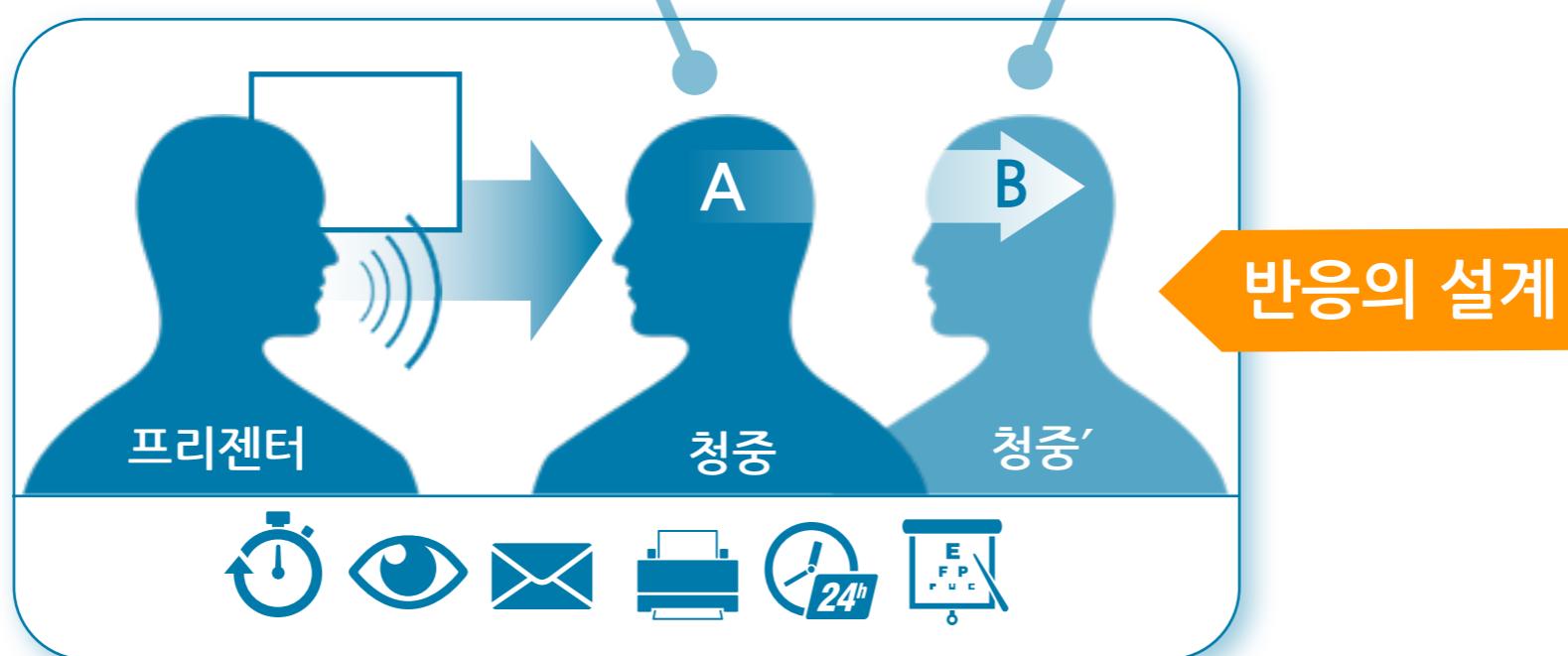
“프레젠테이션은 A에서 B로 청중의 반응을 옮기는 것”

A: 주어진 주제에 대한 청중의
기대감, 선입견, 궁금증

청중 - 프레젠테이션을 듣기 전

B: 프리젠테이터가 의도한
바람직한 반응 (=결론)

청중' - 프레젠테이션을 들은 후



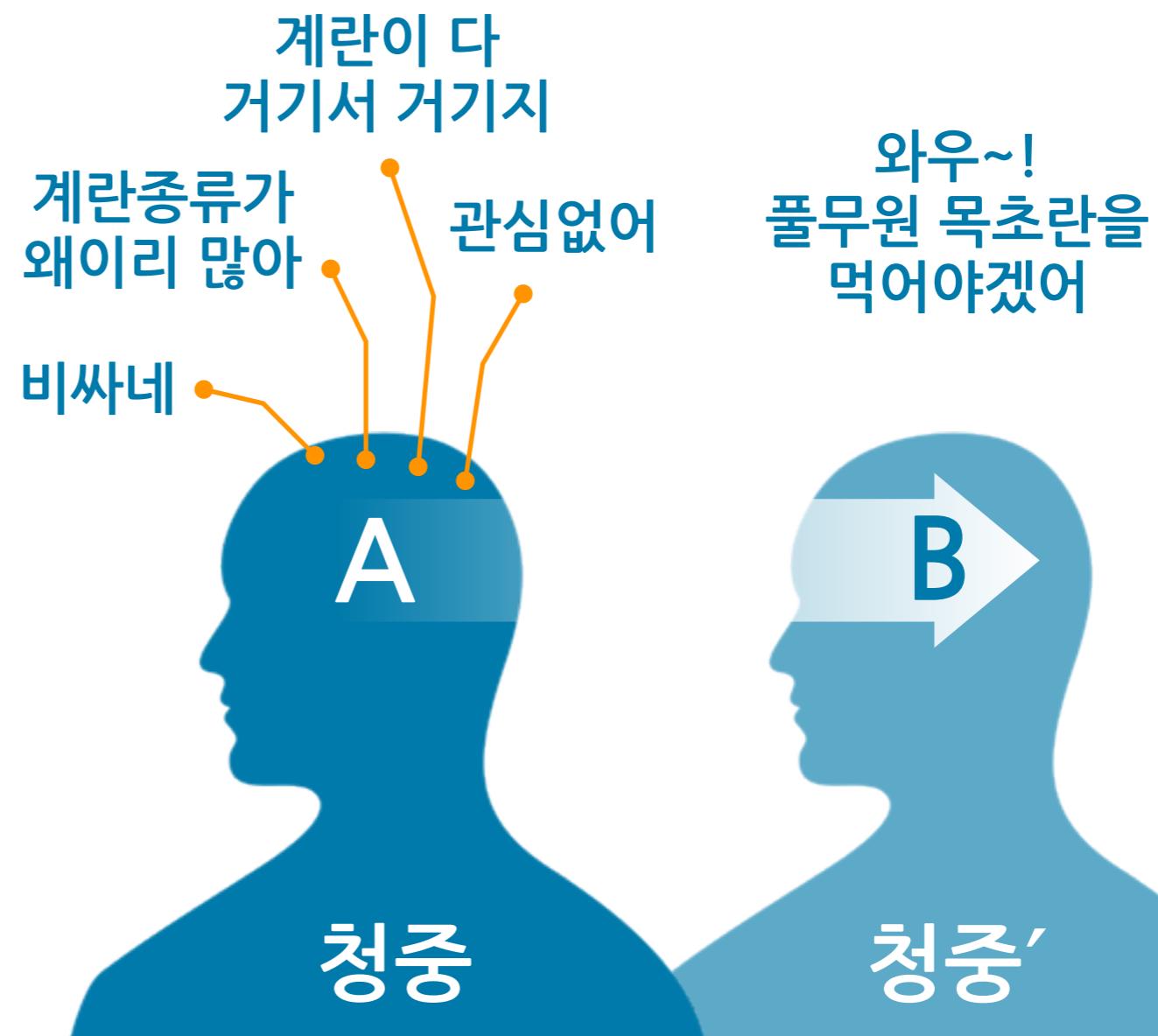
반응을 설계하는 예

예를 들어 대형마트에서 계란을 판매한다고 예상해 보겠습니다. 멀리서 그 모습을 본 고객들은 설명을 듣기 전 분명 선입견을 가지게 될겁니다

- ✓ 4,300원
- ✓ 프리미엄란
- ✓ 목초 먹은 닭
- ✓ 산란일 표시
- ✓ 콜드체인

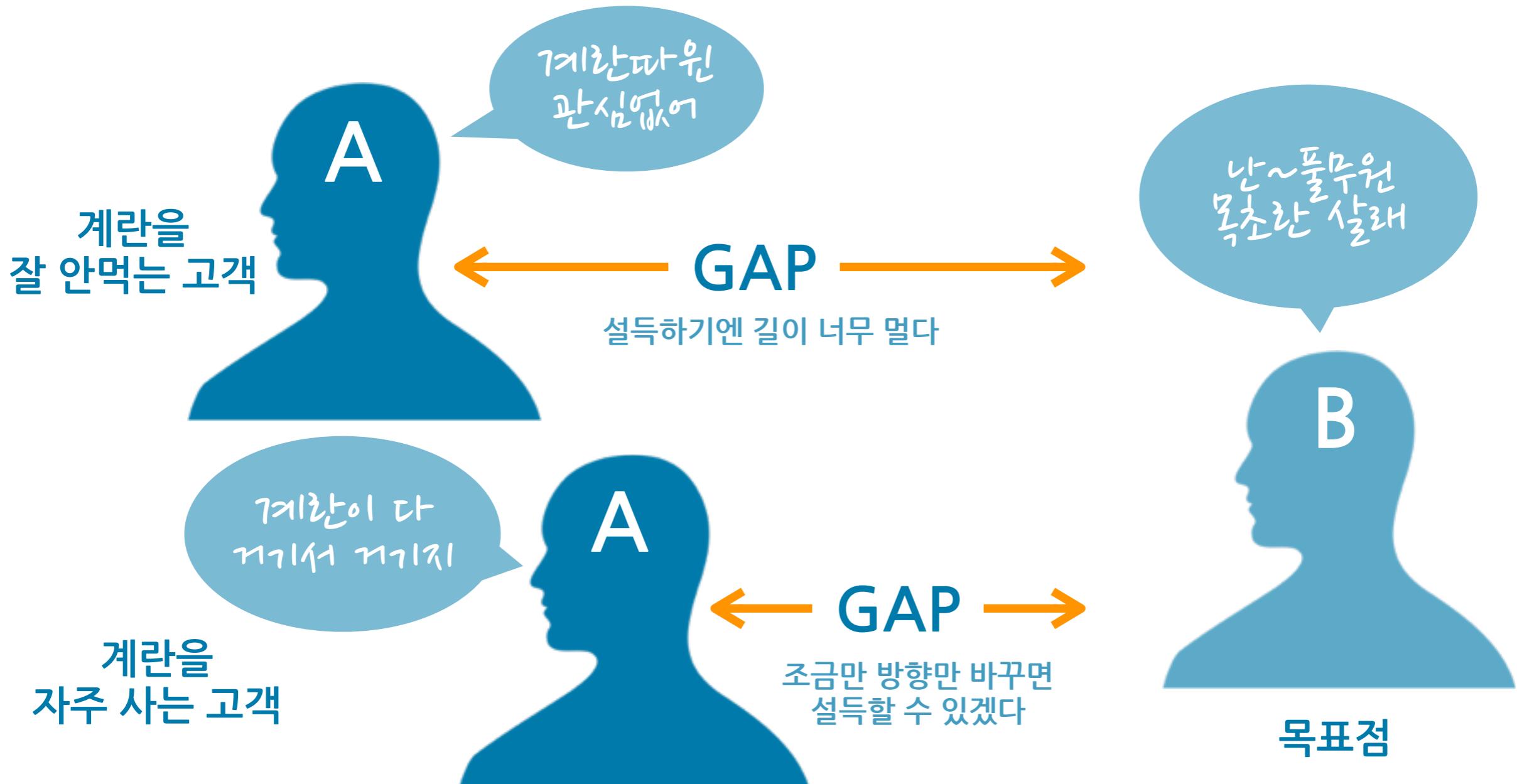


계란 사세요~



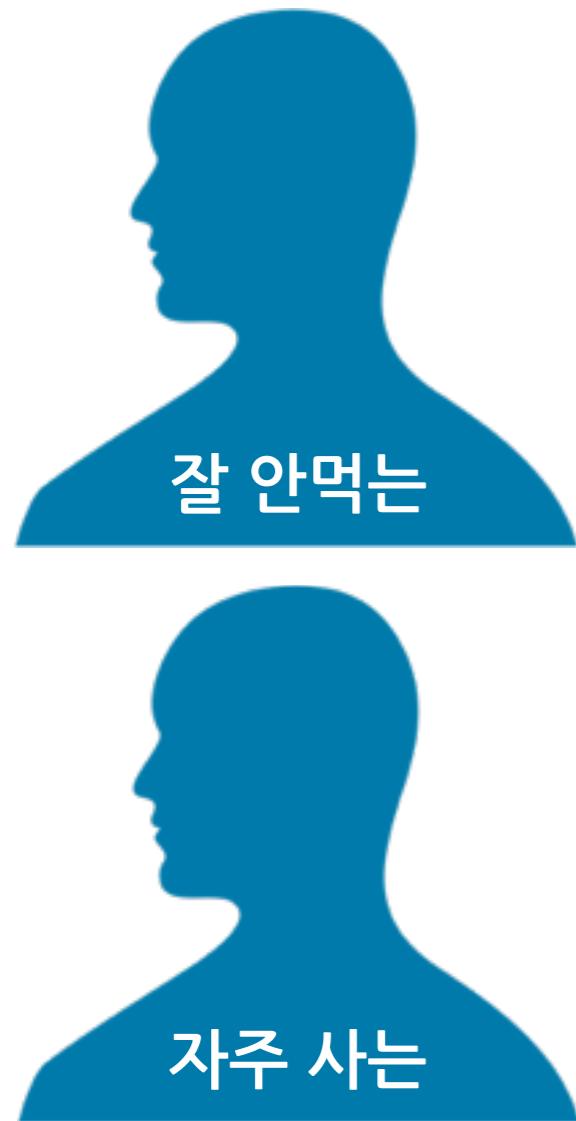
기대감과 반응사이의 간격

같은 주제라해도 청중의 특성에 따라 목표까지의 gap이 다르므로 프레젠테이션은 청중의 기대감에 맞추어 다시 설계해야 합니다



A. 기대감 파악이 중요한 이유

기대감을 정확하게 파악하면 (결론)바람직한 반응을 구체적이고 명확하게 설정할 수 있으며 이것이 프레임설정의 출발점입니다



1단계

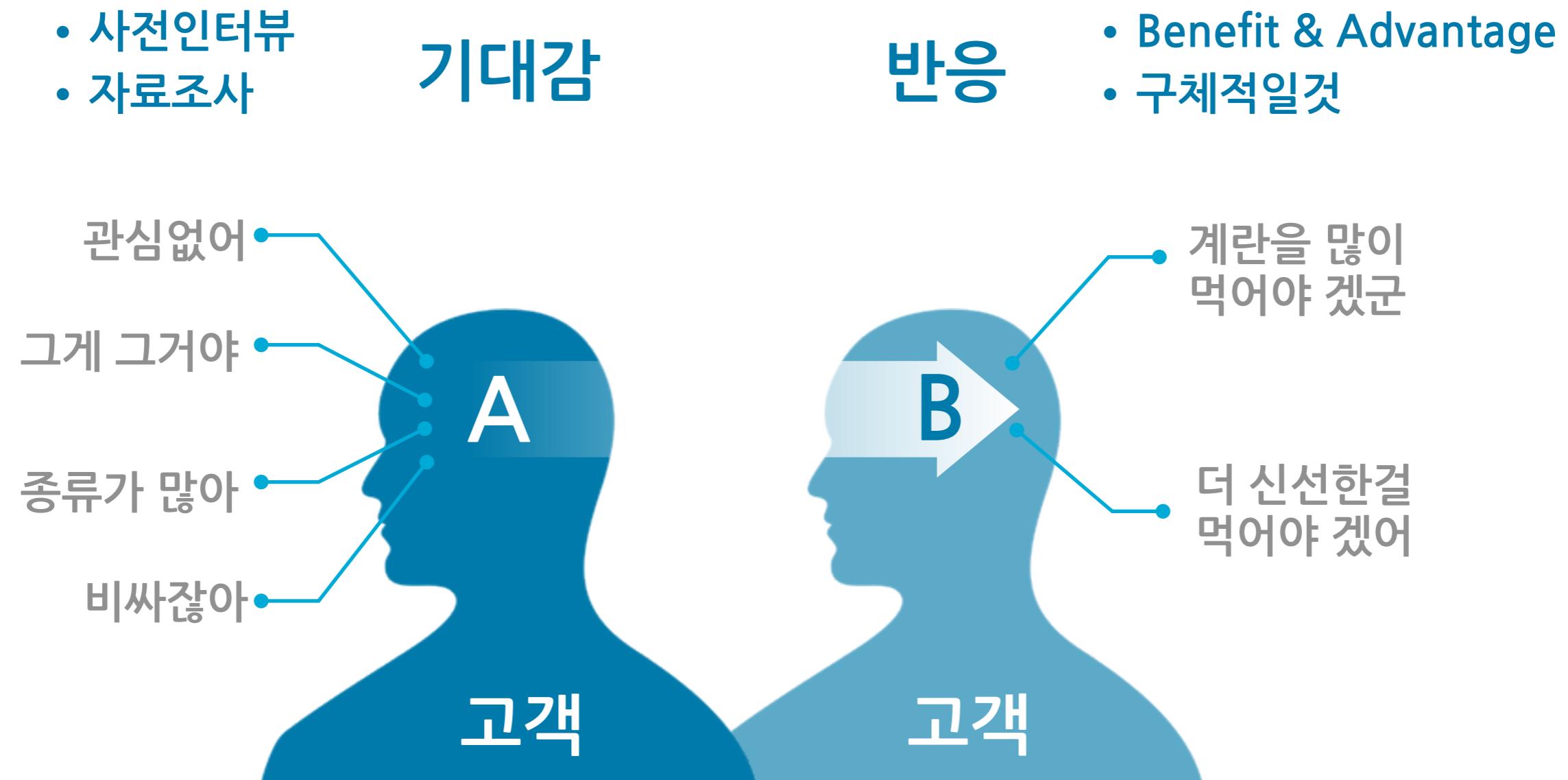
안 먹는 사람은
먹도록,
먹는 사람도
더 자주 먹도록
설득

2단계

이왕 먹는거
신선한 걸
먹어야 효과가
있다 설득

기대감-반응의 요건

기대감은 사전 인터뷰 등 질문을 통해서 파악할 수 있으며 바람직한 반응은 청중이 느끼는 Benefit과 Advantage의 조합으로 설계됩니다



Benefit을 염두한 반응

모든 유무형의 대안은 Feature-Benefit-Advantage 를 염두하여 설계하는 것이 좋습니다



Feature

- Fact Based Data
- 외적인 규격
- 활용용도
- 객관적 정보

Benefit

- 없을 땐 못했던 일들
- 상대적
- 지속개발 가능

Advantage

- 비교를 전제
- 계속 변화함
- 지속 개발가능

아이패드의 예

예를들어 아이패드의 Feature-Benefit-Advantage는 다음과 같습니다.

Feature

- ✓ 680g
- ✓ 9.7" LED LCD
- ✓ 16,32,64GB
- ✓ WiFi
- ✓ Bluetooth
- ✓ Multi-touch
- ✓ 10hour Battery Life
- ✓ Internet
- ✓ e-Mail
- ✓ Music
- ✓ Movie
- ✓ eBook
- ✓ Game
- ✓ 100K Apps



Benefit

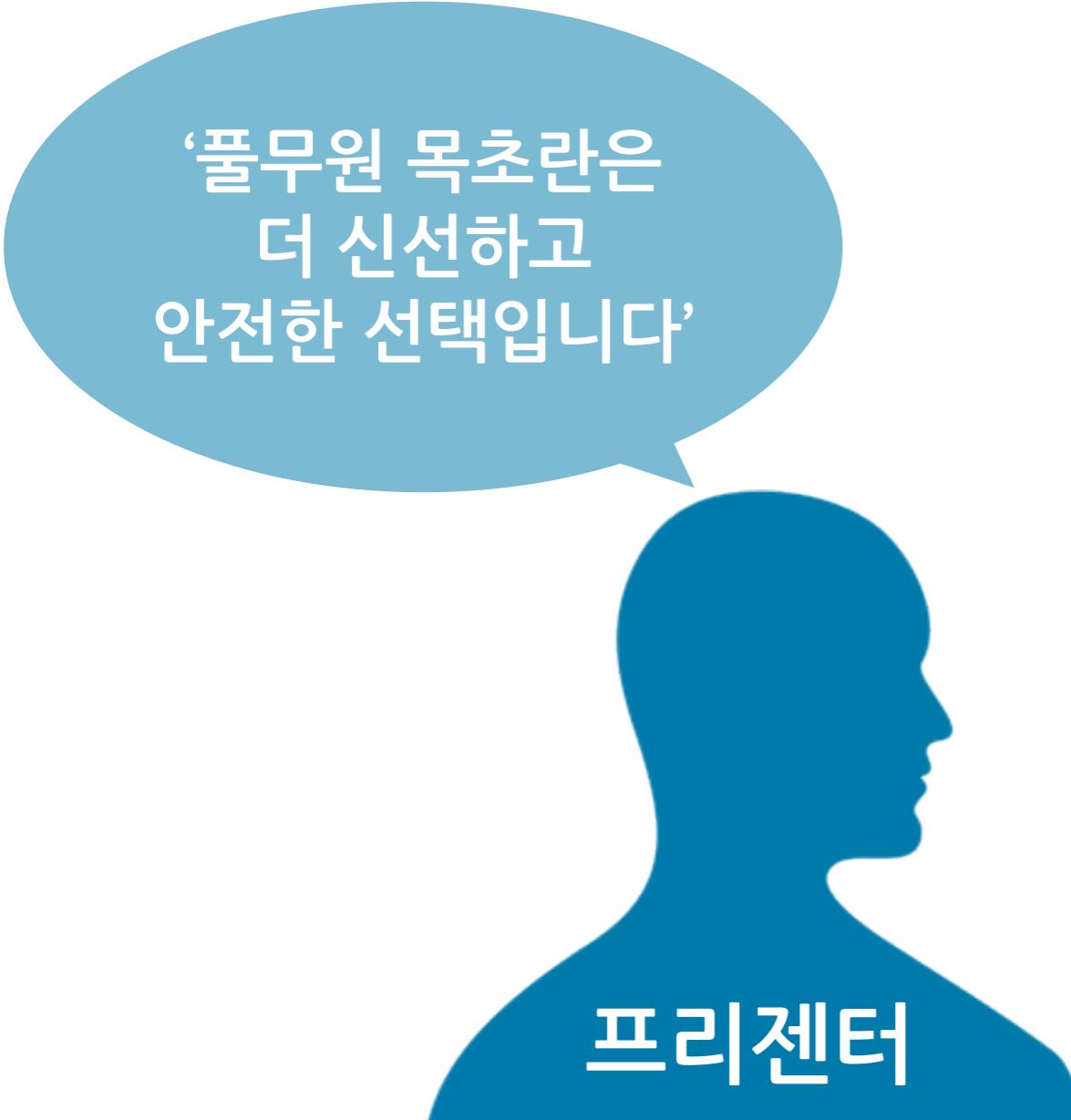
- ✓ 수백권의 책
- ✓ 대화면
- ✓ 10만개의 앱
- ✓ 편리한 메일
- ✓ 고화질 영화
- ✓ 회의시 문서검토

Advantage

- ✓ 노트북보다 가볍다
- ✓ 킨들보다 기능이 많다
- ✓ 갤럭시 탭보다 전용앱이 많다

결론 메시지의 설계

이야기는 최종적으로 다듬어진 한두문장의 결론 메시지를 설계하는 것으로 시작합니다.
전체를 담을 수 있는 포괄적인 메시지입니다



‘풀무원 목초란은
더 신선하고
안전한 선택입니다’



‘음...앞으로
풀무원 목초란을
사먹어야 겠어’

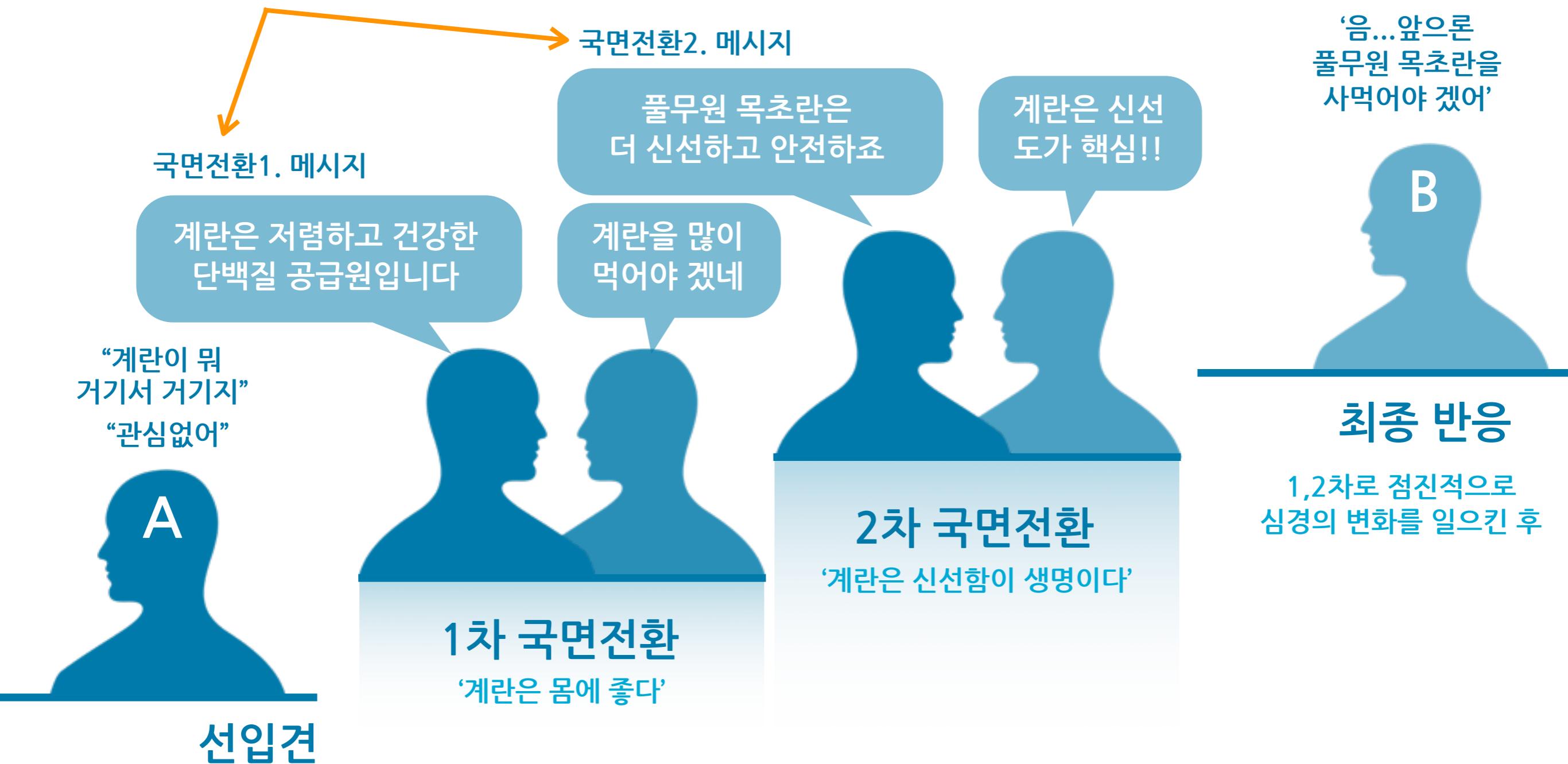
프리젠테

청중

국면전환

하나의 결론 메시지는 2-3회의 국면전환을 이끄는 메시지로 확장됩니다 즉 전체이야기가 최초로 2-3개의 작은 이야기로 분화되어 청중의 단계적인 의식전환을 이끕니다

결론 - ‘풀무원 목초란은 더 신선하고 안전한 선택입니다’



국면전환>시퀀스 = 목차

이 이야기들이 다시 더 작은 이야기로 분화됩니다. 이야기간의 연결고리는 인과관계이며 이 단계의 이야기들이 보통 목차를 구성합니다



시퀀스1. 단백질=필수영양소

단백질 섭취는
사람에게 필수적입니다

2. 우리의 비효율적 식습관

육류섭취는 비싸고, 흡수율
낮고, 건강에 좋지 않죠

3. 계란의 장점

계란은 싸고, 흡수율 높고
건강에도 좋은 공급원이죠

단백질이 없으면
살수 없는거군

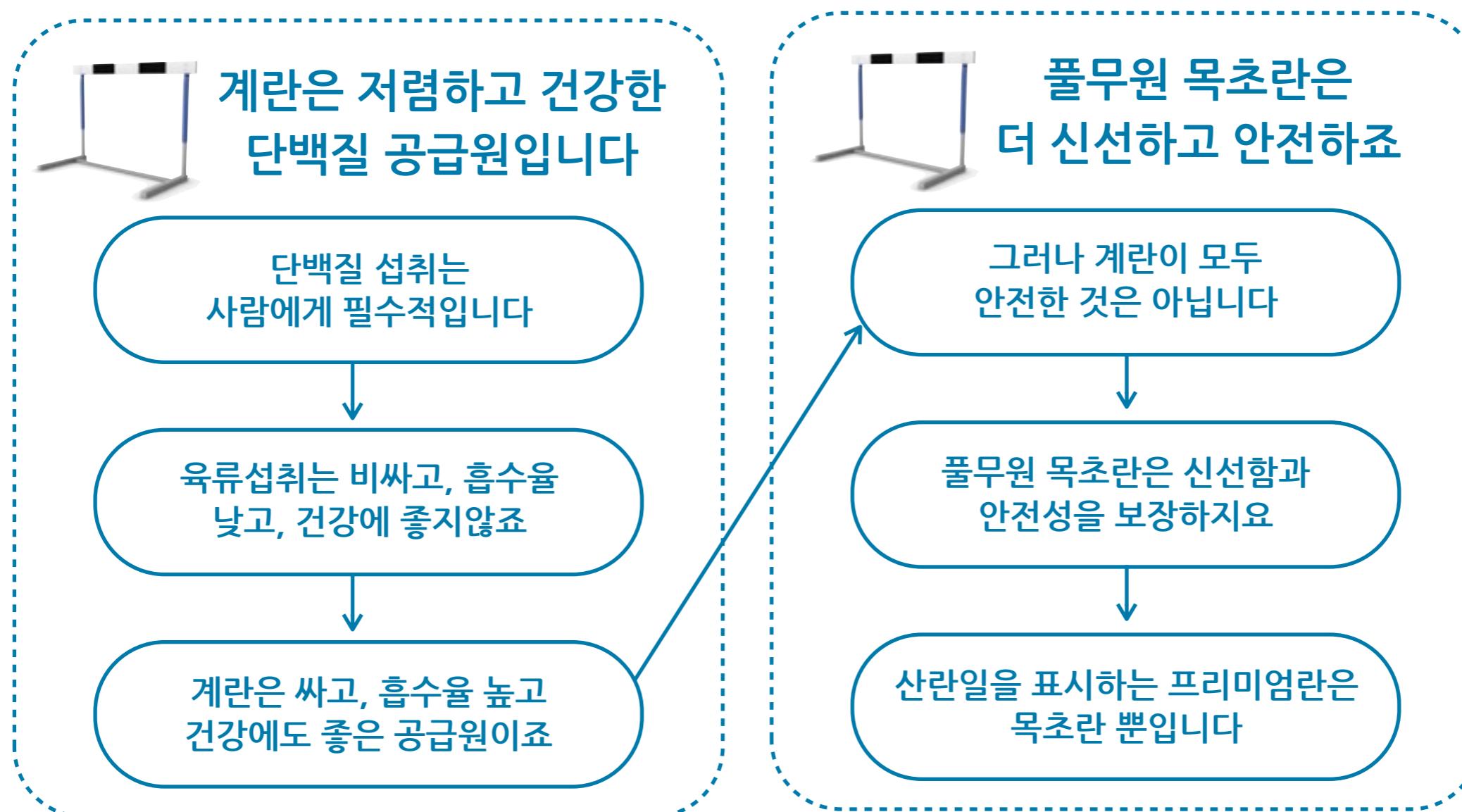
역시 고기는
몸에 좋지 않아

계란을 많이
먹어야 겠네

스토리라인

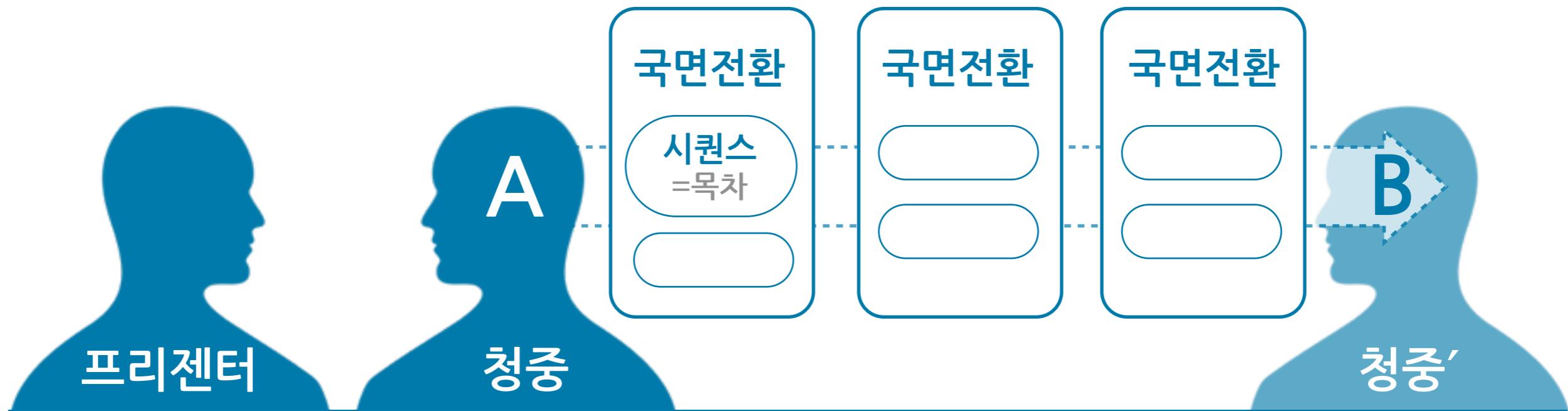
결국 전체 스토리라인은 단 한장의 다이어그램으로 표현될 수 있으며 이 한장의 스토리라인이 가장 중요한 설계도입니다

‘풀무원 목초란은 더 신선하고 안전한 선택입니다’



스토리텔링의 원리

A에서 B로 몇 단계의 국면전환을 통해 청중의 반응을 점진적으로 옮겨가는 것이 스토리텔링의 원리입니다



- 국면전환은 보통 2~3회
너무 많으면 이야기의 복잡도가 증가
- 전체 시퀀스는 보통 10개 이내

Step by Step

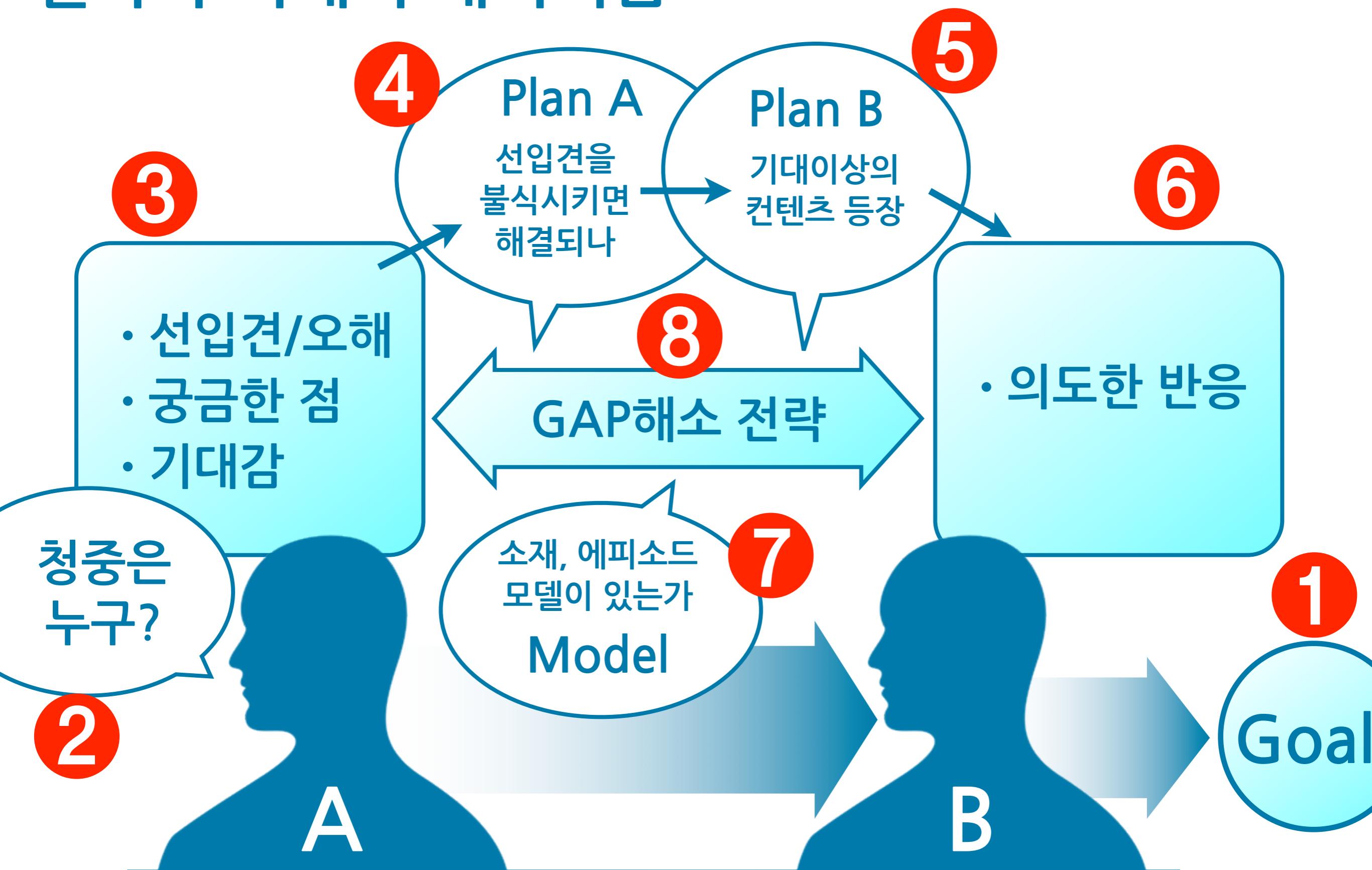
예제



승마
어때요?



설득과 이해의 매커니즘



① Goal Setting

이 문서의 궁극적인 목적은 무엇인가 ?

승마를 시작하는 것

① Goal Setting

이 문서의 궁극적인 목적은 무엇인가 ?

- ★ 청중이 문서를 보고 궁극적으로 어떤 행동을 해주길 바라는가 ?
- ★ 이 문서는 어떤 물음에 대한 해답인가?
- ★ 기초적이면서 가장 중요 또한 어려움

② 청중파악

청중은 누구이며 어떤 특성을 지녔는가 ?

직장인, 2~30대, 경제력(하지만 넉넉하지 않은)
운동부족(그러나 언제나 하겠다는 마음)
새로운 것에 대한 호기심

② 청중파악

청중은 누구이며 어떤 특성을 지녔는가 ?

- ★ 직간접적으로 물어보고
- ★ 조사하고
- ★ 추측해보라

✓ 성별

✓ 연령

✓ 소득

✓ 성향

✓ 라이프

✓ 직무

② 청중파악

청중은 누구이며 어떤 특성을 지녔는가 ?

- ✓ 여성이 대다수
- ✓ 전업주부
- ✓ 경제적 여유
- ✓ 하이클래스 취미
- ✓ 시간적 여력



타워팰리스
유치원 학부모

③ 청중의 기대감

청중은 주제에 대해 어떤 기대감, 선입견,
궁금한 점을 가지고 있는가 ?

선입견	궁금한점	기대감
귀족스포츠야	장소가 없지 않나 ?	
너무 비싸	위험할 것 같은데 ?	멋져 보이겠다
운동효과는 없을거야		

③ 청중의 기대감

청중은 주제에 대해 어떤 기대감, 선입견,
궁금한 점을 가지고 있는가 ?

- ★ 청중과 주변에 질문하라 (인터뷰)
- ★ 질문항목은 적게, 간단한 대답이 가능
하도록 준비한다
- ★ 청중의 입장에서 추측해 보라
- ★ 2~30개 정도로 많이 나오는 것이 정상

④ 핵심사안

청중의 기대감, 선입견, 궁금한 점 중
가장 Impact가 큰 건 무엇인가 ?

선입견	궁금한점	기대감
귀족스포츠야 너무 비싸 운동효과는 없을거야	장소가 없지 않나? 위험할 것 같은데?	멋져 보이겠다

④ 핵심사안

청중의 기대감, 선입견, 궁금한 점 중
가장 Impact가 큰 건 무엇인가 ?

- ★ ②를 고려할 때 가장 임팩트가 큰 사안
2~3개를 뽑아본다.
- ★ 문제정의단계

⑤ 1차평가

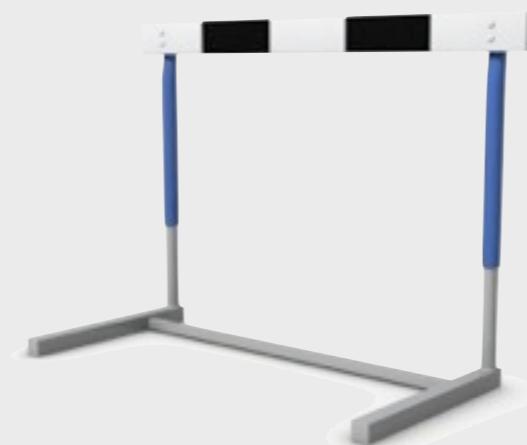
그 2-3개 사안을 설명해 낼 수 있다면
청중이 설득될 것인가 ?

승마에 대한 선입견이 너무 커서
그것과 궁금증 하나정도만 넘는다면
가능하다고 생각

⑤ 1차평가

그 2-3개 사안을 설명해 낼 수 있다면
청중이 설득될 것인가 ?

- ✓ 비싸다
- ✓ 장소가 없다
- ✓ 운동효과 없다



- ✓ 비싼건 아니다
- ✓ 장소가 많다
- ✓ 운동효과 만점

⑥ Hidden Card

청중이 예상하지 못한 카드는 무엇인가

Plan B까지 가지 않아도 된다 생각

⑥ Hidden Card

청중이 예상하지 못한 카드는 무엇인가



✓ iPhone 6

⑦ 논리설계(가설)

‘OO때문에 OO이 필요할 것이다’

대중 스포츠가 된 승마를 즐기세요

⑦ 논리설계(가설)

‘OO때문에 OO이 필요할 것이다’

- ★ 문서 전체를 요약하는 한 줄 보고서
- ★ 제목으로 사용한다고 생각하라

⑧ 자료조사(논리검증)

가설에 대한 증거찾기, 더 나은 논리찾기

① 비싸지 않고

- ★ 과천경마장 - 무료승마 클래스
- ★ 전국민 말타기 운동 - 강습료 70% 지원
- ★ 동호회 - 3개월 60만원 수준

② 운동효과 만점이고

- ★ 단위시간당 헬스의 2배 칼로리소모
- ★ 다이어트 : 허리-배-허벅지 집중
- ★ 전신운동 : 자세교정과 밸런스

③ 장소도 많죠

- ★ 2012년말 전국 240개 승마장
- ★ 한 시간 반경내에 적어도 2개

⑨ 논리설계

결론-이유(명분)-증거의 3단계

① 비싸지 않고

- ★ 과천경마장 - 무료승마 클래스
- ★ 전국민 말타기 운동 - 강습료 70% 지원
- ★ 동호회 - 3개월 60만원 수준

말을 타보세요

② 운동효과 만점이고

- ★ 단위시간당 헬스의 2배 칼로리소모
- ★ 다이어트 : 허리-배-허벅지 집중
- ★ 전신운동 : 자세교정과 밸런스

③ 장소도 많죠

- ★ 2012년말 전국 240개 승마장
- ★ 한 시간 반경내에 적어도 2개

⑩ 반응설계

청중이 가졌으면 하는 바람직한 생각은?

- 1) 오~ 안 비싸구나
 - 2) 와~ 운동되는구나
 - 3) 가깝네~
-
- The diagram consists of three numbered statements on the left, each with a black arrow pointing towards the right. The first statement points to the right directly. The second statement has its arrow pointing to the right, and the third statement's arrow also points to the right, indicating a shared outcome.
- 승마, 할 만 하구나

Stage 1

분석과 판단

말을 타보세요

① 비싸지 않고

- ★ 과천경마장 - 무료승마 클래스
- ★ 전국민 말타기 운동 - 강습료 70% 지원
- ★ 동호회 - 3개월 60만원 수준

② 운동효과 만점이고

- ★ 단위시간당 헬스의 2배 칼로리소모
- ★ 다이어트 : 허리-배-허벅지 집중
- ★ 전신운동 : 자세교정과 밸런스

③ 장소도 많죠

- ★ 2012년말 전국 240개 승마장
- ★ 한 시간 반경내에 적어도 2개

Stage 1 분석과 판단

선입견(문제)

정중

결론

이유

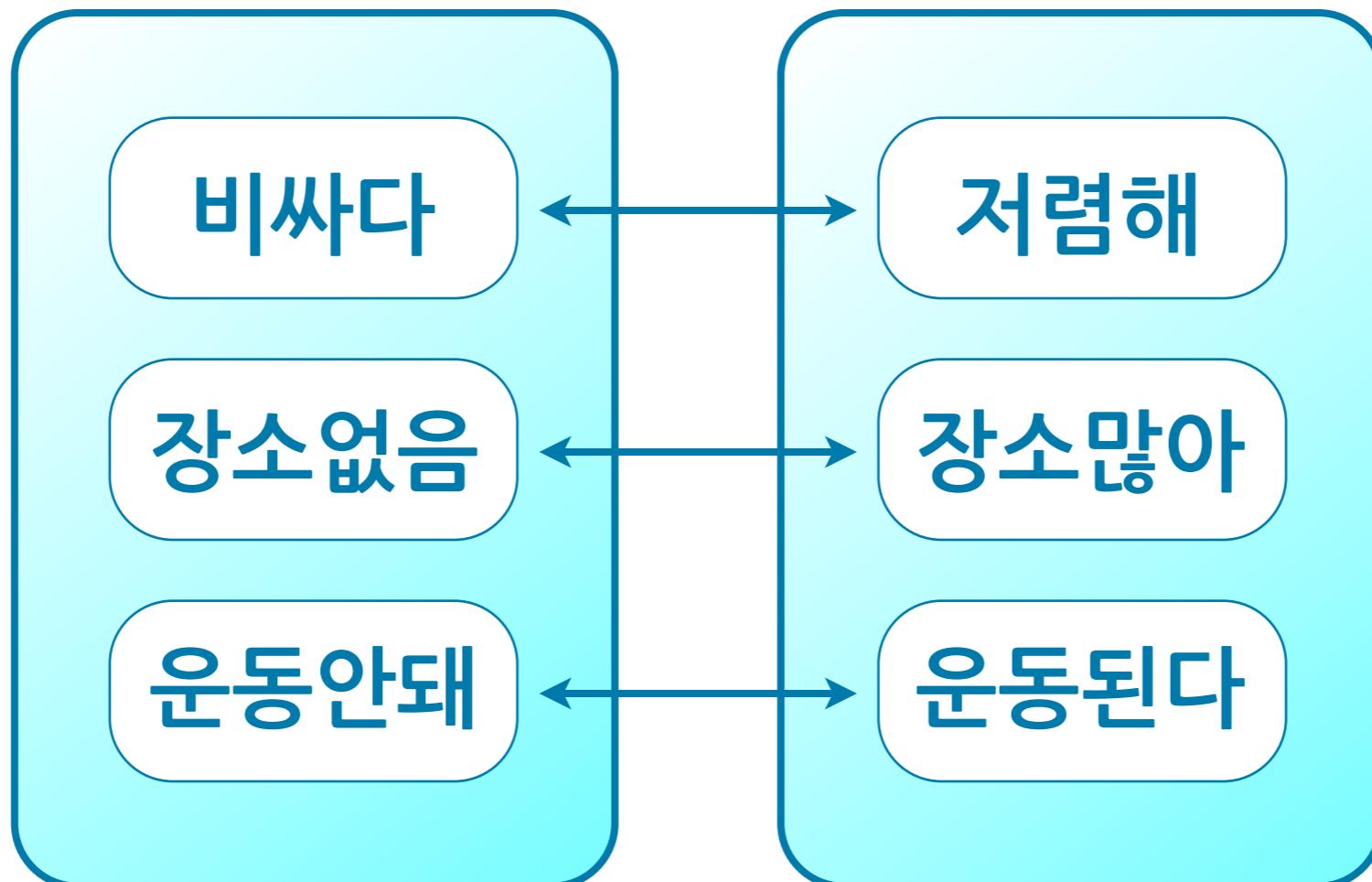
증거



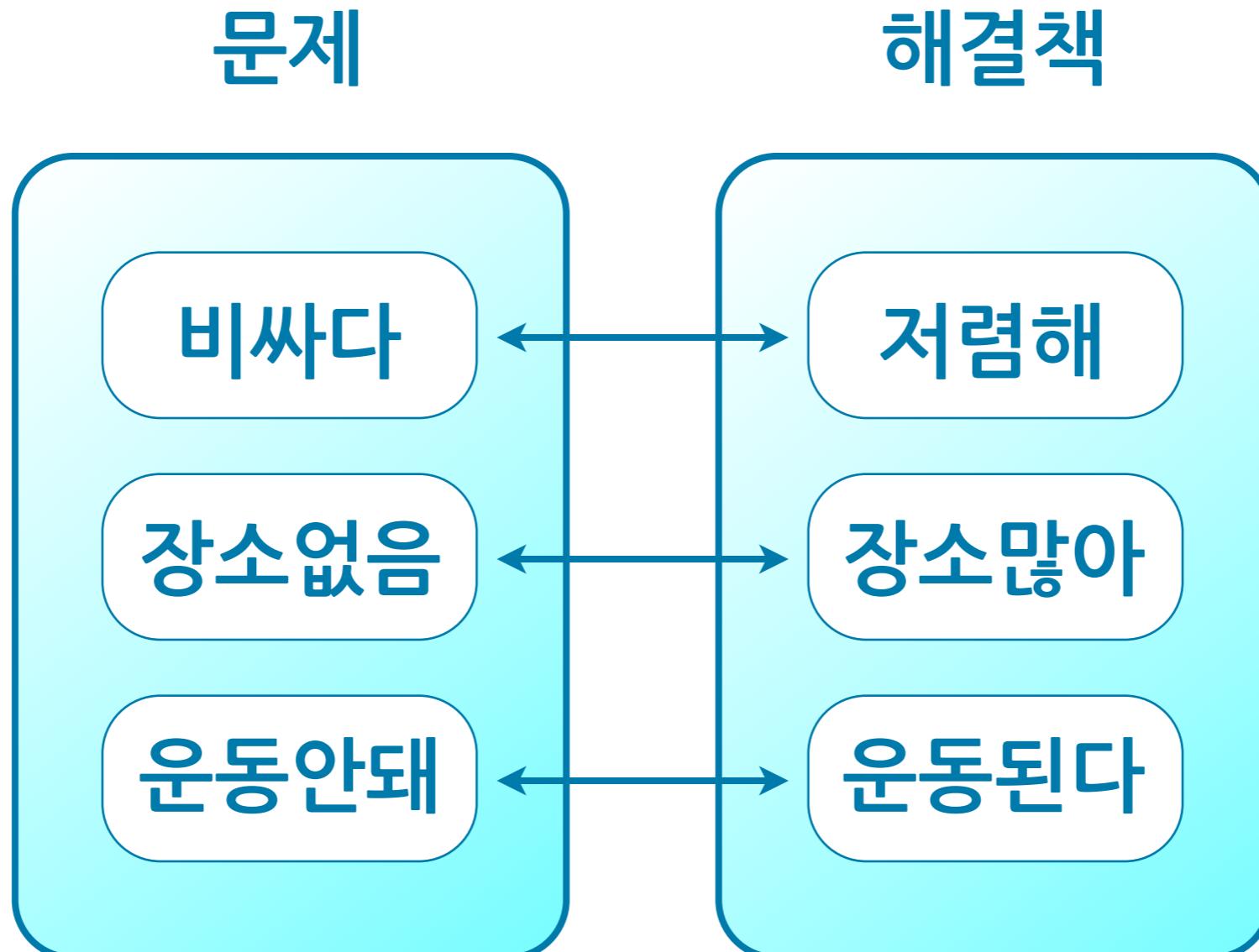
Stage 2. 스토리텔링 (해결사 플롯의 경우)

문제

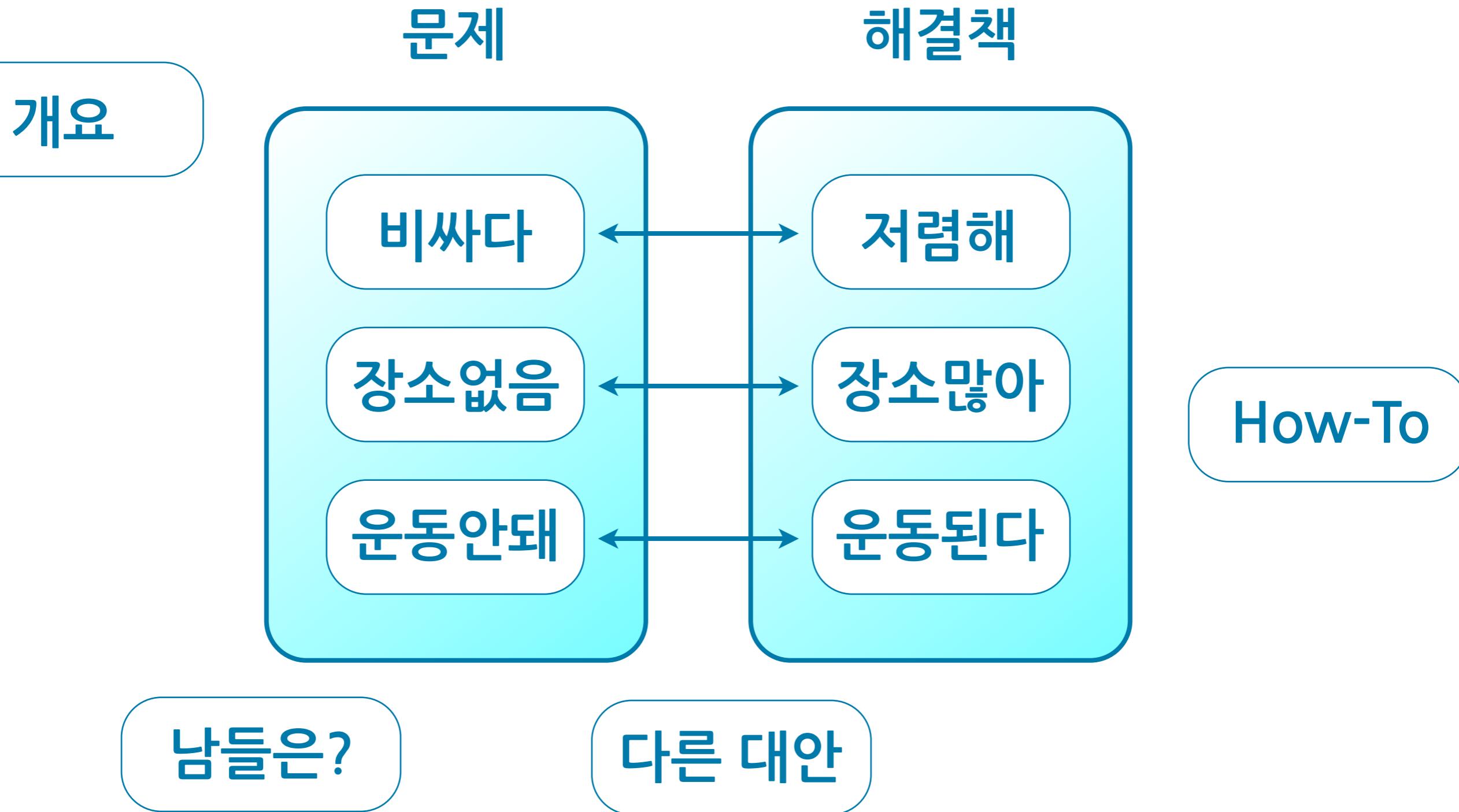
해결책



에피소드, 모델, 테마가 있는가?



필수적으로 해야할 이야기가 있는가?



승마

문제

해결책

비싸다

저렴해

장소없음

장소많아

운동안돼

운동된다

미래상

How-To

헬스, 요가같은 단순한 스포츠,
지겹지 않아?

1

2

뭔가 멋져 보이면서, 운동도 되고
과정도 재미있는 스포츠를 찾아봐

3

4

승마가 비싸고 장소도 없다고 ?

5

승마가 그런 운동이야, 멋지고,
운동도 되고, 성취감을 느낄 수 있지

그렇지 않아~ 헬스에 PT하는
비용이면 할 수 있어

그리고 적어도 한시간 이내에
두 개이상의 승마장이 있다고...

6

1년정도면 제주도 해변을
말타고 달릴수 있다고 멎지지않아 ?

7

헬스, 요가 같은 단순한 스포츠는 오래하기엔 지겹습니다. 같은 운동이라도 뭔가 더 멋져 보이고, 운동 효과도 있으면서 성취감을 느낄 수 있도록 과정도 재미있는 스포츠를 한 번쯤 꿈 꿔 보지 않으셨나요 ? 스키 스쿠버, 패러 글라이딩, 윈드 서핑도 좋지만 승마는 재미있고, 운동 효과도 크고, 멋진, 3박자를 갖춘 스포츠입니다. 그런데 승마는 비싸고 장소도 없다고 걱정하시나요 ?

예전엔 그랬습니다. 지금은 대중 스포츠로 변모해 헬스와 PT를 하는 가격이면 할 수 있죠. 그리고 집에서 한 시간 거리에 적어도 두 개의 승마장이 있답니다. 1년 정도 말을 타면 제주도 해변을 말을 타고 달릴 수 있어요. 언제나 꿈꾸던 그런 장면이었죠 안그래요 ?

승마는 멋진 대중 스포츠다 !

승마, 멋져서 하고는 삽지만
귀족스포츠가 아닐까 ?

헬스, 요가 같은 단순한 스포츠는 오래
하기엔 지겹습니다.

더 멋지고, 운동 효과도 있고 성취감을
느낄 수 있는 스포츠를 누구나 꿈꾸죠

승마는 재미있고, 운동 효과도 크고,
멋진, 3박자를 갖춘 스포츠입니다.

그런데 승마는 비싸고 장소도
없다고 걱정하시나요 ?

이제 저렴해졌고, 승마장도 많아
대중스포츠라 할 수 있다

예전엔 그랬습니다. 지금은 헬스와
PT를 하는 가격이면 할 수 있죠.

그리고 집에서 한 시간 거리에 적어도
두 개의 승마장이 있습니다.

제주도 해변을 말을 타고 달릴 수 있
죠. 언제나 꿈꾸던 그런 장면이죠

승마는 멋진 대중 스포츠다 !

승마, 멋져서 하고는 삽지만
귀족스포츠가 아닐까 ?

1. 운동이 지루한 이유

2. 재미있는 스포츠

3. 승마 : 재미 + 운동

4. 승마에 대한 오해

이제 저렴해졌고, 승마장도 많아
대중스포츠라 할 수 있다

5. 대중적인 가격의 승마

6. 우리와 가까워진 승마

7. 가까운 미래의 꿈

Part 3

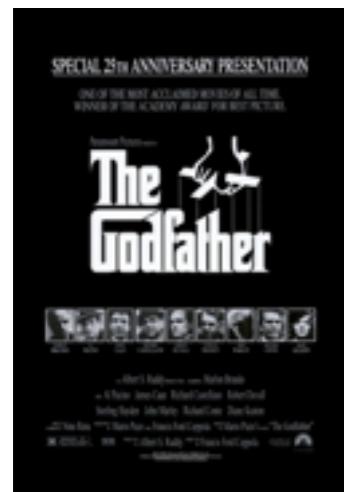
전체를 말하는
다양한 체계

플롯과 시퀀스

플롯은 전체 이야기를 단적으로 설명하는 최소 단위이며 사건의 인과관계와 논리구조를 나타냅니다. 프레젠테이션에도 플롯이 있어야 합니다

플롯의 필요성

‘영화와 프레젠테이션은
비슷한 구조이다’



≡



- 비슷한 미션 : 메시지를 효과적으로 전달하려함
- 그러나 프레젠테이션은 영화에 비해 덜발달
- 영화산업은 지난 100년간 고도화 됨
- 영화의 이야기 전개구조를 배워야 함
- 플롯과 시퀀스 개념의 도입이 필요

영화의 구조

‘플롯이 생명이다’

플롯(Plot)

시퀀스(Sequence)

씬(Scene)

컷(Cut)

- 프레젠테이션도 플롯이 필요
- 1,000여개의 컷과 10여개의 시퀀스로 영화가 구성

플롯의 개념

플롯(Plot, 이야기의 구조) :
연결되는 일련의 사건의 인과관계를
설명하는 논리적인 배치

이야기(Story) :
왕이 죽었다, 왕비도 따라죽었다

플롯(Plot) :
왕이 죽으니 왕비도 슬퍼 따라죽었다

보고서 에세이 체계

처음부터 장문의 산문을 쓸 수는 없습니다. 플롯을 기술한 다음 차근차근 생각을 확산시켜 적어도 헤드라인 에세이까지는 필수적으로 작성해 보는 것이 좋습니다.



- 1) ~ 4) 까지 단계적으로 생각을 확장하면서 써나간다
- 1) 플롯 : 한두줄로 표현한 보고서 전체의 논리
- 2) 시퀀스 아웃라인 : $\frac{1}{2}$ 페이지 정도로 플롯보다 조금 더 구체적이며 각 목차의 의도가 담긴 글
- 3) 헤드라인 에세이 : 각 슬라이드의 헤드라인을 하나의 에세이로 이어놓은 것
- 4) 발표 스크립트 : 보고서 발표 세부내용 전체
- 1) ~ 3)은 필수이다

플롯

플롯은 문서의 핵심적인 구조를 나타냅니다. 한 두줄의 문장이지만 주요 논리가 들어있어야 합니다.

플롯(Plot)

- 하나의 문장으로 인과관계를 표현
- 증거-이유-결론, 메시지 구조체의 함축적 표현
- 메시지의 구조체가 이미 구축되어 있어야 작성할 수 있다

연간 108억원의 추가비용 발생이
예상되므로 통합해야 한다

시퀀스 아웃라인

플롯보다 세부적이며 문서 전체의 목차가 드러나는 부분입니다.

- 플롯보다 세부적
- 필수적
- 시퀀스(=목차)가 드러남
- 시퀀스별 주요 줄거리
- (Optional) 각 시퀀스의 예상 반응기술
- (Optional) 각 시퀀스 의도기술
- Word의 개요보기 기능 사용 추천

당사 콜단가는 3,106원으로 B사의 180% 수준이며 이를 125%로 개선하면 연간 248억원의 운영비 중 108억을 절감할 수 있습니다.

주요 원인은 스킬부족, 과도한 오버헤드율, 유휴율로 소규모, 분산된 센터에 기인하므로 13개 센터를 서울-부산 2개로 통합한 뒤 고도화를 꾀해야 합니다

통합은 '09년 완료를 목표로 약 40억원의 투자가 예상되며 상담 프로세스 정비는 지금 당장 TF를 꾸려 시작해야 합니다

헤드라인 에세이

개별 슬라이드의 헤드라인 메시지를 모두 연결해 놓은 것이 헤드라인 에세이로 이 체계에서 가장 중요한 의미를 지닙니다

- A4지 한장 정도의 분량
- 필수적
- 개별 슬라이드가 나옴
- 각 문장은 슬라이드 헤드라인을 구성

결론 : 현 상태에서 해킹재발시 막아내기 어려워 보안 시스템 도입필요

2007년 10월 11일(수요일) 오전 11시부터 약 두 시간에 걸쳐 웹 서버 전체에 대한 접속지체 현상 발생으로 시스템이 사용불가능, 약 2천만원의 손실을 입은것으로 추산됩니다. 한국 및 중국 50개 지역에서 동시다발적으로 당사의 서버를 해킹한 것으로 추정되며 이에 사용된 방법은 DDOS 공격이었던 것으로 밝혀졌습니다. 이에 IT팀은 전 시스템에 대한 긴급점검과 24시간 보안 패트롤을 시작하였고 중장기적으로는 지속적인 보안전문가 양성과 보안정책 재정비, 조기경보체계 구축에 총력을 기울여야 합니다. 해커들의 재공격 가능성이 80% 이상으로 매우 높으나 시스템적 대응수단이 없어 주말 피크 타임에 공격당할 경우 이전보다 더 큰 규모의 피해를 입을 것으로 예상됩니다.

올해 국내에서는 해킹으로 인한 피해가 총 303건으로 3년전에 비해 85% 이상 증가한 수치이며 증가 추세 역시 가속화되는 경향을 보이고 있습니다. 이에 경쟁사인 A사가 지난 2005년 해킹방지 시스템을 갖춘 것을 시작으로 주요 경쟁사 전체가 해킹 방지 솔루션을 도입하여 운영중입니다. 당사는 초보 수준의 침입 탐지 시스템만을 보유하고 있어, 해킹을 사전에 탐지하고 방어하는 능력이 경쟁사의 절반이하 수준인 것으로 파악되었습니다. 주말 피크 타임에 시스템 장애가 발생할 시 시간당 2억원의 손실이 예상되며, 고객정보 유출 등의 피해시 금전적 손실뿐 아니라 당사 신뢰도에 미치는 영향은 치명적인 것으로 판단됩니다. 침입탐지, 방어 시스템 구축은 인력에 의한 방어에 비해 피해율 80% 이상 감소시키며 운영비용 역시 절반에 불과해 타당성 있는 대안입니다.

치명적인 피해를 주는 DDOS 공격에 대한 방어 시스템이 도입된다면, 단계적으로 통합 해킹방어 시스템을 2010년까지 구축하여 해킹 제로 체제를 완성하는 것이 타당합니다. DDOS 방어 시스템은 외산 및 국산 7개제품이 있으며, 이중 안정성과 성능이 증명된 국내 3개사 제품 중 탐지의 신뢰성, 신속한 대응 역량, 경제성 등 3개 부문에서 모두 우수한 결과를 보인 국내 F사의 Sonar & Radar가 가장 좋은 대안으로 평가됩니다.

이 솔루션은 20만 개의 접근 경로를 동시에 추적할 수 있으며, 해킹 감지 후 차단시간이 0.5초 이내로서 비즈니스의 연속성에 영향을 주지 않습니다. 이 솔루션은 현재 사용중인 침입 탐지 시스템을 대체하며, 소프트웨어 및 하드웨어를 포함 총 5천만원이 소요될 것으로 예상됩니다. 테스트 및 안정화 과정을 거쳐 약 3개월 후인 2009년 2월 이전 운영을 시작, 설날 특수에 차질 없이 대비할 계획입니다. 솔루션 도입과 병행하여 장기적 관점에서 보안 전문가를 양성하고 업계 동향을 신속하게 파악, 대응하기 위한 상시 TF 활동 역시 지속할 예정입니다.

Part 4

논리의
프레임 설계

두가지 플롯

이야기의 플롯에는 크게 두 가지 유형이 있습니다. 해결사 플롯과 서사시 플롯이 그것으로 이 두 개의 유형을 기본으로 수많은 이야기의 패턴을 정의할 수 있습니다

① 해결사 플롯



기존수술보다 저렴하고
간편하니 새 수술방법을
채택해야 해요

- 위기에 대한 해결책
- 개선기회에 대한 대안
- ~때문에 ~ 해야한다

② 서사시 플롯

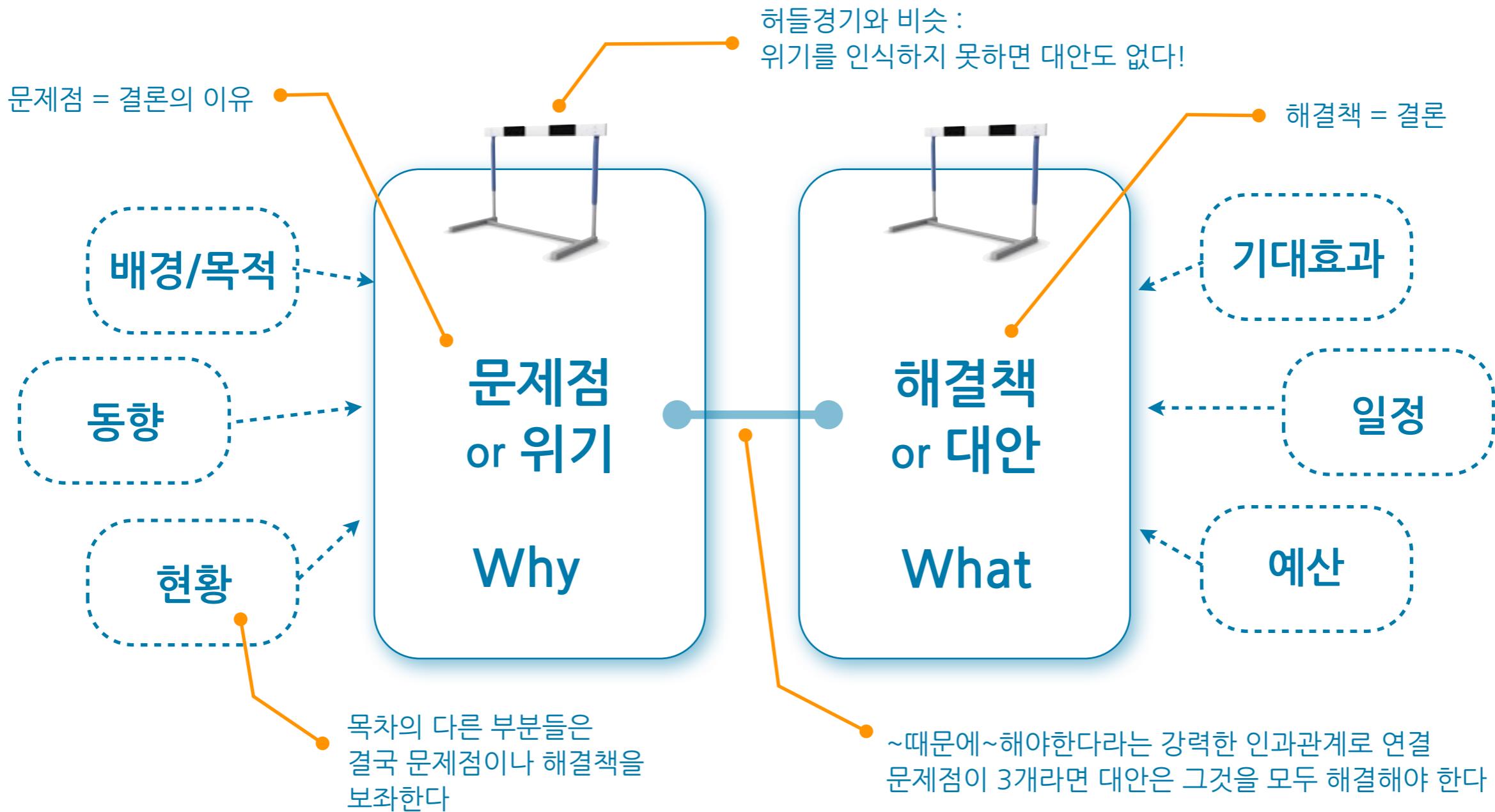


아~ Cddb가 작동하는
원리는 말이죠…

- 담담한 사실의 나열
- 원리의 설명

해결사 플롯

첫번째 유형은 해결사 플롯으로 문제에 대한 해결책이라는 두 개의 대립각으로 이루어진 플롯으로 가장 일반적이고 명확한 결론을 가지는 드라마틱한 구조를 가집니다



서사시 플롯

두번째 유형은 서사시 플롯으로 담담한 사실의 나열이 주를 이룹니다. 인과관계나 필연성 등 드라마적 요소가 빠져있어 원리나 사용법에 대한 교육, 지식전달에 사용됩니다



복합플롯

이 두가지 플롯은 하나의 이야기에서 복합적으로 나타나기도 합니다. 보통 앞부분에서 해결사 플롯으로 당위성을 증명하고 뒤에서 그 방법을 제시하는 형태입니다

해결사플롯

문제점

Why

기존 수술방법은
OO와 OO때문에
성공률이 낮았습니다

해결책

What

새 수술법은
OO와 OO을
XX로 해결함에 따라
성공률이 높아졌죠

서사시플롯

방법

How-To

절개하지 않고
내시경을 통해
하는 겁니다

왜 프레임을 전달해야 하는가

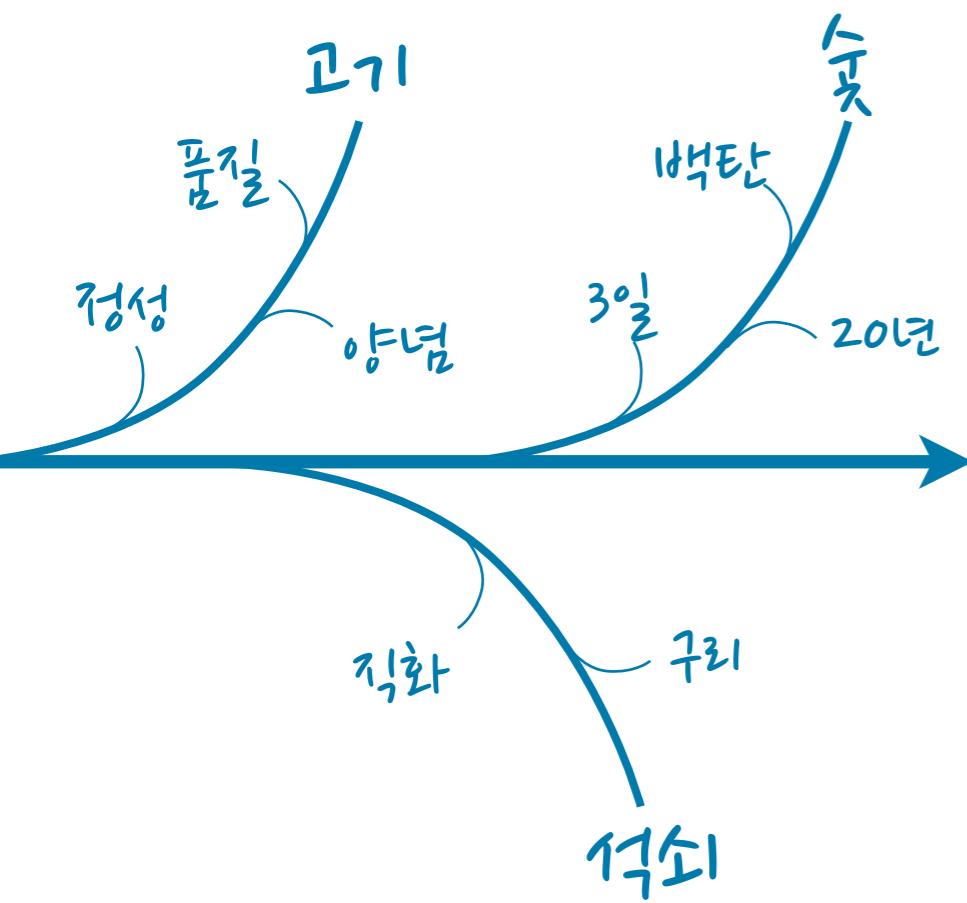
프레임(구조)를 전달하면 내용을 단순 나열하는 것에 비해 더 많은 내용을 누락없이 전달할 수 있어 청중의 이해력과 설득력을 높일 수 있습니다

프레임

- 정보누락을 막는다
- 더 많은 정보가 기억된다
- 이해력이 높아진다

단순나열

- 몇 가지만 기억된다
- 누락은 오해를 부른다
- 이해력이 떨어진다



광양불고기는
맛있다

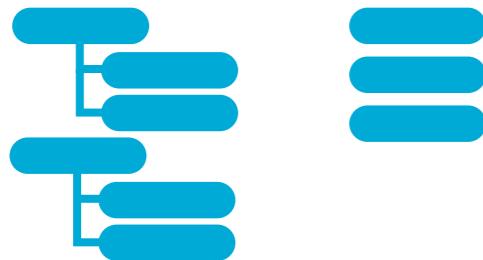
육즙이 좋은데
직화구이
지ippo 분위기
고기손질
양념이야
얇아 먹기 좋군

프레임의 종류

프레임은 다음의 세가지 종류가 있습니다. 시각적인 모델이나 비유나 스토리로 논리구조를 설명하는 것이 프레임을 전달하는 가장 이상적인 방법입니다

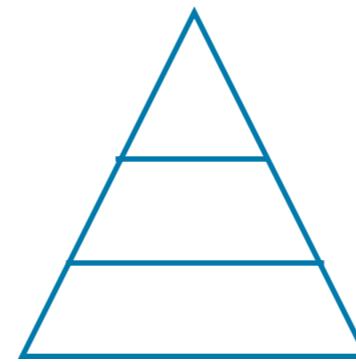
① Nude

경쟁제한 판단 → 시정과 과징금



시각적인 모델이나 스토리 없이 내용을 정제하고 카테고리로 묶어내어 구조화하는 방법
(1차적인 선택)

② Model



내용을 시각화하여 추상적 모델로 설명하는 방법
예) 맥스웰의 도깨비
(이상적인 선택)

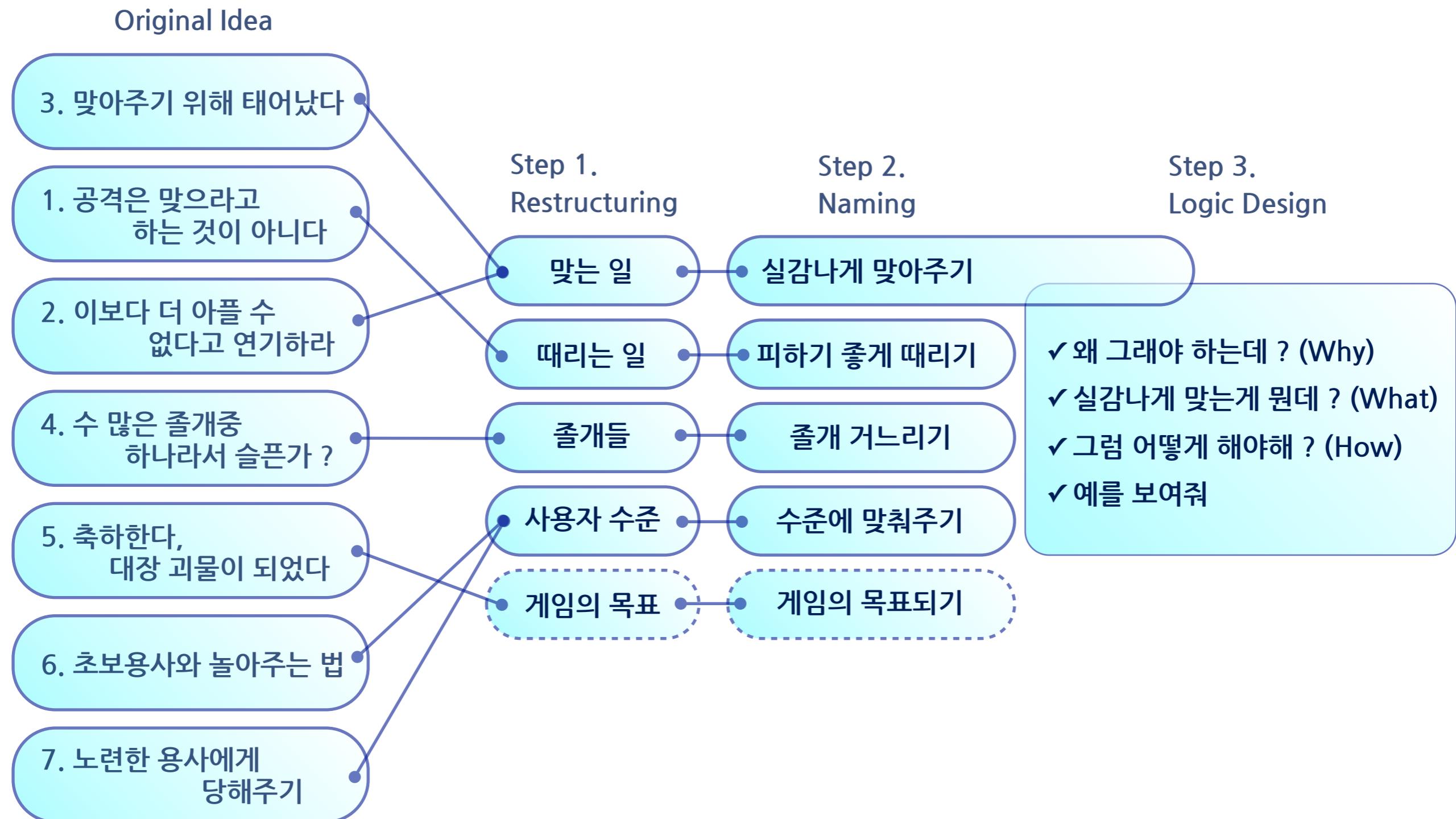
③ Story



테마나 비유, 이야기를 논리에 덧씌워 이해를 돋는 방법
(이상적인 선택)

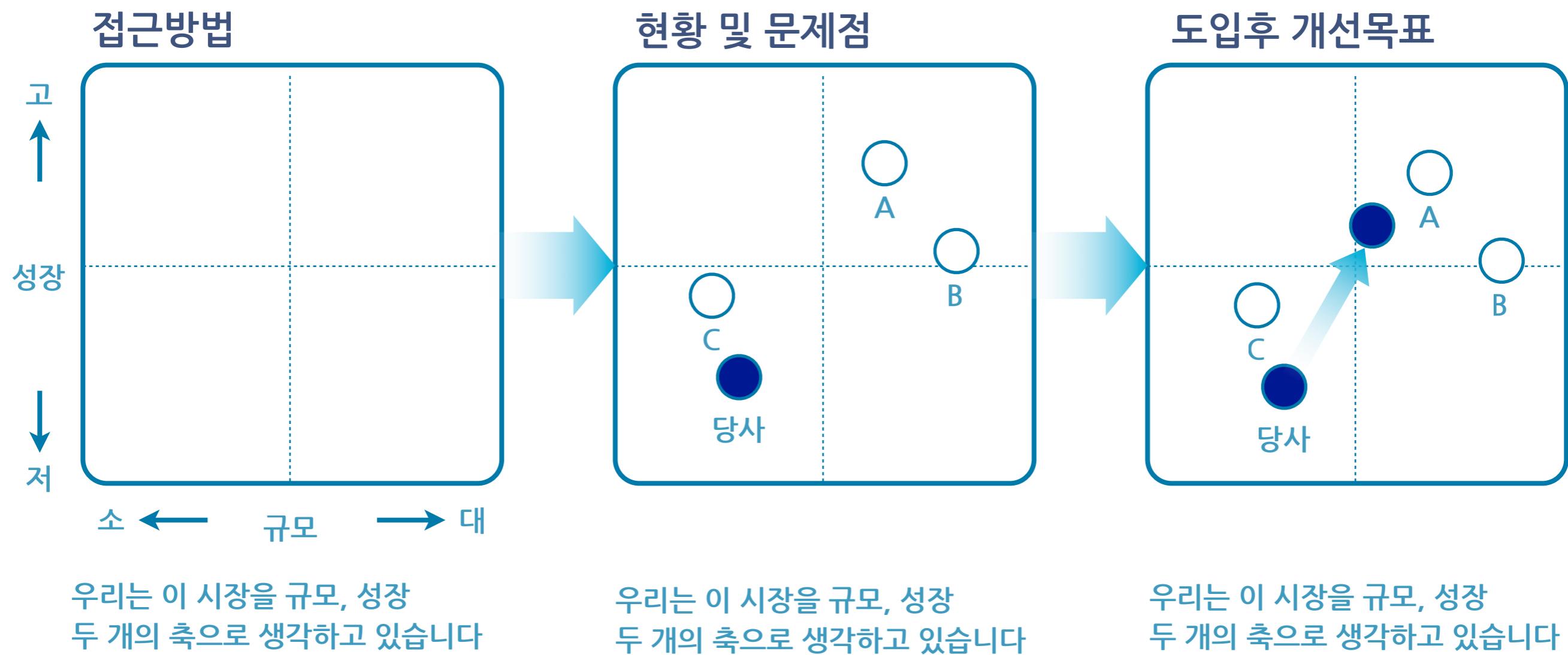
① Nude 프레임

순서없이 나열된 내용을 카테고리로 묶어 정리하고(Re-Structuring), 기억하기 쉬운 짧은 명칭으로 명명하고(Naming), 전개의 패턴을 만드는(Logic Design) 3단계 접근입니다



② Model 프레임

BCG Matrix와 같이 기존에 널리 통용되거나 스스로 개발한 시각적인 모델로 주요 이야기를 알기쉽게 설명하는 방법입니다



③ Story 프레임

테마나 스토리를 논리구조에 입혀 쉬운 이해를 돋는 방법입니다

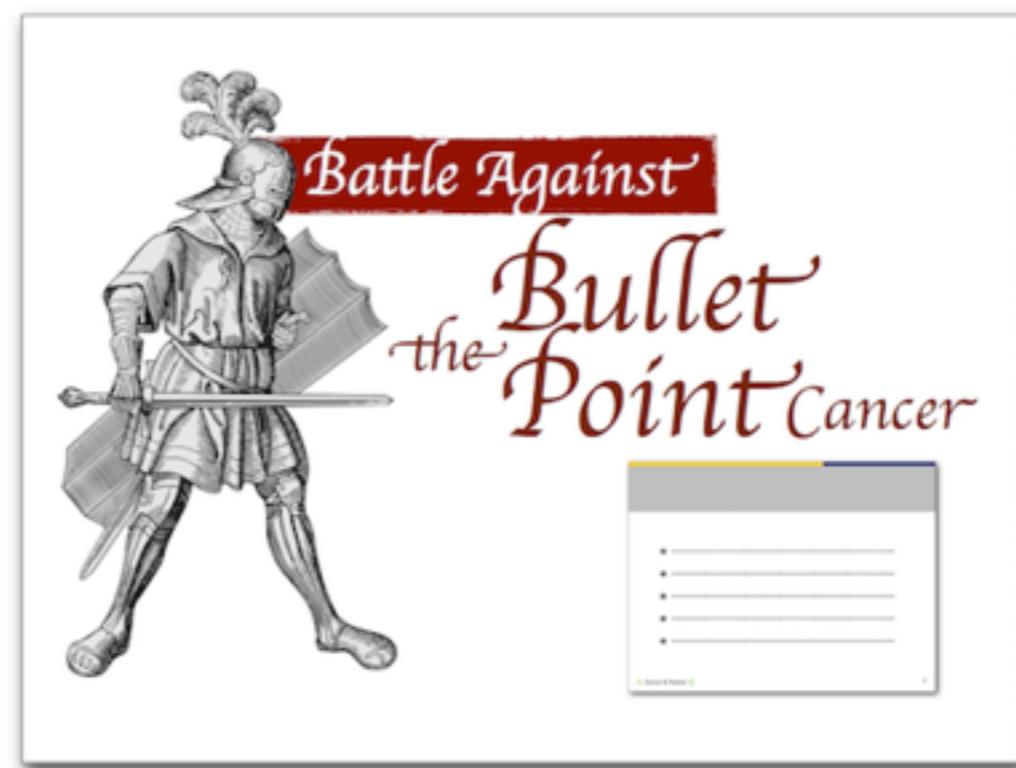
예1) 스타워즈 테마

- 게임회사의 컨퍼런스 발표자료
- 게임 개발자들의 성향에 맞는 테마선정
- 지난 15년간의 IT경쟁을 우주전쟁으로 풀어냄



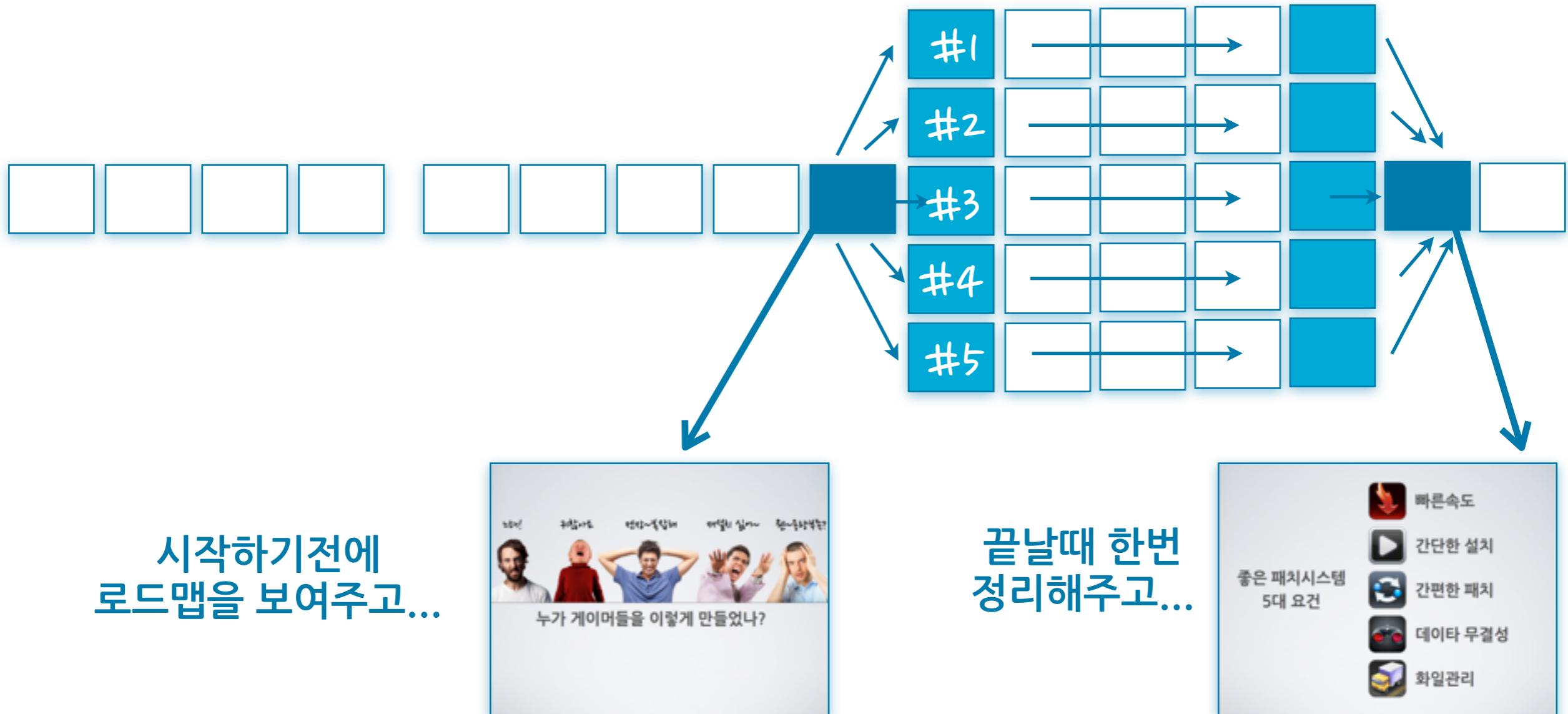
예2) Bullet Point Cancer

- 유방암학회 총회 프레젠테이션 교육세션
- Bullet을 새로운 암으로 규정, 치료방법 제시
- 청중의 흥미유발, 몰입도로 이해도가 높아짐



자주 요약하라

이야기의 집중력이 떨어지기 시작한다고 예상되는 지점이나 일련의 나열이 시작되기 전과 후 향후 전개될 내용이나 설명한 내용을 요약해주면 프레임의 전달력이 높아집니다



Resources

템플릿과
유용한 리소스들

그림과 사진

Microsoft Office Online

<http://office.microsoft.com/en-ca>

- ✓ 무료, 주로 슬라이드 내의 클립아트 용도
- ✓ 이미지 전문업체들의 순도높은 자료
- ✓ 팁 : PNG로 검색, 국가 설정을 미국으로

Seeklogo

<http://seeklogo.com/>

- ✓ 무료, 20만개 이상의 글로벌 기업로고
- ✓ 벡터타입의 로고
- ✓ 국내 기업, 단체들의 로고는 거의 없음

Google Image

<http://www.google.co.kr/imghp>

- ✓ 가장 대중성있고 방대한 사진과 클립아트
- ✓ 크기별, 컬러별, 타입별 검색가능
- ✓ 무차별 검색으로 순도는 높지 않음

KMUG

<http://kmug.co.kr>

- ✓ 무료, 국내 기업/단체들의 로고
- ✓ 벡터타입의 로고를 구할 수 있음
- ✓ Korea Macintosh User Group 내 자료실

Interfacelift

<http://interfacelift.com>

- ✓ 무료, 고품질의 배경사진
- ✓ 컴퓨터 해상도에 맞게 다양하게 제공
- ✓ 고품질의 아이콘도 다수

Flickr

<http://flickr.com>

- ✓ 무료, 세계 최대의 개인 사진 공유 사이트
- ✓ 구글 이미지검색 등에서 나오지 않는 자료다수
- ✓ 높은 퀄리티와 방대한 자료

폰트 및 기타

나눔글꼴

<http://hangeul.naver.com/font>

- ✓ 무료, 본문/제목 모두에 최상, 총 6종
- ✓ 네이버에서 무료배포
- ✓ 나눔고딕/라이트, 나눔명조, 나눔손글씨 봇/펜

서울서체

<http://design.seoul.go.kr/dscontent/designseoul.php?MenulD=490&pglD=237>

- ✓ 무료, 제목/프레젠테이션용으로 최상, 2종
- ✓ 서울남산체, 서울한강체

아리따체

http://www.amorepacific.com/about/about_font.jsp

- ✓ 무료, 본문/제목 용도별 세분화, 2종
- ✓ 아모레퍼시픽에서 무료배포
- ✓ 아리따 돌움, 아리따 산스

Kuler

<http://Kuler.adobe.com/>

- ✓ 최상의 컬러조합을 찾고자 할때
- ✓ 전문 디자이너들이 만든 수십만종의 컬러배합

MindmapTip

<http://mindmaptip.com/>

- ✓ 기획도구인 마인드맵에 대한 무료학습/정보
- ✓ 무료 마인드맵 소프트웨어 정보
- ✓ 마인드맵에 대해 궁금할 때

아이디어를 얻는 곳

TED.com

<http://TED.com>

- ✓ 글로벌 명사들의 강연을 무료로 시청
- ✓ 한글자막 지원, 15분 가량의 프레젠테이션
- ✓ 프레젠테이션에 대한 영감을 얻고 싶을 때

세바시

http://cbspodcast.com/podcast/fifteen_minutes/fifteen_minutes.xml

- ✓ 세상을 바꾸는 시간 15분, 한국판 TED.com
- ✓ 국내 명사들의 15분 강연, 팟캐스트

Slideshare

<http://slideshare.net>

- ✓ 슬라이드 작성에 대한 영감을 얻고자 할 때
- ✓ 세계최대의 슬라이드 공유 사이트
- ✓ 분야별 전문자료 다수 수록

Presentation Zen

<http://www.presentationzen.com/>

- ✓ 프리젠테이션 젠의 저자 가르 레이놀즈의 블로그
- ✓ 프레젠테이션에 대한 수준높은 포스팅

Sonar & Radar

<http://demitrio.com>

- ✓ 파워포인트 블루스의 저자인 강사의 블로그
- ✓ 프레젠테이션에 대한 지속적인 포스팅

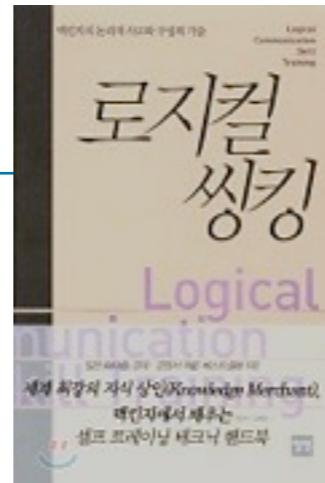
관련서적

로지컬 쌍킹

★★★★☆

데루야 하나코 외, 일빛

매kin지식 논리사고와 구성의 기술을 설명한 책. 컨설턴트와 기획자의 필독 서적 중 하나



논리적 글쓰기

★★★★☆

바바라 민토, 더난출판사

로지컬 쌍킹과 일맥상통하는 매kin지식 논리기술의 프레임워크로 역시 기획자들의 필독서

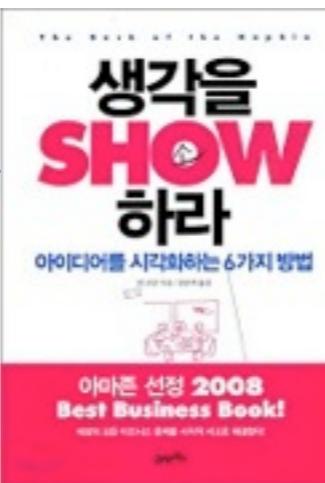


생각을 Show 하라

★★★★☆

댄 로암, 21세기북스

아이디어나 텍스트의 시각화 혹은 모델링을 기술한 책. 기획자들이 가장 취약한 부분을 다룬다

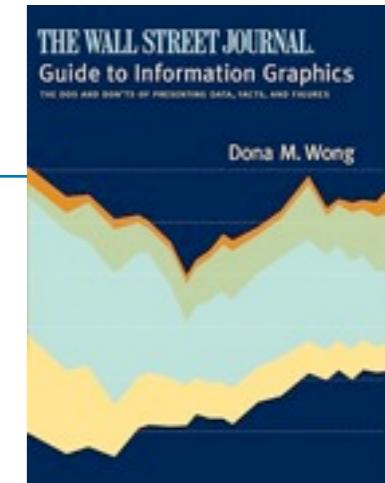


Guide to Information Graphics

★★★★☆

Dona M. Wong, 2010, Norton

월스트리트 저널의 인포그래픽 담당자가 그림과 쉬운 사례를 통해 밝히는 정보가시화의 원칙

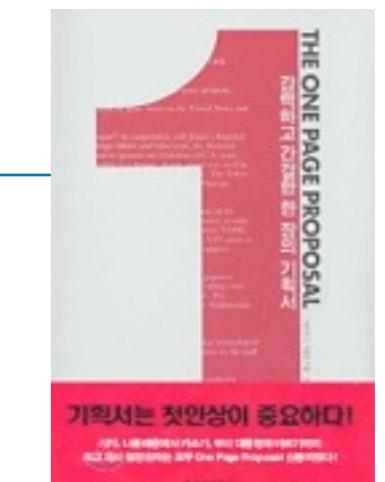


One Page Proposal

★★★★☆

패트릭 G 라일리, 을유문화사

논리를 압축하여 표현하는 방법을 배우는 최강의 기획자 필독서

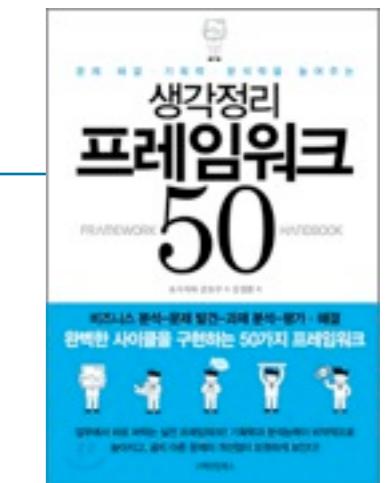


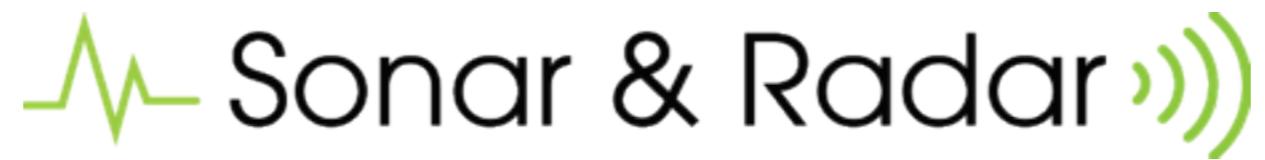
생각정리 프레임워크 50

★★★★☆

요시자와 준코쿠, 스펙트럼북스

기업에서 널리 쓰이는 프레임워크 50개의 실제적인 작성법과 예제를 기술한 프레임을 구상하는데 필수적인 책





Blog : www.demitrio.com
Mail : demitriostratos@gmail.com
Facebook.com/PowerPointBlues