



《创新-创意-创收-变革》

情景沙盘模拟课程

一、课程背景

“有效地创新是在创新过程中，分别立足于每一个创新人格，利用特定的方法、技巧和工具展开创新之旅”。

本课程是从“创新人格”的这个独特角度培养创造性的人格，涵盖创新思维、创新流程，创新工具的应用，并且经过不断的创新项目实践，在创新中接受变革、支持变革、促进变革的发生。

二、参加对象：

- 公司全员（尤其适合中、高层）

三、课程特点：

1. 三者协同: 思维、工具、人格
2. 内外协同：内在创新人格培养，外在思维创新
3. 双重输出: 模拟任务输出+现实任务输出培训目标

四、培训收益：

1. 树立全员创新意识，学会简便易行的 6 种创新及变革的方法
2. 提高员工的动手能力，跨越创造过程中的 6 个误区
3. 结合个体、团队、结果三个层面



建立创意-创造-创收全新的创新观念

4. 理解个体在创新团队中的位置，找到合适定位，建立和谐创新团队文化
5. 以客户导向为基础，建立创新成本意识和风险意识
6. 从创新结果出发，推动创意的实现，提高组织的创造能力

五、课程特色

1. 全新的项目体验，本次课程利用“盒子”为道具，从盒子的“破”-“立”-“收”，三个维度来说明创新及接受变革的三个阶段
2. 利用科学的测评，明确了创新团队中的人员的角色定位和分工，保证组织的正常运营；
3. 项目的开展具有竞争性，提升人员的参与程度；
4. 通过构筑六种创意方法和跨越六个创造误区，切实帮助组织提升实际解决问题的能力；
5. 强化创新的客户导向和结果导向。

六、课程大纲：

模块一：创新角色定位-热身

培训目标：通过这个环节，明确创新的定义，引发针对创新的思考，明确个人的定位。

操作形式：故事引导-梵天之塔-创新测试-团队组建

测评介绍：

背景：每一个人在创新团队中的贡献和作用是不同的，通过创新测评找到自己在创新团队中的位置，从而更有利的为创新做出贡献

形式：活动体验+测评分析，即时结果呈现，类似团队角色测评

整体时间：30-60 分钟

创新角色定位 创新角色特点

模块二：创新的实战演习-创意（头脑风暴）

培训目标：创意是创新的基础，培养创意的团队氛围，展开对于创意方法的讨论，同时引导讨论构筑创意的六种方法

操作形式：建盒子



项目介绍：

任务：每个团队都将得到 12 个至 15 个盒子，目标是利用这些资源所有的人要建盒子将所有队员都装在盒子里面，建的盒子的面都必须完全封闭。

必须完全封闭。

整体时间：90-110 分钟

创意——新颖与适合的平衡

寻找与选择创意

三个关注点：定位（创新角色）、沟通（决策效率）、创意（科学均衡）

创新角色分析

团队决策分析

创意引导方法：摸小，换大，破疯狂

（摸规律、换视角、破常规、小翻转、大夸张、尽疯狂）

模块三：创新的实战演习-创造

培训目标：关注创造过程中团队应该注意的问题，同时学习掌握跨越创造过程的六大误区，加强人员的分工协作意识

操作形式：垒盒子

项目介绍：

任务：每个团队利用我们所提供的资源在规定的 40 分钟时间里，将盒子尽可能高的垒起来，最低要实现 13 个盒子的高度。

整体时间：90-110 分钟

创造——创意与实施的平衡

实施与调整

三个关注点：分工（组织）、资源（整合）、方法（尝试）

跨越创造的六个误区：三“不要”三“要”

（不满足于现状、不要沉溺于创意、不要让机会溜走、要付诸实践、要正面迎战、要在错误中学习）

模块四：创新的实战演习-创收

培训目标：关注客户导向和结果导向，明确战略、执行、细节、分工对于结果的影响

操作形式：猜盒子

项目介绍：

任务：每个团队都将拥有自己的市场和产品，在上下半场一共八轮的比赛
中，我们要获得最大的利益



创收的四个导向

市场导向：客户变化和市场细分

战略导向：外部环境和内部布局

客户导向：关系导向和竞合策略

效率导向：岗位匹配和流程效率

模块五：储蓄创意-总结

培训目标：强化创新盒子课程的整体思路 and 理论模型，号召行动和思考，储蓄创意是创新的第一步

操作形式：名言宣导-收集创意-号召行动

收集创意：

任务：每个人都会得到一张小纸条，将自己的想法以及对于工作中好的思路 and 主意，列举下来，我们集中提供给组织。

模块六、创新思维及流程解析

1、创新思维的前世今生

集发散思维与视觉思维于一体的创新思维工具：思维导图

集平行思维与视觉思维于一体的创新思维工具：六顶思考帽

集左右脑与视觉思维于一体的创新思维工具：视觉思维

2、创新流程的前世今生

来自设计公司的设计思维及创新流程

换位、定位、创作、建模、测试

创新流程中的常用团队思维工具：头脑风暴、世界咖啡