

《三个盒子-创新思维工具箱 5.0》

【培训背景】

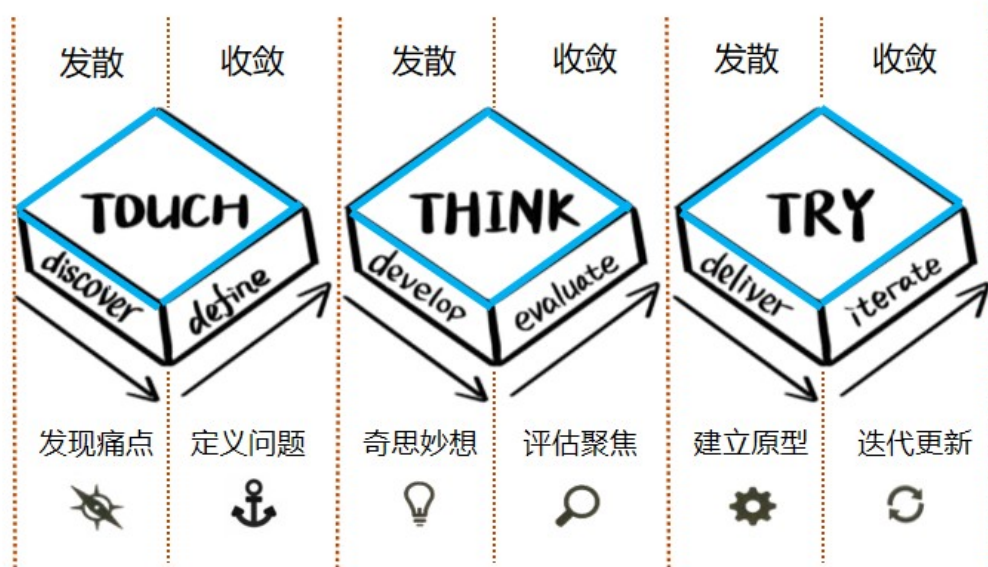
创新不是天马行空，不是娱乐自嗨，而是为目标受众解决问题，创造价值。工作场景创新解决三个问题：

- 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，借助乐高积木等视觉工具，将创新方法论立体化地呈现在课堂上。帮助学员把日常学习中的二维信息，转化为三维体验及四维情感，甚至五维潜意识的信息，多维全息扫描，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】

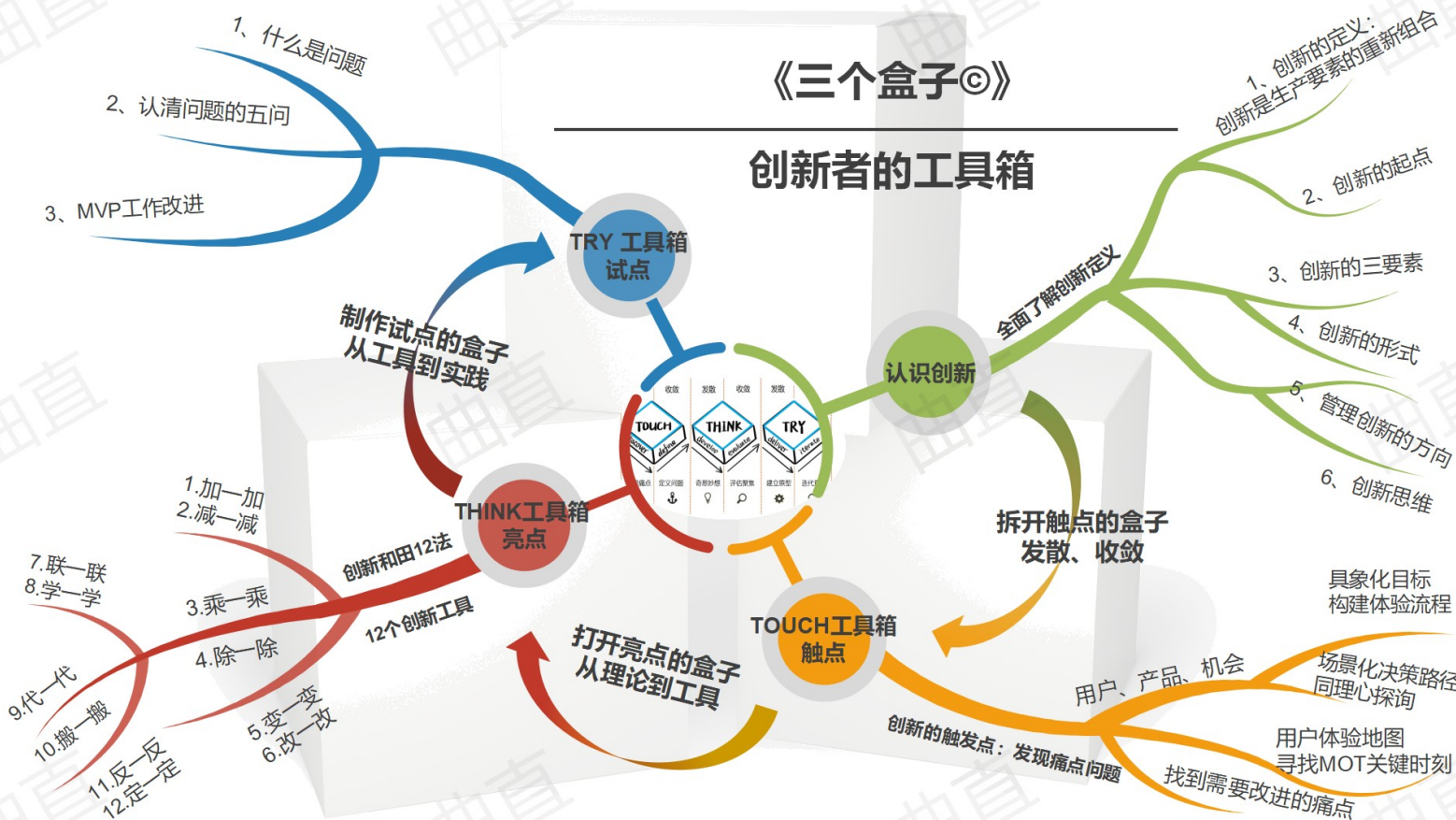
企业内部中层管理人员、业务负责人、需要创造性解决问题的员工

【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。

《三个盒子》

创新者的工具箱



【课程工具】



【课程内容】

模块一：解读创新

1. 创新的三个

- 盒内思考
- 拥抱挑战
- 搁置评判

2. 创新的三重属性

- 新颖性
- 可行性
- 价值性



3. 创新的流程-三个盒子

- 触点盒子
- 亮点盒子
- 试点盒子

模块二：TOUCH 工具箱 —— 触点盒子

1. 发现问题

- 同理心探询
- 用户访谈
- 用户画像

2. 拆分问题

- 触点图
- 寻找 MOT 关键时刻

3. 定义问题

- 困扰≠痛点
- HMW 问题重构



模块三：THINK 工具箱 —— 亮点盒子

1、创新的阻碍

- 结构性思维定势
- 功能性思维定势
- 程序性思维定势

2、创新的六脉神剑：

- 加一加：加高、加厚、加多、组合等。
- 减一减：减轻、减少、省略等。
- 乘一乘：放大、扩大、提高功效等。
- 除一除：压缩、缩小、微型化。
- 替一替：用别的材料代替，用别的方法代替；改变形状、颜色、次序等。
- 逆一逆：逆向思维，能否颠倒一下。

3、创新点子的内部评估

- 迪斯尼策略
- 评估矩阵

模块四：TRY 工具箱 —— 试点盒子

1、搭建原型

- 乐高场景推演法；
- 故事画板法
- 情景剧模拟法；
- 4D 建模法



2、实施评估

- 用户（内部、外部）体验代替“我们以为”
- 反复验证
- 对应触点

3、敏捷迭代

- MVP 原则
- 复盘目标
- 萃取经验

