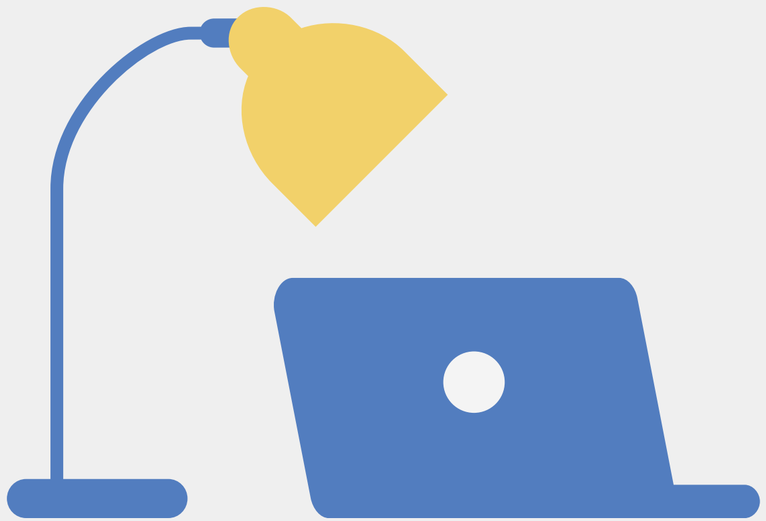
재미있는 아이디어 발상법

마인드맵 & 만다라트



리츠브룩스컨설팅 김진영

아이디어는 재능이 아니라 구조다



강의 목표

이 강의는 아이디어를 ‘내는 법’이 아니라,
아이디어가 나올 수밖에 없는 사고 구조를 설명합니다

미니멀리즘

필수적인 선과 도형을 사용하여 디자인의
복잡도를 최소화하고 단순함과 깔끔함을 강조합니다.

일러스트레이션

손 그림으로 만들어진 그래픽 요소를 사용하여
생동감 있고 개성있는 디자인을 구현합니다.

당신의 가진 창의성에 대한 오해

좋은 아이디어가 안 떠오르는 게 아닙니다.
떠오른 생각들이 구조화되지 못해 공중으로 흩어지는 것이 진짜 문제입니다.
오늘은 그 생각을 붙잡는 그물을 짜보겠습니다

창의성에 대한 오해

타고난 사람만 아이디어를 잘 낸다
창의성은 번쩍이는 영감이다

“창의성= 재능 / 재능 / 영감?”

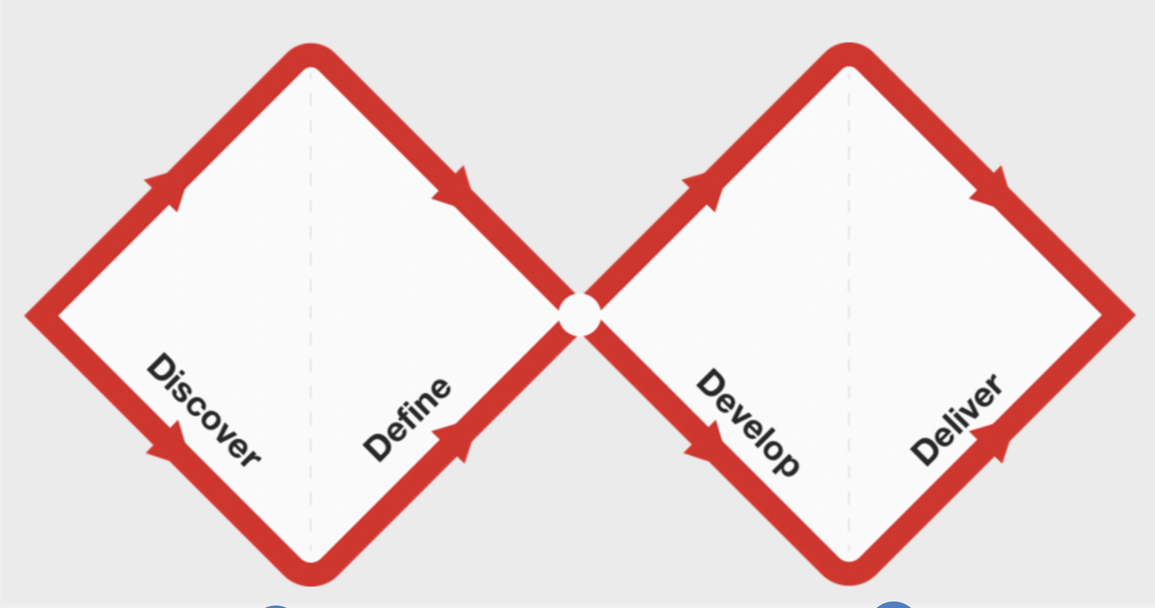
창의성의 실제

도구를 배우면 누구나 일정 수준까지는
“설계된 창의성”을 만들 수 있음

창의성 = 생각의 확장 구조 + 정리하는 구조

오늘, 우리의 생각을 어떻게 확장하고 정리할 것인가

천재의 영감이 없어도 괜찮습니다. 우리에게 필요한 건 생각을 쌓아 올리는 '도구'입니다.
오늘 우리는 단순히 아이디어를 재미있게 떠올리는 것을 넘어, 그것을 성과로 만드는 '구조적 사고'를 배울 것입니다.



창의성

왜 구조적 사고인가?

마인드맵

생각의 가지를 뻗는
확산형 발상법

만다라트

아이디어를 목표 중심 구조로 세우는
수렴형 발상법

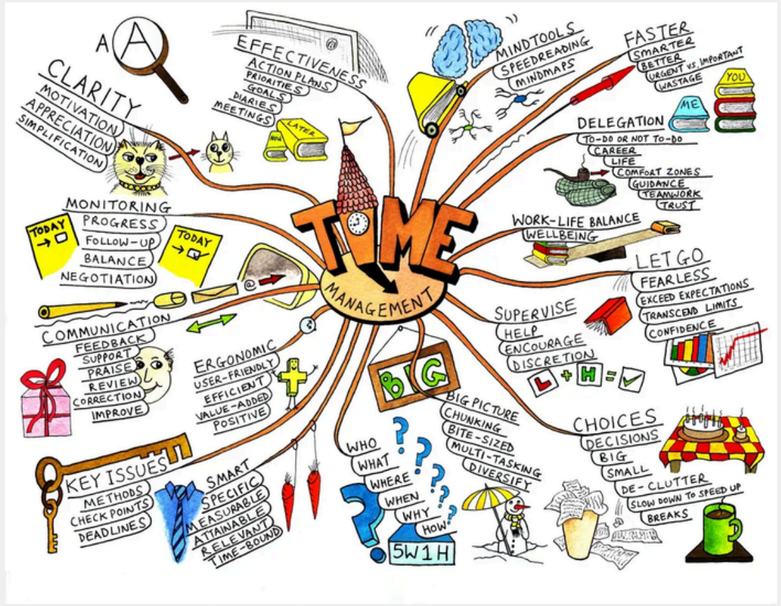
통합법

마인드맵에서 만다라트까지
내일부터 바로 쓰는 실전 시나리오

아이디어는 '퍼뜨리고(확산)', '모으고(수렴)'를 반복한다

실제 업무에서 아이디어는 다양한 후보를 찾아보는 '확산사고'와
이를 선택, 정리하여 결정한 아이디어를 구조화하고 실행하는 '수렴사고'로 나누어 집니다

마인드맵



확산(발산) 사고:
가능한 많은 관점·아이디어를 펼치는 단계
평가·판단을 잠시 미루는 단계

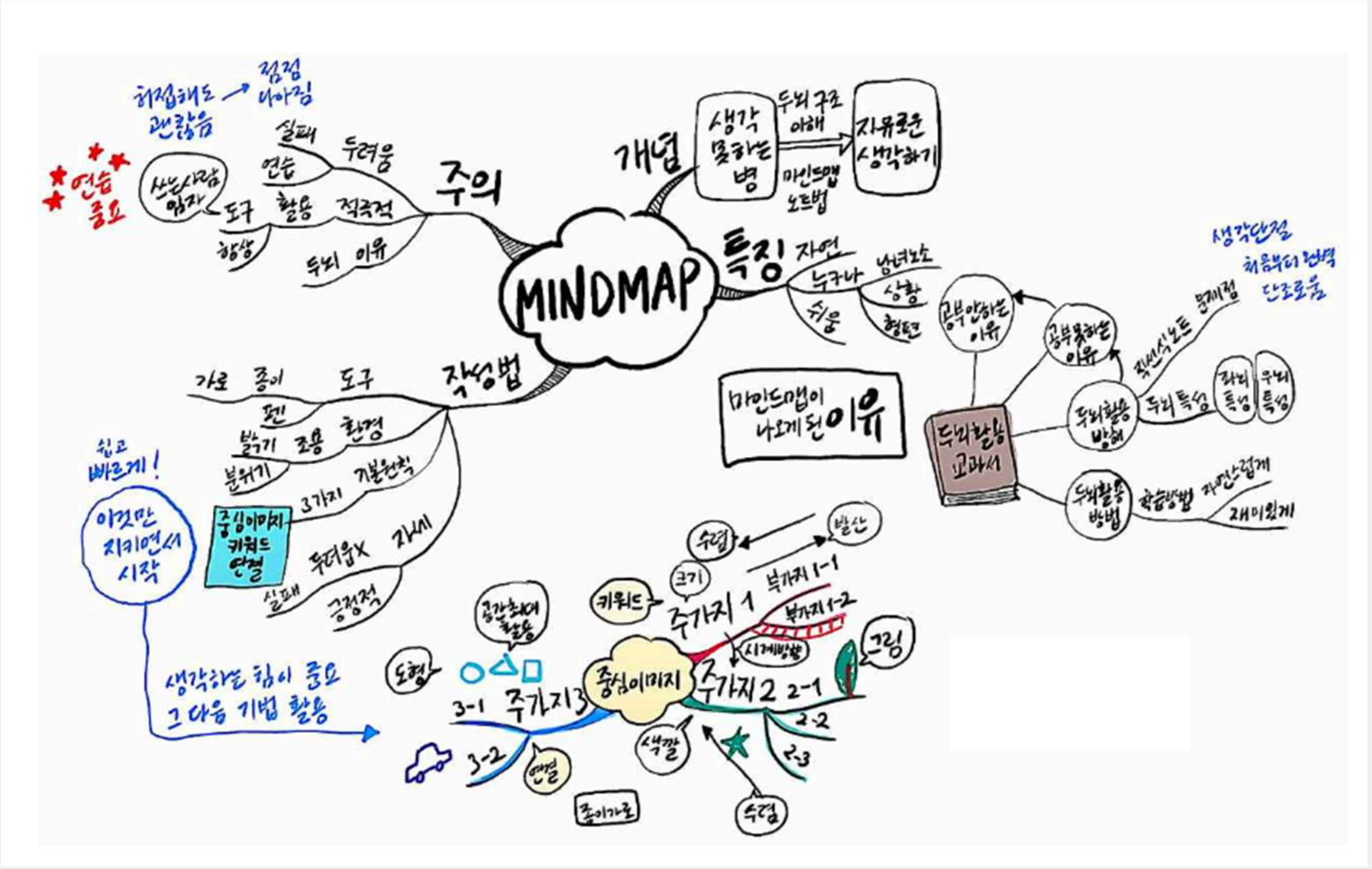
만다라트

몸관리	영양제 먹기	FSQ 90kg	인스텝 개선	몸통 강화	축 흔들지 않기	각도를 만든다	위에서부터 공을 던진다	손목 강화
유연성	**몸 만들기**	RSQ 130kg	릴리즈 포인트 안정	**제구**	불안정 없애기	힘 모으기	**구위**	하반신 주도
스테미너	가동역	식사 저녁7숟갈 아침3숟갈	하체 강화	몸을 열지 않기	멘탈을 컨트롤	볼을 앞에서 릴리즈	회전수 증가	가동력
뚜렷한 목표·목적	일희일비 하지 않기	머리는 차갑게 심장은 뜨겁게	**몸 만들기**	**제구**	**구위**	축을 돌리기	하체 강화	체중 증가
핀치에 강하게	**멘탈**	분위기에 휩쓸리지 않기	**멘탈**	**8구단 드래프트 1순위**	**스피드 160km/h**	몸통 강화	**스피드 160km/h**	어깨주변 강화
마음의 파도를 안만들기	승리에 대한 집념	동료를 배려하는 마음	**인간성**	**운**	**변화구**	가동력	라이너 캐치볼	피칭 늘리기
감성	사랑받는 사람	계획성	인사하기	쓰레기 줍기	부실 청소	카운트볼 늘리기	포크볼 완성	슬라이더 구위
배려	**인간성**	감사	물건을 소중히 쓰자	**운**	심판을 대하는 태도	늦게 낙차가 있는 커브	**변화구**	좌타자 결정구
예의	신뢰받는 사람	지속력	긍정적 사고	응원받는 사람	책읽기	직구와 같은폼으로 던지기	스트라이크 볼을 던질때 제구	거리를 상상하기

수렴 사고:
펼쳐진 생각을 구조화하고 선택하는 단계
냉철한 선택, 논리적 배치 (Convergence)

마인드맵, 한 페이지에 펼쳐 그리는 ‘생각의 지도’

하나의 중심 주제에서 관련된 생각들을 가지치기하며 그려 나가는 시각적 사고 도구”



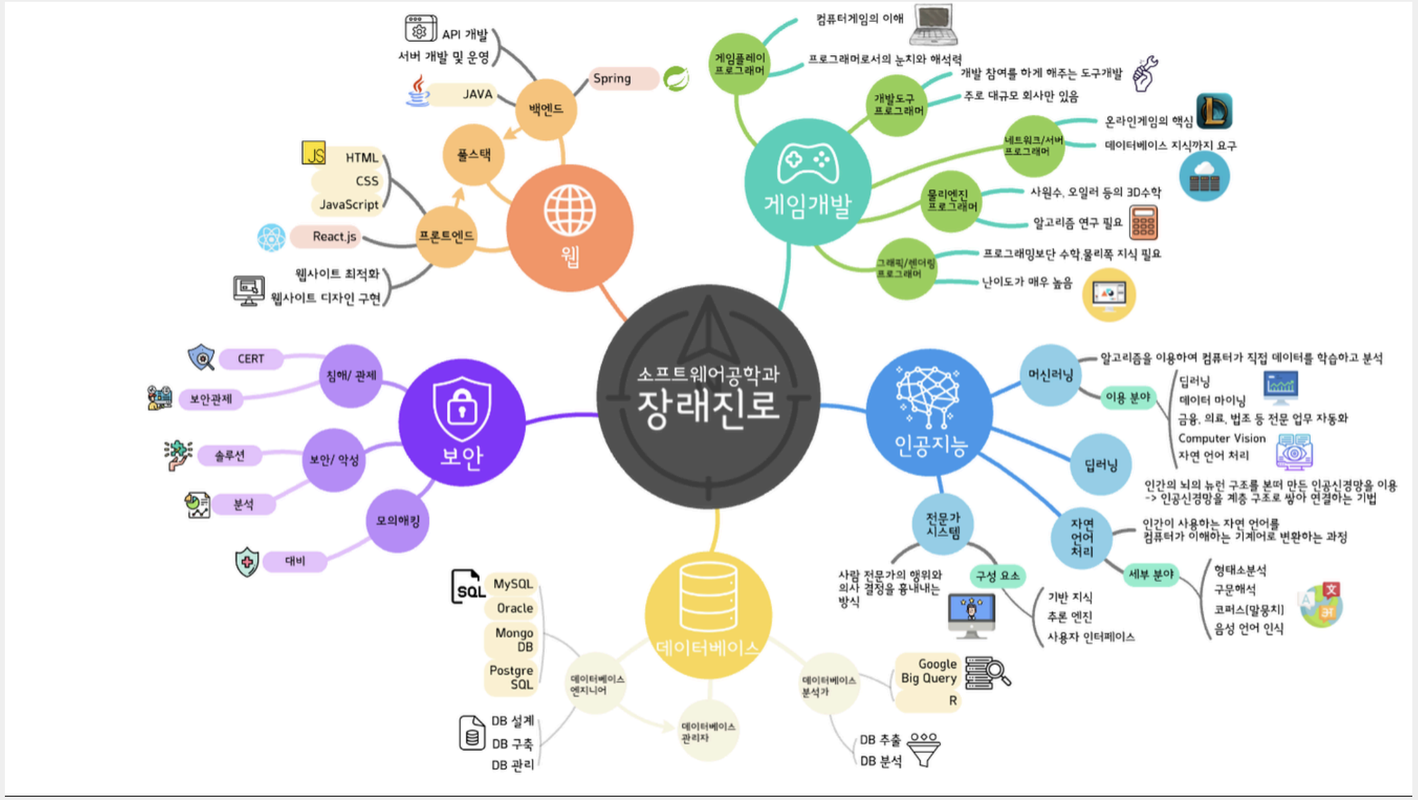




- 마인드맵의 역사는 3세기까지 거슬러 올라가는데, 당시 티로스의 포르피리는 아리스토텔레스의 개념과 아이디어를 시각적으로 표현하기 위해 마인드맵과 유사한 형태의 도표를 만들었음.
- 이후 1235년경부터 1315년경까지 철학자 라몬 룰이 마인드맵과 유사한 기법을 사용하여 데이터와 정보를 제시했다는 기록이 있음.
- 심지어 레오나르도 다빈치도 가장 기본적인 형태의 마인드맵을 메모를 작성하는 데 사용.

마인드맵은 ‘정리법’이 아니라 ‘사고 확장 장치’다

하나의 중심 주제에서 관련된 생각들을 가지치기하며 그려 나가는 시각적 사고 도구”



- 마인드맵의 핵심 정의: 중심 개념에서 연상과 연결을 통해 사고를 확장하는 시각적 구조

- 중요한 포인트:

1. 정답 없음
2. 평가 없음
3. 순서 없음

- 목적은 단 하나: 생각이 끊기지 않게 만드는 것. 단 마인드맵의 역할은 ‘확장’까지
- 멈춰야 하는 기준:

1. 더 이상 새로운 관점이 나오지 않을 때
2. 가지들이 반복되기 시작할 때
3. 다음 단계로 넘어가야 할 신호:
4. “이제 정리가 필요하다”는 느낌

뇌는 목록이 아니라 연결된 그림을 더 잘 기억한다

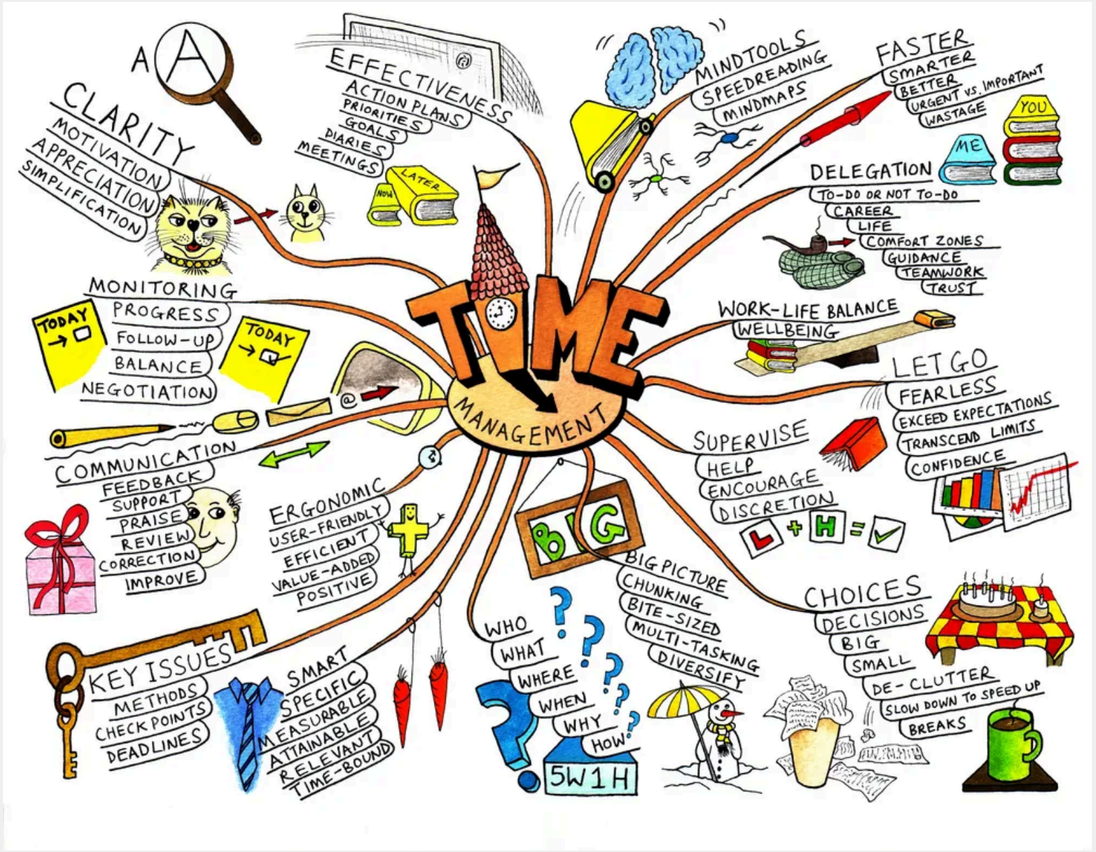
토니 부잔(Tony Buzan), 1970년대 BBC TV 프로그램 「Use Your Head」를 통해 ‘Mind Map’라는 말을 대중화
기존 줄글/목차형 노트의 한계를 넘어, 뇌의 연상 구조에 맞는 방사형 구조를 제안
좌뇌의 논리 구조와 + 우뇌의 이미지 연상 구조를 동시에 쓰는 방식



- 영국의 심리학자이자 기억력 및 학습법 전문가인 토니 부잔(Tony Buzan)에 의해 고안.
- **비효율적인 기존 학습 방식에 대한 문제 제기:** 대학생 시절, 토니 부잔은 방대한 양의 정보를 처리하고 기억하는 데 기존의 선형적인 노트 필기 방식이 비효율적이라고 느꼈습니다. 표준화된 기록 방식이 오히려 두뇌의 종합적 사고를 방해한다고 생각.
- **두뇌의 작동 원리에 대한 연구:** 그는 인간의 두뇌가 정보를 선형적(일직선)으로 처리하기보다는 중심 이미지에서 사방으로 뻗어 나가는 방사형 사고(Radiant Thinking) 방식으로 작동한다는 사실에 주목.
- **기억 및 사고 기술 연구:** 부잔은 새로운 학습 및 암기 기술을 찾기 위해 심리학과 창의적 사고를 연구하고, 레오나르도 다빈치, 알베르트 아인슈타인 등 역사상 위대한 사상가들의 노트 필기 방식을 분석.
- **좌우뇌의 균형 잡힌 활용:** 두뇌는 논리, 분석을 담당하는 좌뇌와 리듬, 색상, 이미지를 담당하는 우뇌로 구성되어 있는데, 기존의 학습법은 좌뇌 기능에만 치우쳐 있었습니다. 부잔은 핵심 단어, 색상, 이미지 등을 사용하여 좌뇌와 우뇌를 모두 균형 있게 활용할 수 있는 방법을 고안.

좋은 마인드맵의 4가지 핵심 규칙

"텍스트 정리"가 아니라 "생각이 어떻게 뻗어가는지"를 보여주는 지도.
왜 문장이 아니라 단어일까요? 문장은 마침표를 찍는 순간 사고가 끝납니다.
하지만 키워드는 열려 있어서 계속 다른 생각으로 뻗어 나갈 수 있습니다.



중심 이미지: 중앙에 핵심 주제를 이미지와 함께 배치. 다양한 생각이나 정보를 중심에 적은 주제의 360°방향으로 연결할 수 있다

가지(주가지, 부가지): 주요 가지는 굵고, 아래로 갈수록 가느다랗게 그임. 실제 나뭇가지처럼 굽정하고 길쭉한 모양으로 자연스럽게 그림.

키워드: 키워드는 한 단어는 명사(동사X) 사용. 가지 하나당 키워드, 즉 핵심단어 하나만을 주로 쓴다. 문장은 이미 결정된 사항처럼 보일 수 있음. 키워드의 크기로 중요도를 표기.

색상·아이콘·그림: 주가지별로 각각 한 가지 색깔을 정한다. 정보의 성격별로 색깔을 정한다. 예를 들어 빨간색은 숫자 정보나 긴급한 정보를 표시하는 데 사용. 이미지는 단순하지만 눈에 띄는 이미지를 선택. 이때, 그림 실력은 중요하지 않다. 이미지는 그 이미지와 연결되는 정보를 떠올리게 하는 역할을 할 뿐.

논리의 족쇄를 풀어라. 뇌는 '목록'이 아니라 '연결'로 일한다

마인드맵이 확산 사고인 이유는 "뇌의 신경망을 닮은 방사형 구조 를 통해,
판단 없이 연상을 무한히 확장 할 수 있도록 설계된 도구"이기 때문

Strategy Tip: 빈 종이 중앙에 문제를 적으십시오. 그리고 가지가 멈출 때까지, 판단하지 말고 뻗어 나가십시오

Principle: 연상의 힘

- 우리의 뇌는 엑셀처럼 위에서 아래로(Linear) 사고하지 않음. 하나의 키워드에서 동시다발적으로 터지는 방사형(Radiant) 구조를 가짐 .
- 마인드맵은 이 자연스러운 뇌의 흐름을 방해하지 않고 그대로 시각화하는 도구.

Rule: 문장, 동사 X '키워드'

- 문장은 마침표를 찍는 순간 사고를 닫습니다(Closed).
- 반면, 명사 중심의 키워드는 "그다음은?"이라는 질문을 유도하며 사고를 열어둡니다(Open-ended)

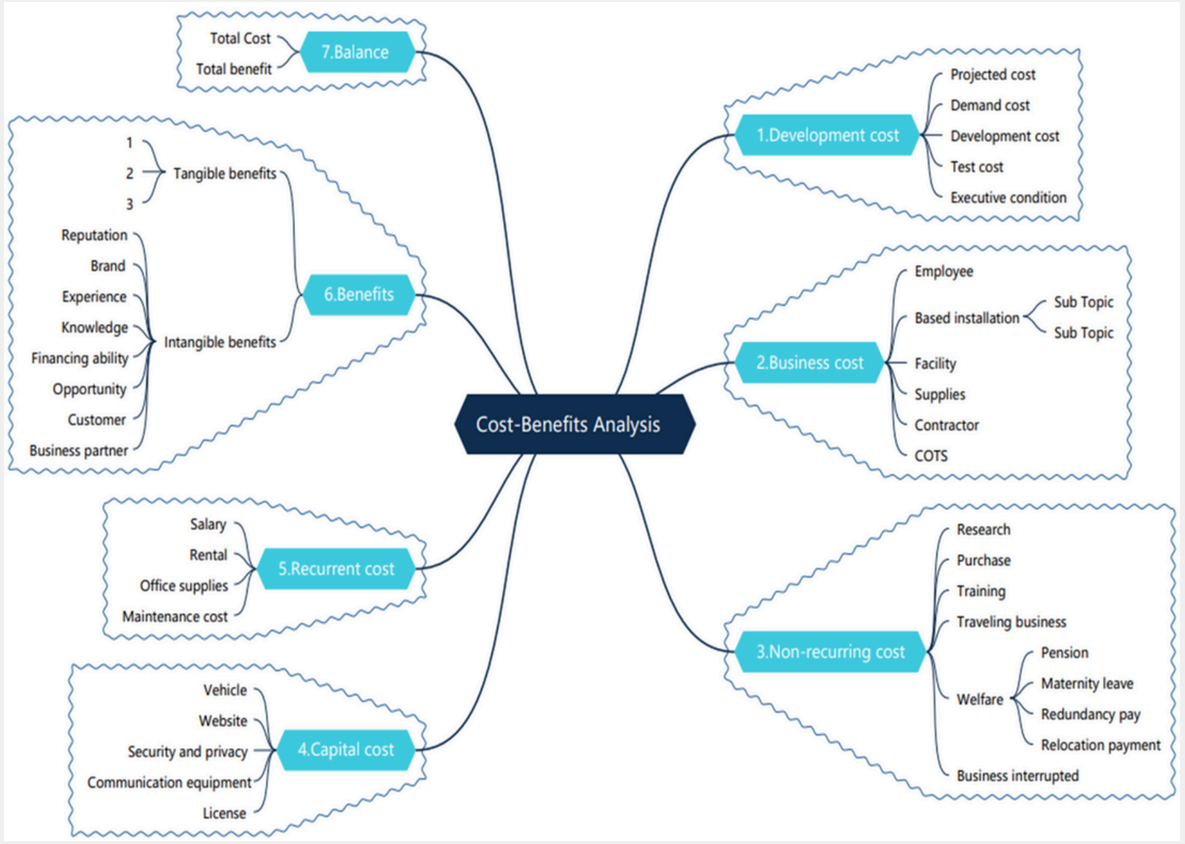
Goal: '가능성의 총량' 극대화

- 지금은 '이게 말이 되나?'(수렴)를 따질 때가 아닙니다.
- 마인드맵 단계의 목표는 비판 없이 생각의 부피를 최대한 키워 혁신의 재료를 확보하는 것입니다

나쁜 마인드맵 vs 좋은 마인드맵

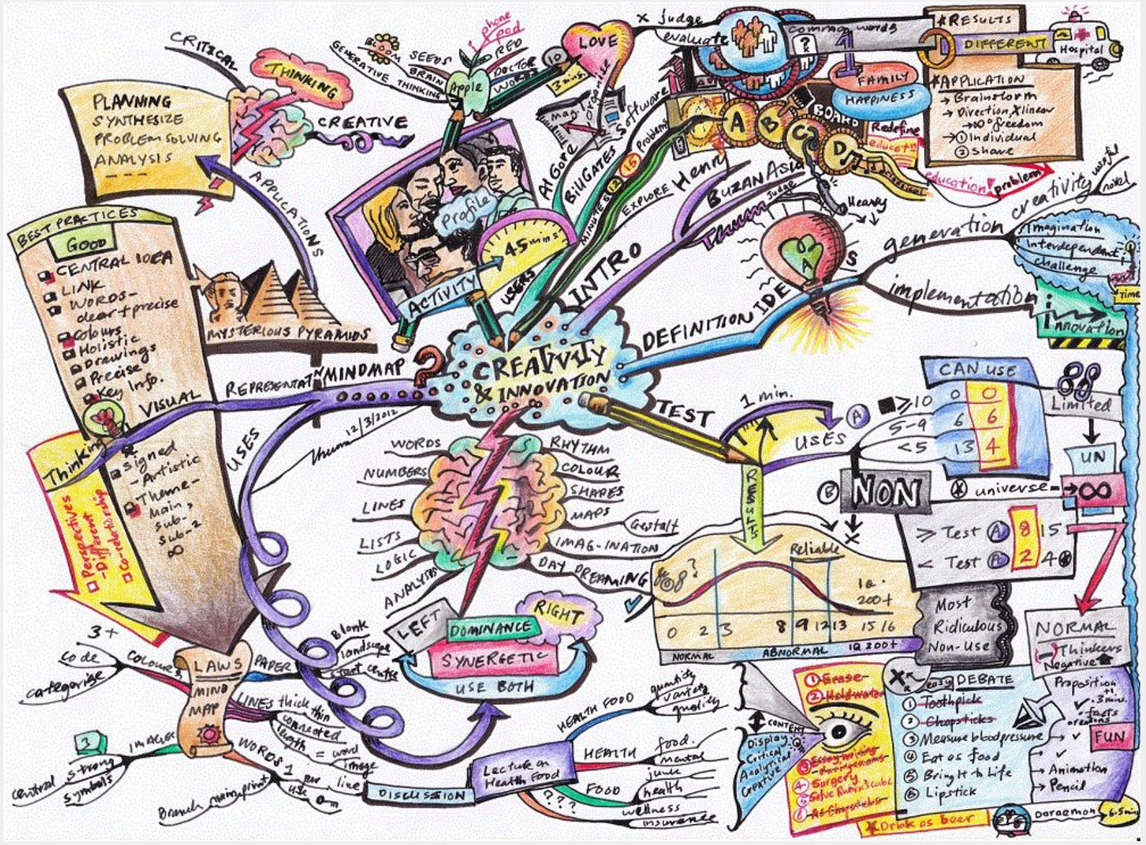
✕ 나쁜 마인드맵 (생각의 나열)

1. 단순 키워드 나열, 같은 색과 크기에 그쳐 생각의 위계와 우선순위가 뒤죽박죽임.
2. '열심히', '잘' 같은 추상적인 표현뿐이라 당장 내일 무엇을 해야 할지 모름.
3. 가지(Branch) 간의 인과관계(Logic)가 끊겨 있어, 그저 복잡한 낙서처럼 보임.



○ 좋은 마인드맵 (전략의 설계)

1. MECE(중복·누락 없음) 원칙을 적용해 구조가 탄탄하고 핵심이 한눈에 파악됨.
2. 구체적인 숫자(KPI)와 행동이 명시되어 실행력이 극대화됨.
3. 꼬리에 꼬리를 무는 질문(Why-How)을 통해 생각지 못한 해결책을 도출함.



MECE(Mutually Exclusive Collectively Exhaustive의 약자, 상호배제와 전체포괄)는 항목들이 상호 배타적이면서 모였을 때는 완전히 전체를 이루는 것을 의미. 이를테면 '겹치지 않으면서 빠짐없이 나눈 것'

마인드맵 만들어 보기

대체 불가능한 '커리어 핏(Career Fit)' 찾기

맹목적인 스펙 쌓기가 아닌, 직무 적합성과 실무 경험을 연결하여 '나만의 스토리'를 만드는 전략입니다.

(가지 1)
데이터 분석가(Data Analyst)

이 직무는 나에게 맞는가?

업무 이해 → 데이터 정리 / 가설 설정 → 인사이트 도출 → 업무 성향 파악 → 반복 작업 / 혼자 몰입 → 현실 검증 → 현직자 인터뷰 → 데이터 과제 체험 → 요구 역량 → SQL / 통계 / 시각화 → 학습 난이도 판단

➡ [선택] 미니 데이터 과제 1개 수행 + 현직자 커피챗 1회
(숫자·패턴 중심 업무에 대한 실제 적합성 판단)

(가지 2)
마케터(Marketing / Growth)

이 직무는 나에게 맞는가?

업무 이해 → 메시지 기획 / 실험 → 성과 분석 → 업무 성향 파악 → 불확실성 / 빠른 피드백 → 현실 검증 → 캠페인 사례 분석 → 개인 콘텐츠 실험 → 요구 역량 → 기획력 / 데이터 감각 / 커뮤니케이션

➡ [선택] 개인 프로젝트 1개 진행 + 결과 리포트 정리
(불확실한 실험 환경에 대한 스트레스/재미 여부 판단)

(가지 3)
서비스·프로덕트 기획자(PM/PO)

이 직무는 나에게 맞는가?

업무 이해 → 문제 정의 → 요구사항 정리 → 의사결정 조율 → 업무 성향 파악 → 모호함 수용 / 조율 능력 → 현실 검증 → 기획서 분석 → 가상 서비스 기획 → 요구 역량 → 논리적 사고 / 커뮤니케이션 / 책임감

➡ [선택] 기능 기획서 1장 작성 + 피드백 받기
(문제와 사람 사이에서 일하는 역할에 대한 적합성 판단)

(가지 4)
개발자(Software Engineer)

이 직무는 나에게 맞는가?

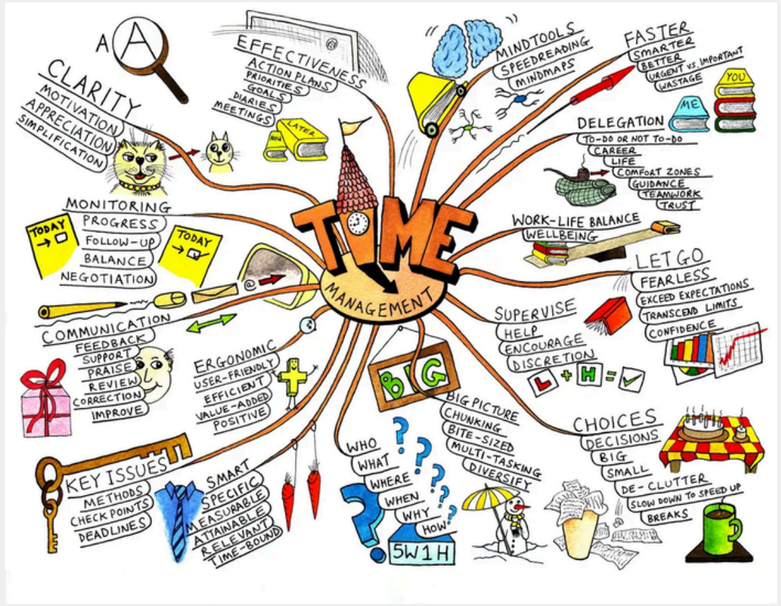
업무 이해 → 문제 정의 → 요구사항 정리 → 의사결정 조율 → 업무 성향 파악 → 모호함 수용 / 조율 능력 → 현실 검증 → 기획서 분석 → 가상 서비스 기획 → 요구 역량 → 논리적 사고 / 커뮤니케이션 / 책임감

➡ [선택] 기능 기획서 1장 작성 + 피드백 받기
(문제와 사람 사이에서 일하는 역할에 대한 적합성 판단)

아이디어는 '퍼뜨리고(확산)', '모으고(수렴)'를 반복한다

실제 업무에서 아이디어는 다양한 후보를 찾아보는 '확산사고'와
이를 선택, 정리하여 결정한 아이디어를 구조화하고 실행하는 '수렴사고'로 나누어 집니다

마인드맵



확산(발산) 사고:
가능한 많은 관점·아이디어를 펼치는 단계
평가·판단을 잠시 미루는 단계

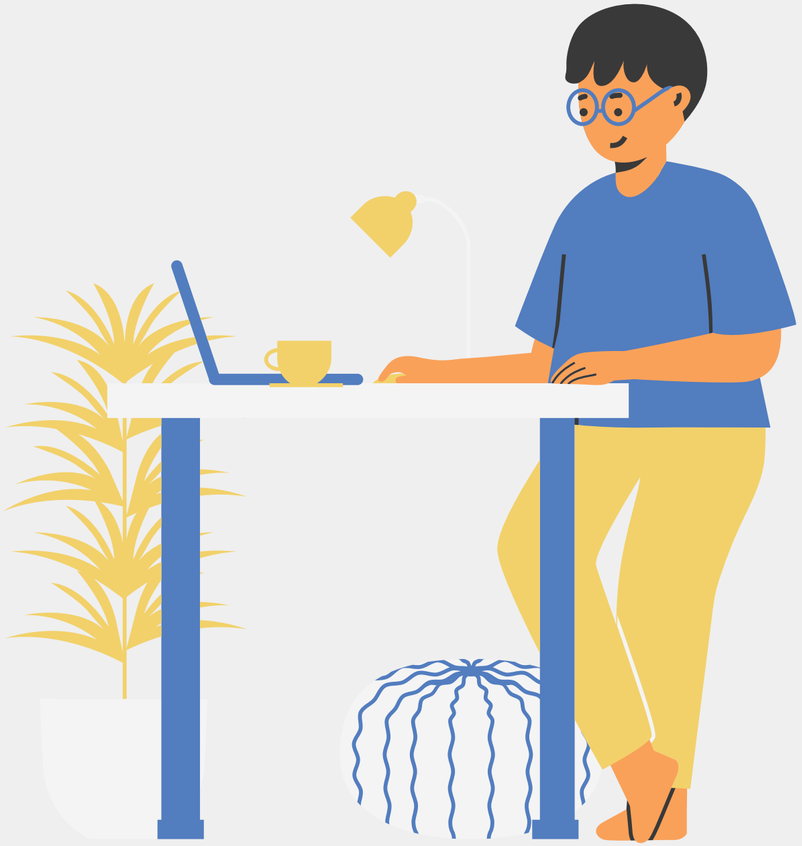
만다라트

몸관리	영양제 먹기	FSQ 90kg	인스텝 개선	몸통 강화	축 흔들지 않기	각도를 만든다	위에서부터 공을 던진다	손목 강화
유연성	**몸 만들기**	RSQ 130kg	릴리즈 포인트 안정	**제구**	불안정 없애기	힘 모으기	**구위**	하반신 주도
스테미너	가동역	식사 저녁7숟갈 아침3숟갈	하체 강화	몸을 열지 않기	멘탈을 컨트롤	볼을 앞에서 릴리즈	회전수 증가	가동력
뚜렷한 목표·목적	일희일비 하지 않기	머리는 차갑게 심장은 뜨겁게	**몸 만들기**	**제구**	**구위**	축을 돌리기	하체 강화	체중 증가
핀치에 강하게	**멘탈**	분위기에 휩쓸리지 않기	**멘탈**	**8구단 드래프트 1순위**	**스피드 160km/h**	몸통 강화	**스피드 160km/h**	어깨주변 강화
마음의 파도를 안만들기	승리에 대한 집념	동료를 배려하는 마음	**인간성**	**운**	**변화구**	가동력	라이너 캐치볼	피칭 늘리기
감성	사랑받는 사람	계획성	인사하기	쓰레기 줍기	부실 청소	카운트볼 늘리기	포크볼 완성	슬라이더 구위
배려	**인간성**	감사	물건을 소중히 쓰자	**운**	심판을 대하는 태도	늦게 낙차가 있는 커브	**변화구**	좌타자 결정구
예의	신뢰받는 사람	지속력	긍정적 사고	응원받는 사람	책읽기	직구와 같은폼으로 던지기	스트라이크 볼을 던질때 제구	거리를 상상하기

수렴 사고:
펼쳐진 생각을 구조화하고 선택하는 단계
냉철한 선택, 논리적 배치 (Convergence)

마인드맵과 만다라트의 관계

마인드맵과 만다라트, 이 둘은 경쟁하지 않는다, 역할이 다를 뿐이다



관계 정리:

- 마인드맵: 사고의 폭

만다라트: 사고의 밀도

흔한 실패 패턴:

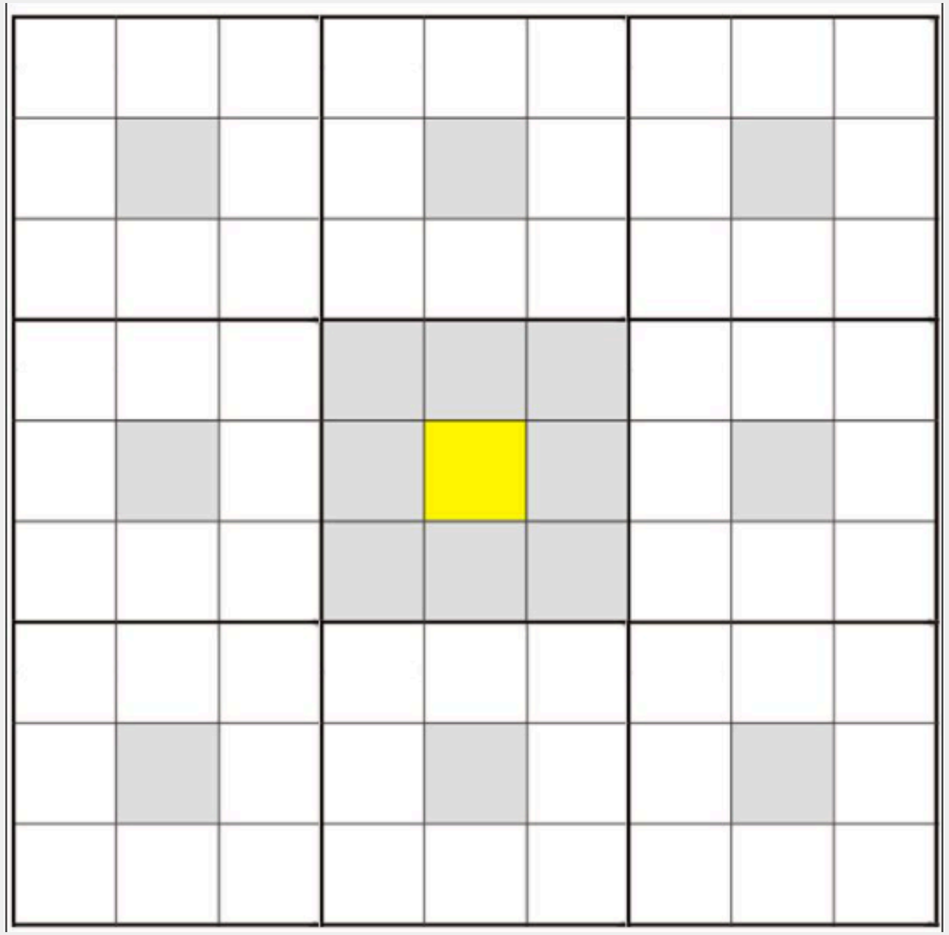
- 마인드맵만 반복 → 실행 불가
- 만다라트만 사용 → 사고 경직

이상적 흐름:

- 확장 → 고정 → 다음 행동

만다라트, 목표를 3×3 격자 안에 심는 기술

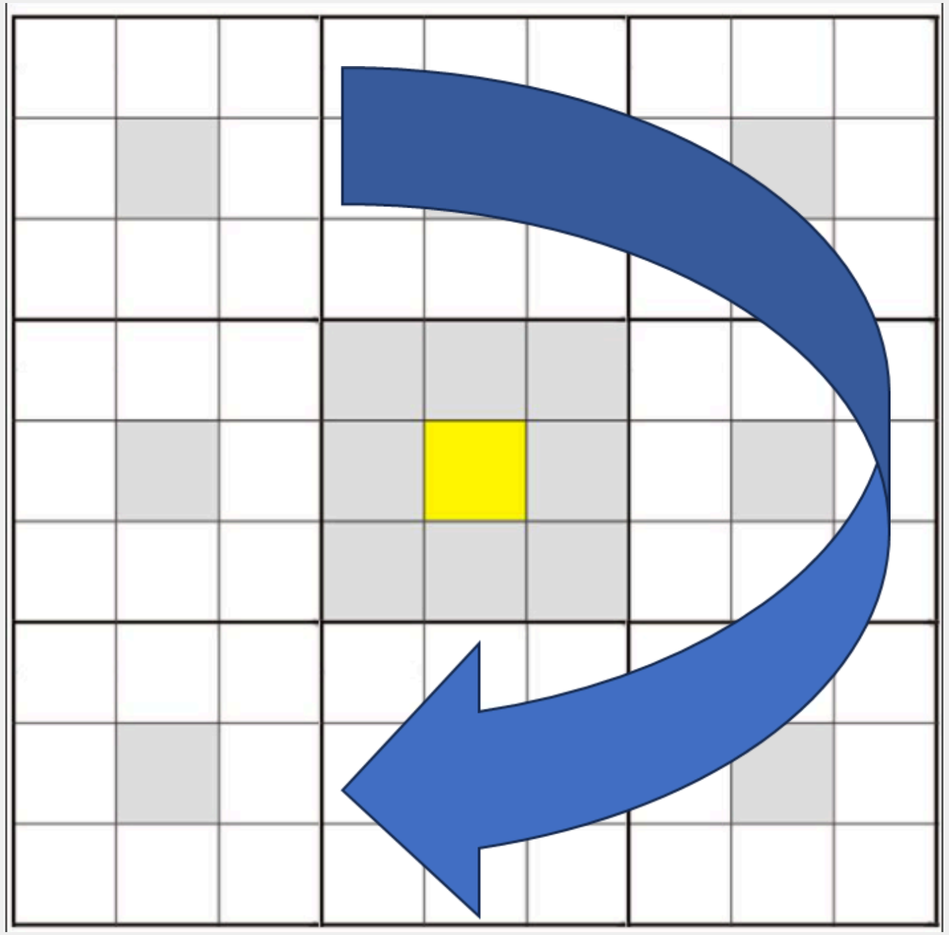
확장되어 결정된 아이디어는, 결국 구조 안에 담겨야 한다. **“그래서, 무엇을 할 것인가?”**
중앙에 목표를 적고, 주변 8칸에 그 목표를 이루기 위한 핵심 요소를 채워 넣는 격자형 사고 도구



몸관리	영양제 먹기	FSQ 90kg	인스텝 개선	몸통 강화	축 흔들지 않기	각도를 만든다	위에서부터 공을 던진다	손목 강화
유연성	몸 만들기	RSQ 130kg	릴리즈 포인트 안정	제구	불안정 없애기	힘 모으기	구위	하반신 주도
스테미너	가동역	식사 저녁7숟갈 아침3숟갈	하체 강화	몸을 열지 않기	멘탈을 컨트롤	볼을 앞에서 릴리즈	회전수 증가	가동력
뚜렷한 목표·목적	일희일비 하지 않기	머리는 차갑게 심장은 뜨겁게	몸 만들기	제구	구위	축을 돌리기	하체 강화	체중 증가
핀치에 강하게	멘탈	분위기에 휩쓸리지 않기	멘탈	8구단 드래프트 1순위	스피드 160㎞/h	몸통 강화	스피드 160㎞/h	어깨주변 강화
마음의 파도를 안만들기	승리에 대한 집념	동료를 배려하는 마음	인간성	운	변화구	가동력	라이너 캐치볼	피칭 늘리기
감성	사랑받는 사람	계획성	인사하기	쓰레기 줍기	부실 청소	카운트볼 늘리기	포크볼 완성	슬라이더 구위
배려	인간성	감사	물건을 소중히 쓰자	운	심판을 대하는 태도	늦게 낙차가 있는 커브	변화구	좌타자 결정구
예의	신뢰받는 사람	지속력	긍정적 사고	응원받는 사람	책읽기	직구와 같은 폼으로 던지기	스트라이크 볼을 던질 때 제구	거리를 상상하기

만다라트, 목표를 3×3 격자 안에 심는 기술

중앙에 목표를 적고, 주변 8칸에 그 목표를 이루기 위한 핵심 요소를 채워 넣는 격자형 사고 도구



- 만달 라 9격자 사고 방식은 3x3 격자를 중심으로 구성.
- 중앙 칸에는 달성하고자 하는 목표 또는 해결해야 할 문제가 채워집니다 . 여기서 두 가지 확장 방법이 사용.
- 방사형 사고: 중심 목표를 중심으로 여덟 가지 관련 측면 또는 하위 목표가 둘러싸고 있음. 각각의 목표는 다시 하위 그리드로 확장되어 포괄적인 아이디어 네트워크를 형성할 수 있음.
- 나선형 사고: 중심에서 시작하여 시계 방향으로 바깥쪽으로 나아감. 각 단계는 이전 단계를 기반으로 하며, 더 깊이 있는 탐구와 발전을 통해 핵심 목표를 탐색하는 데 도움을 줌.
- **결론: 구조화된 상상력의 힘**
- 만다라 9격자 사고 모델은 꿈을 구체적인 행동으로 옮기는 데 도움을 주는 유연하고 시각적인 도구입니다. 명확성, 규율, 자기 인식을 증진시키는 동시에 창의성과 장기적인 비전을 발휘할 수 있도록 지원

만다라트 만들어 보기

대체 불가능한 '커리어 핏(Career Fit)' 찾기

맹목적인 스펙 쌓기가 아닌, 직무 적합성과 실무 경험을 연결하여 '나만의 스토리'를 만드는 전략입니다.

타깃 고객	문제 정의	가치 제안	카피라이팅	콘텐츠 기획	실험 설계	개인 프로젝트	팀 프로젝트	외주/협업
산업 선택	**마케팅 정체성**	역할 규정	툴 숙련	**핵심 역량**	프레임 이해	실험 주제	**실전 경험**	실행 루틴
B2C/B2B	강점 언어화	포지션 문장	GA/CRM	퍼널 이해	자동화 기초	가설 설정	결과 측정	회고 정리
기업 리스트	직무 공고 분석	요구 역량	**마케팅 정체성**	**핵심 역량**	**실전 경험**	프로젝트 선정	문제 맥락	실행 과정
지원 전략	**진입 전략**	차별 포인트	**진입 전략**	**대체 불가능한 마케터**	**포트폴리오**	결과 지표	**포트폴리오**	인사이트
인터뷰 준비	스토리	레퍼런스	**시장 감각**	**개인 브랜딩**	**성과 분석**	스토리 구성	시각화	전달력
산업 리포트	경쟁사 분석	성공 사례	링크드인	노션 페이지	콘텐츠 주제	KPI 정의	퍼널 지표	전환율
뉴스레터	**시장 감각**	고객 변화	글쓰기	**개인 브랜딩**	톤앤매너	리텐션	**성과 분석**	CAC/LTV
기술 트렌드	플랫폼 변화	규칙 이해	정기 발행	사례 공유	신뢰 구축	대시보드	해석 능력	개선 포인트

이 강의의 핵심 요약

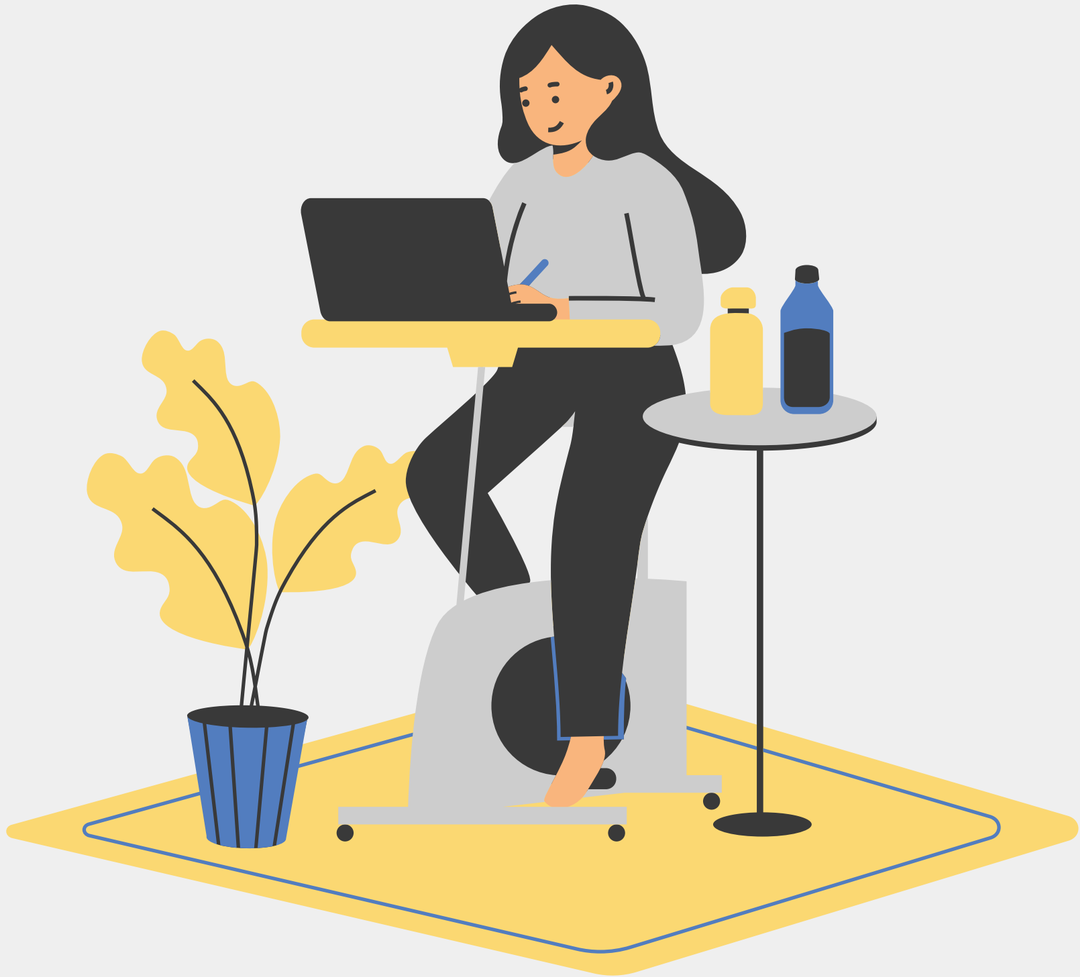
마인드맵과 만다라트,
오늘 당신의 사고에 추가된 두 개의 구조

- **오늘의 핵심 문장 3개:**

1. 아이디어는 구조 안에서 반복 가능해진다
2. 확장 없는 구조는 빈 껍데기다
3. 구조 없는 확장은 소음이다

- **도구 요약:**

1. 마인드맵 = 생각을 확장하여 아이디어를 찾는 도구
2. 만다라트 = 찾은 아이디어를 구조적으로 실행하는 구체적 방법을 찾는 도구





Thank you