

## Chapter 나인 9 디벨러핑Developing 어a 프라덕트Product 투to 살브Solve 네이버'즈Neighbor's 프라블럼즈Problems 언 드and 스타아팅Starting 어a 비즈너스Business (9장 이웃의 고민을 해결시키는 상품을 개발해서 창업하기)

9.1 스타아팅Startup 아이디어Idea 케이스Case 스터디Study 코어리어(Korea) (창업 아이템 선정사례 - 한국)

9.2 게팅Getting 어a 칸트랙트Contract 원with 앤an 아이디어Idea 프러포우절Proposal (아이디어 설명서로 계약 받기)

9.3 스타아팅Starting 어a 비즈너스Business 원with 노우No 머니Money (무일푼 창업)

9.4 더The 세번 7-스텝Step 세일즈Sales 프로세스Process (7단계 판매 프로세스)

9.5 제너레이팅Generating 레버뉴Revenue 쓰루through 마아커팅Marketing (마케팅으로 수익 창출하기)

### 러닝Learning 어브젝티브즈Objectives <학습 목표>

1. 랫'SLet's 파인드find 아웃out 하우how 피플people 캔can 액추얼리actually 추즈choose 앤an 아이디어idea 투to 바이buy 프럼from 어머among 디the 아이디어즈ideas 크리에이 터드created. (창출된 아이디어 중에서 국민들이 실제로 사줄 아이디어를 고르는 방법에 대해서 알아본다).
2. 언더스탠딩Understanding 팀Team 태스크Task 스케줄즈Schedules 포어for 컬래버레이 티브Collaborative 워크Work. (여럿이 업무를 추진할 때 필요한 업무 일정표에 대해서 알아본다).
3. 스타아팅Starting 어a 비즈너스Business 원with 노우No 머니Money (무일푼으로 창업하는 방법에 대해서 알아본다).
4. 선택팅Selecting 어a 석세스풀Successful 프라덕트Product 이그잼플Example 언드and 프 랙티싱Practicing 프라덕트Product 선택션Selection (품목 선정 성공 사례를 들고, 품목 선정을 연습해 본다).
5. 언더스탠딩Understanding 더the 네서세어리Necessary 세일즈Sales 세번7 스텝Steps 포어for 퍼슈전Persuasion (사람들은 설득할 때, 필요한 Sales 7 steps 에 대해서 알아본다).
6. 제너레이팅Generating 레버뉴Revenue 쓰루through 웹Web 마아커팅Marketing (웹 마케팅으로 수익 창출하기에 대해서 살펴본다).

## 9.1 스타아텀Startup 아이디어Idea 케이스Case 스터디Study 코어리어(Korea) (창업 아이템 선정사례 - 한국)

바이By 비췌라이징visualizing 고울즈goals 언드and 캡처링capturing 쓰리three 아이디어즈 ideas 퍼per 데이day, 잇it 이즈is 에스터메이티드estimated 댓that 오우버over 더the 코어스 course 어브of 원one 이어year, 유you 워드would 해브have 어큐메이티드accumulated 어라운드around 원싸우전드1,000 누new 아이디어즈ideas. 컨티뉴잉Continuing 디스this 프랙티스practice 포어for 투two, 쓰리three, 포어four, 언드and 파이프five 이어즈years 워드 would 리절트result 인in 어a 컬렉션collection 어브of 업락서머틀리approximately 파이프싸우전드5,000 누new 언드and 서플러멘터러리supplementary 아이디어즈ideas. (지금까지 목표를 영상화하면서 하루에 3개씩 1년에 1,000개씩 2년, 3년, 4년, 5년 아이디어를 메모하여 5,000여 개의 신규 아이디어와 보장 아이디어들이 메모되었을 것이다). 러가아들러스 Regardless, 에니any 넘버number 어브of 아이디어즈ideas 이즈is 웰컴welcome, 웨더 whether 잇's it's 어a 퓨few 오어or 어a 라아지large 관터티quantity. (그렇지 않다면 몇 개 아이디어라도 좋다). 유You 니드need 투to 선택select 어a 히트hit 아이템item 프럼from 어 멍among 디즈these 아이디어즈ideas. (이중에 히트 품목(Item)을 선정해야 한다). 하우How 투to 선택Select 어a 히트Hit 아이템Item? (어떻게 하면 히트 Item을 선정할 수 있을까)? 히어Here 이즈is 디the 업로우치approach. (그 방법은 이렇다).

선택팅Selecting 앤an 아이템Item 댓that 살브즈Solves 피플'즈People's 프라블럼즈 Problems 인in 터데이'즈Today's 소우사이티Society. (지금 이 시대에 국민들의 고민을 해결하는 Item을 선정한다). 컨선즈Concerns 어브of 더the 퍼블릭Public! 웻What 아아are 더 the 컨선즈concerns 어브of 더the 퍼블릭public? (국민들의 고민! 국민들의 고민은 무엇일까)?

### 케이스case 원1 (사례 1)

잇'sIt's 구드good 투to 해브have 아이템즈items 댓that 캔can 헬프help 살브solve 요어 your 오운own 칠드런'즈children's 컨선즈concerns. (가깝게 자기 자녀들의 고민을 해결할 Item이면 좋다). 웻What 아아are 섬some 컨선즈concerns 댓that 칠드런children 해브 have? (아이들의 고민이 무엇인가)?

인게이지Engage 인in 칸버세이션conversation 원with 칠드런children 투to 아이덴티파이 identify 데어their 컨선즈concerns. (아이들에게 질문해서 그 고민을 파악하라). 디벨롭 Develop 앤an 아이템item 투to 애드레스address 언드and 살브solve 도우즈those 컨선즈 concerns. (그리고 그 고민을 해결할 Item을 개발하라).

- 퀘스천Question(문) 헤이Hey, 웻'swhat's 요어your 컨선concern 오어or 프라블럼 problem? (애, 너의 고민이 뭐니)? 아이I 위쉬wish 아이I 해드had 어a 걸프렌드girlfriend 보이프렌드(boyfriend). (나는 여자(남자)친구가 있었으면 좋겠어).
- 앤서Answer(답) 예스Yes 아이I 갓got 잇it. (응 그래).
- ☑ 아이템Item(항목): 렛'sLet's 크리에이트create 앤an 온라인online 챗chat 룸room 플랫폼 platform 댓that 메이크makes 잇it 이지easy 투to 미트meet 퍼텐셜potential 걸프렌즈 girlfriends. (쉽게 여자친구를 만나게 할 수 있는 원격 대화방을 컴퓨터로 할 수 있도록 해보자).
- ☑ 석세스Success 스토어리Story (성공 사례): 스카일러브닷컴Skylove.com(스카이라브닷컴), 얼럼나이Alumni 네트워킹networking 웹사이트websites, 옛세터러etc. (동창을 알려주는 사이트 등)

### 케이스case 투2 (사례 2)

- 퀘스천Question(문) 웻What 이즈is 요어your 커런트current 컨선concern? (너의 요즘 고

민은 뭐니?)

- 앤서Answer(답) 아이I 위쉬wish 마이my 페이스face 룩트looked 어a 리틀little 프리티어prettier. (얼굴이 좀 예뻐졌으면 좋겠어).
- ☑ 아이템Item(항목): 카즈메틱스Cosmetics, 플라스틱plastic 서저리surgery, 버추얼virtual 애바타아zavatars (화장품, 성형수술, 가상인물)

### 케이스case 쓰리3 (사례 3)

- 퀘스천Question(문) 뭇What 이즈is 요어your 커런트current 컨선concern? (너의 요즘 고민은 뭐니?)
- 앤서Answer(답) 잇It 심즈seems 라익like 마이my 바디body 이즈is 게팅getting 위커weaker 프럼from 스펀딩spending 투too 머치much 타임time 안on 더the 컴퓨터computer. (컴퓨터만 하다 보니까 몸이 약해지는 것 같아).
- ☑ 아이템Item(항목): 앤An 오프라인offline 언드and 온라인online 게이밍gaming 소프트웨어software 댓that 얼라우즈allows 유you 투to 엑서사이즈exercise 와일while 아퍼레이팅operating 더the 컴퓨터computer, 엔조이잉enjoying 사커soccer 매치즈matches 웨어where 유you 캔can 스코어score 골즈goals 바이by 킥킹kicking 더the 볼ball 인in 요어your 룸room-배스켓볼basketball, 베이스볼baseball, 비치beach 발리볼volleyball, 스위밍swimming 레이스races, 옛세터etc. (운동시키면서 작동하는 컴퓨터, 방에서 공을 차면 골인시키는 축구경기를 즐길 수 있는 즉 off-line on-line 게임 소프트웨어 - 농구, 야구, 발야구, 수영경기 등)

디즈These 데이즈days, 잇it 워드would 비be 애드번테이저스advantageous 투to 크리에이트create 프라덕트스products 댓that 케이터cater 투to 티네이저즈teenagers 애즈as 더the 영거younger 제너레이션generation 해즈has 서그니피칸트significant 퍼처싱purchasing 파워power 언드and 퍼처싱purchasing 리플ripple 이펙트스effects. (요즘은 신세대가 구매력과 구매 파워 효과가 크므로 가능한 10대에 맞는 상품을 만드는 것이 유리할 것이다).

렛'sLet's 이그재민examine 더the 프로세스process 어브of 선택팅selecting 아이템즈items 인in 어a 컨글라머렛conglomerate 컴퍼니company 언드and 런learn 어바우트about 더the 메서즈methods 포어for 아이템item 선택션selection. (이번에는 재벌 회사의 Item 선정 과정을 살펴 보면서 Item 선정 방법을 알아보자). 현대이'즈Hyundai's 체어먼Chairman 융Jung 주Ju-영young 트라이드tried 아이템item 선택션selection 세번seven 타임즈times 비포어before 파이널리finally 히팅hitting 어a 석세스success 원with 혼다이Hyundai 컨스트럭션Construction. (현대 고 정주영 사장은 처음에 7번이나 Item 선정을 시도하다가 드디어 현대 건설에서 히트하였다).

	나인틴 피프티즈 1950s (1950년대)	나인틴 식스티즈 1960s (1960년대)	나인틴 센텐티즈 1970s (1970년대)	나인틴 에이티즈 1980s (1980년대)	나인틴 나인티즈 1990s (1990년대)	투 싸우전즈 2000s (2000년대)
혼다이 컨선Hyundai - Concern (현대-고 민)	라이스Rice 트레이딩Trading, 혼다이Hyundai 컨스트럭션Construction - 로우즈Roads 언드and 하우스즈houses 컬랩스collapsed 듀due	혼다이Hyundai 서멘트Cement - 컨스트럭션Construction 머티어리얼materials 니더드needed. (현대시멘트- 건설자재필요)	혼다이Hyundai 쉽빌딩Shipbuilding, 혼다이Hyundai 머천트Merchant 머린Marine- 트랜스퍼테이션Transportation 컨선즈concerns (현대조선, 현대상선-수송고 민)	혼다이Hyundai 모우터Motor 컴퍼니Company - 랙Lack 어브of 비이컬즈vehicles 안on 더the 하이웨이highway (현대자동차-고 속도로 위에 탈 것이 없음)	혼다이Hyundai 일렉트라닉스Electronics - 리우너퍼케이션Reunification 어브of 세퍼레이터separator 패멀리zfamilies, 컴퓨터computer 프러덕션production (현대전자,	케송Kaesong 인더스트리얼Industrial 캄플렉스Complex - 하이High 웨이지wages 인in 사우스South 코어리아Korea (개성공단-한국 고임금)

	투to 워어war. (쌀장사, 현대건설-전쟁 으로 도로와 집이 무너짐)				금강산관광-남북 이산가족, 컴퓨터생산)	
샘성Sam sung- 컨선Conc ern (삼성-고 민)	라이스Rice 트레이딩tradin g, 시제이CJ 차일 이맹CheilJedan g - 랙Lack 어브of 푸드food 듀due 투to 워어war (쌀장사, 제일제당-전쟁 으로 먹을 것이 없음)	제일Jaeil 텍스타일Textile - 랙Lack 어브of 클로우딩clothing 투to 웨어wear (제일모직-입을 옷이 없음)	샘성Samsung 일렉트라닉스Elec tronics -니드 Need 포어for 어a 티비TV 투to 와치watch (삼성전자-볼 TV)	샘성Samsung 세미컨덕터Sem iconductor - 컴퓨터Comput er 프러덕션produ ction (삼성반도체-컴 퓨터생산)	샘성Samsung 모우터즈Motors, 샘성Samsung 에스디에스SDS - 인포메이션Info rmation 서버서즈services 인더스트리 industry (삼성자동차, 삼성SDS-정보서 비스업)	
내셔널Na tional 시추에이 션situati on (국가 상황)	듀Due 투to 더the 식스 포인트투 파이브6.25 워어War, 로우즈roads 언드and 하우스저house s 워 디스트로이드de stroyed. 데어There 이즈is 어a 그레이트great 니드need 포어for 푸드food 언드and 셸터shelter. (6.25 전쟁으로 도로와 집이 무너졌다. 먹을 것 잘못 입을 것이 매우 필요한 상황)	투To 애드레스address 더the 컨선즈concerns 어브of 더the 피플people 언드and 프러모우트prom ote 내셔널national 리컨스트럭션rec onstruction, 어a 시스파어ceasefir e 이즈is 니더드needed (국민의 고민해결 후전과 함께 국가재건 운동 전개), 에퍼트스Efforts 슈드should 비be 메이드made 투to 애드레스address 더the 푸드food 쇼어터지shortag e, 하우스housing 이슈즈issues, 브리지bridge 언드and 팜랜드farmland 레스터레이션rest oration (보리고개 식량난 주택, 다리, 농지정리), 디The 인트러덕션introd	에커나믹econom ic 디벨롭먼트develo pment 파이브five- 이어year 플랜plan (경제개발5개년 계획) 엑스포어트export 오어리엔터드orie nted 이카너미econom y 언드and 액티브active 프러모우션prom otion 어브of 인더스트리얼indu strial 매너팩처링manuf acturing (수출중심 경제임가공사업 활발), 더the 컨스트럭션constr uction 어브of 더the 김지Kimje- 부안Buan 레일웨이railway 와즈was 서스펜더드suspe nded 듀due 투to 디the 인발브먼트involv ement 인in 더the 비엠티Vietnam 워어War	디마크러터제이 션Democratiza tion 무브먼트Move ment (민주화운동) 피프쓰Fifth 언드and 식스쓰Sixth 리퍼블릭스Rep ublics (제5,6공화국) 나인틴에이티 에잇1988 오올림픽Olympi c 게임즈Games (88올림픽게임) 레이버Labor 디스퓨트dispute (노사분규) 컨스트럭션Con struction 붐boom 인in 더the 미덜Middle 이스트East (중동건설붐) 포어스트Force d 펠리터컬politic al 도우네이션즈do nations (정치헌금강요) 차이너'즈China' s 오우퍼닝Openi	인트러덕션Introd uction 어브of 모우벌Mobile 포운즈Phones (핸드폰등장) 더The 세븐쓰7th 리퍼블릭Republic (제7공화국) 어템프터드Attem pted 테이코우버takeo ver 어브of 샘성Samsung 언드and 키어Kia (삼성, 기아 빼앗기시도) 아이에메프IMF 포런foreign 익스체인지excha nge 크라이서스crisis (IMF 외환위기) 샘펑Sampung 디파아트먼트Dep artment 스토어Store 컬랩스collapse, 성수Sungsu 브리지Bridge 컬랩스collapse (삼풍백화점, 성수대교붕괴) 엠프티Empty 구어로우Guro 인더스트리얼Indu strial 캄플렉스Complex (구로공단팅빔) 푸드Food	디The 에잇쓰Eighth 리퍼블릭Repu blic (제8공화국) 레스터레이션R estoration 어브of 더the 그요용귀Gyeo ngui 라인Line (경의선 복원) 파이낸셜Finan cial 크라이서스cris is (금융사고) 인터Inter-코어 리언Korean 서밋summit (남북정상회담) , 리스트럭처링R estructuring (구조조정) 캐송Kaesong 인더스트리얼I ndustrial 캄플렉스Comp lex (개성공단) 에커나믹Econ omic 언서턴티uncer tainty (경제불안) 구어로우Guro 인더스트리얼I ndustrial 캄플렉스Comp

		uction 어브of 소옴soap (비누 등장), 더메스틱Domestic c 펠리터컬political 인스터빌리티 instability (국내정치불안), 마아치March 파프틴쓰15 프로절런트fraud ulent 일렉션election (3.15 부정선거) 디the 이스테블리쉬먼트 establishment 어브of 디the 세컨드second 언드and 써드third 리퍼블릭스repub lics (제2, 3공화국)	(월남파병, 김제-부안철도 건설중단), 컨스트렉션constr uction 어브of 디the 자이옹부Gyeongb u 익스프레췌Expre ssway (경부고속도로 착공), 인더스트리얼indu strial 캠플렉스즈compl exes 워 were 이스테블리쉬트es tablished (공업단지조성), 파스터foster 어a 클래스class 소우사이티soci ety (중산층 형성)	ng-업up 팔러시Policy (중국개방화) 컬랩스Collapse 어브of 카머너스트Com munist 러짐Regime (공산국가몰락)	쇼어터지shortag e 인in 노어쓰North 코어리어Korea (북한의 식량난)	lex (구로공단) 아이시티ICT 벤처venture 컴퍼니compan y 잉큐베이션inc ubation (정보통신벤처 업체 입주)
미Me 컨선즈Co ncerns (나-고민)	?	?	?	?	?	?

**What will be 파퓰러popular 인in 투싸우전드트웨티포어2024 언드and 투싸우전드트웬티파이브2025? (2024년대, 2025년에 무엇이 히트할까?)**

As 신seen 인in 디the 프리비어스previous 이어year, 프라덕트스products 댓that 살브solve 피플'즈people's 프라블럼즈problems 월will 컨티뉴continue 투to 비be 파퓰러popular. (역시 전년 대에서 보았듯이 국민의 고민을 해결하는 상품이 히트할 것이다). 올도우Although 데어there 메이may 낫not 비be 비저벌visible 에버던스evidence, 잇it 이즈is 크루셜crucial 투to 언더스탠드understand 언드and 애드레스address 디the 컨선즈concerns 어브of 디the 피플people. (다소 눈에는 아무 증거가 안 보이지만 국민의 고민을 읽는 것이 매우 중요하다). 메이크Make 어a 비디오우video 어브of 디the 피플'즈people's 워이즈worries. (국민의 고민을 영상화 해보라). 렛'스Let's 이매전imagine 어a 시네어리오우scenario 웨어where 디the 컨선즈concerns 어브of 디the 피플people 아아are 비잉being 리잘브드resolved. (그리고 그것이 해결되는 모습을 생각하라). 렛'스Let's 디벨럽develop 어a 서버스service 오어or 프라덕트product 댓that 애드레스즈addresses 디the 니즈needs 인in 디the 신scene 어브of 레절루션resolution. (해결되는 장면에서 필요한 서비스업이나 상품을 개발하라). 순Soon, 잇it 월will 비컴become 어a 히트hit. (곧 그것이 히트할 것이다).

테이크Take 디the 이니셔티브initiative, 이빈even 이프if 잇it 심즈seems 챌런징challenging 오어or 돈팅daunting. (무리하더라도 착수하라). 테이크Take 스테디steady 스텝스steps 투to 디벨럽develop 리질리언스resilience 이빈even 인in 디the 페이스face 어브of 피어스fierce 캠퍼디션competition, 와일while 올소우also 비잉being 프리페어드prepared 투to 위쓰스탠드withstand 챌런지즈challenges 인in 디the 마아켓market. (차근차근 모방 상품의 체력 싸움에서도 견뎌낼 준비도 하면서 말이다). 가드God 시즈sees 요어your 퍼서비런스perseverance 언드and 스트러글즈struggles. (하나님은 당신의 가혹함을 보고 계신다). 비Be 스트롱strong

언드and 커레이저scourageous. (강하고 담대하라). 나우Now 아이I 해브have 런드learned 더the 키key 투to 선택팅selecting 앤an 아이템item. (이제 Item 선정 비결을 알게 되었다). 나우Now 위we 니드need 투to 크리에잇create 더the 매뉴얼manual 포어for 디스this 아이템item 언드and 스타아트start 어a 비즈니스business 원with 노우no 머니money. (이제 이 Item의 설명서를 만들어 무일푼으로 창업해야 한다).

비쥬얼라이즈Visualize 더the 스트러글즈struggles 어브of 더the 피플people (국민의 고민을 영상화) → 레절루션Resolution 어브of 피플'즈people's 스트러글즈struggles (고민이 해결되는 모습) → 비쥬얼라이징Visualizing 더the 프라덕트products, 서버서즈services, 오어or 솔루션solutions 닷that 캔can 헬프help 리잘브resolve 피플'즈people's 프라블럼problems (고민 해결시에 필요한 물건 또는 서비스업 또는 상품 영상화) → 프라덕트Product 오어or 서버서Service 디스크립션Description (물건 또는 서비스업 상품 설명서) → 러시빙Receiving 어a 라raw 머티어리얼material 프라이스 리스트price list (원자재 가격표를 받다) → 러시빙Receiving 어a 칸트랙트contract 쓰루through 앤an 인스트럭션instruction 매뉴얼manual (설명서로 계약 받다) → 디벨러핑Developing 어a 서버서service 오어or 크리에이팅creating 어a 프라덕트product (서비스업 구성하다 또는, 상품 제작하다) → 컨덕팅Conducting 테스트testing(이를 테스트하다) → 셀Sell 어a 프라덕트product 언드and 러시브receive 더the 페이먼트payment 포어for 더the 프라덕트product. (상품을 판매하고 상품값을 받다). → 리페이Repay 더the 밸류value 어브of 라raw 머티어리얼materials 안on 크레딧credit. (외상 원자재 값을 갚다).

## 9.2 게팅Getting 어a 칸트랙트Contract 원with 앤an 아이디어Idea 프러포우절Proposal (아이디어 설명서로 계약 받기)

프럼From 나우now 안on, 아이I 윌will 디스커스discuss 더the 프로세스process 어브of 커머셜라이징commercializing 요어your 아이디어ideas 인투into 프라덕트products. (이제부터 언급할 내용은 자신의 아이디어를 상품화시키는 방법에 대해서이다). 더The 머더mother 페이션틀리patiently 엔들즈endures 포어for 텐10 먼쓰months 원with 더the 쏫thought 어브of 미팅meeting 허her 차일드child 언드and 기브즈gives 버쓰birth 투to 어a 누new 라이프life. (어머니가 아이를 볼 생각으로 10개월을 견디고 새 생명을 출산한다). 잇It 워드would 비be 언페어unfair 투to 스탱stop 앳at 디스this 포인트point 웬when 위we 아아are 어바우트about 투to 기브give 버쓰birth 투to 어a 프라덕트product. (이제 상품을 출산하려는데 여기서 멈추면 억울하다). -렛'스Let's 컨티뉴continue 터게더together.- (나와 함께 계속 갑시다). - 인디드Indeed, 더the 디자여드desired 석세스success 언드and 프라스페리티prosperity 어브of 아우어our 패멀리'즈family's 안트러너리얼entrepreneurial 저니journey 윌will 매너페스트manifest 잇셀프itself, 아이I 빌리브believe. (바라고 원하던 가문의 창업과 성공이 나타날 것이니 말이다). 쓰루아웃Throughout 디스this 프로세스process, 세팅setting 라이프life 고울즈goals, 비쥬얼라이징visualizing 도우즈those 고울즈goals, 언드and 컬렉팅collecting 싸우전zthousands 어브of 아이디어ideas 쓰루through 아이디어idea 메모우즈memos 워드would 해브have 빈been 어컴플리쉬트accomplished. (이제까지 인생의 목표 설정 → 목표 영상화 아이디어 메모를 통해서 수천개의 아이디어가 수집되었을 것이다). 아이I 빌리브believe 닷that 원with 이치each 모우먼트moment 어브of 캡처링capturing 아이디어ideas 인in 메모우즈memos, 데어there 워드would 해브have 빈been 어a 센스sense 어브of 조이joy 언드and 풀필먼트fulfillment 애즈as 라이프life 고울즈goals 워were 비잉being 어치브드achieved. (아이디어를 메모하는 순간 순간마다 인생 목표가 이루어졌을 기쁨이 충만했으리라 믿는다).

아이I 윌will 크리에잇create 디스크립션즈descriptions 언드and 비쥬얼visuals 어브of 더the 피저벌feasible 아이디어ideas 프럼from 더the 싸우전zthousands 어브of 아이디어ideas 러코어더드recorded 인in 더the 노트북notebook, 유징using 컴퓨터computer 소프트웨어software 언드and 어a 프린터printer. (수첩에 메모된 수천개의 아이디어 중에서 현재 나



의 능력으로 실천 가능한 아이디어의 설명서와 실제도를 컴퓨터 프린터에 워딩해서 만든다). 히어Here, 유you 니드need 투to 스페서파이specify 더the 프라덕트product 네임name, 유서지usage 베너핏스benefits, 딜리버리delivery 피어리어드period, 프라덕트product 프라이스price, 텔러폰telephone 넘버number, 컴퍼니company 네임name, 언드and 애드레스address. (여기에는 제품명, 사용 효과, 납품 기간, 제품 가격, 전화 번호, 상호, 주소를 명시해야 한다). 유You 슈드should 테이크take 디스this 매뉴얼manual 언드and 업로우치approach 퍼텐셜potential 바예즈buyers 후who 아아are 인터어레스티드interested 인in 퍼처싱purchasing 디스this 프라덕트product. 익스플레인Explain 더the 프라덕트product 언드and 잇스its 피쳐즈features 투to 뎀them, 언드and 시큐어secure 칸트랙트스contracts 월with 도우즈those 후who 아아are 인터어레스티드interested. (이 설명서를 들고 이 제품을 사줄 만한 사람에게 찾아가서 이 제품을 설명하고서 계약을 받아야 한다).

애즈As 유you 밋meet 월with 원헌드100, 원싸우전드1,000, 오어or 이븐even 텐싸우전드10,000 퍼텐셜potential 커스터머즈customers, 유you 월will 컴come 억로스across 인더비저월즈individuals 후who 아아are 월링willing 투to 엔터enter 인투into 칸트랙트스contracts. (100명, 1,000명, 10,000명의 손님을 만나다 보면 계약을 해주는 손님이 있다). 바이By 인게이징engaging 인in 세일즈sales 액티비티즈activities, 유you 캔can 러시브receive 어디셔널additional 아이디어즈ideas 프럼from 커스터머즈customers, 위치which 캔can 비be 유즈드used 투to 엔핸스enhance 요어your 프라덕트product. (이렇게 먼저 제품 판매 활동을 하다 보면 손님들로부터 추가 아이디어를 받아 제품 보강을 할 수 있다). 더The 리스판스response 프럼from 커스터머즈customers 후who 사인sign 더the 칸트랙트스contracts 올소우also 비컴즈becomes 앤an 임포어턴트important 베이스스basis 포어for 디터머닝determining 웨더whether 아이I 슈드should 프러두스produce 디스this 프라덕트product 오어or 낫not. (또한 계약을 해주는 손님들의 반응에 따라 내가 이 제품을 만들어야 할지, 만들지 말아야 할지를 판단하는 중요한 근거가 된다). 아이I 빌리브believe 댓that 마이my 아이디어idea 이즈is 엑셀런트excellent, 밋but 데어there 쿼드could 비be 베티better 프라덕트스products 올레디already 어베일러블available 오어or 잇it 메이may 낫not 얼라인align 월with 리앨러티reality. (나는 아이디어가 훌륭하리라고 보는데 이미 더 좋은 제품이 나와 있을 수도 있고, 현실과 맞지 않을 수도 있기 때문이다). 모어로우버Moreover, 이프if 아이I 인베스트invest 인in 프러두싱producing 더the 프라덕트product 워다우트without 컨설팅consulting 퍼텐셜potential 커스터머즈customers 언드and 잇it 더전'tdoesn't 셀sell, 아이I 워드would 낫not 오운리only 루즈lose 디the 인베스먼트investment 밋but 올소우also 인커incur 어디셔널additional 카스트스costs 포어for 디스포우징disposing 어브of 디the 언소울드unsold 인번토어리inventory. (또한 사줄 사람들에게 물어보지도 않고 비용을 들여, 미리 제품을 만들어 놓고 안 팔리면, 버릴 때 쓰레기 봉투값까지 내야한다). 앳At 서치such 타임즈times, 아이I 쿼드could 서퍼suffer 서그니피컨트significant 로스즈losses 언드and 파인드find 마이셀프myself 인in 밋debt, 비잉being 퍼수드pursued 바이by 크레디터즈creditors. (이때 커다란 손해를 입고 빚쟁이들에게 쫓기는 신세가 될 수도 있다). 데어포어Therefore, 잇it 이즈is 임포어턴트important 투to 올웨이즈always 시큐어secure 더the 칸트랙트contract 퍼스트first 언드and 덴then 프로우쿨procure 더the 프라덕트product 포어for 딜리버리delivery, 팔로우잉following 더the 프라퍼proper 시퀀스sequence. (그러니 항상 먼저 계약을 받고 나중에 제품을 구해서 납품하는 순서를 지켜야 한다). 인In 서치such 시추에이션즈situations, 잇it 이즈is 크루셜crucial 투to 프러시드proceed 월with 캄너스calmness 언드and 컴포우저composure (이럴 때일수록 차분하게 일을 진행해야 한다). 웬When 필링feeling 러쉬트rushed 언드and 텐스ense, 잇it 이즈is 임포어턴트important 투to 어보이드avoid 테이킹taking 아웃out 프러스트레이션즈frustrations 안on 패멀리family 멤버즈members. (급하고 긴장감을 느낄 때, 가족 구성원들에게 좌절감을 주는 것을 피하는 것이 중요하다). 디스This 비헤이브여behavior 인크리시즈increases 더the 라익리후드likelihood 어브of 더the 시추에이션situation 에스컬레이팅escalating 인in 앤an 언디자이러블undesirable 매너manner. (이러한 행동은 상황이 바람직하지 않은 방식으로 확대될 가능성을 높인다). 비카즈Because 디the 인텐션intention 비하인드behind 스타아팅starting 어a 비즈너스business 이즈is 투to 리브live 어a 베티better

라이프life, 잇it 이즈is 임포어턴트important 투to 리멤버remember 댓that 언드and 업로우치approach 디the 인데버endeavor 원with 댓that 마인드셋mindset. (왜냐하면 더 잘 살아 보자는 충정에서 사업을 시작하니 말이다).

이프If 위we 렛let 앵거anger 어아이즈arise 와일while 스트라이빙striving 포어for 어a 베테better 월드world, 위we 아아are 노우no 디퍼런트different 프럼from 더the 패스트past. (더 나은 세상을 위해 노력하면서 분노가 일어나게 놔둔다면 우리는 과거와 다를 바 없다). 이프If 위we 파인드find 아우어셀브즈ourselves 게팅getting 앵그리angry, 잇it 민즈means 위we 해브have 올레디already 로스트lost 사이트sight 어브of 더the 퍼퍼스purpose 어브of 아우어our 비즈너스business. (만약 우리가 화가 난다면, 그것은 우리가 이미 우리 사업의 목적을 잃었다는 것을 의미한다). 데어포어Therefore, 잇it 이즈is 이센셜essential 네버never 투to 겟get 앵그리angry 오어or 레이즈raise 아우어our 보이서즈voices. (그러므로 절대로 화를 내거나, 큰소리를 내서는 안된다).

데어There 이즈is 노우no 리전reason 투to 비be 너버스nervous 오어or 앵크셔스anxious, 벳but 더the 비사이너스busyness 어아이지즈arises 프럼from 낫not 프리페링preparing 어헤드ahead 어브of 타임time. (긴장하고 다급할 이유는 없으나, 미리미리 준비하지 않기 때문에 바쁜 것이다). 위We 슈드should 네버never 너글렉트neglect 아우어our 프레퍼레이션즈preparations 언드and 올웨이즈always 비be 레디ready. (빠진 준비는 언제라도 준비하지 않으면 안된다). 비카즈Because 비즈너스business 캔can 비컴become 챌런징challenging. (사업이 어려워질 것이니 말이다). 데어포어Therefore, 바이by 프리페링preparing 포어for 더the 파서빌리티possibility 어브of 씽즈things 낫not 고우잉going 웰well 언드and 임플러멘팅implementing 어a 듀얼dual 스트래티지strategy 댓that 엔컴퍼서즈encompasses 보우쓰both 이그지스팅existing 비즈너스business 언드and 누new 벤처즈ventures, 원one 캔can 올웨이즈always 파인드find 어a 웨이way 아웃out 언드and 어보이드avoid 비커밍becoming 플러스터드flustered. (그러므로 잘 안될 것에 대비하고 기존 생업과 신규 창업에 걸쳐서 노력하는 양다리 작전을 구사하면 항상 출구가 있으니 당황하지 않게 된다). 낫Not 비잉being 인in 어a 허리hurry. (다급하지도 않다). 유You 캔can 올웨이즈always 고우go 백back 투to 요어your 이그지스팅existing 라이블리후드livelihood. (기존 생업으로 다시 되돌아가면 되니까). 데어포어Therefore, 인in 요어your 이그지스팅existing 라이블리후드livelihood 애즈as 웰well, 유you 슈드should 풋put 인in 요어your 풀full 에퍼트effort 언드and 스트라이브strive 투to 임프루브improve 요어your 퍼포어먼스performance. (그러므로 기존 생업에서도 내 사업처럼 전력으로 노력하고 실적도 올려야 한다). 잇It 캔can 인디드indeed 비be 모어more 챌런징challenging 투to 어치브achieve 석세스success 인in 어a 누new 비즈너스business 벤처venture 이프if 유you 아아are 어네이벌unable 투to 임프루브improve 요어your 퍼포어먼스performance 인in 요어your 이그지스팅existing 라이블리후드livelihood. (기존 생업에서 실적을 못 올려주는 사람이 새 사업에서 실적 올리기란 더욱 어려울 수 있다).

원One 파서벌possible 메서드method 이즈is 투to 인서트insert 디the 아이디어idea 디스크립션description 인in 어a 웰well-노운known 데일리daily 누즈페이퍼newspaper 언드and 디스트리뷰트distribute 잇it 투to 이치each 리더reader, 에이밍aiming 투to 시큐어secure 칸트랙트contracts. (아이디어 설명서를 유명 일간 신문에 끼워서 각 독자에게 배포하여 계약을 받는 방법이 있다). 이프If 유you 칸택트contact 더the 누즈페이퍼newspaper 컴퍼니company, 데이they 윌will 프리바이드provide 유you 원with 인포어메이션information 어바우트about 더the 누즈페이퍼newspaper 딜리버리delivery 아웃렛스outlets 인in 이치each 에어리어area. (해당 지역마다의 신문 배달소를 신문에 전화 문의 하면 알려준다). 이프If 유you 콜call 더the 누즈페이퍼newspaper 딜리버리delivery 아웃렛outlet 언드and 프리바이드provide 뎀them 원with 더the 사이즈size 어브of 더the 브로우슈어brochure, 데이they 윌will 렛let 유you 노우know 디the 애드버타이징advertising 레이트스rates. (그러면 신문 배달소에 전화를 걸어 설명서의 크기를 알려주면 삽지 가격을 알려준다). 유You 슈드should 올소우also 인콰일inquire 어바우트about 더the 데이즈days 어브of 더the 워week 댓that 아아are 모우스트most 이펙티브effective 포어for 애드버타이징advertising. (어느 요일이 광고 효과가 있는지도 알아보아야 한다). 잇It 이즈is 워쓰worth 컨시더링considering 디스트리뷰팅



distributing 파이프싸우전드5,000 카피즈copies 인in 이치each 더렉션direction (이스트east, 웨스트west, 사우쓰south, 노어쓰north) 위썬within 더the 리전region. (해당 지역을 동서남북으로 나누어 5,000장씩만 배포하는 것도 고려해야 한다). 투To 어보이드avoid 디서포인팅disappointing 커스터머즈customers 후who 메이may 턴turn 어웨이away 이프if 데어their 인크위리즈inquiries 고우go 어낸서드unanswered, 잇it 이즈is 임포어턴트important 투to 인슈어ensure 댓that 올all 포운phone 콜즈calls 아아are 핸덜드handled 프람프틀리promptly 언드and 이피션틀리efficiently. (문의가 폭주하여 전화를 다 받지 못하면 실망한 고객이 돌아서 버리기 때문이다). 와일While 잇'sit's 임포어턴트important 투to 핸덜handle 포운phone 콜즈calls 프람프틀리promptly, 잇'sit's 이퀄리equally 크루셜crucial 투to 프러바이드provide 클리어clear 언드and 컨사이스concise 리스판시즈responses 투to 커스터머customer 인크위리즈inquiries. (전화 통화를 신속하게 처리하는 것도 중요하지만, 고객 문의에 대한 명확하고 간결한 답변을 제공하는 것도 마찬가지로 중요하다). 커팅Cutting 오프off 캔버세이션즈conversations 어브럽틀리abruptly 메이may 리드lead 투to 이빈even 그레이트더greater 디서포인먼트disappointment. (갑자기 대화를 끊는 것은 훨씬 더 큰 실망으로 이어질 수 있다). 데어포어Therefore, 잇it 이즈is 어드바이저벌advisable 투to 프랙티스practice 언드and 매스터master 더the 스킬skill 어브of 딜리버링delivering 임포어턴트important 인포메이션information 인in 어a 석싱크트succinct 언드and 스트레이트포어루어드straightforward 매너manner 투to 인슈어ensure 커스터머customer 새터스팩션satisfaction. (따라서 고객 만족을 보장하기 위해 중요한 정보를 간결하고 직접적으로 전달하는 기술을 연습하고 숙달하는 것이 좋다).

잇It 이즈is 크루셜crucial 투to 테익take 서그니피컨트significant 스텝스steps 터워어즈towards 어치빙achieving 라이프life 고울즈goals, 엔슈어링ensuring 씨로thorough 프레퍼레이션preparation 투to 새터스파이satisfy 커스터머즈customers. (청운의 인생의 목표를 향해 중요한 걸음을 내딛는 순간이므로 고객에게 만족을 줄 수 있는 만반의 준비를 갖추어야 한다). 서피션트Sufficient 리허설rehearsal 이즈is 올소우also 네서세어리necessary. (충분한 예행 연습도 해야한다). 잇It 이즈is 세드said 댓that 에니any 비즈너스business 얼터머틀리ultimately 아퍼레이스operates 쓰루through 어a 퓨few 로열loyal 커스터머즈customers. (어느 사업이나 결국은 단골 몇 명에 의해서 사업이 운영된다고 한다). 인In 투싸우전드투2002, 사우쓰South 코어리어'즈Korea's 이카너미economy 와즈was 드리븐driven 바이by 세미컨덕터semiconductor 엑스포어트스exports, 위치which 워were 비잉being 쉽트shipped 투to 어a 퓨few 로열loyal 커스터머즈customers 인in 더the 유나이티드United 스테이트스States. (2002년도 한국의 경기를 쥐고 있던 반도체 수출도 미국의 몇몇 단골상에게 수출되고 있다). 잇'sIt's 임포어턴트important 투to 리멤버remember 댓that 웬when 어a 로열loyal 커스터머customer 필즈feels 디시브드deceived 언드and 워스walks 어웨이away, 데이they 메이may 낫not 리턴return. (단골이 될 고객이 속았다는 기분을 느끼고 돌아섰을 때 다시 오지 않음을 명심해야 한다). 애프터After 데이they 워walk 어웨이away, 데이they 메이may 낫not 빌리브believe 워what 아이I 세이say 에니모어anymore. (돌아선 후 내가 하는 말은 믿어주지 않기 때문이다). 이프If 유you 파인드find 요어셀프yourself 인in 서치such 어a 시추에이션situation, 잇'sit's 임포어턴트important 투to 식seek 언더스탠딩understanding 언드and 퍼기브너스forgiveness 프럼from 도우즈those 후who 해브have 서포터드supported 유you (그런 상황에 처한 자신을 발견한다면, 여러분을 지지해 준 사람들에게 이해와 용서를 구하는 것이 중요하다). 잇It 이즈is 어드바이저벌advisable 투to 퀵리quickly 리턴return 투to 요어your 프리비어스previous 아커페이션occupation, 리차아지recharge 요어셀프yourself 애더컷리adequately, 언드and 케어풀리carefully 추즈choose 더the 라이트right 타이밍timing 포어for 어너더another 어템프attempt. (얼른 기존 생업에 복귀하여 다시 충분히 재충전한 후 재시도 타이밍을 읽어야 한다).

월With 어a 라이프life 고울goal 인in 마인드mind, 유you 월will 이벤처월리eventually 석시드succeed. (인생 목표가 있는 당신은 언젠가는 성공하게 될 것이다). 웬When 더the 프로세스process 어브of 칸트랙트contract 어그리먼트스agreements 포어for 더the 프라덕트product, 퍼처싱purchasing 라raw 머티어리얼즈materials 바이by 페이잉paying 더the 더파짓deposit,

테스팅testing 더the 프러덕션production 어브of 디the 아이템item, 언드and 리피팅 repeating 더the 사이클cycle 어브of 딜리버리delivery 언드and 페이먼트payment 프러시즈 proceeds 스무들리smoothly, 잇it 컨펌즈confirms 더the 퍼텐셜potential 포어for 안트럽러 너리얼entrepreneurial 석세스success. (설명서 계약이 잘 이어져 원자재를 계약금만 주고 사서 작품을 제작 테스트한 후 납품과 수금 절차의 거래 사이클이 반복적으로 잘 이루어질 때 당신은 창업성공 가능성을 확인한 것이다). 나우Now, 유you 캔can 무브move 요어your 오퍼스office 프럼from 호움home 투to 베어리어스various 로우케이션즈locations 서치such 애즈as 유너버서티university 스타아트업startup 잉큐베이션incubation 센터center 오퍼스office, 뮤니서펄municipal 벤처venture 오퍼스office, 처치church 벤처venture 오퍼스office, 오어or 인더스트리얼industrial 파아크park 오퍼스office, 언드and 스타아트start 요어your 안트럽러 너리얼entrepreneurial 저니journey 인in 어니스트earnest. (이제 집, 사무실에서 학교 창업 보육 센터 사무실, 구청 벤처 사무실, 교회 벤처 사무실, 산업 공단 사무실 등지로 사무실을 옮기고 본격적인 창업에 착수해 된다). 나우Now 이즈is 더the 타임time 투to 펄랏리politely 서브밋submit 요어your 레저그네이션resignation 프럼from 요어your 커런트current 아커페이션occupation 언드and 익스프레스express 요어your 그래터투드gratitude 포어for 더the 서포र्टsupport 유you 해브have 러시브드received 두링during 요어your 타임time 데어there. (이제 기존 생업 직장에 공손히 퇴직 신청을 하고 그동안 도움에 감사해야 할 때다). 데어포어Therefore, 잇it 이즈is 크루셜crucial 낫not 투to 기브give 업up 안on 크리에이팅 creating 어a 프라덕트product 댓that 쿼드could 퍼텐셜리potentially 러시브receive 누머러스numerous 오어더즈orders 바이by 크래프팅crafting 어a 싱글single-페이지page 아이디어idea 디스크립션description. (따라서 한 페이지의 아이디어 설명을 작성하여 잠재적으로 수많은 주문을 받을 수 있는 제품을 만드는 것을 포기하지 않는 것이 중요하다). 디스This 프라덕트product 해즈has 더the 퍼텐셜potential 투to 비컴become 어a 머래컬러스miraculous 설루션solution 댓that 오우버컴즈overcomes 파버티poverty, 어a 스트러글struggle 댓that 해즈has 퍼시스티드persisted 포어for 싸우전즈thousands 어브of 이어즈years. (이 제품은 수천 년 동안 지속된 투쟁인 빈곤을 극복하는 기적적인 해결책이 될 수 있는 잠재력을 가지고 있다). 애즈As 잇it 이즈is 어a 프로세스process 터워어즈towards 요어your 라이프life 고울즈goals, 바이by 컨티뉴잉continuing 디스this 저니journey, 데어there 메이may 비be 어a 브레이크스루breakthrough 인in 더the 폼form 어브of 어a 워닝winning 디스크립션description. 데어포어Therefore, 킵keep 트라이잉trying 언드and 네버never 기브give 업up. (인생목표를 향한 과정이므로 이러한 과정을 계속 하다보면 히트하는 설명서도 있으니 계속 시도해 보라). 이벤츄얼리Eventually, 데어there 윌will 비be 어a 디스크립션description 댓that 윌will 엠틀랙트attract 어a 플러드flood 어브of 오어더즈orders 프럼from 커스터머즈customers. (언젠가는 손님들로부터 주문이 쇄도할 설명서가 있을 것이다). 안On 댓that 데이day 어브of 어컴플리쉬먼트accomplishment, 퓨처future 제너레이션generations 윌will 세이say, "유You 워were 더the 원one 후who 인벤터드invented 디스this." (이렇게 이른 훗날은 "당신이 이것을 발명했노라"라고 후대들은 말할 것이다).

디스This 인벤션invention 엔컴퍼스즈encompasses 베어리어스various 폼즈forms 어브of 아아트art, 인클루딩including 무비즈movies, 포우엇리poetry, 나벌즈novels, 송즈songs, 퍼포어먼서즈performances, 스포어트스sports, 패션fashion, 언드and 더the 웹web. (이 발명은 영화, 시, 소설, 노래, 연주, 스포츠, 패션, 웹 등의 소프트웨어도 포함된다). 퍼더모어Furthermore, 원one 캔can 크리에이트create 인스트럭션instruction 매뉴얼즈manuals 포어for 베어리어스various 퍼실러티즈facilities 서치such 애즈as 처치즈churches, 스쿨즈schools, 버추얼virtual 컨트리country 투어즈tours, 칸스티투션즈constitutions, 로우즈roads, 에어포어트스airports, 하아버즈harbors, 오퍼서즈offices, 팩터리즈factories, 쉬팔즈shipyards, 텔러커뮤너케이션즈telecommunications, 하우스즈houses, 언드and 레스터란트스restaurants, 에네이벌링enabling 안트럽러너리얼entrepreneurial 아퍼투너티즈opportunities 쓰루through 프라덕트product 커머셜리제이션commercialization. (또한 교회, 학교, 가상 국가 관광서, 헌법, 도로, 공항, 항만, 사무실, 공장, 조선소, 통신, 집, 식당 등의 시설도 설명서를 만들어 가계약을 받아 상품화 창업을 할 수 있다).

올All 도우즈those 아이디어즈ideas 언드and 칸셉트스concepts 댓that 컴come 투to 마인드 mind 와일while 와칭watching 요어your 비디오우video 캔can 인디드indeed 비be 트랜스폼 드transformed 인투into 탠저벌tangible 프라덕트스products 인in 리앨러티reality. (당신의 영상에 떠오르는 그 모든 것이 현실에서 상품화 될 수 있다). 하우에버However, 더 the 컨티뉴드continued 에그지스턴스existence 어브of 디스this 벤처venture 릴라이즈relies 안on 요어your 어빌러티ability 투to 컨시스턴틀리consistently 프러바이드provide 커스터머즈 customers 원with 트러스트워디trustworthy 칼러티quality 언드and 서버스service. (다만 이 작품의 계속 존재 여부는 손님들로부터 신뢰받을 수 있는 품질과 서비스를 당신이 계속 제공할 수 있느냐에 달려있다). 어디셔널리Additionally, 인in 오어더order 투to 드라이브 drive 더the 비즈니스business 포어루어드forward, 잇it 이즈is 임포어턴트important 투to 크 리에잇create 어a 워크work 스케줄schedule 댓that 아웃라인즈outlines 디the 오어더order 어 브of 태스크스tasks 투to 비be 어컴플리쉬트accomplished 언드and 얼라우즈allows 포어for 컨커런트concurrent 엑서큐션execution 어브of 태스크스tasks 웨어where 파서벌possible. , (또한 비즈니스를 추진하기 위해서는 달성해야 할 업무의 순서를 정리하고 가능한 경우 업무를 동시에 수행할 수 있는 업무 일정을 수립하는 것이 중요하다). 디스This 웨이way, 유you 캔can 베티better 미meet 더the 디맨즈demands 어브of 요어your 커스터머즈customers (이렇게 하면 고객의 요구를 보다 효과적으로 충족할 수 있다).

히어Here, 더the 워크work 스케줄schedule <케이스Case 나인포인트투9.2> 플레이즈plays 어a 크루셜crucial 로울role.(여기에는 업무 일정표 <사례9.2>가 중요한 역할을 한다). 올All 플래 닝planning 캔can 비be 어컴플리쉬트accomplished 원with 저스트just 디스this 원one 워크 work 스케줄schedule 시트sheet. (모든 기획은 이 업무 일정표 한 장으로 가능하다). 래더 Rather 던than 카징causing 컨퓨전confusion 원with 컴플렉스complex 엑스플러네이션즈 explanations, 모우스트most 태스크스tasks 캔can 비be 핸들드handled 원with 디스this 심 펄simple 언드and 클리어clear 원one-페이지page 다크먼트document. (복잡한 설명으로 혼 동을 일으키기보다 간단 명료한 이 종이 한 장으로 대부분의 일을 처리할 수 있으니 말이다). 유You 슈드should 유틸라이즈utilize 디스this 워크work 스케줄schedule <케이스Case 나인포 인트투9.2> 투to 이펙티브리effectively 매너지manage 요어your 태스크스tasks. (이 업무 일 정표<사례9.2>를 활용해야 한다).

#### <케이스Case 나인포인트투9.2> <사례9.2>

태스크 Task 네임Name (업무 명)	리스판 서벌 퍼션Re sponsi ble Person (담당자)	버짓Bud get 싸우전즈 -Thousa nds 어브of 원won (예산 -천원)	원1 먼쓰month (1개월)				투2 먼쓰months (2개월)				쓰리3 먼쓰months (3개월)				리마크 Remarks (비고)
			원On e 워we ek (1주)	투Tw o 워we ek (2주)	쓰리Thre e 워we ek (3주)	포어Four 워we ek (4주)	원On e 워we ek (1주)	투Tw o 워we ek (2주)	쓰리Thre e 워we ek (3주)	포어Four 워we ek (4주)	원On e 워we ek (1주)	투Tw o 워we ek (2주)	쓰리Thre e 워we ek (3주)	포어Four 워we ek (4주)	


### 9.3 스타아팅Starting 어a 비즈너스Business 원with 노우No 머니Money (무일푼 창업)

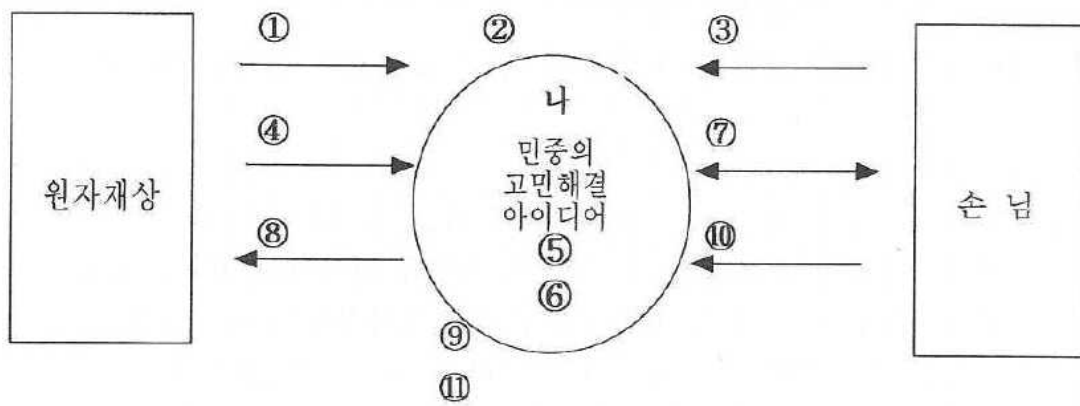
스타아팅Starting 어a 비즈너스business 원with 노우no 머니money 러퍼즈refers 투to 스타아팅starting 어a 비즈너스business 바이by 유틸라이징utilizing 디the 익스펜스이즈expenses 프리비어슬리previously 앨러케이티드allocated 포어for 밀즈meals, 트랜스퍼테이션transportation, 언드and 퍼시널personal 얼라우언스지allowances 댓that 워were 티피클리typically 유즈드used 비포어before 스타아팅starting 더the 비즈너스business. (무일푼으로 창업하기란 창업을 안했을 때도 썼던 식사비, 차비, 용돈 정도를 쓰고서 창업한 경우를 말한다). 메니Many 석세스풀successful 안트러너즈entrepreneurs 워were 이니셜리initially 인더비저월즈individuals 후who 스타아터드started 데어their 비즈너스지businesses 원with 노우no 머니money 앳at 올all. (성공한 창업자는 모두 다 처음에 무일푼으로 창업했던 사람이었다). 메니Many 석세스풀successful 안트러너즈entrepreneurs 인in 코리아Korea, 서치such 애즈as 쟁Jeong 주-영Joo-young 프럼from 혼다이Hyundai, 리Lee 병Byung-철chul 프럼from 샘성Samsung, 언드and 김Kim 성Seong-곤gon 프럼from 생용SsangYong, 아아are 오피언often 러가아터드regarded 애즈as 인더비저월즈individuals 후who 스타아터드started 데어their 비즈너스지businesses 원with 노우no 머니money 앳at 올all. (국내의 성공한 창업자들은 현대의 정주영, 삼성의 이병철, 쌍용의 김성곤 등 내노라하는 성공 창업자는 모두 무일푼으로 창업했던 사람들이다). 인In 디the 인터내셔널international 칸텍스트context, 데어there 아아are 올소우also 석세스풀successful 안트러너즈entrepreneurs 후who 스타아터드started 데어their 벤처즈ventures 원with 리틀little 투to 노우no 머니money. 이그젼플즈Examples 인클루드include 헨리Henry 포어드Ford, 더the চে어먼chairman 어브of 포어드Ford 모우터Motor 컴퍼니Company, 앤드루Andrew 카아네기Carnegie, 더the 스틸steel 매그네이트magnate, 더the 파운더즈founders 어브of Hewlett-팩커드Packard, 더the 파운더즈founders 어브of 아이비엠IBM, 언드and 빌Bill 게이트스Gates, 스티브Steve 자브즈Jobs, NamJungKee (국외는 미국의 포드 자동차 회장, 강철왕 카네기, 휴렛팩커드사 창업자, IBM의 창업자, 빌게이츠, 스티브잡스, 남정기 등 모두 무일푼 창업자들이 성공을 이루었다).

도우즈Those 후who 스타아터드started 데어their 벤처즈ventures 위다우트without 머니money 해브have 오피언often 빈been 에이벌able 투to 크리에이트create 트루리truly 이너베이트브innovative 언드and 임팩트풀impactful 비즈너스지businesses. (결코 돈을 가지고 시작한 사람들은 창업다운 창업을 하지 못했다). 섬Some 안트러너즈entrepreneurs 메이may 해브have 리머터드limited 데어their 벤처즈ventures 투to 스몰small-스케일scale 비즈너스지businesses 라익like 수퍼마아킷스supermarkets 오어or 스토어즈stores. (슈퍼나 상점 정도에 그쳤다). 이빈Even 도우즈those 후who 바아로우드borrowed 머니money 투to 스타아트start 데어their 비즈너스지businesses, 라익like 에이치H 스틸Steel, 오피언often 엔더드ended 업up 어밴더닝abandoning 데어their 벤처즈ventures 위다우트without 어치빙achieving 석세스풀successful 안트러너쉽entrepreneurship. (돈을 빌려서 시작한 사람들도 H 철강과 같

이 중도 하차하게 되었지 성공적인 창업을 이루지 못했다. 관권을 동원해서 시작한 사람들도 D그룹과 같이 중도하차 했다).

소우So 하우how 디드did 데이they 스타아트start 데어their 오운own 비즈너스business 위다우트without 에니any 머니money? (그렇다면 어떻게 이들은 무일푼으로 창업했을까)?

스타아팅Starting 어a 비즈너스business 월with 리틀little 투to 노우no 머니money 오픈often 인발브즈involves 레브리징leveraging 더the 지아이피GIP 메써드method 언드and 크리에이팅creating 앤an 아이디어idea 프러포우절proposal 오어or 디스크립션description 다크먼트document. (무일푼 창업은 앞에서 말한 GIP 아이디어 설명서를 만들어서 계약을 받은 것이다). 이프If 위we 워were 투to 일러스트레이트illustrate 디스this 칸셉트concept, 잇it 워드would 룩look 섬씹something 라익like 디스this. (이것을 그림으로 설명하면 다음과 같다). 더The 넘버즈numbers 렘퍼젠트represent 더the 시퀀스sequence 어브of 태스크스tasks 인 in 더the 비즈너스business 프로세스process. (숫자는 업무 순서이다).



- 서플라어Supplier 어브of 라raw 머티어리얼즈materials (원자재상)
- 아이디어Idea 포어for 리잘빙resolving 피플'즈people's 컨선즈concerns (민중의 고민 해결 아이디어)
- 커스터머Customer (손님)



- ① 러시브Receive 어a 프라이스price 리스트list 포어for 라raw 머티어리얼즈materials (원자재 가격표를 받다)
- ② 크리에잇Create 앤an 인스트럭션instruction 매뉴얼manual (설명서를 만들다)
- ③ 러시브Receive 어a 더파짓deposit 언드and 파이널라이즈finalize 더the 칸트랙트 contract (계약금 받고 계약하다)
- ④ 퍼처스Purchase 라raw 머티어리얼즈materials 월with 오운리only 더the 더파짓 deposit (계약금만 주고 원자재 구매하다)
- ⑤ 프로우두스Produce/매너팩처 manufacture (제작하다)
- ⑥ 테스트Test (테스트하다)
- ⑦ 러시브 Receive 페이먼트payment 포어for 딜리버리delivery (납품 수금하다)
- ⑧ 컴플릿Complete 페이먼트payment 포어for 더the 라raw 머티어리얼즈materials (원자재 가격을 완납하다)
- ⑨ 세이브Save 더the 프라핏profit (이익을 저축하다)
- ⑩ 칸덕트Conduct 어a 유저user 서베이survey (사용 설문 받다)
- ⑪ 임프루브Improve 디the 아이디어idea (아이디어 보완하다)



리핏Repeat 더the 프로세스process (이를 반복한다)  
캐피털Capital 어큐멀레이션accumulation (자본축적)



유틸라이즈Utilize 하이high-퍼포어밍performing 임플로이이즈employees 웬when 하이링 hiring 언드and 리핏repeat 더the 프로세스process 원with 멀터펠multiple 인더비저월츠 individuals 사이멀테이니어슬리simultaneously (고용했을 때 성과가 좋은 직원을 동원해서 이를 여럿이 동시에 반복한다)  
리스트List 더the 컴퍼니'즈company's 스탭스stocks 안on 더the 카스닥KOSDAQ (코스닥에 주식상장)

인In 퍼티컬러particular, 이프if 디the 오어더order 어브of 스텝steps 쓰리③ 언드and 포어 ④ 이즈is 체인지드changed, 서그니피컨트significant 로스losses 캔can 어커occur (특히 위 ③, ④ 업무 순서가 바뀌게 되면 큰 손해를 입는다). 잇It 이즈is 임포어턴트 important 투to 스트릭틀리strictly 팔로우follow 디the 오어더order. (꼭 순서를 지키기 바란다). 더The 바이벌Bible 세즈says 뎃that 도우즈those 후who 아아are 페이쓰펠faithful 인in 스몰small 매터즈matters 캔can 핸들handle 그레이트greater 리스판서빌러티즈 responsibilities. (성경에 작은 일에 충성하는 자가 큰일을 할 수 있다고 했다). 아이I 프레이 pray 뎃that 지아이피'즈GIP's 붓스트랩bootstrap 안트러너쉽entrepreneurship 비컴즈 becomes 어a 시드seed 포어for 유you, 베링bearing 그레이트great 프룻fruit 원with 가'즈 God's 블레싱즈blessings. (GIP 무일푼 창업이 당신에게 밑알이 되어 큰 열매를 이루기를 하 나님께 기도한다).

#### 9.4 더The 세븐-스텝7-Step 세일즈Sales 프로세스Process (7단계 판매 프로세스)

더The 세일즈Sales 세븐7 스텝Step 에네이벌즈enables 유you 투to 스타아트start 어a 붓스트랩bootstrap 비즈니스business 원with 저스트just 앤an 아이디어idea 언드and 노우no 이니셜initial 캐피털capital. (Sales 7 Step은 아이디어만 가지고 무일푼으로 창업할 수 있게 해 준다). 인In 잉글리쉬English, "세일즈Sales 세븐7 스텝Step" 이즈is 트랜슬레이터드translated 애즈as "세일즈Sales 컨설팅Consultation 세븐7 스텝Steps." (Sales 7 Step을 우리말로 표현하면 "판매상담 7단계"이다). 디The 오어거너제이션organization 뎃that 이스태블리쉬트 established 더the 씨어리theory 어브of 세일즈Sales 세븐7 스텝Steps 와즈was 아이비엠 IBM, 더the 탑top 컴퍼니company 인in 더the 유에스U.S 비즈니스business 섹터sector 프럼 from (이 Sales 7Step을 이론으로 정립한 곳은 미국 재계 1위의 IBM사이다). 이빈Even 터데이today, 아이비엠IBM 메인테인즈maintains 잇스its 퍼지션position 애즈as 더the 세컨드second-라아저스트largest 컴퍼니company 인in 더the 유에스U.S. 컴퓨터computer 인더스트리industry 유징using 더the 세일즈Sales 세븐7 스텝Steps. (지금도 IBM사는 이 Sales 7 Step으로 미국 컴퓨터 업계의 2위 자리를 유지하고 있다). 언더스탠딩Understanding 더the 마아커팅marketing 텍닉technique 어브of 세일즈Sales 세븐7 스텝Steps, 위치which 이즈 is 리플레이싱replacing 아이비엠IBM, 이즈is 이센셜essential 투to 서바이브survive 인in 더the 마아켓market. 데어포어Therefore, 아이I 월will 인트러두스introduce 잇it 히어here 원 with 칸퍼덴스confidence. (IBM사를 떠날 치고 있는 마케팅 기술인 Sales 7 Step을 알아야 시장에서 살아남을 수 있으리라 확신하기에 여기에 소개한다).



### 세일즈Sales 세번7 스텝Steps (판매상담 7단계)

- **스텝Step 원1 (1단계)** 인게이지Engage 요어your 커스터머customers 바이by 쇼우잉 showing 업리쉬에이션appreciation, 기빙giving 캄플러멘트스compliments, 언드and 스마일링smiling 웬when 유you 밋meet 뎀them. (당신이 만난 손님에게 칭찬, 미소 등으로 관심을 유발하라). - 인터어레스트Interest (칭찬)
- **스텝Step 투2 (2단계)** 어세스Assess 웨더whether 더the 커스터머customer 해즈has 디the 어빌러티ability 투to 퍼처스purchase 요어your 프라덕트product - 퀄러퍼케이션Qualification. (그 손님이 내 상품을 사줄 능력이 있는가 보라. - 자질 파악) 이프If 데이they 두do 해브have 디the 어빌러티ability, 프러시드proceed 투to 더the 넥스트next 스텝step; 이프if 낫not, 무브move 안on 투to 밋meet 어더other 퍼텐셜potential 커스터머customers. (있다면 3단계로 가고, 없다면 다른 손님을 만나라)
- **스텝Step 쓰리3 (3단계)** 인게이지Engage 인in 퀘스처닝questioning 투to 언더스탠드understand 더the 컨선즈concerns 어브of 더the 커스터머customer. (당신이 질문해서 그 손님의 고민을 파악하라). - 어브젝션Objection(고민파악)
- **스텝Step 포어4 (4단계)** 프레젠티Present 어a 리스트list 어브of 네서세어리necessary 리콰일먼트스requirements 투to 애드레스address 요어your 커스터머customer's 컨선즈concerns 언드and 인커리지encourage 뎀them 투to 익스프레스express 데어their 니즈needs 투to 유you. (당신의 손님의 고민을 해결할 필요사항들을 열거해서, 손님이 당신에게 필요한 것을 청구하게 하라). - 니즈Needs (필요사항)
- **스텝Step 파이브5 (5단계)** 프러포우즈Propose 더the 카스트cost 어소우시에이터드associated 월with 프러바이딩providing 웬what 요어your 커스터머customer 해즈has 리퀘스티드requested. (손님이 당신에게 청구한 것을 제공하는데 드는 비용을 당신이 제안하라). - 서제스천Suggestion (감당 제안)
- **스텝Step 식스6 (6단계)** 컬래버레이Collaborate 월with 더the 커스터머customer 투to 어그리agree 어판upon 어a 타임라인timeline 포어for 딜리버링delivering 웬what 데이they 니즈need. (손님에게 필요한 것을 제공하는 일정을 협의하라). - 스케줄Schedule(일정협의)
- **스텝Step 세번7 (7단계)** 비드Bid 페어루엘farewell 투to 이치each 어더other 와일while 메이킹making 어a 프라머스promise 투to 밋meet 어겐again. (당신과 손님이 또 만나기를 약속하면서 서로 인사하라). - 클로우징Closing (약정)

더The 키key 이즈is 투to 메인테인maintain 더the 릴레이션쉽relationship 바이by 리피팅repeating 더the 세번7 스텝steps 프럼from 더the 퍼스트first 투to 더the 세번쓰seventh 웬when 유you 밋meet 어겐again 넥스트next 타임time. (다음에 만났을 때도 이렇게 1단계에서 7단계까지 반복하면서 계속 관계를 유지하는 방법이다). 디스This 메써드method 열라우즈allows 미me 투to 비컴become 어a 스몰small 리플렉션reflection 어브of 지저스Jesus 바이by 리잘빙resolving 마이my 커스터머customers' 컨선즈concerns, 저스트just 애즈as 지저스Jesus 리잘브드resolved 더the 컨선즈concerns 언드and 일너시즈illnesses 어브of 더the 피플people. (이 방법은 예수님이 민중의 고민과 병을 해결해 주었듯이 내가 손님의 고민을 해결해 준다는 점에서 나를 작은 예수가 되게 한다). 잇It 이즈is 어a 월드world 어브of 리빙living 웨어where 위we 비컴become 스몰small 리플렉션스reflections 어브of 지저스Jesus 투to 원one 어너더another, 크리에이팅creating 어a 헤버늘리heavenly 킹덤kingdom 안on 어쓰Earth. (서로가 작은 예수가 되어 사는 천국 세상이다). 렛'sLet's 메이크make 세일즈Sales 세번7 스텝Step 어a 해빗habit 투to 컬터베이트cultivate 어a 헤버늘리heavenly 킹덤kingdom 안on 디스this 어쓰earth. (이 땅에 천국을 꽃피우게 하는 Sales 7Step을 습관화하자).

히어Here 아아are 섬some 이그잼플즈examples 어브of 유틸라이징utilizing 세일즈Sales 세번7 스텝Step. (다음은 Sales 7 Step의 활용 사례이다).

시추에이션 situation (상황) 스텝Step (단계)	세일즈Sales 세번7 스텝Steps 포어for 셀링Selling 컴퓨터즈Computers (컴퓨터 팔 때 상담 7단계)
1. 인터에레스트Interest (칭찬)	헬로우Hello, 하우how 메이may 아이I 어시스트assist 유you? (예, 안녕하십니까?) 아이I 엠am ○○○ 프럼from 야호우Yahoo 칼러티Quality 코어퍼레이션Corporation, 히어here 투to 브링bring 유you 섬some 익사이팅exciting 뉴스news. (행운의 소식을 전하러 온 Yahoo quality corporation의 ○○○입니다).
2. 칼러퍼케이션Qualification (자질 파악) 씨See(보다)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이즈Is 디the 엠플로이이'즈employee's 페이스face 브라이트bright 언드and 치어펄cheerful? (직원 얼굴이 밝은지)</li> <li>• 이즈Is 데어there 앤an 앳머스피어atmosphere 어브of 하아드hard 워work? (열심히 일하는 분위기인지)</li> <li>• 이즈Is 디the 어타여attire 낫not 투too 플래쉬flashy 오어or 언타이디untidy? (복장은 너무 튀거나 지저분하지 않은지)</li> </ul> <p>① 아Ah! 데어There 이즈is 어a 파서빌리티possibility → 프러시드Proceed 투to 더the 넥스트next 쓰리3 스텝steps . (아! 가능성이 있다 → 다음 3단계를 진행한다.)</p> <p>② 원 It 심즈seems 댓that 데이they 메이may 낫not 해브have 디the 어빌리티ability 투to 퍼처스purchase. 잇It 워드would 비be 베티better 투to 무브move 안on 투to 어더other 프라스펙트spect prospects. → 구드바이Goodbye. 아이I 월will 밋meet 원with 어더other 커스터머즈customers. (아무래도 살 능력이 없을 것 같다. 다른 데로 가는 것이 유리하다. → 안녕히 계십시오. 다른 고객을 만나다.)</p>
3. 어브젝션Objection (고민파악) - 퀘스천Question(질문)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 하우How 매니many 디자인design 스태프staff 멤버즈members 두do 유you 해브have? (설계 직원은 몇 명이나 됩니까)? - 위We 해브have 텐10 디자인design 스태프staff 멤버즈members. (10명입니다.)</li> <li>• 왓What 아아are 더the 디퍼컬티즈difficulties 유you 아아are 익스피어리언싱experiencing 인in 아퍼레이션즈operations? (운영에 어려움을 겪는 부분이 무엇입니까)?</li> </ul>
4. 니즈Needs (필요사항)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 바이By 유징using 더the 드로잉drawing 포우토우photo 소프트웨어software 댓that 아이I (오어or 아우어our 컴퍼니company) 리선틀리recently 인벤터드invented, 유you 캔can 리두스reduce 더the 디자인design 타임time 바이by 모어more 던than 텐10 타임즈times, 얼라우잉allowing 유you 투to 인크리스increase 프라핏스profits 바이by 모어more 던than 텐10 타임즈times. (이번에 저가 발명한(저희 회사가 발명한) drawing photo S/W를 쓰시면 설계시간을 기존보다 10배 이상 빨리 할 수 있으므로 10배 이상의 수익을 올릴 수 있습니다). 왓What 이즈is 더the 커런트current 세일즈sales 레버뉴revenue? (현재 매출은 얼마입니까)? - 잇'스It's 어라운드around 쓰리3 밀런million 원won. (300만원 정도인데요.)</li> <li>• 위We 캔can 인크리스increase 요어your 컴퍼니'즈company's 세일즈sales 업up 투to 써디30 밀런million 원won. (귀사의 매출을 3,000만원까지 올릴 수 있습니다). 모어로우버Moreover, 바이by 컴</li> </ul>

	<p>바이닝combining 포우터그래프스photographs 월with 디자인design 드로잉zdrawings 언드and 일러스트레이션zillustrations, 위we 해브have 어a 클리어clear 애드밴티지advantage 인in 텀즈terms 어브of 프라이스price 언드and 칼러티quality 컴페어드compared 투to 컴페터즈competitors 웬when 잇it 컴즈comes 투to 시큐링securing 칸트랙트스contracts. (또한 도면을 사진과 설계 도면과 그림을 합성하기 때문에 경쟁사와의 수주에서 가격과 품질면에서 단연 우세합니다).</p>
<p>5. 서제스천Suggestion (감당 제안)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>이빈Even 리나운드renowned 일렉트라닉스electronics 컴퍼니즈companies 아아are 퍼처싱purchasing 아우어our 소프트웨어software 투to 디자인design 데어their 누new 셀cell 포운즈phones. (유명 전자 회사에서도 우리 회사 소프트웨어를 구매해서 New cell phone을 설계하고 있습니다). 바이By 인베스팅investing 피프티50 밀런million 원won 인in 아우어our 드로잉drawing 포우토우photo 소프트웨어software, 유you 캔can 제너레이generate 앤an 어디셔널additional 먼슬리monthly 레버뉴revenue 어브of 트웬티20 밀런million 원won, 리절팅resulting 인in 어a 토우털total 어브of 투헌드러드포어티240 밀런million 원won 인in 프라핏스profits 위썬within 어a 이어year. (우리회사의 drawing photo S/W에 5,000만원을 투자하시면 매월 2,000만원씩의 추가 수익을 올려 1년이면 2억 4천 만원을 벌 수 있습니다). 잇It 이즈is 애드번테이저스advantageous 투to 시즈seize 디스this 포어처넛fortunate 아퍼투너티opportunity. (이 행운의 기회를 잡으셔야 유리합니다).</li> </ul>
<p>6. 스케줄Schedule (일정 합의)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>웬When 캔can 아이I 익스펙트expect 투to 리시브receive 더the 샘플sample? (언제 Sample을 가지고 올까요)? - 플리즈Please 브링bring 더the 샘플sample 투to 디스this 오퍼스office 바이by 터마아로우tomorrow 앳at 텐10 에엠AM 포어for 테스트testing 퍼퍼서즈.purposes. (내일 10시까지 이 사무실로 가지고 와서 시험 사용해 보겠습니다.) 아이I 윌will 시see 유you 앳at 디스this 오퍼스office 터마아로우tomorrow 앳at 텐10 에엠AM. (내일 10시에 이 사무실에서 뵈겠습니다).</li> </ul>
<p>7. 클로우징Closing (약정)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>구드바이. Goodbye. (안녕히 계십시오).</li> </ul>

<div>시추에이션 situation (상황)</div> <div>스텝Step (단계)</div>	세일즈Sales 세븐7 스텝Steps 포어for 컨설팅consulting 웬when 셀링selling 클로운즈clothes (옷 팔 때 상담 7단계)
<p>1. 인터에레스트Interest (칭찬)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>요어Your 퍼시널personal 컬러color 슈트suits 더the 클로운즈clothes 웰 well. (퍼스널 컬러랑 옷이 잘 어울리네요).</li> </ul>
<p>2. 칼러퍼케이션Qualification (자질 파악)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>이즈Is 디스this 섬씽something 유you 워드would 라익like 투to 바이buy? (이 물건을 살 사람일까요?)</li> <li>① 데어There 이즈is 어a 파서빌리티possibility. 렛'sLet's 기브give 잇</li> </ul>

씨See(보다)	<p>it 어a 트라이try: 프러시드Proceed 월with 더the 넥스트next 쓰리3 스텝steps. (가능성이 있다. 그래 시도해보자: 다음 3단계를 진행한다.).</p> <p>② 아이I 시see 댓that 유어you're 저스트just 브라우징browsing. 렛Let 미me 헬프help 유you 파인드find 서원someone 엘스else: 구드바이Goodbye. (구경만 하려는구나, 다른 사람을 찾아보자 : 안녕히 계십시오)</p>
3. 어브젝션Objection (고민파악) - 퀘스천Question(질문)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 윗What 스퍼시픽specific 애스펙트aspect 어브of 요어your 바디body 셰입shape 워드would 유you 라익like 투to 임프루브improve? (체형에서 어떤 점을 보완하고 싶으세요)?</li> </ul>
4. 니즈Needs (필요사항)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아임I'm 글래드glad 잇it 슈트suits 유you 웰well. (무척 잘 어울리시네요). 잇It 엔핸시즈enhances 요어your 피그여figure. (몸매를 더욱 돋보이게 하는군요).</li> <li>• 하우How 머치much 이즈is 디스this 클로우딩clothing? (이 옷 얼마예요)?</li> </ul>
5. 서제스천Suggestion (감당 제안)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 잇It 이즈is 나인싸우전드나인헌드러드9,900 원won. (₩ 9,900원입니다).</li> <li>• (잇'sIt's 투too 익스펜시브expensive. "(너무 비싼데요). 플리즈Please 컷cut 잇it 투to 에이트싸우전드8,000 원won. (₩ 8,000원으로 깎아주세요.)"</li> <li>• 아이I 어팔러자이즈apologize 이프if 유you 필feel 댓that 웨이way. 더The 프라이스price 어브of 더the 클로우딩clothing 리플렉트s reflects 잇sits 팔러티quality 언드and 밸류value. (이 옷의 가치가 그렇게 헐값이라면 당신이 이 옷을 입은 모습도 그렇게 헐값으로 보여 보입니다). 잇'sIt's 어a 로스loss 투to 컷cut 더the 프라이스price 히어here. (여기서 가격을 깎는 것은 손해입니다).</li> <li>• "슈어Sure, 히어'즈here's 나인 싸우전드 나인 헌드러드₩9,900."원 ("예, 여기 9,900원입니다")</li> </ul>
6. 스케줄Schedule (일정 합의)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• "아이I 월will 테이크take 더the 클로운즈clothes 나우now." (지금 옷을 가져갈게요).</li> <li>• 히어Here 유you 고우go, 히어'즈here's 요어your 클로운즈clothes. ("예, 여기 옷 있습니다")</li> </ul>
7. 클로우징Closing (약정)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• "플리즈Please 콜call 미me 앳at 000-0000 웬when 유you 해브have 모어more 구드good 클로운즈clothes 넥스트next 타임time." ("다음에 또 좋은 옷이 오면 000-0000 번호로 전화주세요")</li> <li>• "슈어Sure, 아이I 월will 기브give 유you 어a 월call. 구드바이Goodbye." ("예 전화 드리겠습니다. 안녕히 가십시오")</li> </ul>

<u>커스터머Customer 애쿼지션Acquisition 품Form 포어for 셀링Selling 클로웁츠Clothes</u> <u>(옷을 팔 때 고객 확보표)</u>							
* 호울세일Wholesale → 리테일Retail → 유닛Unit    프라이스Price: 원싸우전드원 1,000 won (도매 →도소매→소    단가: 천원)							
커스터머 네임 Customer Name (고객명)	포운Phoe 넘버numb er (전화번호)	호울세일 Wholesale/ 리테일Retail Retail (도/소매)	커스터머' 즈Custom er's 컨션즈Co ncerns (고객고민 사항)	리퀘스티 드Reques ted 아이템즈 Items (요청 아이템)	유닛Unit 프라이스 Price (단가)	딜리버리D elivery 데이트 Date (납품일자)	리마아크 스Remark s (비고)

<div>시추에이션 situation (상황)</div> <div>스텝Step (단계)</div>	세일즈Sales 세븐7 스텝steps 포어for 컨설팅consulting 웬when 바 이잉buying 클로웁츠clothes (옷을 살 때 상담 7단계)
1. 인터어레스트Interest (칭찬)	<ul style="list-style-type: none"> <li>더The 팩터리factory 룩스looks 그레이트great. (공장이 참 좋아보이네요).</li> </ul>
2. 칼러퍼케이션Qualification (자질 파악) 씨See(보다)	이즈Is 데어there 어a 팩터리factory? (공장은 있나)? <ul style="list-style-type: none"> <li>이즈Is 잇it 어a 팩터리factory-오운드owned 스토어store? (공장 직영점인가)?</li> <li>이즈Is 잇it 어a 프라이메어리primary 호울세일러wholesaler? (1차도매상인가)? 이전'트Isn't 잇it 앤an 이너미디에어리intermediary 트레이더trader? (중간 상인이 아닌가)?</li> <li>아아Are 더the 구즈goods 구드good 벗but 칩cheap? (물건은 좋으나 값싼 물건인가)? 이즈Is 잇it 어a 페이머스famous 브랜드brand?</li> </ul>

	<p>(유명 상표인가)?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 캔Can 위we 해브have 앤an 익스클루시브exclusive 칸트랙트contract 포어for 디the 일선Ilsan 에어리어area? (일산 지역에 독점 계약을 줄 수 있나)?</li> <li>• 위치Which 에어리어area 디드did 유you 사인sign 앤an 익스클루시브exclusive 칸트랙트contract 윌with? (어느 지역과 독점 계약을 맺은 곳인가)?</li> <li>• 하우How 매니many 이어즈years 해브have 유you 빈been 아퍼레이팅operating 더the 팩터리factory? (몇 년간 공장을 운영하였는가)?</li> <li>• 이즈Is 디스this 팩터리factory (스토어store) 어a 스테이벌stable 원one? (이 공장(가게)은 안정적인 공장인가)?</li> </ul> <p>아아Are 요어your 프라덕트스products 셀링selling 웰well 디즈these 데이즈days? (요즘 물건이 잘 팔리세요)?</p> <p>① "듀Due 투to 더the 푸어poor 이카니economy, 데이they 아아are 낫not 셀링selling 앳at 올all." "(경기가 안 좋아서 전혀 팔리지 않습니다)." → 인In 디스this 케이스case, 유you 슈던'tshouldn't 바이buy 잇it. (이 경우 사지 말아야 한다).</p> <p>② "예스Yes, 잇it 셀즈sells 어a 비트bit." "(예, 좀 팔립니다)." → 예스Yes, 벳but 잇'sit's 임포어턴트important 투to 해브have 멀터פלmultiple 루트roots 소우so 뎃that 잇it 더전'tdoesn't 폴fall 다운down 이빈even 웬when 더the 윈드wind 블로우즈blows. , (그래도 뿌리가 여러개 있어야 바람이 불어도 쓰러지지 않지). → 랫'sLet's 프러시드proceed 윌with 더the 넥스트next 쓰리3 스텝steps . (다음 3 단계를 진행한다).</p>
3. 어브젝션Objection (고민파악) - 퀘스천Question(질문)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아이I 리선틀리recently 오픈드opened 어a 스토어store 인in 일선Ilsan, 언드and 아이I 워드would 라익like 투to 셀sell 어a 랫lot 어브of 요어your 프라덕트스products, 티처Teacher.. (제가 이번에 일산에 가게를 하나 냈는데 선생님 물건을 많이 팔아드리고 싶습니다). 플리즈Please 기브give 미me 더the 세일즈sales 아이템item 언드and 더the 유닛unit 프라이스price 리스트list. (판매 Item과 단가표를 주세요).</li> <li>• "플리즈Please 웨잇wait 어a 모먼트moment. 아이I 윌will 메이크make 잇it 포어for 유you." "잠깐만 기다리세요. 작성해 드리겠습니다."</li> </ul>
4. 니즈Needs (필요사항)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 플리즈Please 쇼우show 미me 샘플즈samples 어브of 디즈these 아이템즈items: [아이템Item 원1], [아이템Item 투2], [아이템Item 쓰리3], [아이템Item 포어4] 프럼from 더the 프라이스price 리스트list (단가표에서 이 물건, 이 물건, 이 물건, 이 물건의 Sample을 보여주세요).</li> <li>• "히어Here 데이they 아아are." "여기 있습니다"</li> </ul>
5. 서제스천Suggestion (감당 제안)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아이I 윌will 디스플레이display 뎀them 인in 마이my 스토어store 인in 일선Ilsan 포어for 원one 먼쓰month, 언드and 이프if 더the 리스판스response 이즈is 파저티브positive, 아이I 윌will 플레이스place 앤an 오어더order 포어for 디the 아이템즈items</li> </ul>



	<p>(제가 일산에 있는 제 가게에 한달간만 전시해보고 호응이 좋으면 물건을 주문하겠습니다). 아이I 카인들리kindly 리퀘스트request 요어 your 서포트support 인in 프러바이딩providing 투two 샘플즈samples 포어for 디스플레이display 퍼퍼서즈purposes. (Sample을 2개만 전시용으로 지원해 주세요).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• "아임I'm 사아리sorry, 벳but 유you 월will 니드need 투to 퍼처스purchase 더the 샘플즈samples." "(안됩니다. 사가셔야 됩니다)."</li> <li>• "하우How 머치much 이즈is 잇it?" "(얼마예요?)" "두Do 유you 해브have 어a 프라덕트product 매뉴얼manual 포어for 요어your 아이템즈items? 잇'sIt's 리스키risky 포어for 미me 투to 스탁stock 요어 your 프라덕트products 위다우트without 프라퍼proper 인포메이션information." (제가 귀하의 상품으로 재고를 안으면 위험하니 상품 설명서가 있습니까)?</li> <li>• "아이I 오운리only 해브have 투two 프라덕트product 매뉴얼즈manuals 어베일러별available." "(상품 설명서가 2장밖에 없습니다)"</li> <li>• 이프If 유you 프러바이드provide 미me 월with 도우즈those, 아이I 월will 메이크make 컬러color 카피즈copies 언드and 디스트리뷰트distribute 뎀them 투to 베어리어스various 플레이스즈places 투to 제너레일generate 오어더즈orders. (그거라도 주시면 제가 컬러 복사를 해서 여러 곳에 뿌려서 주문을 받아 내겠습니다). 플리즈Please 프러바이드provide 미me 월with 앤an 에스터메이트estimate 포어for 디스this 프라덕트product. (이 상품의 견적서를 발급해 주세요).</li> <li>• "히어Here 이즈is 디the 에스터메이트estimate." "(예, 여기 견적서 있습니다)"</li> </ul>
6. 스케줄Schedule (일정 합의)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아이I 월will 센드send 디the 오어더order 바이어via 팩스fax 원스once 아이I 어아이브arrive 인in 일선Ilsan. (제가 일산에 가서 주문을 받는 데로 Fax 보내겠습니다). 왓What 이즈is 더the 미너멈minimum 콰터티quantity 리콰일드required 포어for 플레이싱placing 앤an 오어더order? (주문이 몇 개씩은 되야 발주가 가능하죠)?</li> <li>• "더The 미너멈minimum 오어더order 콰터티quantity 이즈is 피프티50 피스즈pieces 퍼퍼박스box." (50개씩 1 Box가 기본입니다).</li> <li>• 슈어Sure, 플리즈please 프리페어prepare 디the 아이템즈items 애즈as 아이I 월will 플레이스place 앤an 오어더order 바이어via 팩스Fax 에브리every 타임time 잇it 리치즈reaches 피프티50 피스즈pieces. (그러면 50개가 될 때마다 Fax로 주문할테니 물건을 준비해 주세요).</li> <li>• 예스. "Yes." "(예)"</li> </ul>
7. 클로우징Closing (약정)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 슈어Sure, 아이I 월will 칸택트contact 유you 바이by 포운phone 구드바이Goodbye. (전화로 연락드리겠습니다. 안녕히 계십시오).</li> </ul>

팩터리Factory 애퀴지션Acquisition 품Form 포어for 클로우딩Clothing 퍼처스Purchase (옷을 살 때 공장 확보표)							
* 유닛Unit 프라이스Price: 원싸우전드1,000 원won 단가: 천원 (₩.S)							
팩터리Fac tory 네임Nam e (공장명)	포운Phon e 넘버numb er (전화번호)	디스카운 트 Discount (D/C)	팩터리Fac tory 컨선즈con cerns (공장고민 사항)	프러덕션P roduction 아이템즈 items (생산아이 템)	유닛Unit 프라이스 Price (단가)	미너멈Min imum 퀀티티 quantity (최소량)	리드Lead 타임 time (작업기간)

시추에이션 situation (상황) 스텝Step (단계)	세일즈Sales 세븐7 스텝Steps 웬When 메이킹making 어a 포운phone 콜call (전화 걸 때 상담 7단계)
1. 인터어레스Interest (칭찬)	<ul style="list-style-type: none"> <li>헬로우Hello, 디스this 이즈is ○○○ 프럼from 디the 애드미션즈Admissions 오피스Office 어브of 핸시오우Hanseo 칼리지College. (안녕하십니까? 한서전문학교 입학처에 ○○○입니다).</li> </ul>
2. 퀄러퍼케이션Qualification (자질 파악) 씨See(보다)	<ul style="list-style-type: none"> <li>웨잇Wait 포어for 어a 리스판스response. (응답을 기다린다). 캔Can 유you 앤서answer 더the 포운phone? 잇It 애널라이지즈analyzes 보이브voice 스피드speed, 사운드sound, 컬러color, 옛세터etc. (전화 받을 수 있는 상황인지? 목소리 속도, 음, 빛깔 등을 분석한다.)</li> <li>① 잇It 심즈seems 라익like 유you 마이트might 비be 비지busy. (아무래도 바쁜 것 같다.) 웬When 워드would 비be 어a 구드good 타임time 투to 콜call 유you 백back? (언제쯤 다시 전화 할까요)? - 플리즈Please 콜call 미me 어라운드around 텐10 에엠a.m 터마아로</li> </ul>

	<p>tomorrow우. (내일 10시 쯤 전화 주세요). → 콜Call 유you 앳at 텐 10 에엠a.m 터마아로우tomorrow. (내일 10시에 전화한다). 파인드 Find 언드and 콜call 더the 포운phone 넘버number 어브of 어너더 another 퍼션person 나우now. (지금은 다른 사람의 전화 번호를 찾아 전화 한다.)</p> <p>② 어베일러블Available 투to 테익take 요어your 콜call. (전화 받을 수 있는 상황이다). → 렛'스Let's 프러시드proceed 원with 더the 넥스트next 쓰리three 스텝steps. (다음 3 단계를 진행한다.).</p>
3. 어브젝션Objection (고민파악) - 퀘스천Question(질문)	<ul style="list-style-type: none"> <li>아이I 콜드called 투to 프러바이드provide 유you 원with 임포어턴트 important 인포어메이션information 러가아딩regarding 유너버시티 university 애드미션즈admissions. (대학 진학의 중요한 정보를 드리려고 전화 드렸습니다). 위치Which 메이저major 아아are 유you 컨시더링considering? (어느 과를 선택하려 하십니까?)</li> <li>아이I 해븐'thaven't 디사이드decided 옛yet. 뭇What 디파아트먼트department 더즈does 디스this 칼리지College 해브have? (아직 정하지 못했습니다. 이 학교는 어느 과가 있습니까?)</li> <li>아이I 엠am 컨시더링considering 더the _____ 메이저. _____ major. (_____ 과를 가려고 합니다).</li> </ul>
4. 니즈Needs (필요사항)	<ul style="list-style-type: none"> <li>한시오우Hanseo 칼리지College 오퍼즈offers 더the 팔로우잉 following 메이저즈majors: 인포어메이션Information 프라세싱 Processing, 멀티미디어Multimedia 언드and 비디오투Video, 컴퓨터 Computer 그래픽Graphic 디자인Design, 인터리어Interior 디자인 Design, 투어리즘Tourism, 에이비에이션Aviation 아퍼레이션즈 Operations, 언드and 인포어메이션Information 세크러터리 Secretary. (한서전문학교에 개설된 과는 정보처리과, 영상멀티미디어과, 컴퓨터 그래픽디자인과, 인테리어 디자인과, 관광과, 항공운항과, 정보비서과가 있습니다).</li> <li>아이I 엠am 인터어레스티드interested 인in 디the 인포어메이션 Information 프라세싱Processing 메이저major. (저는 정보처리과에 관심이 많습니다). 플리즈Please 센드send 미me 더the 스쿨school 브로우슈어brochure. (학교 안내 책자 좀 보내주세요.)</li> <li>아일I'll 센드send 유you 썸some 인포어메이션information 투to 헬프help 유you 추즈choose 더the 스쿨school, 소우so 플리즈please 기브give 미me 요어your 애드레스address. (아 그러세요. 학교 선택에 도움이 될 정보를 보내 드릴테니 주소 좀 불러 주세요).</li> </ul>
5. 서제스천Suggestion (감당 제안)	<ul style="list-style-type: none"> <li>위We 윌will 센드send 유you 더the 브로우슈어brochure 위썬 within 디스this 워week. (안내 책자를 이번 주 내로 보내겠습니다). 플리즈Please 리뷰review 더the 브로우슈어brochure, 언드and 이프 if 유you 해브have 예니any 인크위리즈inquiries, 플리즈please 칸택트contact 어스us 바이by 포운phone. (받아 보시고, 문의 사항 있으면 전화 주시기 바랍니다).</li> </ul>
6. 스케줄Schedule (일정 합의)	<ul style="list-style-type: none"> <li>아이I 윌will 기브give 유you 어a 콜call 어라운드around 더the 타임 time 웬when 더the 브로우슈어brochure 어아이브즈arrives 포어 for 더the 스튜던트students. (저도 안내 책자가 학생에게 도착했을 때쯤 전화 드리겠습니다).</li> </ul>
7.	<ul style="list-style-type: none"> <li>구드바이Goodbye. (안녕히 계십시오).</li> </ul>

클로우징Closing (약정)	
---------------------	--

시추에이션 situation (상황) 스텝Step (단계)	세일즈Sales 세번7 스텝steps 웬When 러시빙receiving 어a 포운phone 콜call (전화 받을 때 상담 7단계)
1. 인터어레스트Interest (칭찬)	예스Yes, 헬로우hello. 디스This 이즈is ○○○ 스피킹speaking, 리스판서벌responsible 포어for 컴퓨터computer 애프터after-세일즈sales 서버service 언드and 세일즈sales. ○○○ (예, 안녕하세요? 컴퓨터 A/S와 영업을 담당하는 ○○○입니다). 아이I 엠am 웨이팅waiting 포어for 요어your 콜call. (전화 기다렸습니다). 요어Your 보이스voice 사운즈sounds 트루리truly 뷰티풀beautiful. (목소리가 정말 아름답습니다).
2. 칼러퍼케이션Qualification (자질 파악) 씨See(보다)	와이Why 디드did 유you 메이크make 더the 포운phone 콜call? (왜 전화 했을까)? 유You 사운드sound 어전urgent. 잇It 심즈seems 라익like 섬씹something 해즈has 체인지changed 인in 요어your 스케줄schedule. (황급한 목소리구나, 뭔가 일정이 바뀌는 것 같은데)
3. 어브젝션Objection (고민파악) - 퀘스천Question(질문)	아이I 워드would 라익like 투to 리퀘스트request 어a 체인지change 인in 스케줄schedule 듀due 투to 앤an 어전urgent 리퀘스트request 프롬from 어브로드abroad 쿼드Could 위we 리스케줄reschedule 더the 소프트웨어software 데먼스트레이션demonstration 투to 터마아로우tomorrow 애프터noon 오후at 쓰리오후3:00 피엠PM? (외국에서 급히 도면을 보내 달라고 해서 S/W 시연을 내일 오후 3시로 연기했으면 합니다).
4. 니즈Needs (필요사항)	이프댓웍스포어유, 위월스케줄잇포어터마아로우오후쓰리오후3:00 PM. If that works for you, we will schedule it for tomorrow at 3:00 PM. (그러시면 내일 오후 3시로 하겠습니다).
5. 서제스천Suggestion (감당 제안)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이프If 유you 니드need 어전urgent 어시스턴스assistance 인in 센딩sending 디the 아이템즈items, 언드and 이프if 유you 아아are 쇼어트short 안on 스태프staff, 위we 캔can 센드send 아우어our 애플로이employee 투to 헬프help 유you. (급히 물건 보낼 일이 있으시다는데, 일손이 모자라시면 우리 직원을 파송해 드리겠습니다).</li> <li>• 썹크Thank 유you 포어for 오퍼링offering 투to 헬프help. (도와주시겠다니 감사합니다). 플리즈Please 센드send 어스us 원1 오어or 투2 임플로이이즈employees 후who 캔can 핸덜handle 웹web 디자인design. (Web Design 할 수 있는 직원 1, 2명만 보내주세요).</li> </ul>
6. 스케줄Schedule (일정 합의)	위We 월will 인슈어ensure 댓that 데이they 어아아barrive 위썬within 투2 아우어hours. (2시간 내로 도착하도록 하겠습니다).
7. 클로우징Closing (약정)	구드바이Goodbye. (안녕히 계십시오).

시추에이션 situation (상황) 스텝Step (단계)	바여Buyer 세일즈Sales 미팅meeting 세번7 스텝Step (구매자 판매 미팅 7단계)
1. 인터어레스트Interest (칭찬)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 구드Good 모어닝morning, 하우How 두do 유you 두do? (안녕하세요, 잘 지내시나요?)</li> <li>• 아임I'm 러키lucky 투to 밋meet 유you. (당신을 만나다니 행운이네요). 와우Wow 베어리very 나이스nice. (와, 정말 좋네요). 랫'sLet's 메이크make 어a 구드good 딜deal 터게더together. (우리 함께 좋은 거래를 합시다).</li> </ul>
2. 칼러퍼케이션Qualification (자질 파악) 씨See(보다)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 해븐'tHaven't 유you 에니any 프라블럼problem 투to 스테이stay 인in 서울Seoul? (당신은 서울에 머무르는 데 아무런 문제가 없나요?)</li> <li>• 썬크Thank 유you 포어for 기빙giving 미me 요어your 네임name 카아드.card. (명함을 주셔서 감사합니다).</li> <li>• 웨어Where 아아are 유you 스테이잉staying? (어디에 묵고 계십니까?)</li> <li>• 캔Can 아이I 해브have 요어your 포운phone 넘버number? (당신의 전화번호를 알 수 있을까요?)</li> </ul>
3. 어브젝션Objection (고민파악) - 퀘스천Question(질문)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 위치Which 아이템Item 두do 유you 완트want? (어떤 아이템을 원하십니까?)</li> <li>• 웬When 캔can 유you 페이pay 미me 포어for 아이템Item. (당신은 언제 나에게 아이템을 지불할 수 있나요.)</li> <li>• 하우How 아아are 유you 고우잉going 투to 페이pay 포어for 뎀them? (당신은 그것들을 어떻게 지불할 건가요?)</li> </ul>
4. 니즈Needs (필요사항)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 크레딧Credit (신용)</li> <li>• 퀵Quick 딜리버리delivery (빠른 배송)</li> <li>• 칼러티Quality (품질)</li> <li>• 로우어스트Lowest 프라이스Price (최저 가격)</li> <li>• 리베이트rebate (사례금)</li> </ul>
5. 서제스천Suggestion (감당 제안)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아이I 해브have 썸some 베어리very 나이스nice 소프트웨어소프트웨어. (아주 좋은 소프트웨어들을 가지고 있습니다). 디스This 소프트웨어software 와즈was 메이드made 바이by 마이셀프myself. (이 소프트웨어는 제가 직접 만든 것입니다).</li> <li>• 디스This 소프트웨어software 이즈is 구드good, 소우so 유you 캔can 메이크make 어a 랫lot 어브of 머니money 원with 잇it. (이 소프트웨어는 좋아서 당신은 그것으로 많은 돈을 벌 수 있겠네요).</li> </ul>
6. 스케줄Schedule (일정 합의)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 오우Oh, 쇼우show 미me 댓that, 플리즈please. (오, 그거 보여 주세요.)</li> <li>• 아이I 윌will 브링bring 잇it 히어here 앳at 텐10 억락O'clock 터마아로우tomorrow. (내일 10시에 여기로 가져다 드리겠습니다).</li> </ul>
7. 클로징Closing (약정)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 랫'sLet's 시see 인in 디스this 플레이스place 터마아로우tomorrow 모어닝morning. (내일 아침에 여기서 봅시다).</li> <li>• 바이바이 Bye-bye. (안녕히 계세요).</li> </ul>

크리에이티브Creative 라이팅Writing -  
세일즈Sales 세븐7 스텝steps 웬When 셀링selling 시디즈CDs  
(CD 팔 때 상담 7단계 창작)

네임Name(성명): \_\_\_\_\_

시추에이션 situation (상황) 스텝Step (단계)	세일즈Sales 세븐7 스텝steps 웬When 셀링selling 시디즈CDs (CD 팔 때 상담 7단계)
1. 인터에레스트Interest (칭찬)	
2. 칼러퍼케이션Qualification (자질 파악) 씨See(보다)	
3. 어브젝션Objection (고민파악) - 퀘스천Question(질문)	
4. 니즈Needs (필요사항)	
5. 서제스천Suggestion (감당 제안)	
6. 스케줄Schedule (일정 합의)	
7. 클로우징Closing (약정)	



**크리에이티브Creative 라이팅Writing -세일즈Sales 세번7 스텝steps 포어for  
컨스트럭션construction 프라젝트project 비딩bidding  
(공사 수주때 상담 7단계 창작)**

네임Name(성명): \_\_\_\_\_

시추에이션 situation (상황) 스텝Step (단계)	세일즈Sales 세번7 스텝steps 포어for 컨스트럭션construction 프라젝트project 비딩bidding (공사 수주때 상담 7단계)
1. 인터어레스트Interest (칭찬)	
2. 칼러퍼케이션Qualification (자질 파악) 씨See(보다)	
3. 어브젝션Objection (고민파악) - 퀘스천Question(질문)	
4. 니즈Needs (필요사항)	
5. 서제스천Suggestion (감당 제안)	
6. 스케줄Schedule (일정 합의)	
7. 클로우징Closing (약정)	

### 9.5 제너레이팅Generating 레버뉴Revenue 쓰루through 마아커팅Marketing (마케팅으로 수익 창출하기)

더The 컴퍼니company 컨시스트스consists 어브of 어a 프러덕션production 디파아트먼트 department, 어a 딜리버리delivery 디파아트먼트department, 어a 레커그니션recognition 디파아트먼트department, 언드and 어a 마아커팅marketing 디파아트먼트department. (기업은 생산부, 전달부, 인식부, 마케팅부로 구성된다).

프러덕션Production 러퍼즈refers 투to 더the 프로세스process 어브of 크리에이팅creating 구즈goods, 와일while 딜리버리delivery 인발브즈involves 트랜스퍼링transferring 보우쓰 both 탠저벌tangible 언드and 인텐저벌intangible 프라덕트스products 투to 커스터머즈 customers. (생산은 상품을 만드는 것이며, 전달은 유형 무형의 상품을 고객에게 전달하는 것이다). 아이덴티티Identity 애셋스assets 아아are 유즈드used 투to 크리에이팅create 커스터머 customer 어웨어너스awareness 바이by 이스태블리싱establishing 레커그나이저벌 recognizable 엘러먼트스elements 서치such 애즈as 브랜드brand 네임즈names, 로우케이션 locations, 심벌즈symbols, 스컬프처스sculptures, 언드and 엠플로이이employee 유너폼즈 uniforms. (인식부는 고객이 인식 할 수 있는 명칭(브랜드), 위치, 상징물, 조형물, 직원 복장 등으로 알려져 고객이 인식토록 하는 것이다). 윗What 이즈is 마아커팅marketing 인in 더the 마아커팅marketing 디파아트먼트department? (마케팅부의 마케팅이란)? 인In 더the 마아켓 market, 엠티랙팅attracting 커스터머즈customers 이즈is 러퍼드referred 투to 애즈as 마아커팅marketing. (시장에서 손님 끌기를 마케팅이라 한다). 샤우팅Shouting "위We 해브have 그 레이트great 패브릭스fabrics 인in 아우어our 스토어store!" 인in 오어더order 투to 엠티랙트 attract 커스터머즈customers 엠티at 도웅디먼Dongdaemun 마아켓Market 이즈is 올소우also 컨시더드considered 어a 폼form 어브of "마아커팅marketing." (동대문 시장에서 손님을 끌기 위해서 "우리 가게에 좋은 옷감이 있습니다."라고 소리치는 작업도 "마케팅"이다). 마아커팅 Marketing 인발브즈involves 매너징managing 커스터머customer 디맨드demand 언드and 서플라이supply, 세일즈sales, 워드word-어브of-마우쓰mouth, 언드and 퍼지셔닝positioning 스트래티지스strategies. (마케팅은 고객 수요 관리와 공급 관리, 판매, 구전, 자리 매김 설정하기를 한다).

인In 더the 케이스case 어브of 어a 레스토랑restaurant, 더the 키친kitchen 서브즈serves 애즈as 더the 프러덕션production 디파아트먼트department 리스판서빌러 responsible 포어for 프라덕트product, 칼러티quality, 프라이스price, 언드and 프로우덕티비티productivity (식당을 예로 보면 주방은 생산부로서 상품, 품질, 가격, 생산성을 담당한다). 딜리버리Delivery 스태프staff, 테이블tables, 시팅seating, 인티어리어interior 데커레이션decorations, 스페이스space 레이아웃layout 언드and 펑크셔널리티functionality, 디스트리뷰션distribution 채널즈channels, 언드and 핸들링handling 프라세스즈processes 폴fall 언더under 더the 리스판서빌러티responsibility 어브of 더the 딜리버리delivery 디파아트먼트department. (배달 직원, 테이블, 좌석, 내부 장식, 공간 배치와 기능성, 유통 경로, 처리 단계는 전달부 담당이다).

더The 브랜딩branding (사이니지signage), 선택션selection 어브of 레스토랑restaurant 로우케이션location, 엠플로이이employee 유너폼즈uniforms, 레스토랑restaurant 심벌즈symbols, 언드and 스컬프처스sculptures 아아are 더the 리스판서빌러티responsibility 어브of 더the 브랜딩branding 디파아트먼트department. (기업 명칭(브랜드:간판), 식당 위치 선정, 직원복장, 식당 상징물, 조형물은 인식부 담당이다).

더The 매너지먼트management 어브of 커스터머customer 디맨드demand, 서플라이supply 매너지먼트management, 세일즈sales, 워드word-어브of-마우쓰mouth 마아커팅marketing, 언드and 이스태블리쉬먼트establishment 어브of 퍼지셔닝positioning 아아are 더the 리스판서빌러티즈responsibilities 어브of 더the 마아커팅marketing 디파아트먼트department 인in 어a 레스토랑restaurant. (식당의 고객 수요 관리, 공급 관리, 판매, 구전, 자리 매김 설정하기 등은 마케팅부 담당이다). 인In 디스this 칸텍스트context, 어더other 커스터머즈 customers 아아are 올소우also 인클루디드included 인in 더the 마아커팅marketing 디파아트먼트department. (여기에서 다른 고객들도 마케팅부에 포함된다). 디스This 이즈is 비카즈

because 더the 엔조이먼트enjoyment 오어or 노이즈noise 크리에이터드created 바이by 어더 other 커스터머즈customers 캔can 어펙트affect 더the 다이닝dining 익스피어리언스 experience 언드and 칸서퀀틀리consequently 인플루언스influence 더the 퍼셉션perception 어브of 더the 푸'즈food's 테이스트taste. (다른 손님들이 즐겁게 혹은 시끄럽게 하느냐에 따라 식사 맛의 달라질 수 있기 때문이다).

- 프러덕션Production 매너지먼트Management 팩터즈factors (생산 관리 요소): 프라덕트 Product, 퀄리티quality, 프라이스price, 프로우덕티비티productivity (상품, 품질, 가격, 생산성)
- 딜리버리Delivery 매너지먼트management 팩터즈factors (전달 관리 요소): 스태프Staff, 스페이스space 레이아웃layout 언드and 핑크셔널리티functionality, 디스트리뷰션 distribution 채널즈channels, 핸들링handling 프라세서즈processes (직원, 공간의 배채와 기능성, 유통경로, 처리단계)
- 퍼셉션Perception 매너지먼트management 팩터즈factors (인식 관리 요소): 네임Name (브랜드brand), 로우케이션location 선택션selection, 심벌즈symbols, 스컬프처즈sculptures, 스태프staff 어타여attire (명칭(브랜드), 위치 선정, 상징물, 조형물, 직원 복장)
- 마아커팅Marketing 매너지먼트Management 팩터즈factors (마케팅 관리 요소): 커스터머 Customer 디맨드Demand 매너지먼트Management, 서플라이Supply 매너지먼트 Management, 세일즈Sales, 프러모우션Promotion, 퍼지셔닝Positioning (고객수요관리, 공급관리, 판매, 구전, 자리매김 설정하기)

리션틀리Recently, 더the 디벨롭먼트development 어브of 인터넷internet 웹사이트스websites (웹web 페이지즈pages) 이즈is 래퍼들리rapidly 인크리싱increasing. (최근 “인터넷 웹사이트”(홈페이지) 개발이 급속도로 증가하고 있다). 디즈These “인터넷internet 웹사이트스 websites” (홈페이지즈homepages) 아아are 이머징emerging 애즈as 어a 누new 장르 genre 어브of 마아커팅marketing, 퍼실러테이팅facilitating 다이버스diverse 인포어메이션 information 익스체인지exchange 포어for 비즈너서즈businesses 언드and 인더비저월즈 individuals. (이러한 “인터넷 웹사이트”(홈페이지)는 다양한 정보 교환과 함께 기업체나 개인에게 있어 새로운 마케팅 장르로서 대두되고 있다). 더The 케릭터리스틱스characteristics 어브of 디즈these 인터넷internet 웹사이트스websites (홈페이지즈homepages) 애즈as 어a 누new 마아커팅marketing 툴tool 인클루드 include 디the 어빌러티ability 투to 쿵릭quickly 어세스assess 커스터머customer 리스판시즈responses 언드and 퍼실러테이트facilitate 멀티 패서티드multifaceted 인터랙션즈interactions 윌with 퍼텐셜potential 커스터머즈customers. (이러한 새로운 마케팅 수단으로서의 인터넷 웹사이트(홈페이지)의 특징은 고객의 반응을 신속히 알아볼 수 있고 잠재 고객과의 다각적인 접촉이 가능하다는 것이다). 더The 펀더멘털 fundamental 애스펙트aspect 어브of 더the 월드World 와이드Wide 웹Web 이즈is 잇스its 하이퍼텍스트Hypertext 업로우치approach, 위치which 열라우즈allows 유저즈users 투to 액세스access 인포어메이션information 베이스트based 안on 데어their 프레퍼런시즈 preferences 바이by 선택팅selecting 디자여드desired 텍스트text. (월드와이드웹의 근본을 이루는 Hypertext 방식으로 보고싶은 Text를 선택하면 사용자의 의지에 따라 정보의 열람이 가능하며) 디스This 해즈has 페이브드paved 더the 웨이way 포어for 어a 누new 에어러era 어브of 멀티미디어multimedia 콘텐츠content, 인클루딩including 그래픽스graphics, 모우션 motion, 사운드sound, 비디오우즈videos, 언드and 어더other 이머징emerging 장르즈 genres. (그래픽모션, 사운드, 동영상 등 새로운 장르의 시대가 도래되고 있다).

인In 디the 인터넷Internet 웹web 마아켓market, “웹web 마아커팅marketing” 러퍼즈 refers 투to 더the 프랙티스practice 어브of 프러모우팅promoting 원'즈one's 구즈goods 오어or 서버서즈services 바이by 프로우레이밍proclaiming, “위We 해브have 그레이트great 프라덕트스products 안on 아우어our 웹사이트website, 소우so 바이buy 뎀them!” (인터넷 웹 시장에서도 “우리 웹에 좋은 물건이 있으니 사주세요.”라고 소리치는 것이 “웹 마케팅”이다). 더The 미디어media 유즈드used 인in 웹web 마아커팅marketing 인클루드

include 파퓰러popular 웹사이트스websites, 이메일email, 브로슈어zbrochures, 비즈니스business 카아즈cards, 더렉트direct 메일mail, 누즈페이퍼즈newspapers, 브로드캐스팅broadcasting, 매거진즈magazines, 언드and 모어more. (웹 마케팅의 이용 매체는 유명 웹, 이메일, 전단, 명함, 우편, 신문, 방송, 잡지 등이 있다). 웹Web 마아커팅marketing 이즈is 더the 프로세스process 어브of 유징using 디즈these 미디어media 채널즈channels 투to 어트랙트attract 커스터머즈customers 바이by 샤우팅shouting 아웃out 메서저즈messages 라익like "위We 해브have 그레이트great 프라덕트스products 안on 아우어our 웹사이트website, 소우so 컴come 언드and 바이buy 뎀them!" 언드and 제너레이팅generating 프라핏스profits 쓰루through 세일즈sales. (이러한 매체에 "우리 웹에 좋은 물건이 있으니 사주세요."라고 소리쳐서 손님을 끌어 상품을 팔아 수익을 창출하는 작업이 웹 마케팅이다). 잇It 이즈is 트루true 뎃that 더the 웹web 비즈니스business 이즈is 포어밍forming 어a 캄플러멘트리complementary 릴레이션쉽relationship 윌with 트러디셔널traditional 인더스트리즈industries, 와일while 올소우also 크리에이팅creating 누new 비즈니스business 마덜즈models. (웹 사업은 기존 산업과는 보완 관계를 형성하면서도 다른 한편으로는 새로운 비즈니스 모델을 창출해 가고 있는 것이 사실이다). 하우에버However, 원one 씽thing 투to 킵keep 인in 마인드mind 이즈is 뎃that 디스파이트despite 잇스its 유닉unique 캐릭터리스틱스characteristics, 웹web 비즈니스business, 라익like 에니any 어더other 비즈니스business, 니즈needs 투to 제너레이팅generate 레버뉴revenue. (그러나 우리가 한 가지 명심할 것은 웹 사업은 나름대로의 독특한 속성을 갖고 있음에도 불구하고 기존의 사업과 같은 점은 바로 수익을 창출해야 한다는 것이다). 어A 웹web 비즈니스business 위다아웃without 제너레이팅generating 인컴income 이즈is 미닝리스meaningless. (수입 창출이 전제가 되지 않는 웹 사업은 아무런 의미가 없다). 이빈Even 인in 더the 케이스case 어브of 프리free 코어서즈courses 오어or 서버서즈services 오퍼드offered, 데어there 이즈is 유절리usually 앤an 언덜라이잉underlying 퍼퍼스purpose 오어or 베너핏benefit 뎃that 캔can 비be 어브테인드obtained 프럼from 뎀them. (예를 들면 무료로 제공되는 강좌나 서비스업들도 무료로 제공되는 이면에는 그곳에서 얻을 수 있는 어떤 목적이 있다는 것이다). 데어포어Therefore, 웹더whether 잇it 이즈is 더렉틀리directly 오어or 인더렉틀리indirectly 어소우시에이터드associated 윌with 에커나믹economic 베너핏스benefits, 얼터머틀리ultimately, 레버뉴revenue 제너레이션generation 이즈is 이센셜essential, 언드and 어a 비즈니스business 마덜model 뎃that 페일즈fails 투to 제너레이팅generate 레버뉴revenue 윌will 낫not 비be 서스테이너블sustainable 인in 더the 롱long 런run. (그러므로 그것이 바로 경제적인 이익과 연관된 어지든 차후에 이루어지든 결국에는 수익 창출과 연관되어야 하고 수익 창출을 하지 못한 사업 모델은 오랜 기간을 지탱할 수 없게 될 것이다). 데어포어Therefore, 웹web 비즈니스businesses 올소우also 니즈need 투to 제너레이팅generate 레버뉴revenue. (그러므로 웹 사업도 수익을 창출해야 한다). 투To 제너레이팅generate 레버뉴revenue 쓰루through 웹web 마아커팅marketing, 잇it 이즈is 임포터턴트important 투to 이스태블리쉬establish 어a 네트웍network, 시즈seize 마아켓market 아퍼투너티즈opportunities, 인게이지engage 네티즌netizens, 프러바이드provide 밸러벌valuable 콘텐츠content, 언드and 빌드build 어a 살러드solid 웹web 비즈니스business 인프라스트럭처infrastructure. (웹 마케팅으로 수익을 창출하기 위해서는 네트워크 결성, 시장 선점, 네티즌의 호응, 유익한 작품 정보 제공, 웹 사업 영역 건설을 해야 한다).

### 9.5.1 네트워크Network 빌딩Building (네트워크 결성)

투To 미트meet 디the 인크리싱increasing 디맨즈demands 어브of 커스터머즈customers, 웹web 비즈니스businesses 니즈need 투to 프러바이드provide 어a 다이버스diverse 레인지range 어브of 서버서즈services 뎃that 아아are 인터그레이터드integrated 인in 어a 캄프리헨시브comprehensive 매너manner. (고객들의 욕구는 날로 증대되어가고 있고, 이러한 고객들의 욕구를 만족시켜 주기 위해서는 웹 사업자는 다양한 유형의 서비스업이 복합적으로 이루어져야 한다). 하우에버However, 잇it 이즈is 낫not 리얼리스티클리realistically 파서벌

possible 포어for 커런트current 웹web 컴퍼니즈companies 투to 프러바이드provide 올all 디즈these 서비스service-릴레이티드related 펑크션즈functions. (하지만 현재의 웹 회사들이 이러한 서비스를 모두 제공한다는 것은 현실적으로 불가능하다).

데어포어Therefore, 잇it 이즈is 네서세어리necessary 투to 스트러티지클리strategically 파아트너partner 원with 어더other 컴퍼니즈companies 투to 캄플러먼트complement 더the 쇼어트커밍즈shortcomings 어브of 원'즈one's 오운own 컴퍼니company 언드and 이스태블리쉬establish 앤an 이펙티브effective 네트웍network 바이by 시물러슬리seamlessly 인터그레이팅integrating 원with 파아트너partner 사이트sites. (따라서 다른 회사들과 전략적으로 제휴를 맺어 자신의 회사에서 부족한 점을 보완하고, 제휴 사이트를 원활하게 연계시키는 등 효과적인 네트워크를 구축해야만 한다). 디스This 퍼나머난phenomenon 이즈is 어커링occurring 안on 누머러스numerous 프라머넌트prominent 웹사이트websites 어라운드around 더the 월드world, 언드and 잇it 이즈is 듀due 투to 더the 다이버스diverse 어에이array 어브of 애틀리뷰attributes 댓that 디the 인터넷internet 웹web 인더스트리industry 리콰일즈requires. (이러한 현상의 세계 곳곳의 우수한 사이트들에서 일어나고 있으며 이는 인터넷 웹 사업이 갖고 있는 다양한 유형을 필요로 하는 속성 때문이다).

### 9.5.2 마야켓Market 다머네이션domination (시장 선점)

더The 웹web 이즈is 포어밍forming 어a 미디엄medium 쓰루through 어a 휴지huge 네트웍network 러가아들러스regardless 어브of 타임time, 디스턴스distance, 언드and 스페이스space. (웹은 시간과 거리와 공간에 상관없이 거대한 네트워크를 통한 매체가 형성되고 있다). 쓰루Through 디즈these 미디어media, 아퍼레이터즈operators 캔can 프러모우트promote 데어their 프라덕트스products 언드and 캐어리carry 아웃out 베어리어스various 마야커팅marketing 액티비티즈activities 릴레이티드related 투to 타아겟target 그룹스groups. (이러한 매체를 통해 사업자는 그들의 상품 홍보 및 타겟 그룹에 관한 다양한 마케팅 활동을 펼칠 수 있게 되었다). 잇It 이즈is 트루true 댓that 더the 트러디셔널traditional 인더스트리industry 사이클cycle 어브of 인트러덕션introduction, 그로우쓰growth, 머추리티maturity, 언드and 디클라인decline 이즈is 컬랩싱collapsing 듀due 투to 디즈these 체인저즈changes. (그러다보니 기존의 산업 사이클인 도입기, 성장기, 성숙기, 쇠퇴기가 무너지고 있는 것이 사실이다). 모어로우버Moreover, 잇it 이즈is 트루true 댓that 디the 인터넷Internet 비즈너스business 해즈has 서더늘리suddenly 어피어드appeared 언드and 디벨럽트developed 소우so 래퍼들리rapidly 댓that 잇it 이즈is 디퍼컬트difficult 투to 클리얼리clearly 프리젠트present 어a 비즈너스business 마델model 언드and 디파인define 더the 그로우쓰growth 패쓰path 어브of 더the 비즈너스business. (더욱이 인터넷 사업은 갑자기 등장하여 너무나 빠른 속도로 발전해 왔기 때문에 사업 모델을 명확히 제시할 수 없고 또한 해당 사업의 성장 경로를 규정하기 어려운 것이 사실이다).

컨시더링Considering 더the 사이클cycle 어브of 인터넷Internet 웹web 비즈너스business, 잇it 캔can 비be 아아규드argued 댓that 비잉being 더the 퍼스트first 투to 캡처capture 더the 마야켓market 이즈is 임포어턴트important 포어for 더the 석세스success 어브of 앤an 인터넷Internet 웹web 비즈너스business. (이런 인터넷 웹 사업의 사이클을 감안해 볼 때 인터넷 웹 사업이 성공하기 위해서는 누가 먼저 시장을 선점하느냐가 중요하다 할 수 있다). 이프If 어a 비즈너스business 이즈is 에이벌able 투to 시즈seize 더the 마야켓market 퍼스트first, 이빈even 이프if 잇it 이즈is 커런틀리currently 아퍼레이팅operating 앳at 어a 로스loss, 잇it 캔can 스틸still 비be 벨류드valued 하일리highly 듀due 투to 더the 퍼텐셜potential 어브of 디the 인터넷Internet 비즈너스business. (시장을 먼저 선점해 갈 경우, 비록 지금은 적자 경영을 하고 있더라도 인터넷 사업의 잠재력 때문에 가치를 높게 평가받을 수 있게 될 것이다). 원One 어브of 더the 리전즈reasons 와이why 웹web 비즈너스businesses 캔can 프러텍트protect 데어their 애드밴티지즈advantages 이즈is 바이by 트랜스포밍transforming 데어their 프린서플즈principles 인투into 어a 비즈너스business 마델model 언드and 어브테이닝obtaining 패턴트patent 레지스트레이션registrations, 프리벤틱

preventing 어더other 컴퍼니즈companies 프럼from 유징using 잇it 더렉틀리directly (이러한 원리를 가능케 하는 웹사업은 비즈니스 모델로 작품화해서 특허 등록을 할 수 있기 때문에 타기업 에서 그것을 그대로 사용할 수 없게 되기 때문이다).

### 9.5.3 리스판스Response 프럼from 네티즌netizens (네티즌의 호응)

디The 이머전스emergence 어브of 디the 인터넷Internet 웹브web 해즈has 트랜스폼드transformed 더the 밸류value 어브of 비즈너스즈businesses 프럼from 하아웨어hardware-센트릭centric 투to 소프트웨어software-센트릭centric, 언드and 잇it 이즈is 트루true 뎃that 더the 보이서즈voices 어브of 네티즌netizens 후who 유틸라이즈utilize 잇it 해브have 비컴become 모어more 인플루엔셜influential. (인터넷 웹의 등장은 기업의 가치가 하드웨어 중심에서 소프트웨어 중심으로 변화하게 만들었으며, 이를 이용하는 네티즌들의 목소리가 높아진 것 또한 사실이다). 나우어데이즈Nowadays, 비즈너스즈businesses 해브have 무브드moved 어웨이away 프럼from 더the 노우션notion 뎃that 심플리simply 크리에이팅creating 어a 프라덕트product 오어or 서비스service 윌will 게런티guarantee 세일즈sales. (요즘 기업들은 단순히 제품이나 서비스를 만드는 것이 판매를 보장한다는 개념에서 벗어났다). 인스टे드Instead, 데이they 해브have 스타아터드started 투to 인게이지engage 윌with 네티즌netizens, 레커그나이징recognizing 디the 임포어턴스importance 어브of 데어their 파아티서페이션participation. (대신, 그들은 그들의 참여의 중요성을 인식하면서 네티즌들과 교류하기 시작했다). 텍날리지즈Technologies 언드and 플랫폼즈platforms 퍼실러테이팅facilitating 서치such 인터랙션즈interactions 아아are 익스펙터드expected 투to 이발브evolve 인투into 더the 베스트best 툴즈tools 포어for 비즈너스즈businesses 투to 커뮤니케이팅communicate 언드and 인터랙트interact 윌with 커스터머즈customers 인in 릴real- 타임time. (이러한 상호작용을 보다 용이하게 하는 기술과 매체들은 앞으로 고객과 실시간으로 상호 교감할 수 있는 최상의 도구로 발전하게 될 것이다). 데어포어Therefore, 쓰루through 인터랙션interaction, 잇it 이즈is 이센셜essential 투to 인코어퍼레이incorporate 더the 커스터머'즈customer's 퍼스펙티브perspective 프럼from 프라덕트product 디벨롭먼트development 투to 세일즈sales 인in 오어더order 투to 엑스큐트execute 이펙티브effective 마아커팅marketing 스트래터지즈strategies. (그러므로 상호 작용을 통하여 상품 개발부터 판매까지 고객의 입장이 반영되어 마케팅 전략을 수행할 수 있어야 한다). 듀Due 투to 잇sits 미디어media 네이처nature, 더the 커스터머customer 슈드should 비be 컨시더드considered 더the 모우스트most 크리티컬critical 파운데이션foundation 어브of 에니any 비즈너스business, 애즈as 데이they 퍼세스possess 서그니피컨트significant 인플루언스influence 언드and 임팩트impact. (미디어적인 속성을 갖고 있기 때문에 고객이 가장 중요한 사업 기반이 되어야 한다). 데어포어Therefore, 잇it 워드would 낏not 비be 앤an 이그재저레이션exaggeration 투to 세이say 뎃that 더the 비즈너스business 밸류value 어브of 어a 웹브web 콘텐츠content 벤처venture 컴퍼니company 이즈is 디터먼드determined 바이by 더the 넘버number 어브of 서브스크라이버즈subscribers, 인in 어더other 워즈words, 더the 커스터머customer 베이스base. (따라서 웹작품 벤처 기업의 사업 가치도 가입자수 즉 고객의 수에 의해 결정된다고 봐도 과언이 아닐 것이다). 오온리Only 컴퍼니즈companies 뎃that 해브have 스문smooth 인터랙션즈interactions 윌with 커스터머즈customers 윌will 이머지emerge 애즈as 디the 얼터밋ultimate 위너즈winners 언드and 게인gain 어a 컴페티티브competitive 애드밴타지advantage. (고객과의 교류가 원만히 이루어지는 기업만이 비교 우위를 갖는 기업으로 최후의 승자로 남게 될 것이다).

### 9.5.4 프러바이딩Providing 밸러벌valuable 프라덕트product 인포어메이션information (유익한 상품 정보 제공)

디The 인터넷internet 오퍼즈offers 어a 플레써러plethora 어브of 인포어메이션information 언드and 데어there 아아are 카운틀러스countless 웹브사이트websites 어베일러블available.



(인터넷 웹상에는 다양한 정보를 제공하고 사이트들이 무수히 많이 있다). **It is true that there is a wide variety of works that provide information.** (그러다 보니 정보를 제공하는 작품들 또한 다양한 것이 사실이다). **Nowadays, in order to succeed in the internet business, it is crucial to provide netizens with deep and valuable works that surpass other mediums.** (이제는 인터넷 사업으로 성공하기 위해서는 다른 매체를 능가하는 깊이 있고 유익한 작품을 네티즌에게 제공해야 한다).

#### 9.5.5 이스테블리싱 Establishing 어a 웹web 비즈니스business 도우메인domain (웹 사업 영역 건설)

**The web has already disrupted various business domains on the internet.** (이미 인터넷의 웹은 각종 비즈니스의 영역을 허물고 있다). **While traditional business models were limited to promoting and selling their own products, internet businesses are simultaneously selling products from various fields.** (기존의 영업 방식은 자사의 제품을 홍보하거나 판매하는데 국한되었지만 인터넷 사업은 다양한 분야의 제품을 동시에 판매하고 있다). **It is true that the disruption of existing management paradigms has occurred as a result.** (그러다 보니 기존의 경영 패러다임의 파괴를 가져오게 된 것 또한 사실이다).

**To embark on a web project business, it is necessary to establish a new system that breaks away from the existing organizational structure and sales marketing strategies** (웹 작품 사업을 하기 위해서는 기존의 조직이나 영업 마케팅 등을 허물어 버린 새로운 체제가 정립되어야 한다). **This is proposing a new form of model that goes beyond traditional concepts..** (이는 기존의 개념에서 벗어나 새로운 형태의 모델을 제시하고 있다). **As such, the internet web content industry is characterized by unpredictable elements scattered throughout, and its rapid pace of change makes it impossible for companies to survive using traditional business methods.** (이렇듯 인터넷 웹 작품 사업은 예측 불가능한 부분들이 산재해 있는 것이 사실이며 변화 속도가 매우 빠르기 때문에 기존의 영업 방식으로는 기업이 살아남을 수 없게 될 것이다). **Future companies will exist when they expand their presence in the web content industry and showcase our true creations to people all over the world.** (미래의 기업은 웹사업 영역을 넓히고 전세계인에게 우리들의 진정한 작품을 보여 줄 때 존재하게 될 것이다).

#### 9.5.6 웹Web 마케팅marketing 이즈is 어a 비즈니스business 타아거팅targeting 어a 글로우벌global 아디언스audience (웹 마케팅은 전세계 대상의 사업)

**The web marketing business, unlike traditional businesses, has the ability to operate globally, targeting the entire world as its customer**

customer 베이스base. (웹 마케팅 사업은 기존 사업과는 달리 전 세계를 대상으로 사업을 할 수 있다는 것이다). 어브Of 코어course, 이니셜리initially, 잇it 비긴즈begins 바이by 타아거팅targeting 더the 더메스틱domestic 마아켓market. (물론 처음에야 자국 나라를 상대로 시작한다). 하우에버However, 애즈as 댓that 비즈너스business 마델model 머추어즈matures, 잇it 내처럴리naturally 엠틀랙트스attracts 파아트너쉽스partnerships, 언드and 이벤처월리eventually, 익스팬딩expanding 인투into 더the 글로우벌global 마아켓market 비컴즈becomes 어a 내처럴natural 프로그레션progression. (그러나 그 비즈니스 모델이 지나면 자연스럽게 제휴가 들어오고 그러다 보면 세계 시장으로 확대되는 것은 당연한 이치이다). 애즈As 어a 리절트result, 잇it 비컴즈becomes 에버던트evident 댓that 프럼from 더the 아아웃셋outset, 원one 머스트must 어답트adopt 어a 글로우벌global 퍼스펙티브perspective 언드and 업로우치approach 인in 오어더order 투to 스타아트start 오프off 안on 어a 월드와드worldwide 스케일scale. (그러다 보니 우선 시작부터가 전세계적인 자세로 나아가야 한다는 것이다). 디스This 월will 리드lead 투to 앤an 인크리스increase 인in 트랜잭션즈transactions 댓that 트랜센드transcend 배어리어즈barriers 어브of 컬처즈cultures 언드and 랭귀지즈languages 월드와드worldwide. (이는 세계의 모든 문화와 언어의 장벽을 초월하는 거래가 증가될 것이다). 이벤처월리Eventually, 잇it 이즈is 이센셜essential 투to 컨시더consider 더the 컴플렉스complex 언드and 챌런징challenging 이슈즈issues 어브of 리걸legal, 폴리티컬political, 언드and 에씨컬ethical 네이처nature, 애즈as 이치each 컨트리country 해즈has 디퍼런트different 컨수머consumer 프러텍션protection 레귤레이션즈regulations. 잇It 이즈is 크루셜crucial 투to 킵keep 디즈these 팩터즈factors 인in 마인드mind 라이트right 프럼from 더the 스타아트start. (결국 나라마다 다른 소비자 보호 규정이 있기 때문에 이러한 법적, 정치적, 그리고 윤리적으로 어렵고 복잡한 이슈들을 염두에 두고 시작해야 한다).

#### 9.5.7 더The 체인징changing 로울role 어브of 컨수머즈consumers (소비자 역할의 변화)

원One 어브of 더the 모우스트most 리마아커벌remarkable 디스틴션즈distinctions 비트윈between 더the 트러디셔널traditional 마아커팅marketing 랜드스케이플andscape 언드and 더the 프레젠티present 이즈is 더the 레벌루셔너리revolutionary 블러링blurring 어브of 더the 라인line 비트윈between 셀러즈sellers 언드and 컨수머즈consumers. (전통적 마케팅 환경과 가장 구별되는 획기적인 변화는 판매자와 소비자의 구별이 모호해지는 현상이라 할 수 있다). 인In 어더other 워즈words, 컨수머즈consumers 나우now 해브have 디the 어빌리티ability 투to 프러바이드provide 커머셜commercial 인포어메이션information 인in 버추얼virtual 스페이스즈spaces, 이펙티브리effectively 비커밍becoming 셀러즈sellers 템셀브즈themselves. (즉 소비자들도 가상 공간에 상업적 정보를 제공해서 판매자가 될 수 있다는 점이다). 인디드Indeed, 인in 디the 온라인online 인바이런먼트environment, 인포어메이션information 오어or 콘텐츠content 이즈is 낫not 미얼리merely 딜리버드delivered 프럼from 컴퍼니즈companies 투to 컨수머즈consumers. 래더Rather, 보우쓰both 컴퍼니즈companies 언드and 컨수머즈consumers 비컴become 파아티서펀트스participants, 인게이징engaging 원with 이치each 어더other 인in 어a 컬래버레이티브collaborative 매너manne. (즉 인터넷이란 환경에서 정보나 내용은 단순히 기업으로부터 소비자에게 전달되는 것이라기 보다는 기업과 소비자가 모두 참가자로 참여하게 된다는 것이다).

데어포어Therefore, 인in 오어더order 투to 어치브achieve 석세스풀successful 사이버cyber 마아커팅marketing, 컴퍼니즈companies 머스트must 낫not 오운리only 스트라이브strive 투to 언더스탠드understand 언드and 새터스파이satisfy 커스터머customer 니즈needs 투to 퍼수pursue 프라피터빌리티profitability 벳but 올소우also 이머스immerse 템셀브즈themselves 인in 마아커팅marketing 액티비티즈activities 댓that 컨트리뷰트contribute 파져티브리positively 투to 더the 디벨롭먼트development 어브of 누new 미디어media 플랫폼즈platforms. (따라서 성공적 사이버 마케팅이 되기 위해서, 기업은 수익성을 추구하기 위해서 고객 욕구를 파악하고 만족시키려는 노력을 할 뿐만 아니라 새로운 매체 자체의 개발에 긍정적으로 공헌할 수 있는 마케팅 활동에 몰두하여야 할 것이다).

포어For 이그잼플example, 컨수머즈consumers 닛not 오온리only 파아티서페이트participate 인in 아이디어idea 제너레이션generation 언드and 프라덕트product 디자인design 벳but 올소also 해브have 베어리어스various 웨이즈ways 투to 컨트리뷰트contribute 데어their 어피니언opinions 인in 더the 버추얼virtual 스페이스space 어브of 디the 인터넷internet. (예를 들어, 소비자는 아이디어 생성과 제품 디자인에 참여할 뿐만 아니라 인터넷의 가상 공간에서 자신의 의견을 기여할 수 있는 다양한 방법을 가지고 있다). 데이They 캔can 액티블리actively 인게이지engage 인in 에어리어즈areas 서치such 애즈as 누new 프라덕트product 디벨롭먼트development, 더the 포어멀레이션formulation 어브of 프라덕트product 언드and 마아커팅marketing 스트래티지즈strategies, 언드and 콘텐츠content 이너베이션innovation 위썬within 컴퍼니즈companies. (이들은 신제품 개발, 제품 및 마케팅 전략 수립, 기업 내 콘텐츠 혁신 등의 분야에 적극적으로 참여할 수 있다).

데어포어Therefore, 컴페어드compared 투to 트러디셔널traditional 디스트리뷰션distribution 채널즈channels, 컨수머consumer 파워power 인크리시즈increases 와일while 더the 파워power 어브of 컴퍼니즈companies 디크리시즈decreases, 크리에이팅creating 어a 티피컬typical 바어'즈buyer's 마아켓market. (따라서 전통적 유통 채널에 비해서 소비자의 힘은 증가하고 기업의 힘은 감소하는 전형적인 구매자 시장이 형성된다). 헨스Hence, 컨수머즈consumers 언드and 컴퍼니즈companies 니드need 투to 메인테인maintain 어a 밸런스balanced 파워power 다이내믹dynamic 언드and 포우커스focus 안on 코우아퍼레이티브cooperative 마아커팅marketing 커뮤니케이션communication 에퍼트스efforts 래더rather 던than 인디비주얼리스틱individualistic 원즈zones. (소비자와 기업은 균형적 파워를 유지하면서 서로 독자적인 것보다는 협동적인 마케팅 커뮤니케이션 노력이 필요하다). 디스This 시그니파이즈signifies 어a 쉬프트shift 인in 더the 커뮤니케이션communication 마델model 어브of 사이버cyber 마아커팅marketing, 웨어where 컴퍼니즈companies 아아are 에이벌able 투to 프러바이드provide 다이버스diverse 메서저즈messages 언드and 어번던트abundant 인포메이션information 투to 베어리어스various 컨수머즈consumers. (이는 사이버 마케팅의 커뮤니케이션 모델은 기업들이 다양한 메시지를 다양한 소비자들에게 풍부한 정보를 제공할 수 있는 방식으로 바뀐다는 것과 소비자의 위치가 변화되고 있다는 것을 보여주는 것이라 할 수 있다).

#### 9.5.8 더The 체인징changing 로울role 어브of 더the 마아켓market (시장 역할의 변화)

웹Web 마아커팅marketing 아퍼레이스operates 위썬within 어a 마아켓market 하이퍼미디어hypermedia 인바이런먼트environment 웨어where 피플people 언드and 컴퓨터즈computers 캔can 인터랙트interact 윗with 이치each 어더other. (웹 마케팅은 사람과 컴퓨터가 서로 상호 작용을 할 수 있는 시장 하이퍼미디어 환경 내에서 운영된다). 애즈As 어a 리절트result, 컨수머즈consumers 해브have 디the 어빌러티ability 투to 인게이지engage 인in 보우쓰both 온라인online 브라우징browsing 언드and 액처얼actual 퍼처싱purchasing 비헤이브여즈behaviors 유징using 더the 버추얼virtual 스페이스space 어브of 디the 인터넷internet. (결과적으로, 소비자들은 인터넷의 가상 공간을 이용하여 온라인 브라우징과 실제 구매 행동에 모두 관여할 수 있는 능력을 가지고 있다). 디스This 두얼dual 애스펙트aspect 어브of 온라인online 샵핑shopping 리콰일즈requires 컴퍼니즈companies 투to 컨시더consider 디the 인터넷internet 샵핑shopping 인바이런먼트environment 머티컬러슬리meticulously 프럼from 데어their 퍼스펙티브perspective. (이러한 온라인 쇼핑의 이중적인 측면은 기업들이 그들의 관점에서 인터넷 쇼핑 환경을 꼼꼼하게 고려할 것을 요구한다).

데어포어Therefore, 언라익unlike 트러디셔널traditional 마아커팅marketing, 더the 미디엄medium 잇셀프itself 인in 디the 온라인online 스페이스space 어썬assumes 더the 로울role 어브of 더the 마아켓market. (따라서 전통적 마케팅과는 달리 인터넷상에서의 매체는 그 자체가 시장의 역할을 대신하게 된다). 언라익Unlike 패스트past 마아커팅marketing 채널즈channels 언드and 폼즈forms 어브of 커뮤니케이션communication, 디the 인터넷internet 퍼제서즈possesses 어a 그레이터greater 퍼텐셜potential 애즈as 앤an 이피션트efficient 마아

켓market 인in 잇셀프itself. (과거의 마케팅 채널과 커뮤니케이션으로서 역할과는 달리 인터넷은 보다 효율적으로 시장으로서의 잠재력을 갖고 있다).

디스This 낫not 오운리only 프러바이즈provides 컨수머즈consumers 윌with 앰플ample 아퍼투너티즈opportunities 투to 액세스access 프라덕트product 인포메이션information 벳but 올소우also 에네이벌즈enables 뎀them 투to 내버게이트navigate 쓰루through 온라인online 쇼핑shopping 옵션즈options, 컴페어compare 언드and 애널리이즈analyze 프라덕트products, 언드and 메이크make 인폼드informed 퍼처싱purchasing 디시전즈decisions, 서패싱surpassing 트러디셔널traditional 모우즈modes 어브of 퍼처싱purchasing. (이것은 소비자에게 제품에 대한 정보를 충분히 제공할 수 있는 기회를 제공할 뿐만 아니라 전통적 구매 방식에 비해 인터넷상의 쇼핑물들을 돌아다니면서 비교 분석한 후 상품을 선택하게 된다). 애즈As 컨수머즈consumers 아아are 나우now 에이벌able 투to 써로우리thoroughly 컴페어compare 컴피팅competing 프라덕트products 비포어before 메이킹making 어a 선택selection, 비즈너스즈businesses 아아are 컴펠드compelled 투to 크리에이트create 프라덕트products, 오어or 아트웍스artworks, 어브of 수피어리어superior 퀄리티quality 인in 오더order 투to 스탠드stand 아웃out. (경쟁 작품들간의 비교를 완벽하게 한 후 선택할 수 있게 되는 것이므로 사업자는 보다 나은 품질의 제품 즉 작품을 만들 수밖에 없다).

#### 9.5.9 리걸Legal 레귤레이션즈regulations 인in 웹web 마아커팅marketing (웹 마케팅의 법적 규제)

윌With 디the 인크리싱increasing 아퍼투너티즈opportunities 포어for 엑스포어트스exports 쓰루through 웹web 마아커팅marketing, 잇it 이즈is 비커밍becoming 이너내셔널라이즈internationalized, 언드and 베어리어스various 이슈즈issues 릴레이티드related 투to 트랜잭션즈transactions 아아are 비잉being 디스커스트discussed 인in 더the 칸텍스트context 어브of 인터내셔널international 캄퍼티션competition. (웹 마케팅에 의한 수출의 기회가 점차 증가하면서 웹마케팅은 국제화되고 국제 경쟁에서 거래와 관련된 여러가지 이슈가 논의되고 있다).

인터내셔널International 프러덕션production 언드and 트레이드trade 어브of 웹web 콘텐츠content 아아are 클로슬리closely 릴레이티드related 투to 소우사이티society, 언드and 데어포어therefore, 디the 이슈즈issues 댓that 어아이즈arise 웬when 트레이딩trading 웹web 콘텐츠content 아아are 오피언often 모어more 프러나운스트pronounced 던than 도우즈those 인in 트러디셔널traditional 매뉴팩처링manufacturing 인더스트리즈industries. (국제 웹작품 생산과 거래는 사회와 밀접한 관련을 맺고 있기 때문에 웹작품을 거래할 때에 발생하는 문제점이 제조업보다 더욱 심하다). 디스This 캔can 비be 어브저브드observed 바이by 이그재미닝examining 더the 리걸legal 레귤레이션즈regulations 댓that 웹web 콘텐츠content 마아커터즈marketers 인카운터encounter 인in 디the 인터내셔널international 마아켓market. (이는 국제 시장에서 웹작품 마케터들이 직면한 법적 규제를 보아도 알 수 있다).

모우스트Most 리걸legal 레귤레이션즈regulations 에임aim 투to 프러텍트protect 더메스틱domestic 인더스트리즈industries, 언드and 데이they 캔can 비be 캐터가라즈categorized 인into 포어four 메인main 애스펙트스aspects. (대부분의 법적 규제는 국내 업계 보호라는 목적을 가지고 있으며 네 부분으로 나뉜다). 퍼스틀리Firstly, 데어there 아아are 트레이드trade 프로우어비션즈prohibitions 언드and 리스트릭션즈restrictions 억로스across 보어더borders. 세컨들리Secondly, 데어there 아아are 디스크리머너토어리discriminatory 리걸legal 레귤레이션즈regulations 타아거팅targeting 포런foreign 컴퍼니즈companies. 써들리Thirdly, 인터내셔널international 카피라이트copyright 로즈laws 플레이play 어a 로울role 인in 레귤레이팅regulating 웹web 콘텐츠content. 래스틀리Lastly, 데어there 아아are 더렉트direct 언드and 인더렉트indirect 서브서디즈subsidies 프러바이더드provided 투to 더메스틱domestic 컴퍼니즈companies. (우선 국경간 거래금지와 제한조치, 외국 회사에 대한 차별

적 법 규제, 국제저작권법, 국내기업들에 대한 직·간접적 보조금이다).

#### 9.5.10 테어러프스Tariffs 언드and 크쿼터quota 시스템즈systems (관세와 쿼터제)

테어러프스Tariffs 아아are 더the 심플러스트simplest 폼form 어브of 레귤레이션regulation 닷that 어펙트스affects 크로스cross-보어더border 컴퍼니즈companies. (관세는 가장 간단한 규제 형태로 바로 국경간 기업에게 영향을 미치는 것이다). 포어For 이그잼플example, 애드버타이징advertising 오어or 웹web 워크work 트랜잭션즈transactions 아아are 애디드added 웬when 데이they 아아are 프러두스트produced 인in 어더other 컨트리즈countries (예를 들면 광고나 웹작품 거래가 다른 나라에서 생산될 때 부가된다). 미스Meanwhile, 더the 크쿼터quota 시스템system 이즈is 어너더another 폼form 어브of 레귤레이션regulation, 포어for 이그잼플example, 인in 유럽Europe, 데어there 아아are 리걸legal 메저즈measures 어겐스트against 더the 퍼센티지percentage 어브of 유에스U.S. 필름즈films 투to 프러텍트protect 로우컬local 필름film 언드and 텔레비전television. (한편 쿼터제는 또 다른 규제 형태인데 예를 들어서 유럽은 지역 영화와 TV방송 제작자들을 보호하기 위하여 미국 영화의 방영 비율에 대한 법적 조치가 있다). 라이카즈Likewise 인in 더the 유나이티드United 스테이트스States, 디the 에프시시FCC 인히벳sinhibits 시티전citizens 프럼from 오우닝owning 프린트print 언드and 브로드캐스트broadcast 미디어media. (미국에서도 마찬가지로 FCC가 시민들의 인쇄와 방송매체 소유를 억제한다).

#### 9.5.11 디스크리머너토어리Discriminatory 레귤레이션즈regulations (차별적 법규)

더The 세컨드second 레귤러토어리regulatory 메써드method 인발브즈involves 얼라우잉allowing 포런foreign 컴퍼니즈companies 투to 엔터enter 더the 더메스틱domestic 마아켓market 벳but 임포우징imposing 디스크리머너토어리discriminatory 리스트릭션즈restrictions 안on 데어their 비즈너스business 아퍼레이션즈operations. (두번째 규제방법은 외국기업이 국내로 들어오는 것은 허용하되 차별적으로 그들의 사업운동을 제한하는 것이다). 포어For 이그잼플example, 인in 인도우니저Indonesia, 포런foreign 뱅크스banks 아아are 오운리only 얼라우드allowed 투to 아퍼레이operate 인in 저카아터Jakarta, 와일while 인in 멀레이저Malaysia, 포런foreign 뱅크스banks 아아are 리콰일드required 투to 밋meet 레이셜racial 애플로이먼트employment 크쿼터즈quotas. (예를 들면 인도네시아에서는 외국 은행은 단지 자카르타에서만 영업을 할 수 있고 말레이시아에서는 외국 은행들이 인종적 고용 쿼터를 충족시켜야만 한다). 인In 유럽Europe, 오운리only 더the 유나이티드United 킹덤Kingdom 해즈has 노우no 리스트릭션즈restrictions 안on 포런foreign 인슈런스insurance 컴퍼니즈companies. (유럽에서는 단지 영국만이 외국보험회사에 대한 제한이 없다).

#### 9.5.12 인텔렉추얼Intellectual 프라퍼티property 라잇스rights (지적재산권)

잇It 이즈is 임포어턴트important 투to 올웨이즈always 리멤버remember 닷that 웻what 메이may 비be 리걸legal 인in 원one 컨트리country 쿠드could 비be 일리걸illegal 인in 어너더another. (어떤 나라에서는 합법적인 것이 다른 나라에서는 불법이 될 수 있음을 항상 명심해야 한다). 디스This 업라이즈applies 투to 베어리어스various 필즈fields, 인클루딩including 더the 프러텍션protection 어브of 인더스트리얼industrial 프라퍼티property 라잇스rights. (이는 산업재산권의 보호를 포함하여 여러 분야에 적용된다). 메니Many 컴퍼니즈companies 오피ften 서퍼suffer 비카즈because 데이they 어썸assume 닷that 스트롱strong 인텔렉추얼intellectual 프라퍼티property 프러텍션protection 메저즈measures 이그지스트exist 인in 포런foreign 컨트리즈countries 애즈as 웰well. (또 많은 기업들이 외국에서도 재산권에 대한 강한 보호 장치가 되어 있을 거라고 생각함으로 인해 피해를 보는 경우가 많다). 위다우트Without 애더컷adequate 인텔렉추얼intellectual 프라퍼티property 레귤레이션즈regulations 언드and 엔포어스먼트enforcement 에퍼트스efforts 바이by 포런foreign 거번먼트스



governments, 인텔렉추얼intellectual 프라퍼티property 캔can 비be 이절리easily 레플리케이티드replicated. (외국 정부의 지적 재산권에 대한 법규와 법규 강화 노력이 없으면 지적재산권은 쉽게 복제된다). 인In 퍼티컬러particular, 차이너China 텐츠tends 투to 비be 낫not 센서티브sensitive 투to 인텔렉추얼intellectual 프라퍼티property 라이트rights, 소우so 잇it 이즈is 이지easy 투to 립러두스reproduce 언드and 셀sell 포런foreign 시디CD 레커즈records 위다우트without 퍼미션permission, 언드and 하이high-엔드end 트레이드마아크strademarks 아아are 오펜often 스토울런stolen. (중국은 특히 지적재산권에 민감하지 않은 경향이 있어서 쉽게 외국의 CD음반을 무단 복제하여 판매하는 경우가 있고 고급 상표를 도용하는 경우도 많다).

### 9.5.13 거번먼트Government 서브서디즈subsidies (정부보조금)

더The 웹web 콘텐츠content 인더스트리industry 캔can 올소우also 러시브receive 거번먼트government 서포어트support. (웹작품 산업 역시 정부에 의해 지원을 받는다). 더메스틱Domestic 에어라인airlines 러시브receive 베어리어스various 폼즈forms 어브of 파이낸셜financial 서포어트support 프럼from 더the 거번먼트government, 서치such 애즈as 컨세셔널concessional 로운즈loans 언드and 에어페어airfare 서브서디즈subsidies. (국내 항공사의 경우 양도부채(Concessional Loans), 항공요금보조 등 여러 가지 재정지원을 받고 있다).

### 9.5.14 컬처럴Cultural 배어리어즈barriers 인in 웹web 마아커팅marketing (웹 마케팅의 문화적 장벽)

트랜잭션Transactions 쓰루through 웹web 마아커팅marketing 해브have 어a 클로우스close 릴레이션쉽relationship 윈with 컬처culture 비카즈because, 언라익unlike 매너팩처링manufacturing. (웹마케팅에 의한 거래는 제조업에 비해 화면을 통해서 사람 대 사람간의 접촉이 많기 때문에 문화와 밀접한 관련이 있다). 맥다널'즈McDonald's 원스once 갓got 인발브드involved 인in 어a 리걸legal 배털battle 포어for 세버럴several 이어즈years 인in 프랜스France 듀due 투to 오우벌루킹overlooking 컬처럴cultural 디프런시즈differences. (맥도널드는 프랑스에서 문화적 차이를 간과했다가 수년간 소송에 연루된 적이 있었다). 언라익Unlike 어메리칸American 컴퍼니즈companies 댓that 프라이오어러타이즈prioritize 클레널리니스cleanliness, 프렌치French 컴퍼니즈companies 워were 헬러티블리relatively 인디프런트indifferent 투to 클레널리니스cleanliness. (무엇보다도 청결을 중시하는 미국 회사와는 달리 프랑스 회사는 상대적으로 청결에 무신경했다). 인In 디the 엔드end, 맥다널'즈McDonald's 파아트너partner 인in 프랜스France 오우벌루트overlooked 클레널리니스cleanliness, 위치which 와즈was 낫not 어a 프라블럼problem 웬when 타아거팅targeting 더the 프렌치French 파펠레이션population. (결국 맥도널드의 프랑스 파트너는 청결을 간과하게 되었고 이는 프랑스인을 대상으로 할 때에는 별 문제가 없다). 하우에버However, 웬when 포런foreign 비지터즈visitors 케임came 투to 맥다널'즈McDonald's 인in 프랜스France, 데이they 워were 레프트left 윈with 앤an 임프레션impression 어브of 언클레널리너스uncleanliness. 애즈As 어a 리절트result, 맥다널'즈McDonald's 엔더드ended 업up 윈with 어a 글로우벌리globally 네거티브negative 이머지image. (하지만 프랑스를 방문한 외국인들에게 맥도널드에 왔을 때 불결하다는 인상을 심어주게 됨으로써 결과적으로 맥도널드에 대해 전세계적으로 부정적 이미지가 형성된 적이 있었다).

데어There 와즈was 어a 서턴certain 슈퍼마아킷supermarket 인in 더the 유나이티드United 스테이트스States 댓that 엠플로이드employed 어a 프러모우셔널promotional 스트래터지strategy 투to 엠틀랙tattract 재퍼니즈Japanese 커스터머즈customers 바이by 오퍼링offering 수쉬sushi 언드and 티tea 애즈as 어a 트릿treat. (미국의 어느 슈퍼마켓에서는 일본인들을 유치하기 위한 판촉 전략으로서 스시와 차를 대접한 적이 있었다). 하우에버However, 아이라니클리ironically, 데이they 메이드made 어a 미스테익mistake 바이by 서빙serving 임프라펠리improperly 프리페어드prepared 피쉬fish 언드and 차이니즈Chinese 티tea 인스테드instead.

(그런데 엉뚱하게도 익힌 생선과 중국차를 대접하는 실수를 범했다). 인디드Indeed, 컬처럴 cultural 디프런시즈differences 아아are 클리얼리clearly 챌런징challenging 베어리어벌즈 variables 포어for 인터내셔널international 웹브web 컴퍼니즈companies 웬when 익스팬딩expanding 오우버시즈overseas. (이처럼 문화의 차이는 국제 웹 기업이 해외 진출시에 다루기 어려운 변수임은 분명하다).

더The 칸셉트concept 어브of 더the 서버스service 인더스트리industry 베어리즈varies 어코어딩according 투to 컬처culture. (서비스업의 개념은 문화에 따라 다르다). 더 유케이 이즈인퍼머스 포어 해빙 푸어 서버스. The UK is infamous for having poor service. (영국은 서비스가 나쁘기로 유명하다). 리선틀리Recently, 더The 월Wall 스트리트Street 저널Journal 뷰드viewed 디스this 애즈as 어a 링거링lingering 이펙트effect 어브of 더the 브리티쉬British 클래스class 시스템system, 웨어where 더the 칸셉트concept 어브of 서번트스servants 프러바이딩providing 서버스service 플레이드played 어a 로울role. (최근 월스트리트 저널에서는 이를 하인이 서비스를 제공했던 영국 신분제의 잔재라고 보았다). 인In 어더other 워즈words, 웨이터즈waiters 언드and 세일즈피플salespeople, 인in 오어더order 투to 리마인드remind 커스터머즈customers 댓that 데이they 아아are 낫not 서번트스servants, 섬타임즈sometimes 엔드end 업up 비헤이빙behaving 루들리rudely. (즉 “웨이터, 판매원”들은 고객들에게 그들이 하인이 아님을 상기시키고 싶기 때문에 무례하게 대하게 된다는 것이다). 이스턴Eastern 유러피언European 컨트리즈countries 아아are 올소우also 노운known 투to 해브have 어a 시밀러similar 시추에이션situation. (동부 유럽 국가 또한 그렇다). 더The 칸셉트concept 어브of 커스터머customer-오어리엔터드oriented 서버스service 인더스트리industry 잇셀프itself 이즈is 나너그지스텐트nonexistent 인in 도우즈those 컨트리즈countries. (고객을 위한 서비스업라는 개념 자체가 없다). 안On 더the 원one 핸드hand, 인in 케이에프시KFC 인in 더the 유나이티드United 스테이트스States, 구드good 서버스service 오피언often 러퍼즈refers 투to 애크여엇accurate 언드and 프람프트prompt 오어더order 풀필먼트fulfillment. (한편 미국의 KFC에서 좋은 서비스업라는 것은 정확하고 빠르게 주문이 이루어지는 것을 의미한다). 안On 디the 어더other 핸드hand, 인in 케이에프시KFC 인in 저팬Japan, 구드good 서버스service 이즈is 익스프레스트expressed 쓰루through 어a 제스처gesture 어브of 리스펙트respect, 웨어where 더the 서버server 유저즈uses 보우쓰both 핸드hands 투to 러시브receive 더the 서버스service 오어더order 프럼from 더the 커스터머customer. (반면 일본의 KFC에서 좋은 서비스업은 고객에 대한 존경의 표현으로서 점원이 두 손으로 서비스업 주문을 받는 것을 의미한다).

투To 인슈어ensure 커스터머customer 새터스팩션satisfaction, 잇it 이즈is 코루셜crucial 포어for 컴퍼니즈companies 인in 웹브web 프러덕션production 투to 해브have 디the 어빌리티ability 투to 매너지manage 커스터머customer 코우아퍼레이션cooperation 언드and 비헤이브어behavior 쓰루아웃throughout 더the 프러덕션production 프로세스process (고객 만족을 위해서는 웹작품 생산 과정에서의 고객의 협조와 고객행동을 관리하는 기업의 능력이 필요하다). 포어For 이그잼플example, 커스터머customer 컴플레인츠complaints 서브serve 애즈as 어a 벨러벌valuable 소어스source 어브of 인포어메이션information 포어for 보우쓰both 커스터머customer 새터스팩션satisfaction 언드and 서버스service 이너베이션innovation 인in 더the 웹브web 인더스트리industry. (예를 들면 고객 불평은 고객 만족과 서비스업 혁신을 위한 정보의 원천이다). 하우에버However, 더the 퍼셉션perception 어브of 컴플레인츠complaints 베어리즈varies 프럼from 컨트리country 투to 컨트리country. (그러나 국가에 따라 불평에 대한 인식이 다르다). 어메리칸즈Americans 아아are 어커스텀드accustomed 투to 익스프레스싱expressing 디새티스팩션dissatisfaction 원with 푸어poor 서버스service. (미국인은 나쁜 서비스업에 대해서 불만을 표시하는 데에 매우 익숙해져 있다). 더The 더치Dutch 아아are 릴럭턴트reluctant 투to 컴플레인complain. (네델란드인은 불평하기를 꺼린다). 비카즈Because 데이they 다투드doubt 디the 이펙티브너스effectiveness 어브of 컴플레이닝complaining. (왜냐하면 불평의 효력을 의심하기 때문이다). 인In 더the 유케이UK 언드and 러씨Russia, 인커러징encouraging 커스터머즈customers 투to 컴플레인complain 이즈is 네서세어리necessary 비카즈because 디the 엑스펙테이션즈expectations



아아are 제너럴리generally 로우low. (영국과 러시아에서는 기대 수준이 낮기 때문에 고객들이 불평하도록 독려되어야 한다).

#### 9.5.15 아퍼투너티즈Opportunities 인in 웹web 마아커팅marketing (웹 마케팅의 기회)

웹Web 마아커팅marketing 이즈is 래퍼들리rapidly 이발빙evolving. (웹 마케팅은 급속하게 발전하고 있다). 웹Web 마아커팅marketing 해즈has 어a 서그니피컨트significant 리플ripple 이펙트effect 안on 더the 서버스sector 섹터service, 위치which 호울즈holds 더the 라아저스트largest 세어share 위썬within 인더스트리즈industries, 낮not 오운리only 인in 어드밴스트advanced 컨트리즈countries 밋but 올소우also 인in 디벨러핑developing 네이션즈nations. (웹 마케팅의 파급 효과가 높은 서비스업이 선진국과 개발도상국에서도 서비스업 산업이 산업 내에서 가장 큰 비중을 차지하고 있다). 더The 서버스service 인더스트리industry 다머네잇스dominates 디the 이카너미즈economies 어브of 디벨러핑developing 컨트리즈countries. (서비스 산업은 개발도상국의 경제를 지배하고 있다). 웬When 이그재미닝examining 오우이시디OECD 멤버member 컨트리즈countries, 잇it 캔can 비be 어브저브드observed 밋that 더the 서버스service 섹터sector 엠플로이즈employs 모어more 던than 해프half 어브of 더the 토우털total 워크포스workforce 언드and 컨트리뷰트스contributes 투to 오우버over 해프half 어브of 더the 지디피GDP 인in 디즈these 컨트리즈countries (OECD 가입국을 살펴보면 서비스업에서 전체 노동력의 1/2이상을 고용하고 있고 서비스업이 GDP의 1/2 이상을 생산한다). 어드밴스트Advanced 컨트리즈countries 해브have 더the 서버스service 섹터sector 어카운팅accounting 포어for 오우버over 피프티퍼센트50% 어브of 더the 지디피GDP, 언드and 엠플로이먼트employment 프라임리primarily 어이저네잇스originates 프럼from 더the 서버스service 인더스트리industry. (선진국들은 서비스업이 GDP의 50% 이상을 차지하고 있고 고용은 서비스업으로부터 나온다). 더The 글로우벌global 서버스service 인더스트리industry 마아켓market 이즈is 쇼우잉showing 어a 패스터faster 그로우쓰growth 레이트rate (식스틴퍼센트16%) 컴페어드compared 투to 더the 매너팩처링manufacturing 섹터sector (세븐퍼센트7%). (세계 서비스업 시장은 제조업(7%)보다 더 빠른 성장률(16%)을 보이고 있다). 인In 더the 퓨쳐future, 더the 서버스service 인더스트리industry, 인터커넥티드interconnected 될with 더the 웹web 프러덕션production 인더스트리industry, 될will 라익리likely 리드lead 투to 어a 글로우벌global 무브먼트movement 웨어where 더the 월드world 핑크션즈functions 애즈as 이프if 잇it 워were 어a 싱글single 컨트리country. (장차 이러한 서비스업이 웹작품 산업과 연계되어 전세계가 같은 나라처럼 움직이게 될 것이다).

웹Web 디벨러먼트development 플레이즈plays 어a 서그니피컨트significant 로울role 인in 디the 엑스포어트export 어브of 서버스즈services, 퍼티컬러리particularly 위썬within 더the 웹web 페이지page 서버스즈services 섹터sector, 언드and 원one 프라머넌트prominent 이그잼플example 이즈is 더the 투어리즘tourism 인더스트리industry. (웹작품은 서비스업 수출에서 큰 비중을 차지하는 웹 홈페이지 서비스업 중 하나가 바로 관광산업이다). 인In 더the 케이스case 어브of 더the 유나이티드United 스테이트스States, 위썬within 더the 웹web 페이지page 서버스즈services 섹터sector, 더the 투어리즘tourism 인더스트리industry 호울즈holds 더the 하이어스트highest 프러포어션proportion 인in 텀즈terms 어브of 엑스포어트스exports. (미국의 경우 수출에 있어서 홈페이지 서비스업 중에서는 관광 산업의 비중이 가장 높고) 인In 디the 오우버롤overall 인더스트리industry, 잇it 랭크스ranks 씨드third, 팔로우잉following 캐피털capital 구즈goods 언드and 매너팩처드manufactured 구즈goods. (전체 산업에서는 자본재와 생산재 다음으로 높다). 더The 넘버number 어브of 인터내셔널international 투어리스트스tourists 이즈is 스테덜리steadily 인크리싱increasing, 언드and 더the 투어리즘tourism 인더스트리industry 해즈has 이스태블리쉬트established 잇셀프itself 애즈as 원one 어브of 더the 탑top 엑스포어트스exports 어브of 더the 트웬티퍼스트21st 센처리century. (해외 관광객의 수는 점차 증가하고 있고 관광 산업은 21세기 최고의 수출로 자리매김하고 있다). 디벨러핑Developing 컨트리즈countries 올소우also 레커그나이즈recognize

디the 임포어턴스importance 어브of 더the 투어리즘tourism 인더스트리industry 언드and 아are 액티브리actively 인베스팅investing 인in 잇스its 디벨롭먼트development. (개발도상국 역시 관광 산업의 중요성을 절감하고 투자에 박차를 가하고 있지만) 하우에버However, 메니many 페이스face 프랙티컬practical 디퍼컬티즈difficulties 애즈as 어a 서그니피컨트significant 포어션portion 어브of 데어their 레버뉴revenue 고우즈goes 투to 포런foreign 에어라인즈airlines 언드and 호우텔즈hotels, 리머팅limiting 데어their 오우버를overall 베너핏benefit. (대부분의 수입이 외국 항공사나 호텔로 가기 때문에 실질적으로는 어려움이 많다). 인In 더the 케이스case 어브of 아우어our 컨트리country, 어a 쉬프트shift 인in 퍼스펙티브perspective 이즈is 네서세어리necessary 투to 레커그나이즈recognize 디the 임포어턴스importance 어브of 더the 투어리즘tourism 인더스트리industry. (우리나라의 경우에 관광 산업의 중요성을 인식하는 시각의 전환이 필요하다).

안On 디the 어더other 핸드hand, 애즈as 디the 이스태블리쉬먼트establishment 어브of 인포어메이션information 텍날리지technology 네트워크networks 언드and 더the 니드need 포어for 인터내셔널international 비즈너스business 컨티뉴즈continues 투to 그로우grow, 컨설팅consulting 펌즈firms 윌with 스페셜라이즈드specialized 날리지knowledge 아아are 게이닝gaining 인크리스트increased 인플루언스influence. (한편 정보 기술망을 구축하고 국제 경영의 필요성이 날로 커짐에 따라서 전문적 지식을 갖춘 컨설팅 회사들의 영향력이 확대되고 있다). 컨설팅Consulting 펌firm 쿠퍼'즈Cooper's 언드 리브브랜드Livebrand 리션틀리recently 비지티드visited 차이너China 투to 익스플로어explore 수터벌suitable 로우케이션즈locations 포어for 버거Burger 킹King, 와일while 맥킨지McKinsey 이즈is 서칭searching 포어for 어a 스트러티직strategic 파아트너partner 포어for 앳엔드티'즈 AT&T's 오우버시즈overseas 익스팬션expansion. (컨설팅 회사인 쿠퍼스&라이브랜드는 버거킹의 적당한 입지를 모색하기 위해서 중국 여행을 다녀오고 맥킨지는 AT&T의 해외 전략적 파트너를 찾고 있다). 애즈As 어a 리절트result, 컨설팅consulting 펌즈firms 어카운트account 포어for 오우버over 해프half 어브of 더the 토크total 레버뉴revenue 인in 더the 유나이티드United 스테이트스States. (이렇게 해서 컨설팅 기업 수익이 미국 전체 수익의 절반 이상을 차지한다). 인터텡InterTep 오퍼즈offers 카운셀링counseling 서버서즈services 포어for 재퍼니즈Japanese 익스체인지exchange 스투던트스students 스테디잉studying 인in 더the 유나이티드United 스테이트스States 투to 얼리비에잇alleviate 컨선즈concerns 어브of 데어their 재퍼니즈Japanese 페런트스parents. 바이By 페이잉paying 앤an 애뉴얼annual 피fee 어브of 쓰리싸우전드달러즈\$3,000, 인터텡InterTep 프러바이즈provides 카운셀링counseling 서포어트support 투to 재퍼니즈Japanese 익스체인지exchange 스투던트스students 언드and 레귤러리regularly 체크스checks 안on 뎀them, 프러바이딩providing 리포어트스reports 투to 데어their 페런트스parents. (인터텡은 미국에 유학온 자녀들을 가진 일본인 부모들 걱정을 덜기 위해서 일년에 3천달러를 지불하면 일본인 교환학생들을 카운셀링 해주고 수시로 체크해서 부모에게 보고한다). 더The 서포어트support 네트워크network 해즈has 사인드signed 모어more 던than 쓰리헌드러드300 재퍼니즈Japanese 스투던트스students 언드and 레지던트스residents. (이 지원 네트워크는 약 3백명 이상의 일본인 학생들, 거주민들과 계약했다). 포어For 원헌드러드트웬티달러즈\$120 어a 이어year, 멤버즈members 캔can 유즈use 더the 재퍼니즈Japanese 웹web 트랜슬레이션translation 서버스service 트웬티포어24 아우어즈hours 어a 데이day 언드and 칸택트contact 재퍼니즈Japanese-스피킹speaking 닥터즈doctors 쓰루through 더the 웹web. (매년 120달러로 회원들을 24시간 일본어 웹 번역 서비스업을 이용할 수 있고 일본어 구사가 가능한 의사들과도 웹을 통해 접촉할 수 있다). 애즈As 서치such, 더the 마아켓market 이즈is 익스펙터드expected 투to 익스팬드expand 래퍼들리rapidly 인in 디the 얼리early 스테이지즈stages 웬when 더the 서버스service 인더스트리industry 이즈is 비잉being 링크트linked 투to 웹web 마아커팅marketing. (이처럼 서비스업이 웹 마케팅과 연동되어 작품화되고 있는 초기 단계로 급속히 시장이 확장되리라 예상된다).

#### 9.5.16 매너지먼트Management 어브of 웹web 마아커팅marketing (웹 마케팅의 관리)

웹Web 마아커터즈marketers 퍼수잉pursuing 엑스포어트export 아퍼투너티즈opportunities 아아are 그래주얼리gradually 윗너싱witnessing 더the 디서피런스disappearance 어브of 리걸legal 언드and 컬처럴cultural 배어리어즈barriers 데이they 페이스face. (수출 기회를 추구하고 있는 웹 마케터가 직면한 법적, 문화적 장벽들이 점차 사라져가고 있다). 애즈As 인터내셔널international 아퍼투너티즈opportunities 인in 웹web 마아커팅marketing 서버서즈services 컨티뉴continue 투to 라이즈rise, 잇it 이즈is 크루셜crucial 투to 컨시더consider 올all 애스펙트스aspects 어브of 더the 마아커팅marketing 믹스mix, 프럼from 어댑팅adapting 더the 프라덕트product 잇셀프itself 투to 디the 인터내셔널international 인바이런먼트environment 투to 퍼수잉pursuing 체인저즈changes 인in 스트래티지strategy 언드and 임플리멘테이션implementation. (날로 국제 웹 마케팅 서비스업 기호가 높아져감에 따라 상품 자체를 국제 환경에 적응시키는 것부터 전략이나 이행에 있어서의 변화를 추구하는 것까지 마케팅 믹스의 모든 면을 고려하는 것은 매우 중요하다).

#### 9.5.17 어댑팅Adapting 엔트리entry 스트래티지strategies (진입 방식의 적응)

스트러티직Strategic 얼라이언시즈alliances, 프랜차이징franchising, 언드and 애퀴지션acquisition 어브of 매너지먼트management 언드and 오우너쉽ownership 아아are 키key 엔트리entry 스트래티지strategies 인in 웹web 마아커팅marketing. (전략적 제휴, 프랜차이징, 그리고 관리권과 소유권 획득은 웹 마케팅의 주요 진입전략이다). 데어There 아아are 세버럴several 컨시더레이션즈considerations 인발브드involved 인in 디스this 프로세스process. (여기에는 몇 가지 고려 사항이 있다).

퍼스트리Firstly, 잇it 리콰일즈requires 어a 캄퍼틴트competent 시이오우CEO. (첫째, 유능한 경영자가 필요하다). 원One 슈드should 해브have 해드had 익스포우저exposure 투to 포런foreign 컬처즈cultures 오어or 퍼제스possess 어a 서턴certain 레벨level 어브of 포런foreign 랭귀지language 프러피션시proficiency. (외국 문화를 접해본 적이 있거나 외국어 구사능력을 어느 정도 갖추어야 할 것이다). 인In 어더other 워즈words, 어웨어너스awareness 어브of 컬처럴cultural 디프런시즈differences, 앤an 오우펜open-마인드minded 애터튜드attitude, 언드and 디the 어빌리티ability 투to 퀵리quickly 어댑트adapt 투to 베어리어스various 워크work 시추에이션즈situations 아아are 네서세어리necessary 포어for 이펙티브effective 엑스큐션execution. (즉 문화적 차이에 대한 인식과 개방적인 마음자세 그리고 업무 수행에 있어서도 상황에 신속하게 적응하는 능력이 필요하다).

세컨들리Secondly, 잇it 인발브즈involves 유틸라이징utilizing 인포어메이션information 프러바이더즈providers 스페시픽specific 투to 더the 리전region. (둘째, 그 지역에 대한 정보 제공자를 이용하는 것이다). 잇It 이즈is 아이덜ideal 투to 해브have 앤an 언더스탠딩understanding 어브of 더the 컬처culture 언드and 인더스트리industry 시스템system 언드and 투to 이스태블리쉬establish 롱텀long-term 릴레이션쉽스relationships 애즈as 파아트너즈partners. (문화와 산업 체계를 이해하며 파트너로서 장기적인 관계를 맺을 수 있으면 이상적이다). 언더스탠딩Understanding 로우컬local 커스텀즈customs, 트러디션즈traditions, 언드and 더the 프레퍼런스즈preferences 어브of 퍼텐셜potential 커스터머즈customers 이즈is 크루셜crucial. (현지 관습 및 풍습이나 잠재 고객들의 선호를 제대로 이해하는 것이 매우 중요하다). 하우에버However, 잇it 이즈is 니얼리nearly 임파서블impossible 포어for 포러너즈foreigners 투to 그래스프grasp 올all 어브of 디즈these 애스펙트스aspects. 데어포어Therefore, 잇it 캔can 비be 이펙티브effective 투to 어포인트appoint 로우컬local 매너저즈managers 포어for 모우스트most, 이프if 낫not 올all, 오우버시즈overseas 브랜처즈branches. (하지만 타국인이 이 모두를 파악하기란 거의 불가능한 일이기 때문에 전부는 아니더라도 대부분의 해외 지사의 관리자를 현지인 중에서 뽑는 것이 효과적일 수 있다).

써들리Thirdly, 잇it 이즈is 임포어턴트important 투to 엔터enter 더the 마아켓market 그래주얼리gradually, 테이킹taking 스텝step-바이by-스텝step 업로우치approach. (셋째, 단계적으로 진입하는 것이다). 페드엑스FedEx 익스프레스Express, 위치which 이니셜리initially 스타아터드started 원with 어a 라이선싱licensing 어그리먼트agreement 인in 멕시코Mexico, 그래주

얼리gradually 게인드gained 모어more 비즈니스business 익스피어리언스experience 인in 더 the 컨트리country. (라이선스 협약으로 시작된 멕시코에서의 페더 익스프레스는 점차 멕시코에서 더 많은 비즈니스 경험을 쌓았다). 애즈As 리걸legal 배어리어즈barriers 이즈eased 인in 어코어던스accordance 원with 리저널regional 트리티즈treaties, 잇it 트랜지션드transitioned 인into 어a 풀리fully-오운드owned 서브시디에어리subsidiary. (법적 장벽이 지역 국가간 조약과 함께 완화된에 따라 완전 소유의 지사로 전환하였다).

포어썸리Fourthly, 디the 업로우치approach 투to 엔터링entering 어a 포런foreign 서브시디에어리subsidiary 디플로이드deployed 더메스티클리domestically 이즈is 올소우also 임포어턴트important. (넷째, 국내에 파견된 해외 지사에 진입하는 방식도 중요하다). 포어For 이그잼플example, 앳앤드티AT&T 리얼라이즈드realized 더the 니드need 투to 마더파이modify 데어their 세일즈sales 스트래티지strategy 웬when 타아거팅targeting 재퍼니즈Japanese 컴퍼니즈companies 원with 서브시디에어리즈subsidiaries 인in 더the 유나이티드United 스테이트스States. (예를 들면 AT&T는 미국에 있는 일본 기업의 지사들이 타겟이 되었을 때 판매 전략을 수정할 필요성을 깨달았다). 비카즈Because 더the 투two 컴퍼니즈companies 해드had 디퍼런트different 케릭터리스틱스characteristics 언드and 워were 인in 어a 컴페티티브competitive 릴레이션쉽relationship 원with 이치each 어더other. (왜냐하면 두 기업은 성격이 다르고 서로 경쟁 관계에 있었기 때문이다). 데어포어Therefore, 데이they 스트러티지클리strategically 어사인드assigned 디퍼런트different 세일즈sales 랩러젠터티브representatives 투to 이치each 컴퍼니company 투to 핸덜handle 더the 시추에이션situation 와이즐리wisely. (따라서 각 사에 판매원을 달리하여 현명하게 대처하였다).

피프썸리Fifthly, 씨로thorough 마아켓market 리서치research 슈드should 비be 컨덕터드conducted 프라여prior 투to 엔터링entering 더the 로우컬local 마아켓market. (다섯째, 현지 진출에 앞서 시장 조사를 철저히 해야 한다는 점이다). 포어For 인스턴스instance, 이치each 오우버시즈overseas 브랜치branch 어브of 코우커Coca-코올러Cola 컴퍼니Company 엑서사이지즈exercises 카션caution 바이by 서브미팅submitting 리저널regional 리포어트reports 투to 더the 헤드쿼터즈headquarters 웰well 비포어before 디the 임플러멘테이션implementation 어브of 에니any 인터내셔널international 마아커팅marketing 플랜즈plans. (예를 들어 코카콜라사의 각 해외 지사는 모든 해외 마케팅 계획이 실시되기 훨씬 전에 본부에 각 지역 보고서를 제출하도록 함으로서 신중을 기한다).

#### 9.5.18 애답테이션Adaptation 인in 웹web 마아커팅marketing (웹 마케팅의 적응)

패스트Fast 푸드food 체인즈chains, 인in 퍼티컬러particular, 어태치attach 그레이트great 임포어턴스importance 투to 테일러링tailoring 데어their 푸드food 오퍼링즈offerings 언드and 웹web 마아커팅marketing 서버스services 투to 로우컬local 프레퍼런시즈preferences. (패스트푸드 체인은 특히 그들이 제공하는 음식이나 웹마케팅 서비스업을 현지 취향에 맞게 수정하는 것을 매우 중요시한다). 맥다널'즈McDonald's, 포어for 인스턴스instance, 해즈has 레커그나이즈드recognized 디the 임포어턴스importance 어브of 케이터링catering 투to 다이버스diverse 프레퍼런시즈preferences 인in 세그멘티드segmented 마아켓스markets (맥도널드는 세분화된 시장에 따라 각기 다양한 메뉴를 구성하여 팔았다). 인In 저머니Germany, 데이they 해브have 인클루디드included 비어beer 애즈as 파아트part 어브of 데어their 메뉴menu 오퍼링즈offerings, 와일while 인in 프랜스France, 데이they 해브have 인트러두스트introduced 와인wine 옵션즈options. (독일에서는 맥주를, 프랑스에서는 포도주를 함께 팔았다). 케이에프시KFC, 인in 더the 유케이UK, 리플레이스트replaced 프렌치French 프라이즈fries 원with 퍼테이토우potato 칩스chips. (KFC는 영국에서는 후렌치후라이 대신에 포테이토칩을 팔았고) 인In 저팬Japan, 데이they 애디드added 라이스rice 언드and 스모옥트smoked 치킨chicken 투to 데어their 메뉴menu 옵션즈options. (일본에서는 밥과 훈제 치킨을 추가하였다).

더The बैं킹banking 서비스service 섹터sector 인in 스페인Spain, 웬when 컴페어드compared 투to 브랜치즈branches 인in 어더other 유러피언European 컨트리즈countries,

이즈is 케릭터라즈characterized 바이by 스몰러smaller 스케일scale 언드and 어a 하여 higher 넘버number 어브of 브랜처즈branches. (스페인의 은행 서비스업은 다른 유럽 국가에 있는 지점과 비교했을 때 규모는 작고 수가 많다). 잇It 어피어즈appears 댓that 피플people 인in 스페인Spain 프러퍼prefer 유징using 캐쉬cash 언드and 해브have 레저베이션즈reservations 어바우트about 체크checks 언드and 크레딧credit 카아즈cards. (스페인 사람들은 현금을 이용하기 좋아하며 수표와 신용카드에 대해 반감을 가지고 있기 때문이다). 비카즈Because 체크checks 언드and 크레딧credit 카아즈cards 호울드hold 트랜잭션transaction 레커즈records 댓that 캔can 비be 트레이스트traced 바이by 텍스tax 어쏘리티즈authorities. (왜냐하면 수표와 신용카드는 세무서에 의해 추적될 수 있는 거래 기록을 보유하고 있기 때문이다). 데어포어Therefore, 액세스빌리티accessibility 이즈is 크루셜crucial 포어for 더the 스페니쉬Spanish बैंकिंगbanking 서브서비스service 인더스트리'즈industry's 메인main 클라이언털clientele. (그래서 접근성은 스페인 은행 서비스업의 주요 고객이다). 멕서컨Mexican 커스터머즈customers, 후who 프러퍼prefer 캐쉬cash 트랜잭션즈transactions, 올so 이그지비트exhibit 어a 텐던시tendency 투to 어보이드avoid 크레딧credit 트랜잭션즈transactions 윌with 하이high 인터에레스트interest 레이트rates 어브of 오우버over 씨디퍼센트30%. (30% 이상의 높은 이자율과 구매시 신용 거래를 거의 하지 않는 멕시코 고객들 역시 현금 거래를 좋아한다).

더The 투어리즘tourism 인더스트리industry 인in 유럽Europe 이즈is 하일리highly 센서티브sensitive 투to 더the 프레퍼런스preferences 어브of 재퍼니즈Japanese 투어리스트스 tourists. (유럽의 관광 산업은 일본인 관광객의 선호에 매우 민감하다). 디스This 이즈is 비카즈because 재퍼니즈Japanese 투어리스트스 tourists 프러퍼prefer 패키지즈packaged 트립스 trips 댓that 인클루드include 데스터네이션즈destinations 라익like 로움Rome, 저니버 Geneva, 페어리스Paris, 언드and 런던London 포어for 어a 두어레이션duration 어브of 텐10 데이즈days, 언드and 데이they 퍼티컬러리particularly 엔조이enjoy 샵핑shopping 두링 during 데어their 트래벌즈travels. (왜냐하면 일본인들은 10일 동안에 로마, 제네바, 파리, 런던을 패키지로 여행하기를 좋아하며 쇼핑을 매우 즐기 때문이다). 더The 포어Four 시즌즈 Seasons 호우텔hotel 체인chain 스퍼시피클리specifically 프러바이즈provides 필로우즈 pillows, 커모우너즈kimonos, 슬리퍼즈slippers, 언드and 재퍼니즈Japanese 티tea 포어for 데어their 재퍼니즈Japanese 게스트스guests. (포시즌 호텔 체인은 일본인 손님들을 위해 특별히 베개, 기모노, 슬리퍼, 그리고 일본차 등을 제공한다).

#### 9.5.19 애답테이션Adaptation 인in 프러모우션Promotion 언드and 디스트리뷰션Distribution (촉진과 유통의 적응)

프러모우션Promotion 언드and 디스트리뷰션distribution 아아are 올so 이크루셜crucial 애스펙트스aspects 어브of 더the 마아커팅marketing 믹스mix 댓that 니드need 투to 비be 컨시더드considered 웬when 어답팅adapting 투to 디the 인터내셔널international 인바이런먼트environment. (촉진과 유통 역시 국제 환경에 적응하는데 있어서 고려해야 할 중요한 마케팅 믹스이다). 렛'sLet's 이그재민examine 컬처럴cultural 미스테인스mistakes 댓that 캔can 어커occur 인in 프러모우셔널promotional 액티비티즈activities. (촉진 활동과 관련하여 빚어진 문화적 실수를 살펴보자). 유나이티드United 에어라인즈Airlines 원스once 컨덕터드conducted 어a 캠페인campaign 유징using 더the 슬로우건slogan "위We 노우know 에이저Asia 웰well." (유나이티드 항공사는 "우리는 동양을 잘 압니다"라는 슬로건을 이용한 캠페인을 벌인 적이 있다).

하우에버However, 데어there 와즈was 어a 타임time 웬when 유나이티드United 에어라인즈 Airlines 해드had 어a 미스스텝misstep 인in 데어their 애드버타이징advertising 캠페인 campaign. 데이They 미스테인리mistakenly 페어드paired 더the 네임즈names 어브of 디퍼런트different 컨트리즈countries 윌with 더the 롱wrong 커런시currency 심벌즈 symbols, 위치which 해드had 디the 아퍼짓opposite 이펙트effect 언드and 코즈드caused 어닌텐디드unintended 칸서퀀스즈consequences. (그런데 광고 포스터에 각 나라 이름과 그 나



라를 상징하는 주화를 잘못 짝 지우는 바람에 오히려 역효과를 낸 적이 있었다). 퍼더모어 Furthermore, 데어there 와즈was 앤an 인서던트incident 웨어where 앤an 에어라인airline 피쳐드featured 어a 포우토우photo 인in 데어their 애드버타이즈먼트advertisement 쇼우잉 showing 플라이트flight 어텐던트스attendants 서빙serving 샴페인champagne 투to 패선저즈passengers, 위치which 리절티드resulted 인in 디the 에어라인airline 비잉being 밴드 banned 프럼from 아퍼레이팅operating 인in 소디Saudi 어어레이비어Arabia 바이by 더the 소디 어어레이비언Arabian 거번먼트government. (또 어떤 항공사는 스텔러디스가 샴페인을 승객에게 날라주는 사진을 광고로 냈다가 사우디아라비아 정부로부터 출항을 금지당한 적이 있었다). 디스This 이즈is 비카즈because 앨카할alcohol 이즈is 일리걸illegal 인in 소디Saudi 어어레이비언Arabia 언드and 데어there 이즈is 어a 커스텀custom 어브of 커버링covering 더 the 페이스face 윌with 어a 클로쓰cloth 웬when 어a 워먼woman 와즈was 윌with 어a 맨 man. (사우디아라비아에서는 알코올이 불법이었고 여성이 남자와 있을 때에는 반드시 천으로 얼굴을 가리는 관습이 있기 때문이었다). 안On 디the 어더other 핸드hand, 데어there 아아 are 디프런시즈differences 인in 벨류즈values 포어for 더the 웹브web 마아커팅marketing 서버스service 인더스트리industry 어코어딩according 투to 컬처culture. (한편 문화에 따라 웹마케팅 서비스업에 대한 가치관의 차이가 나타난다). 포어For 이그젼플example, 재퍼니즈 Japanese 언드and 저먼German 패선저즈passengers 유스use 디the 에이비에이션aviation 서버스service 인더스트리industry, 저먼German 패선저즈passengers 컨시더consider 어아이 빙arriving 안on 타임time 임포어턴트important. (일본인 승객과 독일인 승객이 항공 서비스업을 이용하는 것을 예를 들어보면 독일인 승객은 정시 도착을 중요하게 생각한다). 유You 캔 can 시see 잇it 바이by 루킹looking 앳at 러프텐저Lufthansa 에어라인즈'Airlines' 애드버타이즈먼트advertising 언드and 인in-플라이트flight 서버스service. (루프트한자항공사의 광고와 기내 서비스업을 보면 알 수 있다). 재퍼니즈Japanese 패선저즈passengers, 안on 디the 어더 other 핸드hand, 플레이스place 모어more 임포어턴스importance 안on 컴퍼트comfort 두링 during 아퍼레이션operation. (반면 일본인 승객은 그보다 운항시의 편안함을 중시한다). 디스 This 캔can 비be 신seen 바이by 루킹looking 앳at 재퍼니즈Japanese 에어라인즈'airlines' 애드버타이즈먼트스advertisements 언드and 인in-플라이트flight 서버스service 비즈너서즈 businesses. (이는 일본 항공사의 광고와 기내 서비스업을 보면 알 수 있다).

#### 9.5.20 애답테이션Adaptation 투to 커뮤니케이션Communication (커뮤니케이션의 적응)

듀Due 투to 디프런시즈differences 인in 랭귀지language, 난non-버벌verbal 비헤이브어 behavior, 벨류즈values, 언드and 씹킹thinking 프라세서즈processes, 커뮤니케이션 communication 이슈즈issues 캔can 어아이즈arise. (언어, 비언어적 행동, 가치관 그리고 사고 과정에서의 차이로 인해 커뮤니케이션에 문제가 발생한다). 컴퍼니즈Companies 니드need 투to 이스태블리쉬establish 엑셀런트excellent 커뮤니케이션communication 네트워크스 networks 댓that 스패ןspan 억로스across 커스터머즈customers, 임플로이이즈employees, 언드and 거번먼트government 엔티티즈entities. (기업은 고객, 종업원, 정부에 이르기까지 훌륭한 커뮤니케이션 네트워크를 구축해야 한다). 히어Here 아아are 섬some 이그젼플즈 examples 어브of 카먼common 타입스types 어브of 이슈즈issues 댓that 캔can 어아이즈 arise. (몇 가지 유형의 문제점들을 예로 들어보면 다음과 같다).

퍼스트리Firstly, 랭귀지language 디프런시즈differences 캔can 리드lead 투to 이슈즈issues 앳at 서버스service 터치포인트스touchpoints, 웨어where 커뮤니케이션communication 프라블럼즈problems 메이may 어아이즈arise. (우선 언어 차이 때문에 서비스업 접점에서 문제가 발생할 수 있다). 퍼더모어Furthermore, 이빈even 이프if 더the 메서지message 이즈is 덜리 버드delivered, 잇it 캔can 비be 이니펙티브ineffective, 렌더링rendering 잇it 유슬러스 useless, 오어or 더the 컨베이드conveyed 메서지message 메이may 비be 언더스투드 understood 바이by 더the 바여buyer 인in 어a 웨이way 댓that 이즈is 언릴레이티드 unrelated 투to 더the 컴퍼니'즈company's 인텐션intention. (또 메시지가 전달은 되었지만 비효과적이어서 무용지물이 되거나 전달된 메시지가 기업의 의도와는 무관하게 구매자에게 이

해될 수도 있다). 데어포어Therefore, 랭귀지language 프러피션시proficiency 이즈is 코루설crucial 인in 앤an 인터내셔널international 컨텍스트context. (따라서 국제적 맥락에서 언어 능력은 매우 중요하다). 멀타이내셔널Multinational 컴퍼니즈companies 라익like 시티뱅크Citibank 언드and 맥킨지McKinsey 러크루트recruit 포러너즈foreigners 후who 해브have 어브테인드obtained 어a 매스터'즈Master's 디그리degree 인in 어메리칸American 비즈니스business 애드미니스트레이션administration. (시티뱅크와 맥킨지같은 미국의 다국적 기업들은 미국 경영학 석사를 취득한 외국인들을 모집한다).

모어로우버Moreover, 난non-버벌verbal 비헤이브여behavior 캔can 해브have 앤an 임팩트impact 앳at 서버스service 터치포인트스touchpoints 인in 더the 서버스service 인더스트리industry. (그리고 비언어적 행동이 서비스업 접점에서 영향을 미칠 수 있다). 애즈As 멘션드mentioned 비포어before, 커뮤니케이션communication 이즈is 낫not 소우얼리solely 베이스트based 안on 워즈words. (이미 언급했듯이 커뮤니케이션은 단지 말로만 이루어지는 것이 아니다). 위We 올all 러시브receive 언드and 인게이지engage 인in 베어리어스various 타입스types 어브of 난버벌nonverbal 큐즈cues 애즈as 웰well. (우리 모두가 모든 종류의 비언어적 단서들을 취하고 행동하기도 한다). 컬처럴Cultural 디프런시즈differences 올소우also 어아이즈arise 인in 디즈these 시추에이션스situations. (이러한 상황에서도 문화적 차이가 발생한다). 포어For 이그잼플example, 더the 제스처gesture 어브of 셰이킹shaking 원'즈one's 헤드head 메이may 인더케이트indicate "예yes" 인in 더the 유나이티드United 스테이트스States, 벳but 인in 더the 유나이티드United 킹덤Kingdom, 잇it 시그너파이즈signifies "아이I 엠am 리스닝listening" 래더rather 던than 어그리먼트agreement. (예를 들면 머리를 흔드는 동작이 미국에서는 "예"라는 뜻이지만 영국에서는 "듣고 있습니다"라는 뜻이지 동의한다는 의미가 아니다).

안On 디the 어더other 핸드hand, 하우how 커스터머즈customers 퍼시브perceive 웹web-베이스트based 프라덕트스products 이즈is 코루설crucial 인포메이션information 인in 온라인online 트랜잭션스transactions, 언드and 잇it 펀더멘털리fundamentally 베어리즈varies 억로스across 컬처즈cultures. (한편 웹작품 거래에서 고객이 어떻게 느끼느냐는 중요한 정보이며 본질적으로 문화마다 다양하다). 웬When 어a 재퍼니즈Japanese 커스터머customer 메인테인즈maintains 사일런스silence, 잇it 더즈does 낫not 네서세럴리necessarily 민mean 땃that 앤an 어메리칸American 컨설턴트consultant 슈드should 스픽speak. (일본인 고객이 침묵을 지키고 있을 때에 이것은 반드시 미국인 컨설턴트가 말을 해야 함을 의미하는 것은 아니다). 웬When 어a 재퍼니즈Japanese 커스터머customer 리메인즈remains 사일런트silent, 잇it 이즈is 오펜often 비카즈because 데이they 식seek 타임time 투to 씽크think 언드and 리플렉트reflect, 래더rather 던than 인더케이팅indicating 어a 니드need 포어for 모어more 인포메이션information. (일본인 고객이 정보를 더 필요로 했다가보다는 생각할 만한 시간의 여유를 원했을 뿐이기 때문이다). 안On 디the 어더other 핸드hand, 익세시브excessive 인터피런스interference 바이by 브러질런Brazilian 패선저즈passengers 원with 어메리칸American 플라이트flight 어텐던트스attendants 슈드should 비be 인텟러터드interpreted 낫not 애즈as 고우잉going 오프off- 토픽topic 벳but 애즈as 어a 매너페스테이션manifestation 어브of 데어their 패션passion. (한편 미국의 여객기 승무원에 대한 브라질 승객의 지나친 간섭은 주제넘음이 아니라 그들의 열정으로 해석해야 한다).

#### 9.5.21 애답테이션Adaptation 인in 엠플로이이employee 매너지먼트management (직원 관리의 적응)

퍼스트First 언드and 포어모우스트foremost, 잇it 이즈is 임포어턴트important 투to 컨시더consider 더the 컬처럴cultural 인플루언스influence 안on 엠플로이이employee 비헤이브여behavior. (우선 직원 행동에 대한 문화의 영향을 고려해야 한다). 인터내셔널International 마아커팅marketing, 언라익unlike 더메스틱domestic 마아커팅marketing, 인발브즈involves 디the 인터랙션interaction 비트윈between 디퍼런트different 컬처즈cultures. (국제 마케팅은 국내 마케팅과 달리 문화간의 상호작용을 포함한다). 인In 퍼티컬러particular, 더the 웹web



마아커팅marketing 서비스service 인더스트리industry 캔can 비컴become 이빈even 모어more 콤플렉스complex. (특히 웹 마케팅 서비스업의 경우에는 더욱 복잡해 질 수 있다). 비카즈Because 서비스service 프러바이더즈providers 인in 더the 웹web 마아커팅marketing 인더스트리industry 캔can 더렉틀리directly 인터랙트interact 월with 포런foreign 커스터머즈customers. (왜냐하면 서비스업 제공자는 직접적으로 외국 고객들과 상호작용을 할 수 있기 때문이다). 언드And 더the 세임same 업라이즈applies 웬when 매너징managing 포런foreign 임플로이이즈employees. (그리고 외국인 종업원을 관리하는 경우에도 그렇다). 디스파이트Despite 프라머싱promising 이퀄equal 트리트먼트treatment, 어a 어스US 컴퍼니company 인in 아이랜Iran 언더드ended 업up 디스크리머네이팅discriminating 비트윈between 로우컬local 언드and 어메리칸American 임플로이이즈employees, 위치which 크리에이터드created 서그니피컨트significant 디스트러스트distrust 어멍among 이어레이니언즈Iranians 후who 하일리highly 벨류value 버벌verbal 커밋먼트스commitments. 칸서퀀틀리Consequently, 잇it 리절티드resulted 인in 어a 네거티브negative 퍼셉션perception 댓that 포러너즈foreigners 워were 레이셜리racially 디스크리머네이팅discriminating 어겐스트against 이어레이니언즈Iranians. (한 이란에 있던 미국 회사가 평등대우를 약속했는데도 불구하고 현지인 근로자들과 미국인 직원간에 차별대우를 하자 구두 약속을 매우 중요시하는 이란인들에게 큰 불신을 받게 되어 결국 외국인들이 이란인을 인종차별 한다는 부정적 인식을 초래하게 되었다).

퍼더모어Furthermore, 인센티브즈incentives 포어for 임플로이이즈employees 슈드should 비be 컨시더드considered 베이스트based 안on 컬처럴cultural 디프런시즈differences. (또한 직원에 대한 인센티브를 문화에 따라 고려해야 한다). 프러바이딩Providing 마너테어리monetary 인센티브즈incentives 캔can 이펙티브리effectively 임프루브improve 더the 퀄리티quality 어브of 서비스service 퍼포먼스performance 바이by 임플로이이즈employees. (금전적 인센티브를 통하여 직원의 서비스업 수행의 질을 높일 수가 있다). 커미션Commission, 보우너시즈bonuses, 언드and 캄펜세이션compensation 패커저즈packages 아아are 스페시피컬리specifically 디자인드designed 투to 모우터베이트motivate 임플로이이즈employees. (또 커미션, 보너스 그리고 보상 패키지가 바로 직원들에게 동기부여하기 위해서 고안된 것이다). 피플People 프럼from 디퍼런트different 컬처즈cultures 아아are 모우터베이트드motivated 바이by 디퍼런트different 팩터즈factors. (다른 문화에 있는 사람들은 다른 것들에 의해 동기 부여된다). 티핑Tipping 커스텀즈customs 베어리vary 억로스across 디퍼런트different 컨트리즈countries. (팁을 주는 행동에는 나라마다 여러 가지 차이가 있다). 인In 더the 유나이티드United 스테이트스States 언드and 캐너더Canada, 잇it 이즈is 커스터머어리customary 투to 리브leave 어a 팁tip 어브of 어라운드around 피프틴퍼센트15% 앳at 레스토랑restaurants. (레스토랑의 팁은 미국과 캐나다에선 15%여야 한다). 인In 저팬Japan, 인더비저월individual 퍼포먼스performance-베이스트based 인센티브즈incentives 서치such 애즈as 팁스tips 언드and 커미션즈commissions 아아are 낫not 카머늘리commonly 유즈드used 투to 모우터베이트motivate 임플로이이즈employees 인in 더the 서비스service 인더스트리industry. (일본에서는 개개의 서비스업 수행에 근간을 둔 인센티브 즉 팁과 커미션 같은 것들은 직원을 동기 부여하는데 사용되지 않는다). 인스테드Instead, 어a 스트롱strong 센스sense 어브of 팀워크teamwork 언드and 프리퀀트frequent 인터랙션interaction 어멍among 칼리그즈colleagues 플레이play 어a 서그니피컨트significant 로울role 인in 앰플로이이employee 모우터베이션motivation 인in 저팬Japan. (대신에 강한 통합 문화와 빈번한 동료간의 상호교류가 이러한 역할을 한다). 캄펜세이션Compensation 플랜즈plans 슈드should 비be 디자인드designed, 테이킹taking 인투into 컨시더레이션consideration 디즈these 컬처럴cultural 디프런시즈differences 언드and 놌즈norms. (보상 계획인 이러한 문화적 차이를 고려해서 이루어져야 한다).

#### 9.5.22 트라이Try 어겐again (재시도하라)

베어리Very 퓨few 피플people 석시드succeed 월with 데어their 퍼스트first 아이디어idea 피치pitch. (첫 아이디어 설명서로 성공한 사람은 거의 없다). 에디션Edison 메이드made 어a

와핑whopping 텐싸우전드10,000 어템프트스attempts 비포어before 석시딩succeeding. (에디슨은 무려 10,000번의 실험을 재시도 하였다). 프레지던트President 링컨Lincoln 올소우 also 퍼시스티드persisted 쓰루through 누머러스numerous 어템프트스attempts. (링컨 대통령도 숭한 시도를 계속하였다). 디즈These 인더비저월즈individuals 스타아터드started 데어 their 인데버즈endeavors 프럼from 디the 얼리early 스테이지즈stages 웬when 더the 서라운드스surroundings 워were 낫not 옛yet 머추어mature 언드and 컨티뉴드continued 데어 their 에퍼트스efforts 언틸until 데이they 리치트reached 머추러티maturity. (이 사람들은 주변이 아직 성숙되지 않았을 때부터 시도하기 시작해서 성숙될 때까지 시도했던 것이다). 원One 코어리언Korean 프레지던트president 메이드made 릴렌틀리스relentless 에퍼트스efforts 포어for 포어티40 이어즈years 투to 어치브achieve 더the 릴러제이션realization 오브of 어a 데머크래틱democratic 네이션nation, 이벤처월리eventually 오우퍼닝opening 더the 도어door 투to 잇it. (어느 한국 대통령은 무려 40년 간 민주 조국 실현을 시도해서 그 문을 열었다). 어미드스트Amidst 누머러스numerous 퍼서큐션스persecutions. (숭한 박해 속에서도 말이다).

아아Are 유you 필링feeling 디스커리지드discouraged 비카즈because 유'브you've 빈been 트라이잉trying 포어for 원one 오어or 투two 먼쓰스months 위다우트without 시잉seeing 에니any 리절트스results? (당신은 지금 한 두 달 시도해 보고 효과가 없다고 상심하고 있지는 않은가)? 유You 니드need 투to 일리머네이트eliminate 더the 디스커리지먼트discouragement 프럼from 요어your 마인드mind. (당신의 마음속에 상심을 제거해버려야 한다). 리비쥬얼라이즈Revisualize 요어your 고울즈goals. (목표를 다시 영상화하라). 언드And 리턴return 투to 더the 조이joy 오브of 엔비저닝envisioning 요어셀프yourself 인in 댓that 모우먼트moment 웬when 잇it 이즈is 여캠플리쉬트accomplished. (그리고 그것이 이루어졌을 때 모습의 기쁨으로 되돌아가라). 인In 에니any 월드world, 데어there 메이may 비be 피플people 후who 이그노어ignore 언드and 리더클ridicule 유you, 벳but 데이they 네버never 석시드succeed 뎀셀브즈themselves. (어느 세상에서도 몰락주고 비웃는 사람은 있었지만 그들은 절대로 성공하지 못했다). 퍼더모어Furthermore, 인in 라이프life, 데이they 네버never 어테인드attained 에니any 아너honor 오어or 레커그니션recognition. (또 인생에 있어서 그들은 어떠한 명예도 얻지 못했다). 데어포어Therefore, 이프if 데어there 아아are 도우즈those 후who 리더클ridicule 요어your 고울goal 세팅setting, 유you 다운'트don't 니드need 투to 인게이지engage 월with 뎀them. (그러므로 당신의 목표 설정에 대해서 비웃는 자가 있다면 거기에 관여하지 않아도 된다).

웬When 퍼수잉pursuing 노우벌noble 고울즈goals, 잇'sit's 파서벌possible 댓that 이니셜리initially 데이they 메이may 심seem 투too 래디컬radical 오어or 아웃랜디쉬outlandish, 리딩leading 어더즈others 어라운드around 유you 투to 막mock 오어or 빌리털belittle 유you. (선한 목표를 추진하는데 있어 처음에는 너무 획기적이고 엉뚱하여 주변에서 당신을 비아냥거릴지 모른다). 네버덜레스Nevertheless, 유you 머스트must 컨티뉴continue 투to 푸쉬push 포어루어드forward 월with 디터머네이션determination. (그래도 계속 뜻을 밀고 나가야 한다). 비카즈Because 순soon 이너프enough, 더the 베너핏스benefits 오브of 어치빙achieving 댓that 고울goal 월will 리치reach 이빈even 도우즈those 후who 막트mocked 유you (왜냐하면 곧 머지않아 비아냥거리는 사람에게까지 혜택이 갈 그 목표가 이루어질 것이기 때문이다).

퍼더모어Furthermore, 와일while 퍼수잉pursuing 요어your 고울즈goals, 데어there 메이may 비be 어a 그룹group 댓that 인시스트스insists 안on 스틱킹sticking 투to 트러디셔널traditional 메썬즈methods 언드and 이빈even 이니셔티브initiates 리걸legal 액션action 어겐스트against 유you 포어for 어템프팅attempting 누new 언드and 모어more 이피션트efficient 업로우치즈approaches. (또한 목표를 추진하는데 있어 보다 새롭고 능률적인 방법을 시도하려는데 기존 방식을 고수하려는 집단이 소송을 제기할 수도 있다). 하우에버However, 비포어before 롱long, 원스once 살러드solid 에버던스evidence 이즈is 개더드gathered 투to 데먼스트레이트demonstrate 댓that 요어your 누new 메썬즈methods 아아are 애드반테이저스advantageous 포어for 뎀them 애즈as 웰well, 데이they 월will 액티브리actively 서포르트

support 유you. (하지만 그들도 머지 않아 당신의 새로운 방식이 그들에게 유리하다라는 증거가 확보되면 당신을 적극 후원하게 될 것이다). 데어포어Therefore, 도운'tdon't 씽크think 어브of 뎀them 애즈as 애드버세어리즈adversaries 벳but 래더rather 애즈as 퍼텐셜potential 퓨처future 엘라이즈allies, 저스트just 라익like 요어셀프yourself. (그러니 뽀방꾼이라 생각하지 말고 장차 나의 예비 동역자라고 생각하고) 엠브레이스Embrace 뎀them 월with 러브love, 저스트just 애즈as 유you 워드would 엠브레이스embrace 요어your 오운own 바디body (네 몸처럼 이들도 사랑하라).

어치빙Achieving 언드and 머추링maturing 고울즈goals 리콰일즈requires 타임time. (목표가 실현되고 성숙되는데는 시간이 필요하다). 신스Since 더the 리앨러티reality 뎃that 월will 엠브레이스embrace 요어your 고울즈goals 메이may 낫not 비be 이니셜리initially 머트유어드matured, 이전'tisn't 요어your 로울role 네서세어리necessary? (당신의 목표를 받아줄 현실이 초기에는 성숙되지 않으므로 당신의 역할이 필요하지 않은가)? 퍼더모어Furthermore, 뎃that 로울role 월will 매너페스트manifest 애즈as 어a 리절트result 뎃that 엘러베이트se elevates 유you 투to 그레이트너스greatness. (또한 그 역할이 당신을 위대하게 만드는 결과로 나타나는 것이다). 데어포어Therefore, 와일while 퍼수잉pursuing 요어your 고울즈goals, 인스टे드instead 어브of 리지스팅resisting 더the 파아트스parts 웨어where 리앨러티reality 심즈seems 서웁somewhat 리지스턴트resistant, 고우go 월with 더the 플로우flow 언드and 엠브레이스embrace 더the 모우멘텀momentum 애즈as 유you 릿라이retry 언드and 메이크make 어저스트먼트스adjustments. (그러므로 목표 추진에 있어 현실이 다소 물이해하는 부분에도 흐름에 거역하는 것보다 흐름에 몸을 맡기면서 재시도하라).

하우에버However, 잇it 더전'tdoesn't 민mean 뎃that 유you 슈드should 렛let 더the 세임same 커런트current 플로우flow 어겐스트against 요어your 고울즈goals. (그러나 같은 흐름이라도 목표에 전혀 거슬려 흘러가라는 말은 아니다). 유You 슈드should 스트라이브strive 포어for 하아머니harmony 비트윈between 요어your 고울즈goals 언드and 더the 피플people 어라운드around 유you, 그래주얼리gradually 워킹working 터워어즈towards 잇it 애즈as 유you 릿라이retry 언드and 메이크make 어저스트먼트스adjustments. (목표와 주변의 모든 사람과 점차 조화를 이루어가면서 재시도해야 한다). 두Do 유you 파인드find 요어셀프yourself 낫not 투too 오우버웰므d overwhelmed 바이by 디즈these 씽즈things? (당신이 이런 것들로 너무 힘들어하지 않은가)? 이그재민Examine 디the 익스프레션expression 안on 요어your 페이스face. (당신의 얼굴 표정을 조사해 보라). 잇It 이즈is 인디커티브indicative 어브of 요어your 쏫스thoughts. (그것은 당신의 생각을 나타내고 있다). 요어Your 아이즈eyes, 하우how 더즈does 잇it 룩look 투to 유you? (당신의 눈, 그것은 당신에게 어떻게 비치는가)? 아아Are 데이they 브라이트bright, 캄calm, 언드and 에이벌able 투to 시see 스트레이트straight, (밝고 침착하며 똑바로 볼 수 있는 눈인가)? 더The 리플렉션reflection 유you 시see 인in 더the 미어러mirror 이즈is 하우how 어더즈others 퍼시브perceive 유you 애즈as 웰well. (거울에 비친 당신의 모습은 바로 남들도 그렇게 당신을 본다). 뎃What 카인드kind 어브of 임프레션impression 두do 유you 완트want 투to 기브give 어더즈others? (어떤 인상을 당신은 남에게 주고 싶다고 생각하는가)? 잇It 소우얼리solely 디펜즈depends 안on 요어your 오운own 하아트heart. (오로지 그것은 당신 자신의 마음에 달려 있다). 올웨이즈Always 리조이스rejoice, 네버never 시스cease 프레이잉praying, 언드and 기브give 씽크스thanks 인in 올서컴스탠서즈circumstances. 디즈These 프랙티시즈practices 월will 비be 풀필드fulfilled (항상 기뻐하라, 쉬지 말고 기도하라, 범사에 감사하라가 실천될 것이다).

## 디스커션Discussion 타픽Topic <토의문제>

1. 렛'sLet's 디스커스discuss 하우how 투to 추즈choose 앤an 아이디어idea 뎃that 피플people 월will 액추얼리actually 바이buy 프럼from 어멍among 디the 아이디어즈ideas 크리에이터드created. (창출된 아이디어 중에서 국민들이 실제로 사 줄 아이디어를 고르는

방법에 대해서 토의해 보자).

2. 웬When 세버럴several 피플people 프러모우트promote 데어their 워크work, 렛'slet's 드로draw 업up 더the 네서세어리necessary 워크work 스케줄schedule. (여럿이 업무를 추진할 때, 필요한 업무 일정표를 작성해보자).
3. 렛'sLet's 드로draw 어a 픽처picture 언드and 익스플레인explain 하우how 투to 스타아트start 어a 비즈너스business 위다우트without 에니any 머니money. (무일푼으로 창업하는 방법에 대해서 그림을 그려서, 설명해보자).
4. 렛'sLet's 프랙티스practice 선택팅selecting 아이템즈items 윈with 이그잼플즈examples 어브of 석세스풀successful 아이템item 선택션selection. (품목 선정 성공 사례를 들고, 품목 선정을 연습해 보자).
5. 웬 퍼슈딩 피플, 렛스 태블레이트 언드 익스플레인 더 네서세어리 세일즈 세븐 스텝 이그잼플즈. When persuading people, let's tabulate and explain the necessary Sales 7 step examples. (사람들을 설득할 때, 필요한 Sales 7 step의 사례를 표로 그려서 설명해보자).
6. 렛'sLet's 디파인define 마아커팅marketing 언드and 서머라즈summarize 잇스its 레버뉴revenue 제너레이션generation 플랜plan. (마케팅에 대해서 정의를 내리고, 이의 수익창출 방안을 요약해보자).

#### 플래닝Planning 타픽Topic <기획문제>

1. 위We 해브have 익스플로어드explored 디the 아이디어idea 어브of 디벨러핑developing 어a 프라덕트product 댓that 애드레시즈addresses 더the 컨선즈concerns 어브of 아우어our 네이버즈neighbors 언드and 스타아팅starting 어a 비즈너스business 베이스트based 안 on 잇it. (지금까지 이웃의 고민을 해결시키는 상품을 개발해서 창업하기에 대해서 살펴보았습니다). 디벨럽Develop 어a 프라덕트product 댓that 살브즈solves 요어your 네이버'즈neighbor's 프라블럼즈problems 언드and 라이트write 어a 타이틀title 댓that 유you 완트want 투to 살브solve 요어your 네이버'즈neighbor's 프라블럼즈problems 웬when 유you 스타아트start 어a 비즈너스business. (이웃의 고민을 해결시키는 상품을 개발해서 창업하기에서 당신이 이웃의 고민을 해결해 보고 싶은 제목을 쓰시오).
2. 드로Draw 어a 픽처picture 어브of 더the 릴러제이션realization 어브of 더the 타이틀title 어버브.above. (위 제목의 실현 장면을 그림으로 그리시오).
3. 브리플리Briefly 익스플레인explain 더the 프로세스process 어브of 살빙solving 요어your 네이버'즈neighbor's 컨선즈concerns 인in 더the 픽처picture 어버브above. (위 그림에서 이웃의 고민이 해결되는 과정을 간단히 설명하시오).