



《创新思维——从执行人到创新者》

【课程背景】

这是一门系统化赋予团队创新能力的体验；
这是一门 VUCA 时代的创新思维激荡；
这是一门精雕细琢的经典 IP！
我们期待为您的公司植入创新基因；
把创新精神作为企业的核心文化元素加以倡导；
帮您构建自己的创新模式，让创新能力成为团队的金字招牌；
让创新不只依靠神一样的大师，更依赖团队中的每一位成员；
我们相信人人皆需创新，人人皆能创新！

课程目标：

思危、思微、思为

课程内容：

一、创新：与时俱进

1、人类文明的发展：

河流、航线到互联网

2、商业竞争的升级：

地段、流量到时间

3、VUCA 时代的特点

- V=Volatility（易变性）是变化的本质和动力，也是由变化驱使和催化产生的
- U=Uncertainty（不确定性）缺少预见性,缺乏对意外的预期和对事情的理解和意识
- C=Complexity（复杂性）企业为各种力量，各种因素，各种事情所困扰
- A=Ambiguity（模糊性）对现实的模糊，各种条件和因果关系的混杂

4、创造力 VS. 执行力

- “从 0 到 1”是精益试错——验证+创新
- “从 1 到 N”是指数扩张——复制+标准化
- “从 N 到 N+1”是跨界转型——寻找新增长点+创新

二、创新的定义：创新是生产要素的重新组合

1、创新的三重属性

- 新的
- 可行的
- 有价值的





2、**创新思维**：盒子内创新+盒子外创新

- 发散思维：头脑风暴法、结构思考法
- 收敛思维：目标确定法、层层洋葱法
- 联想思维：自由联想法、强制联想法
- 逆向思维：反向思维法、求异思维法
- 质疑思维：迪士尼策略、厘清问题法

3、**创新和田 12 法**

1. 加一加：加高、加厚、加多、组合等。
2. 减一减：减轻、减少、省略等。
3. 乘一乘：放大、扩大、提高功效等。
4. 除一除：压缩、缩小、微型化。
5. 变一变：变形状、颜色、气味、音响、次序等。
6. 改一改：改缺点、改不便、不足之处。
7. 联一联：原因和结果有何联系，把某些东西联系起来。
8. 学一学：模仿形状、结构、方法，学习先进。
9. 代一代：用别的材料代替，用别的方法代替。
10. 搬一搬：移作他用。跨界。
11. 反一反：逆向思维，能否颠倒一下。
12. 定一定：定个界限、标准，能提高工作效率。

三、**管理创新**：攻心为上

1、**面对新生代员工，领导不见了**

- 被领导者对领导的替代
- 任务程序化及反馈度对领导的替代
- 规章制度及组织文化对领导的替代
- 市场经济对领导的替代
- 民主法制对领导的替代
- 信息技术对领导的替代
- 从“领”到“导”的变奏

2、**管理创新升级**

- 业务流程精简化
- 信息沟通方便化
- 团队活动多样化
- 跨界合作常态化

3、**向游戏学激励**：

现实中的真实体验是网络永远无法替代的

为什么打电子游戏，做重复的事情却不知疲倦，反而热火朝天乐此不疲？

游戏吸引力要素给我们的创新启示：

- 积分（收集）系统
- 升级机制
- 排行榜
- 奖励



-
- 多人（社交）模式
 - 挑战与未知
 - 探索与发现
 - 倒计时机制
 - 进度条
 -

四、人人皆可创新

团队创新流程：网聚人的力量

- 界定问题——主持人说明/会员探询
- 思维快想——快速发散（直觉反应/清空头脑）
- 思维快分——快速划分（归类简化/理清思路）
- 思维深化——抓住核心（深度思考/筛选最佳）
- 思维破坏——打破定势（反思不足/否定超越）
- 循环上述步骤……
- 形成方案——方案目标 + 操作流程 + 方案效果