

내 유형에 맞는 공부법을 조합해서 활용해 봐요. ^^

내 성격에 맞는 학습법은?

MBTI
유형 분류



외향형 **E**

- 단체 활동을 좋아함
- 생각을 말로 표현하기 좋아함

스터디 그룹을 만들거나 발표 학습을 적극적으로 하고, 주변 친구들과 경쟁하면서 공부하는 것이 좋다.

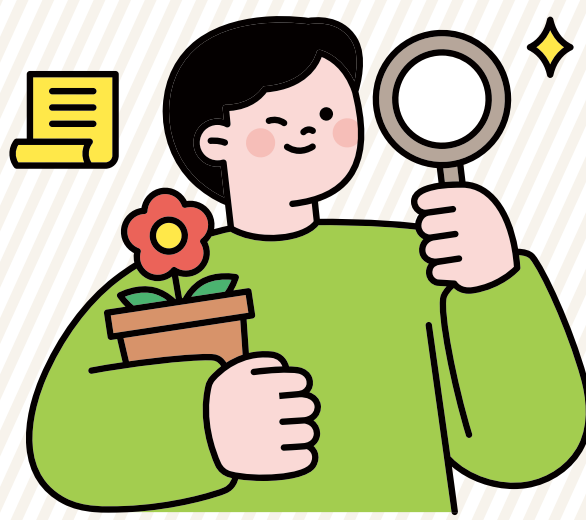
< 에너지 방향 >

내향형 **I**



- 혼자 하는 활동을 좋아함
- 내면에 담고 글 쓰는 것을 좋아함

조용히 공부할 수 있는 환경을 만들고, 정리노트, 오답노트를 작성하면서 공부하면 효과적이다.



감각형 **S**

- 실용적이고 현실적임
- 이미 일어난 적이 있는 일에 초점을 둠

이론을 외우기보다 구체적으로 와닿는 사례를 활용하여 개념을 이해하면 기억을 더 잘 할 수 있다.

< 인식 방식 >

직관형 **N**



- 미래를 추구하고 이상적임
- 자기만의 방식이 있음

복잡한 문제는 정답을 보지 말고 스스로 시간을 들여 분석하고 해결하려 노력하면 좋다.



사고형 **T**

- 객관성, 합리성 중시, 논리적 성향을 띠
- 일과 목표, 효율성을 중시함

암기를 잘 하는 편으로 평소 예습 복습을 철저히 하고, 마지막에 한번 더 학습하면 좋은 점수를 받을 수 있다.

< 결정 방식 >

감정형 **F**



- 감정 표현에 예민, 공감을 잘함
- 대인 관계를 중요시하고 사람을 좋아함

사진, 그림, 노래 등 다양한 감각을 활용하는 도구를 통해 감정과 느낌을 자극하면 학습 효율이 높아진다.



판단형 **J**

- 결단력이 있고, 철저하며 조직적임
- 명확성, 예측 가능성, 계획을 중시함
- 결과의 올바름을 중시함

자신이 세운 목표를 달성하기 위해 치밀한 계획하에 여러 번 반복 학습을 하면 공부의 논리적 체계를 파악하게 되어 실력이 좋아진다.

< 삶의 패턴 >

인식형 **P**



- 융통성이 있고 편안함을 중시함
- 자유롭고 즉흥적임
- 과정의 올바름을 중시함

스스로 학습에 대한 명확한 목표 설정이 필요하고, 성취 과정을 즐길 수 있는 학습 계획을 세워서 이에 맞추어 공부하도록 노력해야 한다.

ISTJ 세상의 소금형

한번 시작한 일은 끝까지 해내는 사람

ISFJ 임금 뒤편의 권력형

성실하고 온화하며 협조를 잘하는 사람

INFJ 예언자형

사람에 관한 뛰어난 통찰력을 가진 사람

INTJ 과학자형

전체를 조화해 비전을 제시하는 사람

ISTP 백과사전형

논리적이고 뛰어난 상황 적응력을 가진 사람

ISFP 성인군자형

따뜻한 감성을 가지고 있는 겸손한 사람

INFP 잔다르크형

이상적인 세상을 만들어가는 사람

INTP 아이디어형

비평적인 관점을 가지고 뛰어난 전략을 짜는 사람

ESTP 활동가형

친구, 운동, 음식 등 다양한 활동을 선호하는 사람

ESFP 사교형

분위기를 고조시키는 우호적이고 활기찬 사람

ENFP 스파크형

열정적으로 새로운 관계를 만드는 사람

ENTP 발명가형

풍부한 상상력을 가지고 새로운 것에 도전하는 사람

ESTJ 사업가형

사무적, 실용적, 현실적인 스타일을 가진 사람

ESFJ 친선도모형

친절과 현실감을 바탕으로 타인에게 봉사하는 사람

ENFJ 언변능숙형

타인의 성장을 도모하고 협동하는 사람

ENTJ 지도자형

비전을 가지고 사람들을 이끌어가는 사람

Design Thinking

디자인 싱킹이란?

디자인 싱킹은 창업을 하는 과정에서 단순히 상품이나 서비스를 개발하는 것뿐만 아니라 기획이나 판매, 각종 관련 서비스를 만드는 전반적인 과정에 디자이너와 같은 사고방식과 감성을 활용하는 것이다. 즉, 창업을 하고자 하는 사람들이 사용자와 만나 그들의 이야기를 듣고, 살아가는 모습을 관찰하며, 그들이 원하는 것, 그들의 생활에 필요한 것, 또 그들이 좋아하고 싫어하는 것을 발견하고 반영하여 이에 대한 해결책을 만들어 주는 것을 의미한다.

디자인 싱킹의 과정

DESIGN THINKING PROCESS

01

공감하기: Empathize

불편함을 겪고 있는 대상을 파악하고, 인터뷰하거나 관찰하기 등을 통해 대상의 입장에서 상황을 바라보고 대상에 공감한다.



02

정의하기: Define

'공감하기'의 과정에서 얻은 정보들을 토대로 앞으로의 문제 해결 목표를 정한다.



03

아이디어 내기: Ideate

앞에서 정의한 문제를 해결하기 위한 다양한 아이디어를 최대한 많이 내 보고, 어떤 아이디어를 현실화할 것인지를 정한다.



04

시제품 만들기: Prototype

연극, 종이, 모형, 파워포인트(PPT) 등 다양한 형식으로 아이디어를 시각화하고 구체화한다.



05

시험하기: Test

대상에게 시각화된 시제품을 보여 주어 의견을 받고 개선한다.('시험하기' 과정 이후에는 언제든지 어느 과정으로든 돌아가서 다시 시작할 수 있음.)



DESIGN
THINKING
PROCESS

‘햄버거’와 연결된 다양한 일

판매량, 고객의 요구 조건 등 햄버거 관련 데이터를 분석하는 사람



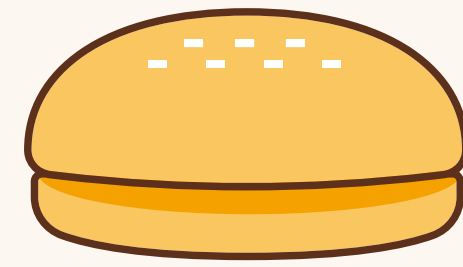
수집한 정보를 바탕으로 새로운 제품을 개발하고 홍보하는 사람



햄버거에 들어갈 재료의 안전성, 가장 적합한 영양과 맛의 조화 등을 연구하는 사람

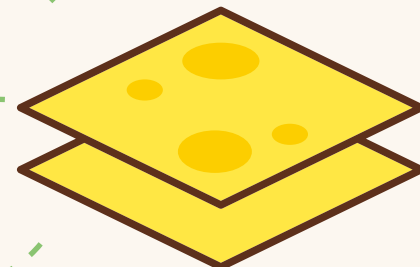


밀을 생산하는 사람
밀을 밀가루로 제분하는 사람
밀가루로 빵을 만드는 사람
빵을 판매하는 사람



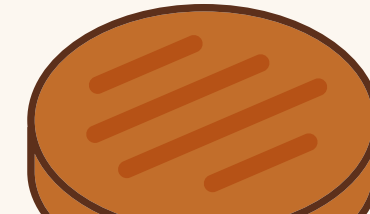
빵

우유를 생산하는 사람
우유로 치즈를 만드는 사람
치즈를 판매하는 사람



치즈

소, 돼지, 닭을 키우는 사람
소, 돼지, 닭을 도축하는 사람
고기를 판매하는 사람
고기로 패티를 만드는 사람



패티

양상추를 생산하는 사람
양상추를 운반하는 사람
양상추를 판매하는 사람

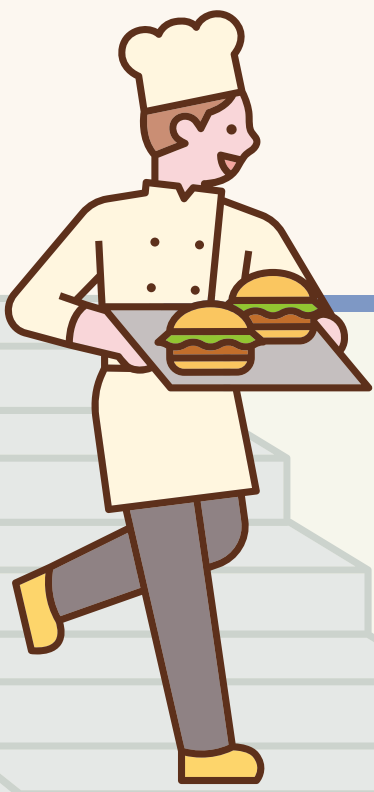
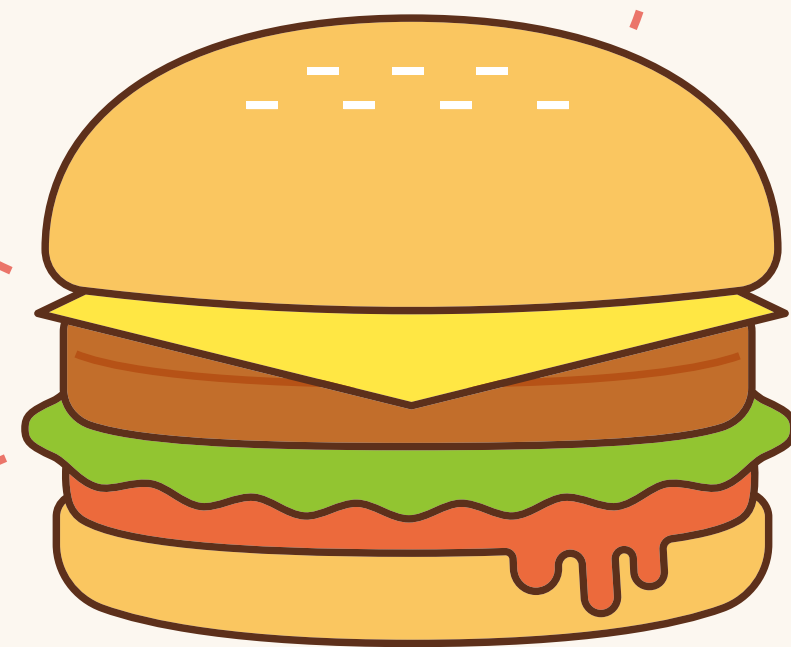


양상추

토마토를 생산하는 사람
토마토를 판매하는 사람
토마토를 이용해 케첩을 만드는 사람



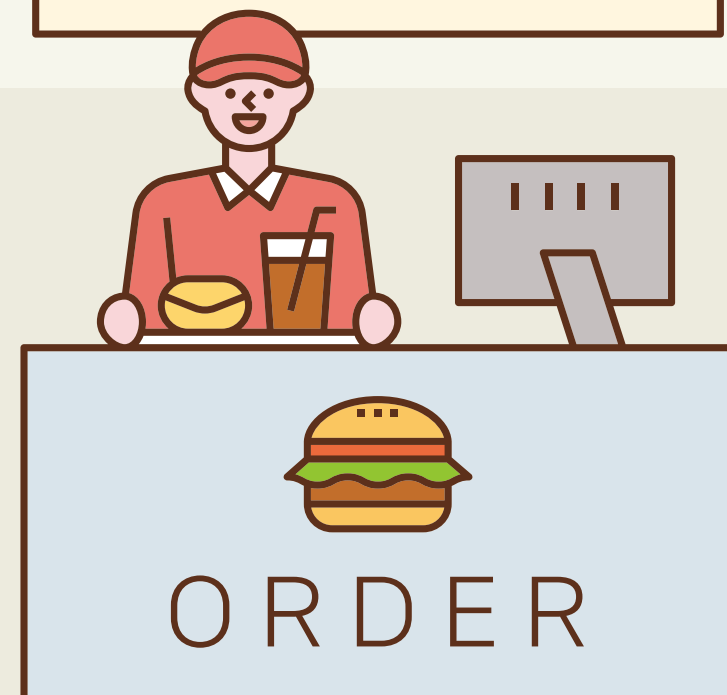
케첩



햄버거를 판매하는 사람



무인 주문 기계를 관리하는 사람



햄버거를 배달하는 사람

