

G I P

고울Goal-아이디어Idea-프라덕트Product

인트러덕션introduction (머리말)

뭣What 아아are 더the 프라블럼problems 어브of 마이my 네이버즈neighbors 땃that 아이I 캔can 살브solve? (내가 해결할 수 있는 이웃의 고민이 무엇일까?) 가드God 호옵스hopes 땃that 더the 라이프life 어브of 파인딩finding 아웃out 언드and 살빙solving 디스this 월will 비be 더the 퍼퍼스purpose 어브of 마이my 라이프life. (이것을 알아내서 해결하는 삶이 나의 인생의 목적이 되기를 하느님께서서는 바라고 있다).

인In 아더other 워즈words, 노우잉knowing 뭣what 마이my 네이버'즈neighbor's 트러벌즈troubles 아아are 이즈is 노우잉knowing 뭣what 투to 두do 인in 마이my 라이프life, (즉 내가 해결할 이웃의 고민이 무엇인가를 아는 것이 내 인생의 할 일을 아는 것이요), 언드and 노우잉knowing 더the 리전reason 아이I 와즈was 본born 안on 디스this 어쓰earth. (내가 이 땅에 태어난 이유를 아는 것이다).

애즈As 어a 베이스basis 포어for 파인딩finding 디스this, (이것을 찾는 기초작업으로), 아이I 월will 이누머레이enumerate 더the 트러벌즈troubles 어브of 마이my 네이버즈neighbors 인in 디스this 북book. (이웃의 고민들을 이 책에서 열거해 갈 것이다). 언드And 아이I 월will 쇼우show 유you 이그잼플즈examples 땃that 살브드solved 도우즈those 프라블럼즈problems. (그리고 그 고민들을 해결시킨 사례들을 보여줄 것이다). 덴Then 유you 나우now 해브have 투to 파인드find 아웃out 뭣what 유you 완트want 투to 살브solve 바이by 리스팅listing 이빈even 더the 트러벌즈troubles 어브of 요어your 네이버즈neighbors 땃that 해브have 닛not 빈been 리스팅listed 인in 디스this 북book. (그러면 당신은 이제 이 책에서 열거되지 않았던 이웃의 고민까지라도 열거해서 당신이 해결해보고 싶은 것 하나를 찾아내야 한다). 파인딩Finding 언드and 디사이딩deciding 안on 원one 어브of 디즈these 이즈is 요어your 고울goal 인in 라이프life 고울Goal 땃that 유you 월will 캐어리carry 아웃out 포어for 더the 레스트rest 어브of 요어your 라이프life. (이것 하나를 찾아내서 정한 것이 당신이 평생도록 수행할 인생의 목표(Goal)이다).

더The 퍼스트first 챕터chapter (1장)

더The 프린서פלprinciple 어브of 인벤션invention (발명원리)

러닝Learning 어브젝티브즈objectives (학습목표)

1. 레커그나이즈Recognize 아우어our 라이프life 퍼퍼스purpose. (우리의 인생 목적을 알아본다).
2. 레커그나이즈Recognize 더the 서퍼링suffering 어브of 휴매니티humanity. (인류의 고통을 알아본다).
3. 파인드Find 아웃out 하우how 투to 셋set 요어your 라이프life 고울즈goals. (내 인생목표 설정 방법을 알아본다).
4. 파인드Find 아웃out 더the 타아겟target 이미징imaging 이펙트effect. (목표 영상화 효과

를 알아본다).

5. 파인드Find 아웃out 하우how 아이디어Idea 케임came 업up. (Idea 발상 방법을 알아본다).
6. 파인드Find 아웃out 이그젠펙츠examples 어브of 아이디어즈ideas 임플러멘터드implemented. (아이디어 구현사례를 알아본다).
7. 런Learn 어바우트about 커머셜리제이션commercialization. (상품화에 대해서 알아본다).
8. 스터디Study 더the 프린서플principle 어브of 지아이피GIP 인벤션invention. (GIP 발명 원리에 대해서 공부한다).

1.1 라익Like 지저스Jesus 살빙solving 더the 트러벌즈troubles 어브of 아우어our 네이버즈neighbors 이즈is 더the 퍼퍼스purpose 어브of 아우어our 라이브즈lives. (예수님처럼 이웃의 고민해결이 우리 인생의 목적이다).

위We 슈드should 비be 어a 라이프life 댓that 살브즈solves 더the 트러벌즈troubles 어브of 아우어our 네이버즈neighbors 라익like 지저스Jesus. (우리도 예수님처럼 이웃의 고민을 해결하는 삶이어야 한다).

데어There 아아are 리포트스reports 댓that 밀련즈millions 어브of 피플people 인in 노어쓰North 코어리어Korea 다이드died 어브of 헝거hunger 예브리every 이어year 비카즈because 데어there 와즈was 너씽 nothing 투to 잇eat. (예수님 때로부터 2000여 년이 지난 지금도 북한에서 1년에 수 백만명이 먹을 것이 없어 배고파 굶어 죽었다는 소식이 들려오고 있다).

인In 애프리카Africa 서말리어Somalia 언드and 캉고우Congo 메니many 피플people 스타아브starve 투to 데쓰death 비카즈because 데이they 해브have 너씽nothing 투to 잇eat. (아프리카 소말리아, 콩고 등지에서도 많은 사람들이 먹을 것이 없어 굶어 죽는다).

데어포어Therefore 라이스rice 언드and 윗wheat 시즈seeds 머스트must 비be 임프루브드improved 투to 인크리스increase 일드yield. (그래서 쌀과 밀의 종자를 개량하여 소출을 늘려야 한다.) 인In 어디션addition, 잇it 이즈is 네서세어리necessary 투to 살브solve 더the 페인pain 어브of 헝거hunger 바이by 리서칭researching 바이오우텍날리지biotechnology 모어more 디플리deeply 투to 메익make 라이스rice 더the 사이즈size 어브of 어a 피스트fist 언드and 피드feed 잇it 투to 헝그리hungry 네이버즈neighbors. (그리고 생명공학 등을 더욱 깊이 연구하여 주먹만한 쌀을 만들어서, 배고픈 이웃이 먹게 하여 굶주림의 고통을 해결해야 한다).

위We 인in 더the 폼form 어브of 어a 리틀little 지저스Jesus 슈드should 비be 더the 퍼퍼스purpose 어브of 아우어our 라이브즈lives 투to 살브solve 더the 페인pain 언드and 트러벌즈troubles 아우어our 네이버즈 neighbors 아아are 익스피어리언싱experiencing. (우리도 작은 예수의 모습으로 이웃이 겪고 있는 아픔과 고민을 해결 해주는 삶이 우리 인생의 목적이 되어야 한다).

1.2 렛'sLet's 파인드find 아웃out 더the 프라블럼즈problems 어브of 아우어our 네이버즈neighbors 뎃that 위we 캔can 살브solve. (내가 해결 할 수 있는 이웃의 고민을 찾아내자).

유You 프레이pray 투to 가드God 렛Let 미me 어치브achieve 마이my 고울goal,(당신이 하나님께 기도 합니다 목표를 이루게 해 달라고.)

이프If 유you 프레이pray 투to 가드God 어바우트about 원,싸우전드1,000 타임즈times, 히He 월will 텔tell 유you 원one 해프half 어브of 잇it.(여러분이 하나님께 약 1,000번 기도하면 하나님께서 그 중 1/2을 말씀하실 것입니다.)

언드And 잇it 빌즈builds 업up 요어your 어빌러티ability 바이by 메이킹making 유you 씽크think 어바우트about 디the 어더other 해프half. (그리고 나머지 1/2을 당신이 생각하게 해서 당신의 능력을 키워 줍니다.)

더The 버쓰birth 어브of 구즈goods 와즈was 메이드made 투to 살브solve 더the 트러벌즈troubles 어브of 네이버즈neighbors 라익like 지저스Jesus. (물건(goods)의 탄생은 예수님처럼 이웃의 고민을 해결하려다 만들어졌다). 처치즈Churches, 스쿨즈schools, 어캐데미즈academies, 하우스즈houses, হাসপিটলহospitals, 레스터란트스restaurants, 샵스shops, 슈즈shoes, 삭스socks, 북스books, 트레인즈trains, 텔러포운즈telephones, 컴퓨터즈computers, 디the 인터넷Internet, 에세터라etc (교회, 학교, 학원, 집, 병원, 식당, 가게, 신발, 양말, 책, 기차, 전화기, 컴퓨터, 인터넷 등등이) 어이저널리originally 디드did 낫not 이그지스트exist 벳but 데이they 워were 크리에이터드created 바이by 피플people 후who 원티드wanted 투to 릴리브relieve 디the 인컨비년시즈inconveniences 언드and 워이즈worries 어브of 데어their 네이버즈neighbors. (원래는 없었으나 이웃의 생활불편과 고민을 해소하려는 사람들에게 의해서 만들어졌다).

에브리씽Everything 위we 시see 이즈is 메이드made 월with 더the 페이쓰faith 어브of 서원'즈someone's 네이버neighbor 러브love 애즈as 어버브above. (우리의 눈에 보이는 모든 물건들은 위에서처럼 누군가의 이웃사랑의 믿음으로 만들어졌다).

바이By 유징using 디the 아브젝트object 인컨비년시즈inconveniences 언드and 워리즈worries 인in 라이프life 워were 리잘브드resolved 언드and 애즈as 피플people 어라운드around 뎃them 유즈드used 잇it, 잇it 그래주얼리gradually 비케임became 어a 너세시티necessity 포어for 휴먼 human 라이프life 유즈드used 바이by 피플people 어라운드around 더the 월드world 후who 펠트 felt 더the 니드need 포어for 잇it. (그 물건을 사용하면 생활 불편과 고민이 해소되어 그 주변사람들이 사용하면서 점차 이의 필요성을 느낀 전세계 사람들이 사용하는 인간의 생활 필수품이 되어갔다). 더The 스몰small 스피릿spirit 어브of 러브love 포어for 네이버즈neighbors 투to 릴리브relieve 디the 인컨비년시즈inconveniences 어브of 미me 언드and 마이my 네이버즈neighbors 해즈has 이빈even 레드led 투to 더the 크리에이션creation 어브of 너세시티즈necessities 포어for 휴먼human 라이프life. (나와 이웃의 생활 불편을 해소하려는 작은 이웃사랑 정신이 인간의 생활 필수품들을 만들게까지 하였다). 디즈These 너세시티즈necessities 어브of 라이프life 프리벤트prevent 휴먼즈humans 프롬from 스웨팅sweating 인in 더the 필즈fields 얼라우잉allowing 휴먼즈humans 투to 엔조이enjoy 례제버티longevity. (이 생활 필수품들은 인간이 들에 나가 땀흘리면서 일하지 않도록 해서, 인간이 장수를 누리도록 하고있다).

데이They 워were 에이벌able 투to 두do 서치such 그레이트great 자브즈jobs 애즈as 리절트sresults 어브of 데어their 페이쓰faith 애즈as 스몰small 애즈as 머스터드mustard 시즈seeds 인in 러브love 포어for 미me 언드and 마이my 네이버즈neighbors. (이들은 나와 이웃 사랑의 거자씨 만한 믿음의 결과로 이렇게 큰 일을 하게 되었다). 인In 더the 퓨처future 디즈these 피플people 후who 프랙티스트practiced 러브love 포어for 스몰small 네이버즈neighbors 아아are 콜드called 프라펫스prophets, 파이어니어즈pioneers, 인벤터즈inventors 언드and 그레이트great 안트럽러너즈entrepreneurs. (훗날, 작은 이웃 사랑을 실천한 이 사람들을 선지자, 선각자, 발명가, 위대한 사업가로 부르고 있다).

히브루즈Hebrews 일레븐11 원1 텔ztells 어스us 디스this. (히브리서 11장 1절에서 이를 말해주고 있다).

나우Now 페이스Faith 이즈is 더the 서브스턴스substance 어브of 씽즈things 호옵thoped 포어 for 디the 에버던sevidence 어브of 씽즈things 닛not 신seen 포어for 바이by 잇it 디 the 엘더즈 elders 어브테인드obtained 어a 구드good 테스트모우니testimony. (“믿음은 바라는 것들의 실상이요 보이지 않는 것들의 증거니 선진들이 이로써 증거를 얻었느니라.”)

나우Now 위we 올소우also 노우know 데스퍼렷리desperately 프럼from 더the 팩트스facts 어버브above 댓that 더the 퍼퍼스purpose 어브of 아우어our 라이프life 이즈is 투to 살브solve 더the 트러벌즈troubles 어브of 아우어our 네이버즈neighbors 라익like 지저스Jesus 디드did. (이제 우리들도 우리의 인생의 목적이 예수님처럼 이웃의 고민해결임을 위의 사실에서 절실히 알게 되었다). 렛'sLet's 퀵리quickly 파인드find 아웃out 더the 트러벌즈troubles 어브of 아우어our 네이버즈neighbors 댓that 위we 캔can 살브solve. (속히 내가 해결할 수 있는 이웃의 고민을 찾아내자).

애즈As 멘션드mentioned 어버브above 더the 페인pain 언드and 서퍼링즈sufferings 어브of 아우어our 네이버즈neighbors 인in 디스this 월드world 아아are 하우징housing 프라블럼즈problems, 디즈disease 프라블럼즈problems, 커뮤니케이션communication 프라블럼즈problems, 트랜스퍼테이션transportation 프라블럼즈problems, 인바이런멘탈environmental 프라블럼즈problems, 패밀리family 프라블럼즈problems, 칠드런'즈children's 에저케이션education 프라블럼즈problems, 어닐플로이먼트unemployment 프라블럼즈problems, 옐로우yellow 더스트dust 프라블럼즈problems, 글로브global 워밍warming 프라블럼즈problems, 릴리저스Religious 이슈즈issues, 폴리티컬 political 이슈즈issues, 에커노믹economic 이슈즈issues, 아커페셔널occupational 이슈즈issues, 차일드케어childcare 이슈즈issues, 해피니스happiness 셰어링sharing 이슈즈issues, 디재스터disaster 오우버커밍overcoming 이슈즈issues, 웰페어welfare 이슈즈issues, 디자인design, 엔지니어링engineering, 매니지먼트management, 컨설팅consulting, 인포메이션information, 세크레타리secretary 인포메이션information 언드and 커뮤니케이션communication 소프트웨어software 대터data 스토어리지storage, 클로우딩clothing, 러지스틱스logistics, 컴퓨터computers, 세미컨덕터즈 semiconductors, 디지털digital 호움home 업라이언스즈appliances, 메저링measuring 인스트러먼트스instruments 아아터피셜artificial 오어건즈organs 누new 머티어리얼즈materials 케미스트리chemistry, 에너지energy, 누클리어nuclear 파워power, 메카트로닉스mechatronics, 로우batLowbat 매너팩처링manufacturing, 트랜스퍼테이션transportation 툴즈tools, 압틱스optics, 에어로우스페이스aerospace 옛세터러etc. (이 세상 이웃 사람들이 겪고있는 고통과 고민은 앞에서의 식량문제 외에도, 주거문제, 질병문제, 의사소통문제, 교통문제, 환경문제, 가정문제, 자녀교육문제, 실업문제, 황사문제, 지구온난화문제, 종교문제, 정치문제, 경제문제, 직업문제, 보육문제, 행복공유문제, 재난극복문제, 복지문제, 디자인, 엔지니어링, 경영, 컨설팅, 정보비서, 정보통신, 소프트웨어, 데이터 보관, 의류, 물류, 컴퓨터, 반도체, 디지털가전, 측정기, 인공장기, 신소재, 화학, 에너지, 원자력, 메카트로닉스, 로봇제조, 수송도구, 광학, 항공우주 등 해결해야 할 사항이 많고 많다).

이프If 아이I 트라이try 투to 살브solve 올all 디즈these 트러벌즈troubles 바이by 마이셀프myself, 아이I 윌will 언드end 업up 닛not 비잉being 에이벌able 투to 두do 에니씽anything 언드and 언드end 업up 게팅getting 오울더older. (이 모든 고민들을 나 혼자서 다 해결 하려 다간 결국 아무것도 하지 못하고 나이가 들어 그만 종료하게 될 것이다).

데어포어Therefore 아이I 해브have 투to 파인드find 어a 필드field 댓that 아이I 캔can 살브solve 바이by 리스팅listing 더the 시어리어스serious 페인pain 언드and 트러벌즈troubles 댓that 피플 people 인in 디스this 월드world 아아are 익스피어리언싱experiencing 바이by 인더스트리즈industries. (그러므로 이 세상 사람들이 겪고있는 심각한 고통과 고민들을 업종별로 나열하여 내가 해결할 수 있는 분야를 찾아내야 한다).

1.3 렛'sLet's 메이크make 잇it 아우어our 라이프life 고울goal 투to 살브solve 더the 트러벌즈troubles 어브of 아우어our 네이버즈neighbors. (찾아낸 이웃의 고민 해결을 내 인생목표(Goal)로 삼자.)

렛'sLet's 메이크make 잇it 아우어our 라이프life 고울goal 투to 살브solve 더the 트러벌즈troubles 어브of 아우어our 네이버즈neighbors. (앞에서 살펴본 이웃의 고통과 고민들 중에서 내가 해결할 수 있는 것 한가지 만을 찾아서 나의 인생목표(Goal)로 삼아야 한다). 디스This 이즈is 더the 퍼퍼스purpose 어브of 마이my 라이프life 언드and 잇it 더터먼즈determines 더the 호울whole 룩look 어브of 마이my 라이프life. (이것은 내 인생의 목적이요, 내 인생 전체 모습을 결정짓는다.) 언드And 잇 it 비컴즈becomes 어a 프레셔스precious 고울goal 댓that 아이I 해브have 투to 리스크risk 마이 my 올all 투to 캐어리carry 아웃out. (그리고 내 모두를 걸고 수행해야할 소중한 목표가 된다.)

댓'sThat's 와이why 라이트right 나우now 아이I 캔트can't 이절리easily 디사이드decide 디스this 이즈is 댓that, 댓that 이즈is 댓that 언드and 아이I 헤저테이트hesitate. (그렇기에 지금 당장 '이것이다, 저것이다, 그것이다' 라고 쉽게 결정하지 못하고 망설여진다.) 텐션Tension 오우버over 잇스its임포어턴스importance 리즈leads 투to 헤저테이션hesitation 언드and 헤저테이션hesitation 투to 더the 포인트point 어브of 비잉being 데이즈dazed 언드and 낫not 노우잉knowing 뭇what 이즈is 뭇what. (그 중요성에 긴장한 나머지 망설이고 망설여지다가 "멍-한" 상태로써 뭐가 뭔지도 모르게까지 된다.)

서치Such 어a 타임time 뭇what 와즈was 더the 히스토리컬historical 페인pain 댓that 네이버즈 neighbors 언드and 피플people 원스once 어겐again 익스피어리언스트experienced? (그럴 때일수록 다시 한번 이웃과 국민들이 역사적으로 겪었던 고통이 무엇이었나?)

뭇What 와즈was 더the 멘탈mental 페인pain? (정신적인 고통이 무엇이었나?) 뭇What 와즈was 더the 피지컬physical 페인pain? (육체적인 고통이 무엇이었나?) 아이I 해브have 투to 씹크think 프레이pray 언드and 씹크think 어바우트about 뭇what 아이I 캔can 두do 투to 파인find 아웃out 뭇what 더the 페인pain 언드and 트러벌즈troubles 어브of 마이my 네이버즈neighbors 아아are. (생각하고 기도하고 생각해서 내가 할 수 있는 이웃들의 고통과 고민이 무엇인가를 찾아내야 한다.)

헬프Help 유you 파인find 서치such 어a 디퍼컬트difficult 언드and 디퍼컬트difficult 라이프life 고울goal 리스트스lists 디the 인더스트리즈industries 댓that 해브have 살브드solved 더the 페인 pain 어브of 요어your 네이버즈neighbors 언드and 디the 언리잘브드unresolved 페인pain 프럼 from 챕터즈Chapters 투2 투to 세번7. (이처럼 어렵고 힘든 인생목표 찾기를 도와야 할 이 책은 이웃의 고통을 해결해 왔던 업종들과 미해결 고통들을 2장에서 7장까지 나열하고 있다.)

테이크Take 어a 룩look 언드and 파인find 아웃out 더the 페인pain 어브of 마이my 네이버 neighbor 댓that 아이I 캔can 살브solve (잘 살펴보고 내가 할 수 있는 이웃의 고통을 찾아낼 수 있기를 바란다.)

올레디Already 빈been 리잘브드resolved 어a 모어more 이피션트efficient 설루션solution 이즈is 올소우also 니더드needed. (이미 해결된 고통일지라도 보다 효율성 있는 해결방식도 필

요하다.)

라이트Write 디즈these 다운down 인in 더the 마이My 네이버'즈Neighbor's 서퍼링즈Sufferings 아이I 캔Can 살브Solve 섹션section 인in 어a 셉러트separate 메모우memo 노트북notebook (이것들을 따로 마련한 메모 노트에 "내가 해결할 수 있는 이웃의 고통들"란에 기록해 둔다). 언드And 아이I 올소우also 리코어드record 디the 언리잘브드unresolved 페인즈pains 어브of 마이my 네이버즈neighbors 인in 더the 노트북notebook. (그리고 내가 발견한 미해결 이웃의 고통들도 위란에 기록해 둔다).

올소우Also 라이트Light 다운down 더the 파서빌러티즈possibilities 인in 디the 어버브above 칼럼 column. (또 가능성이 있는 것들을 위란에 기록해둔다). 아이I 올소우also 유즈use 마이my 이매저네이션imagination 투to 리코어드record 언리잘브드unresolved 페인즈pains 땃that 아아are 낫not 인in 디스this 노트북notebook 인in 더the 칼럼column 어버브above. (또한 상상력을 동원해서 이 책에 없는 미해결 고통들도 위란에 기록해둔다).

엣At 더the 세임same 타임time 웨네버whenever 아이I 프레이드prayed 투to 가드God 아이I 애스크ask 웻What 앰am 아이I 고우going 투to 두do 올all 마이my 라이프life. (아울러서 하나님께 기도할 때마다 "내가 평생토록 할 일이 무엇입니까?" 라고 여쭙는다).

이프If 유you 프레이pray 라익like 디스this 원One 데이day 서더늘리suddenly 어A 워드word 아이I 완트want 투to 트라이try 마이my 호울whole 라이프life 월will 플래쉬flash. (이렇게 메모하면서 기도하다보면 어느날 갑자기 「내가 평생 해보고 싶은 단어가 번뜩일 것이다」).

덴Then 두do 낫not 헤저테이트hesitate 예니any 롱거longer 언드and 오어거나이즈organize 잇it 언드and 메이크make 잇it 요어your 라이프'slife's 고울goal. (그러면 더 이상 망설이지 말고 그것을 정리해서 나의 인생의 목표로 삼아야한다). 애즈As 잇it 이즈is 어a 라이프life 고울goal 어브테인드 obtained 바이by 프레이잉praying 언드and 테이킹taking 노트스notes 포어for 어a 롱long 타임 time 어a 프레이prayer 어브of 썬크스thanks 투to 가드God 월will 내처럴리naturally 버스트burst 아웃out 인in 애드머레이션admiration. (긴긴 시간 기도하고 메모해서 얻은 인생목표이니 만큼, 그 감탄에 저절로 하나님께 감사 기도가 터져 나올 것이다).

로어드Lord 썬크Thank 가드God 언드And 아이I 월will 라이트write 디스this 프레셔스precious 라이프life 고울goal 인in 프런트front 어브of 마이my 데스크desk. ("주여! 하나님 감사합니다." 라고, 그리고 이 소중한 인생의 목표를 책상 앞에 써 붙이게 될 것이다). 언드And 아이I 월will 올소우 also 라이트write 잇it 안on 더the 월즈walls 어브of 빌딩즈buildings 언드and 비이컬즈vehicles. (그리고 건물벽과 차량에도 써 붙이게 될 것이다). 언드and 아이I 월will 스프레드spread 디스this 호옵 hope 히어here 언드and 데어there. (그리고 여기저기 이 소망을 알릴 것이다). 언드and 아이I 월 will 프레이pray 투to 가드God 투to 센드send 어a 코우워커co-worker 투to 어치브achieve 잇it. (그리고 이것을 이를 동역자를 보내 달라고 하나님께 기도할 것이다).

1.4 비쥬라이즈 더 고울. Visualize the Goal. (목표를 영상화하라).

언드And 비쥬라이즈visualize 땃that 고울goal. (그리고 그 목표를 영상화하라). 드로Draw 언드and 드로draw 어a 고울goal 인in 요어your 마인드mind. (목표를 마음에 그리고 또 그려라). 인In 팩트 fact 위we 스피크speak 와일while 드로잉drawing 어a 픽처picture 인in 아우어our 헤즈heads. (사실 우리들은 머릿속에서 그림을 그리며 말하게 된다). 웬What 위we 와치watch 앤an 인터어레스팅 interesting 무비movie 위we 리콜recall 더the 신scene 어겐again 언드and 세이say 잇it 애즈as 잇it 이즈is 오어or 위we 메이크make 잇it 업up 바이by 어태칭attaching 어너더another 신scene 투 to 더the 신scene. (우리가 재미있는 영화를 보

고서 그 장면 장면들을 다시 떠올려 그대로 말하거나 그 장면에 다른 장면을 붙여서 지어내기도 한다). 리피팅Repeating 뭣what 유you 메이크make 업up 유you 올소우also 크리에이트create. (지어내는 것을 반복하다가 창작하기도 한다). 디스This 이즈is 더 the 휴먼human 크리에이션creation 퍼나머난phenomenon. (이것이 인간의 창조현상이다). 하우에버 However 아이I 캔트can't 리콜recall 더the 라이팅writing 언드and 세이say 잇it 애즈as 잇it 이즈is. (그러나 글씨를 떠올려 그대로 말하지 못한다). 소우So 잇it 이즈is 투to 비be 비쥬얼라이즈d visualized. (그래서 영상화하라는 것이다).

애즈As 인in 더the 프린서플principle 픽처picture 인in 요어your 마인드mind 더the goal 유you 디자인desire 언드and 완트want. (이 원리에서와 같이 당신이 바라고 원하는 목표를 마음속에서 그려보라는 것이다). 이빈Even 프리머티브primitive 맨man 쏏thought 인in 픽처pictures 비포어before 히he 해드had 워즈words (원시인도 말이 생기기 전에는 그림으로 생각하고 있었다). 데이They 익스플레인드explained 투to 데어their 칼리그즈colleagues 더the 프로세스process 어브of 헌팅hunting 애프터after 리빙leaving 더the 케이브cave 바이by 드로잉drawing 픽처pictures 안on 더the 그라운드ground 오어or 락스rocks 월with 차아코올charcoal 오어or 스톤stone 칩스chips. (그들이 동굴집에서 나와 사냥을 다녀온 과정을 숯이나 돌조각으로 땅바닥이나 바위에 그림을 그려 동료들에게 설명했다). 루킹Looking 앳at 디스this 팩트fact 휴먼human 비잉즈'beings' 이네이트innate 어빌리티ability 투to 익스프레스express 이즈is 드로잉drawing. (이 사실을 볼 때 인간의 선천적 표현능력은 그림이다).

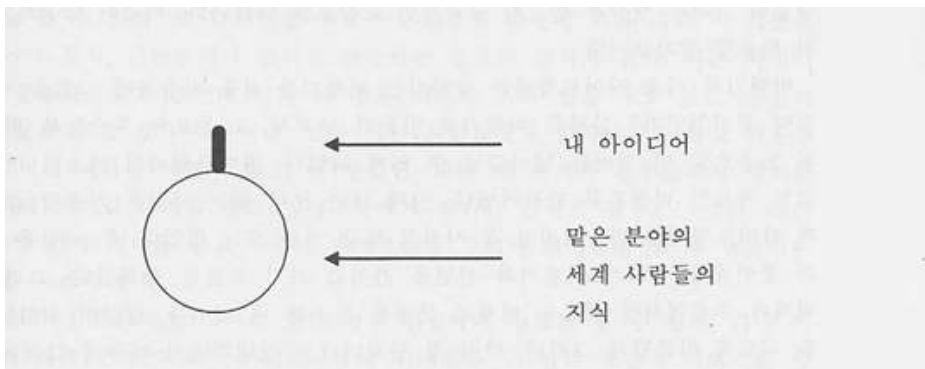
휴먼Human 익스프레션expression 오어or 크리에이션creation 이즈is 메이드made 파서벌possible 바이by 드로잉drawing. (인간의 표현 즉 창조는 그림 그리기에 의해서 가능해진다). 프리머티브Primitive 맨man 메이드made 어a 픽처picture 어브of 더the 세임same 이벤트event 언드 and 드루drew 잇it 오우버over 언드and 오우버over 어겐again 소우so 워즈words 케임came 아웃out 와일while 리피팅repeating 어a 보이스voice 릴레이티드related 투to 앤an 오브젝트object 오어or 이벤트event. (원시인은 똑같은 사건을 그림으로 만들어 몇 번이나 되풀이해서 그리다보니 어떤 사물이나 사건을 그것과 관련된 음성을 되풀이하면서 말이 나오게 되었다). 인In 어디션addition 심플simple 드로잉drawings 코어리스판딩corresponding 투to 리피티드repeated 워즈words 그래주얼리gradually 비게임became 레터즈letters. (또한 되풀이되었던 말에 해당하는 그림을 간단히 그린 것이 점차 문자가 되었다).

애즈As 서치such 얼리early 페인팅paintings 아아are 하이로우글리프스hieroglyphs 댓that 심벌라이즈symbolize 썬썬something. (이처럼 초기의 그림은 무엇인가를 상징하는 상형문자다). 인In 어디션addition 어a 센턴스sentence 와즈was 크리에이터드created 바이by 하아머나이징 harmonizing 월with 더the 보이스voice 코어리스판딩corresponding 투to 더the 하이로우글리프 hieroglyph 언드and 어a 랭귀지language 시스템system 와즈was 그래주얼리gradually 본born. (또한 상형문자에 해당하는 음성과 어우러져 문장이 만들어지고 점차 언어 체계가 탄생한 것이다).

신스Since 덴then 워즈words 댓that 심벌라이즈symbolize 아우어our 서라운드즈surroundings 해브have 빈been 크리에이터드created. (이후로 우리들 주변을 상징하는 단어들이 만들어졌다). 인In 디스this 웨이way 이치each 제너레이션generation 크리에이터드created 어a 워드word (이렇게 각 세대마다 단어를 만들어냈다). 언드And 더the 모어more 제너레이션generations 커넥티드connected 더the 모어more 워즈words 어큐멀레이티드accumulated 애즈as 더the 제너레이션generation 체인지드changed. (그리고 세대가 연결될수록 세대교체가 될수록 더 많은 단어들이 쌓이게 되었다). 댓'SThat's 와이why 딕셔너리dictionary 월with 밀런즈millions 어브of 워즈 words 락익like 터데이today 워were 크리에이터드created. (그래서 오늘날과 같은 수 백만 단어가 실린 사전이 만들어 지게 된 것이다).

하우에버However 이프If 유you 씽크think 어바우트about 잇it 케어풀리carefully 웬when 위we 스피크speak 위we 슈드should 씽크think 어브of 더the 시추에이션situation 애즈as 어a

픽처picture 웬when 위we 스피크speak 소우so 댓that 더the 워즈words 컴come 아웃out 스 무들리smoothly. (그러나 곰곰히 생각해보면 우리들이 말을 할 때 그 상황을 그림으로 생각하면서 말을 해야 말이 술술 잘 나온다). 디스This 이즈is 아브비어슬리obviously 뭇what 유you 씽크think 언드and 세이say 인 in 어a 페인팅painting 언더under 디the 어섬프션assumption 댓that 유you 아아are 어a 프리머티브primitive 맨man. (이것은 당신이 원시인이라는 가정하의 그림속에서 생각하고 말하는 것이 명백하다). 이프If 소우so 잇it 이즈is 트루true 댓that 더the 스트럭처structure 어브of 아우어our 브레인 brain 해즈has 빈been 메이드made 투to 리멤버remember 언드and 씽크think 인in 픽처즈 pictures 프럼from 더the 비기닝beginning 어브of 타임time. (그렇다면 우리 뇌의 구조가 태초부터 지금까지 그림으로 기억하고 생각하도록 만들어졌다는 사실이다). 신스Since 더the 브레인brain 이즈is 메이드made 투to 씽크think 인in 픽처즈pictures 유you 해브have 투to 턴turn 올all 요어 your 쏿stoughts 인투into 픽처즈pictures 인in 더the 퓨처future 소우so 댓that 유you 캔can 씽크think 어브of 픽처즈pictures 언드and 어소우시엇associate 누new 신즈scenes. (그림으로 생각하도록 만들어진 뇌이므로, 앞으로 모든 생각을 그림으로 해야 그림이 생각나서 새로운 장면을 연상할 수 있게 된다). 히어Here 더the 누new 픽처picture 신scene 이즈is 앤an 아 이디어idea 인in 리얼리티reality. (여기에서 새로운 그림장면은 현실에서 아이디어다). 디스This 픽처picture 신scene 이즈is 앤an 아이디어idea. (이 그림 장면은 아이디어다). 디스This 프로세스process 이즈is 아이디어idea 제너레이션generation. (이 과정이 아이디어 창출이다). 댓That 이즈is 인벤티브inventive 액티비티activity. (즉 발명할 동이다). 저스트Just 애즈as 워즈words 언드and 레터즈letters 워were 크리에이터드created 바이by 프리머티브primitive 언드and 마던modern 파펠people 인in 페인팅즈paintings 이프if 유you 드로draw 언드and 드로draw 요어your 라이프life 고울즈goals 릴레이티드related 신즈scenes 컴come 투to 마인드mind 원one 애프터after 어너더another. (원시인과 현대인들이 그림에서 말과 문자가 만들어졌던 것처럼 당신의 인생목표를 그리고 또 그리면 관련 장면들이 연달아서 떠오른다). 디즈These 신즈scenes 아아are 지녀스genius 아이디어즈ideas. (이 장면들은 천재의 아이디어이다). 두Do 낫not 미스miss 디즈these 신즈scenes 언드and 테이크take 노우츠notes. (이 장면들을 놓치지 말고 메모하라). 인In 더the 퓨처future 잇it 월 will 비컴become 어a 트레저드treasured 자브job. (훗날 보배로운 일거리가 된다). 디즈These 신즈scenes 월will 메이크make 요어your 드림즈dreams 컴come 트루true 레이터later. (이 장면들은 훗날 당신의 꿈을 이루게 할 것이다). 잇It 월will 메이크make 유you 더the 베스트best 인in 더the 월드world. (당신을 세계 최고인으로 만들어 줄 것이다). 더The 월'즈world's 베스트best 퍼션person 이즈is 리터럴리literally 더the 퍼션person 후who 이즈is 더the 베스트best 인in 더the 월드world 인in 데어their 필드field.



마이My 아이디어idea (내아이디어)

더The 날리지knowledge 어브of 더the 월드world 인in 원'즈one's 필드field (말은분야의세계 사람들의지식)

(세계 최고인이란 말 그대로 말은 분야를 세계에서 최고로 잘하는 사람이다). 인In 오어더 order 투to 비컴become 더the 월'즈world's 베스트best 퍼션person 이프if 유you 어브조어 absorb 올all 더the 날러지knowledge 댓that 피플people 어라운드around 더the 월드 world 해브have 인in 요어 your 필드field 언드and 애드add 이빈even 원1 센터미터cm 어브 of 요어your 아이디어즈ideas 안on 탑top 어브of 댓that 유you 월will 비컴become 더the 월 '즈world's 베스트best 퍼션person. (세계 최고인이 되기 위해서는 말은 분야의 세계 사람들이 가지고 있는 지식을 모두 흡수하고, 그 위에다 내 아이디어를 1cm 만 보태도 내가 세계 최고인이 된다는 것이다). 디스This 캔can 비be 신seen 애즈as 쇼운shown 인in 더the 프리 비어스previous 픽처picture.(이것은 앞에 그림과 같이 볼 수 있습니다).

1.5 아이디어Idea 이프If 유you 메모우memo 더the 타아것target 이미징imaging 신scene 잇 it 비컴즈becomes 앤an 아이디어idea (Idea : 목표 영상화 장면을 메모하면 아이디어가 된다).

드로Draw 요어your 라이프life 고울즈goals 인in 요어your 마인드mind 오우버over 언드and 오우버 over 어겐again. (인생목표를 마음에 그리고 또 그려라). 웨네버Whenever 댓that 해 편즈happens 디 the 이머지image 어브of 잇it 비잉being 리얼라이즈드realized 얼롱along 월with 디the 이머지 image 어브of 잇it 비잉being 리얼라이즈드realized 월will 패스pass 바 이by 애즈as 어a 비디오우 video. (그럴 때마다 그것이 실현될 모습과 함께 실현되는 모습이 영상으로 스쳐 지나갈 것이다). 이프If 유you 메머라즈memorize 더the 모우먼트moment 투 to 모우먼트moment 신scene 잇it 비컴즈becomes 디the 아이디어idea 어브of 릴러레이션 realization. (그 순간순간의 장면을 메모 하면 그것이 바로 실현 아이디어가 된다). 더전즈 Dozens 오어or 헉드러즈hundreds 어브of 아이디어즈 ideas 월will 컴come 투to 유you 에브리 every 데이day. (하루에도 수십, 수백 개의 아이디어가 떠오를 것이다). 나우Now 씽크think 어브of 더the 비디오우video 유you 완트want 언드and 위쉬wish 포어for 원스once. (지금 한 번 바라고 원하는 영상을 한 번 떠올려라). 세버럴Several 신즈 scenes 월will 컴come 투 to 마인드mind. (장면들이 떠오를 것이다). 노트Note 더the 신즈scenes. (그 장면을 메모하라).

디스This 모우먼트moment 메이드made 유you 크리에이티브creative 엑스퍼트스experts. (이 순간이 당신을 창조 전문가로 만들었다). 유You 슈드should 겟get 인투into 더the 해빗habit 어브of 캐어리잉carrying 어a 파켓pocket 노트북notebook 인in 요어your 파켓pocket 언드 and 테이킹taking 노트스notes 댓that 컴come 투to 요어your 헤드head 웨네버whenver 유you 비쥬얼라이즈visualize 요어your 고울즈goals. (포켓용 수첩을 호주머니에 넣고 다니면서 목표를 영상화할 때마다 머리에 떠오르는 아이디어를 메모하는 습관을 가져야 한다). 메모우아 이즈드Memoized 아이디어즈ideas 월will 레이터later 비컴become 밸러벌valuable 애셋스 assets 댓that 월will 비be 유즈드used 크리티컬리critically 인in 어치빙achieving 요어your 라이프life 고울즈goals. (메모된 아이디어들은 훗날 당신이 인생목표를 이루는데 긴요하게 쓰일 귀중한 재산이 될 것이다). 이프If 유you 해브have 어a 위쉬wish 포어for 에니씽anything 유you 완트want 투to 어치브achieve 유you 슈드should 겟get 인투into 더the 해빗habit 어브of 클리얼리clearly 페인팅painting 잇it 인in 요어your 마인드mind. (무엇이든 당신이 성취하고 싶은 소망이 있으면 그것을 분명히 마음속에 그림으로 그리는 습관을 가져야 한다). 하우에버However 잇it 이즈is 닛not 네서세어리necessary 투to 킵keep 더the 페인팅painting 스틸still 포어for 어a 롱long 타임time. (그러나 그림을 오래도록 정지시켜둘 필요는 없다). 이프If 유you 필feel 댓that 더the 크리에이티브creative 파워power 인사이드inside 해즈has 액셉티드accepted 디the 이머지image 테이크take 노트스notes 언드and 씽크think 어바우트 about 섬씽something 엘스else. (내부에 창조하는 힘이 그 영상을 수용했다는 느낌이 들면

메모하고 또 다른 생각을 하라). 비카즈Because 더the 비디오우video 아이디어idea 케임 came 투to 미me. (왜냐하면 영상 아이디어가 떠올랐기 때문이다). 저스트Just 라익like 테이킹taking 어a 픽처picture 윌with 어a 캐머러camera 테이크take 노트notes 어브of 요어your 비디오우video 푸티지footage. (카메라로 사진을 찍듯이 당신의 영상 장면을 찰칵찰칵 메모하라). 더The 크리에이티브creative 파워power 썬something 위썬within 이즈is 두잉doing 올all 더the 퍼타그러피photography 포어for 유you (창조하는 힘, 즉 내부의 그 무엇이 당신을 위한 사진현상을 모두 해가고 있다). 컨티뉴Continue 요어your 데일리daily 액티비티즈activities 인in 더the 조이펄joyful 앤티서페이션anticipation 댓that 요어your 멘탈mental 픽처picture 해즈has 나우now 엔터드entered 더the 크리스털라이제이션crystallization 페이즈phase. (당신의 마음의 그림은 지금 구체화단계에 진입했다고 즐겁게 기대하면서 일상의 활동을 계속하라). 하우에버However 드로잉drawing 어a 픽처picture 인in 요어your 마인드mind 리피츠repeats 잇it 세버럴several 타임즈times 어a 데이day 이빈even 비포어before 유you 고우go 투to 슬립sleep 언드and 유you 드로draw 언드and 드로draw 어겐again.

(그러나 영상을 마음에 그리는 일은 하루에도 몇 번씩 또 잠자기 전에도 이것을 되풀이하고 당신이 그림에 그리고 또 그려라). 컨티뉴Continue 언틸until 더the 데이day 댓that 윗what 유you 러코어더드recorded 인in 요어your 이모우션즈emotions 비컴즈becomes 어a 팩트fact 언드and 머티어리얼라이즈드materialized 인in 릴real 라이프life. (또 감정에 기록한 것이 실생활에 사실화되어 구현하는 날까지 계속하라).

잇It 이즈is 더the 파워power 투to 리얼라이즈realize 더the 라이프life 고울goal 유you 엔비전드 envisioned 애즈as 어a 라이프롱lifelong 디자여desire 댓that 이즈is 더the 이머지image 어브of 요어your 마인드mind 윌with 스트롱strong 익스플로시브explosive 파워power. (그것은 당신이 평생의 욕구로서 마음에 그린 인생목표를 즉 당신의 마음의 영상을 강한 폭발력으로 실현시키는 힘이다). 유You 풋put 디스this 이머지image 인투into 요어your 서브칸셔스subconscious 언드and 이그나이트ignite 잇it 윌with 요어your 빌리프스beliefs 오어or 릴리저스religious 빌리프스beliefs 카징causing 누클리어nuclear 퓨전fusion. (이 영상을 잠재의식에 집어넣어 당신의 신념이나 신앙심으로 불을 붙여 핵융합을 시키는 것이다). 유You 캔can 픽처picture 인in 요어your 마인드mind 에니씽anything 댓that 메이크makes 센스sense. (이치에 맞는 욕구라면 당신은 무엇이든 마음속에 그려도 된다). 애즈As 롱long 애즈as 유you 해브have 이너프enough 페이쓰faith 인in 요어your 바디body 디the 이머지image 유you 드로draw 윌will 슈얼리surely 어피어appear 인in 칸크리트concrete 폼form. (체 내에서 충분한 신념만 있으면 당신이 그리는 영상은 반드시 구체적인 모습으로 나타난다). 디스This 이즈is 더the 퓨전fusion 리액터reactor 어브of 요어your 크리에이션creation. (이것이 당신의 창조의 핵융합 원자력이다).

더The 라이트Wright 브러더즈brothers, 더the 프로우제너터즈progenitors 어브of 에어플레인즈airplanes, 웬when 데이they 쏘thought 어브of 플라잉flying 에어플레인즈airplanes 포어for 더 the 퍼스트first 타임time 와즈Was 잇it 저스트just 어a 드림dream? (비행기의 시조 라이트형제는 날아가는 비행기를 처음 마음 속에 그렸을 때 그것이 꿈이었는가)? 바이By 액추얼리actually 빌딩 building 언드and 플라잉flying 에어플레인즈airplanes 히즈his 칼리그즈colleagues 언드and 디센던트스descendants 워were 에이벌able 투to 플라이fly 그레이트great 디스턴스즈distances 윌 with 더the 헬프help 어브of 에어플레인즈airplanes. (실제로 비행기를 만들어 날려서 그 동료와 후손들은 비행기의 도움으로 먼 거리를 날아다닐 수 있게 되었다). 디The 이머저즈images 어브of 더 the 라이트Wright 브러더즈brothers' 마인드minds 크리에이터드created 히즈his 고울goal 앤an 에어플레인airplane. (라이트형제의 마음의 영상은 그의 목표인 비행기를 만들어냈다). 더스Thus 트랜스포어트transport 어브of 더the 월드world 잇it 크리에이터드created 어a 누new 에이비에이션 aviation 시빌리제이션 civilization 인in 히스토리history. (그리하여 세계의 수송 역사에 새로운 비행기 문명을 창조해 낸 것이다). 드로Draw 윗what 유you 완트want 애즈as 뷰티플리beautifully 애즈as 파서벌possible. (당신이 원하는 것을 되도록 아름답게 그려라). 이빈Even 이프if 잇it 더전트

doesn't 고우go 웰well 비be 페이션트patient 언드and 드로draw 잇it 인in 요어your 마인드 mind (만약 잘 안되더라도 인내하면서 마음에 그려라). 나우Now 뭣what 유you 아아are 에 이밍aiming 포어for 오어or 아이덜ideal 포어for 유you 머스트must 빌리브believe 잇it 투to 비be 릴real 언드 and 시see 잇it 애즈as 어a 멘털mental 이머지image. (이제 당신이 목적 또는 이상으로 하는 것을 그것이 흡사 실재하는 것으로 믿고 마음의 영상물로 보아야 한다는 것이다). 더The 퍼퍼스purpose 오어or 아이덜ideal 슈드should 비be 신seen 애즈as 디the 이머지image 어브of 더the 마인드 mind 다운down 투to 더the 디테일즈details 애즈as 잇it 이즈is 애즈as 잇it 이즈is 애즈as 잇it 이즈is 디자여드desired 투to 비be. (그 목적이나 이상이 이렇게 되었으면 하는 그대로의 모습을 실제의 것으로 하여 세부에 이르기까지 마음의 영상으로 보아야 한다). 이프If 유you 두do 뎃that 에브리씽everything 윌will 비be 컴플리터드 completed 애즈as 어a 시어리즈series 어브of 어치브먼트스achievements 라익like 어a 미러 컬miracle. (그렇게 하면 마치 모든 것이 기적처럼 일련의 성과로서 완성되어 간다).

1.6 프라덕트Product 커머셜라이즈 Commercialize (Product:상품화하다)

어A 퍼션person 원with 어a 고울goal 인in 라이프life 비쥬라이지즈visualizes 잇it 언드and 라잇스 writes 다운down 쓰리three 아이디어즈ideas 어a 데이day 언드and 원싸우전드나인티파이브1,095 아이디어즈ideas × 쓰리3 쓰리헌드러드식스티파이브365 데이즈days 아아are 컬렉터드collected 인 in 어a 이어year. (인생의 목표가 있는 사람은 그것을 영상화해서 그 아이디어를 하루에 3개씩 메모하여 1년에 1,095개 (3×365일)의 아이디어가 수집된다). 인In 쓰리three 이어즈years 라익like 디스this 유you 윌will 해브have 어바우트about 쓰리싸우전드 3,000 아이디어즈ideas (이렇게 3년이면 3,000 여 개의 아이디어를 가지게 된다).

소우So 파아far 싸우전즈thousands 어브of 아이디어즈ideas 워드would 해브have 빈been 컬렉터드collected 쓰루through 더the 고울Goal 세팅Setting 고울Goal 비쥬러제이션 Visualization 아이디어idea 메모우memo. (이제까지 인생의 목표설정→ 목표영상화 아이디어 메모를 통해서 수천 개의 아이디어가 수집되었을 것이다). 아이I 빌리브believe 뎃that 에브리 every 모우먼트moment 아이I 메머라즈드memorized 마이my 아이디어즈ideas 아이I 워드 would 해브have 빈been 필드filled 원with 더the 조이joy 어브of 해빙having 마이my 라이프 life 고울즈goals 컴come 트루true. (아이디어를 메모하는 순간순간마다 인생목표가 이루어졌을 기쁨이 충만했으리라 믿는다).

어명Among 더the 싸우전즈thousands 어브of 아이디어즈ideas 메머라즈드memorized 인in 더the 노트북notebook 아이I 크리에이트create 어a 디스크립션description 어브of 아이디어즈 ideas 뎃that 캔can 비be 프랙티스트practiced 원with 마이my 커런트current 어빌러티 ability 언드and 어a 릴 real 드로잉drawing 바이by 워딩wording 뎃them 안on 어a 컴퓨터 computer 프린터printer. (수첩에 메모된 수천 개의 아이디어 중에서 현재 나의 능력으로 실천 가능한 아이디어의 설명서와 실재도를 컴퓨터 프린터에 워딩해서 만든다). 디스This 인클 루즈includes 프라덕트product 네임name 이펙트 effect 어브of 유스use 딜리버리delivery 피 어리어드period 프라덕트product 프라이스price 모우벌 mobile 포운phone 포운phone 넘버 number 비즈너스business 네임name 언드and 애드레스 address 머스트must 비be 스펜서 파이드specified. (여기에는 제품명, 사용효과, 납품기간, 제품가격, 핸드폰 전화번호, 상호, 주소를 명시해야 한다). 유You 해브have 투to 고우go 투to 서원someone 후who 마이트might 비be 윌링willing 투to 바이buy 디스this 프라덕트product 원with 디스this 매뉴얼manual 익스플레인explain 디스this 프라덕트product 언드and 겟get 어a 칸트랙트contract. (이 설명서를 들고 이 제품을 사 줄만한 사람에게 찾아가서 이 제품을 설명하고서 계약을 받아야 한다).

웬When 유you 밋meet 원헌드러드100 원싸우전드1,000 오어or 텐싸우전드10,000 커스터머즈 customers 데어there 아아are 커스터머즈customers 후who 메이크make 칸트랙트스 contracts. (100명, 1,000명, 10,000명의 손님을 만나다 보면 계약을 해 주는 손님이 있다). 이프If 유you 두do 프라덕트product 세일즈sales 액티비티즈activities 라익like 디스this 퍼스트first 유you 캔can 애드add 모어more 어디셔널additional 아이디어즈ideas 프럼from 커스

터머즈customers 언드and 리인포어스reinforce 더the 프라덕트product. (이렇게 먼저 제품 판매활동을 하다보면 손님들로부터 추가 아이디어를 받아 제품 보강을 할 수 있다). 올소우Also 디펜딩depending 안on 더the 리액션reaction 어브of 더the 커스터머즈customers 후 who 사인sign 더the 칸트랙트contract 잇it 이즈is 앤an 임포어턴트important 베이스basis 포어for 디터머닝determining 웨더whether 아이I 슈드should 메이크make 디스this 프라덕트 product 오어or 낫not. (또한 계약을 해주는 손님들의 반응에 따라 내가 이 제품을 만들어야 할지, 안만들어야 할지를 판단하는 중요한 근거가 된다). 아이I 씽크think 디the 아이디어idea 이즈is 그레이트great 하우에버however 데어there 메이may 올레디already 비be 베티better 프라덕트products 아웃out 데어there 오어or 잇it 메이may 낫not 핏fit 더the 리얼러티reality. (나는 아이디어가 훌륭하리라고 보는데 이미 더 좋은 제품이 나와 있을 수도 있고, 현실과 맞지 않을 수도 있기 때문이다). 올소우Also 이프if 유you 메이크make 어a 프라덕트 product 인in 어드밴스advance 언드and 도운트don't 셀sell 잇it 위다우트without 애스킹asking 더the 피플people 후who 윌will 바이buy 잇it 유you 해브have 투to 페이pay 포어for 더the 트래쉬trash 배그bag 웬when 유you 쓰로우throw 잇it 어웨이away. (또한 사줄 사람들에게 물어보지도 않고 비용을 들여, 미리 제품을 만들어 놓고 안 팔리면, 버릴 때 쓰레기 봉투 값까지 내야한다). 앳At 디스this 타임time 유you 메이may 서퍼suffer 어a 그레이트great 로스loss 언드and 비be 체이스트chased 바이by 데터즈debtors. (이때 커다란 손해를 입고 빚쟁이들에게 쫓기는 신세가 될 수도 있다). 데어포어 Therefore 유you 머스트must 올웨이즈always 팔로우follow 디the 오어더order 어브of 러시빙receiving 어a 칸트랙트contract 퍼스트first 어브테인obtaining 세미semi 피니쉬트finished 프라덕트products 레이터later 터닝turning 뎀them 인투into 피니쉬트finished 프라덕트products 언드and 덴then 딜리버링delivering 뎀them. (그러니 항상 먼저 계약을 받고 나중에 반제품들을 구해서 완제품화 한 후 납품하는 순서를 지켜야 한다).

에브리씽Everything 뎃that 컴즈comes 투to 마인드mind 인in 요어your 비디오우video 캔can 비 be 커머셜라이즈드commercialized 인in 리얼러티reality. (당신의 영상에 떠오르는 그 모든 것이 현실에서 상품화 될 수 있다). 하우에버However 더the 컨티뉴드continued 에그지스턴스existence 어브of 디스this 프라덕트product 디펜즈depends 안on 웨더whether 유you 캔can 컨티뉴continue 투to 프러바이드provide 칼러티quality 언드and 서브스service 뎃that 커스터머즈customers 캔 can 트러스트trust. (다만 이 상품의 계속 존재 여부는 손님들로부터 신뢰받을 수 있는 품질과 서비스를 당신이 계속 제공할 수 있는지에 달려있다).

올All 더the 씽즈things 인in 디스this 월드world 해브have 빈been 크리에이터드created 바이by 원 one 인더비저월'즈individual's 고울goal 세팅setting 투to 살브solve 더the 트러블즈troubles 어브 of 히즈his 네이버즈neighbors 라익like 지저스Jesus. (이 세상의 모든 물건들이 예수님처럼 이웃의 고민을 해결해 보려는 한 개인의 목표설정에 의해서 만들어졌다). 더The 라이트Wright 브러더즈 brothers 셋Set 어a 고울goal 어브of 아이I 쿼드could 플라이fly 라익like 어a 버드bird 언드and 인더비저월individual 에퍼트스efforts 투to 풋put 잇it 인투into 프랙티스practice 에네이벌드enabled 맨카인드mankind 투to 무브move 퀵리quickly 바이by 에어플레인airplane. (라이트 형제가 “나도 새처럼 날아 볼 수 있다”라는 목표를 세우고 이것을 실천해 간 개인의 노력이 인류를 비행기로 빠르게 이동할 수 있도록 하였다).

히He 와즈was 더the 선son 어브of 어a 미너스터minister. (그는 목사의 아들이었습니다).