과제4

**아래 보기의 내용을 읽고 물음에 답하시오.**

|  |
| --- |
| (a) 창의적인 문제해결을 위해서는 두 가지 측면에서 학습이 진행될 수 있다. 하나는 '창의력의 수준/능력'을 개발하는 것이고, 다른 하나는 자신, 팀, 조직이 가지고 있는 창의와 혁신의 '일 처리 스타일'을 확인하고 그것을 최대로 활용하는 것이다. 이와 같이 창의적이고 혁신적인 사람에 대해서도 두 가지 측면에서 설명할 수 있다. 창의력의 수준을 말하는 “얼마만큼 창의적인가?”와 창의력의 유형을 말하는 “어떻게 창의적인가?”이다.  (b) 특성요인도(Fishbone Diagram)는 물고기 뼈 다이어그램이라고도 불리며 도쿄대학의 카오루 이시카와(Kaoru Ishikawa) 교수가 개발하여 이시카와 다이어그램(Ishikawa Diagram)이라고도 부른다. 이 방법은 문제를 인식하는 것과 함께 문제의 원인이 되는 모든 요인들을 손으로 그려보면서 나열하는 데 그 목적이 있다.  (c) 미국의 전문 창의성 컨설턴트인 미캘코는 1991년에 임의성을 이용해서 문제의 속성들을 선택하고, 선택된 속성들을 결합하여 자유 연상함으로써 아이디어를 얻는 ‘기회의 원’ 기법을 개발했다. 이 기법은 소요 시간은 긴 편이지만 뜻밖의 많은 아이디어를 낼 수 있는 장점이 있다.  (d) 쌍비교 분석법(PCA : Pair Comparative Analysis)은 힘이 들고 시간이 많이 걸리나, 아이디어들이 모두 중요해서 우선순위를 매기기 힘들 때 적절하게 사용할 수 있다. 이 기법은 다음과 같이 4단계의 절차를 따라서 진행하면 된다. |

(1) 셀비, 트레핑거, 이사크센은 보기 (a)의 과정에서 ‘어떻게 창의적인가?“의 관점에서 창의적 문제해결 행동 유형을 3개의 차원으로 구분하여 6개의 스타일로 구분하였다. 이들이 분류한 창의적 문제해결 행동 유형을 특징을 중심으로 기술하시오.

(2) 보기 (b)의 기법의 특징과 절차를 설명하고, 이 기법을 활용하여 팀 미팅에서 발생될 수 있는 문제를 분석해 보시오.

(3) 보기 (c)의 기법의 특징과 절차를 설명하고, 이 기법을 활용하여 새로운 다이어리를 개발하는 아이디어를 창출해 보고, 4개의 아이디어로 다듬어 제시하시오.

(4) 보기 (d)의 기법의 특징과 절차를 설명하고, 이 기법을 활용하여 (3)에서 나온 4개의 아이디어를 평가해 보시오.