

《变革思维——创新的三个盒子◎》

【培训背景】

创新不是天马行空，不是娱乐自嗨，而是为目标受众解决问题，创造价值。工作场景创新解决三个问题：

- TOUCH 触点——找到工作中需要改进的痛点，作为创新的发力点
- THINK 亮点——通过脑力激荡激发灵感，为工作改进注入闪光点
- TRY 试点——实践是检验真理的唯一标准，收敛落地，试错迭代

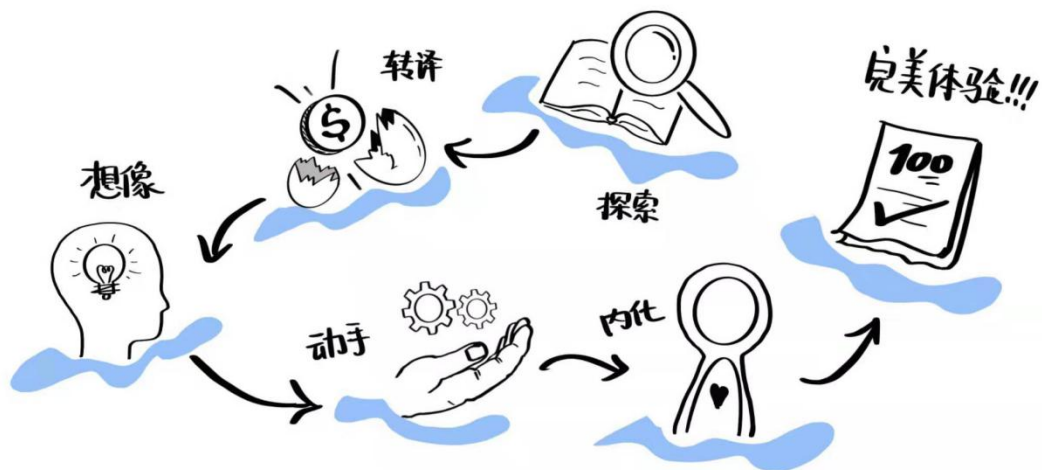
通过不断的发散收敛，构建全新的认知，打通左右脑思维，更好地呈现手、脑、心合一的威力，助力团队创造力的提升。

【理论依据】

本课程理论萃取于斯坦福大学 Design School 所倡导设计思维。依托“用手思考”◎的教学理念，借助触点地图、乐高积木、引导卡片等视觉工具，将创新方法论立体化地呈现在课堂上。帮助学员轻松、快乐地认知到自己的思维盲区及限定性信念。通过心、脑、手的混合体验，激发出潜在的创造力。

【培训特色】

- 趣味性：建立乐在其中的体验感；场景搭建、用手思考、实战模拟；
- 参与性：学员是主角，可以调动全身心参与，老师更多是引导者的角色；



- 互动性：充分运用听、说、学、做、改等一系列学习手段，开启一切可以调动的感官功能，对所学理念形成深度团队记忆。

【培训对象】

企业内部中层管理人员、业务负责人、需要创造性解决问题的员工

【培训目标】

- 调动学员原本的工作经验，在培训过程中，进行系统化整合，创造性输出为可以马上就做的行为计划。
- 构建多视角的创新工作方法，并且在跨部门团队内部达成创新共识。
- 搭建未来工作中的场景和预演需要提前准备的方案。

【课程内容】

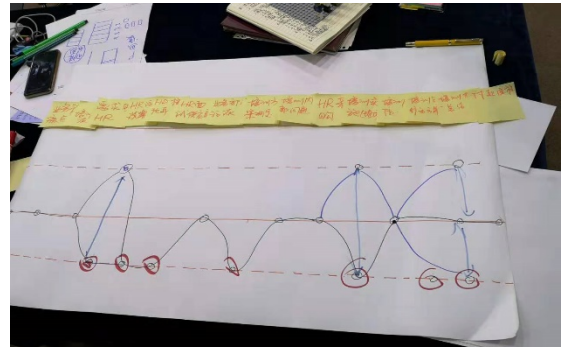
模块一：TOUCH 工具箱 —— 触点盒子

1、创新的三重属性

- 新的
- 可行的
- 有价值的

2、创新的触发点：发现痛点问题

- 具象化目标
- 构建体验流程
- 场景化决策路径
- 同理心探询
- 用户体验地图
- 寻找 MOT 关键时刻
- 找到工作中需要改进的痛点



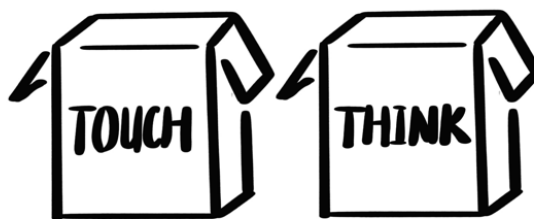
模块二：THINK 工具箱 —— 亮点盒子

1. 发散 BOX：头脑风暴法、结构思考法
2. 收敛 BOX：目标确定法、层层洋葱法
3. 联想 BOX：自由联想法、强制联想法
4. 逆向 BOX：反向思维法、求异思维法
5. 质疑 BOX：迪士尼策略、厘清问题法



模块三：TRY 工具箱 —— 试点盒子

- 与“用户”共创
- 用户（内部、外部）体验代替“我们以为”
- 搭建原型
- 实施评估
- 敏
- 反
- 对
- 复
- 亮
- 路



用户画像
流程细分
化整为零
拆分触点
直击痛点
拉升爽点

突破边界
天马行空
脑力激荡
加减乘除
变改联学
代搬反定

发散收敛
原型搭建
结合实际
可行评估
漏斗筛选
成果呈现

作品登记证书



登记号：沪作登字-2022-L-02268160

作品/制品名称：变革思维——创新的三个盒子

作品类别：其他作品

作者：龚晓晴（美一）

著作权人：龚晓晴（美一）

创作完成日期：2019年03月15日

首次发表/出版/制作日期：2019年03月16日

以上事项，由龚晓晴申请，经上海市版权局审核，根据《作品自愿登记试行办法》规定，予以登记。

登记日期：2022年02月25日



中华人民共和国国家版权局统一监制