

## 《创新为王：乐高“手思考”》

### —— 工作中的创新与改进



#### 【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。乐高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

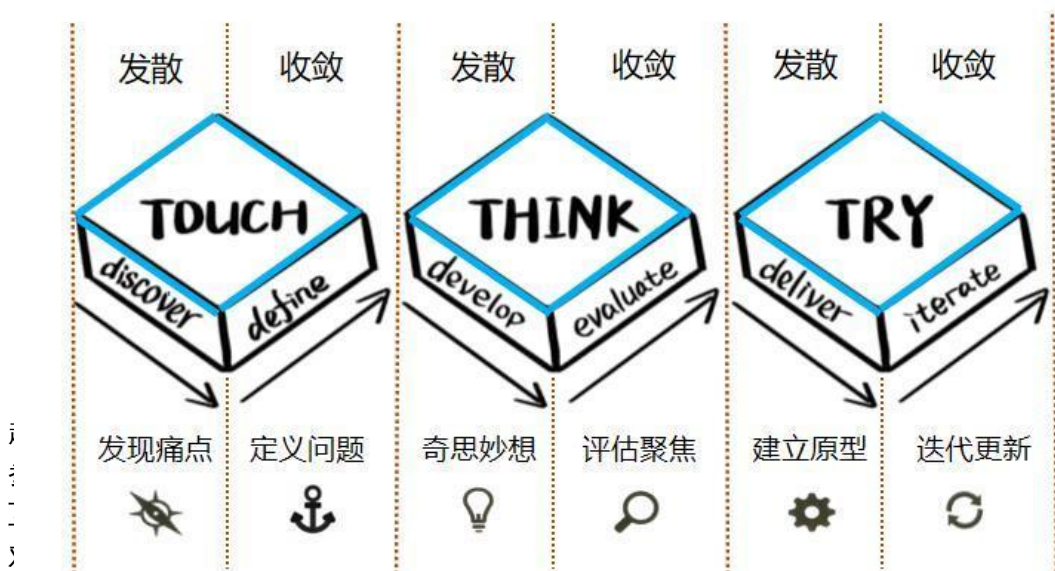
THINK 亮点——通过脑力激荡激发灵感，为工作改进注入闪光点

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】

企业内部高层管理者、中层管理人员、业务负责人、需要创造性解决问题的员工

#### 【培训时间】

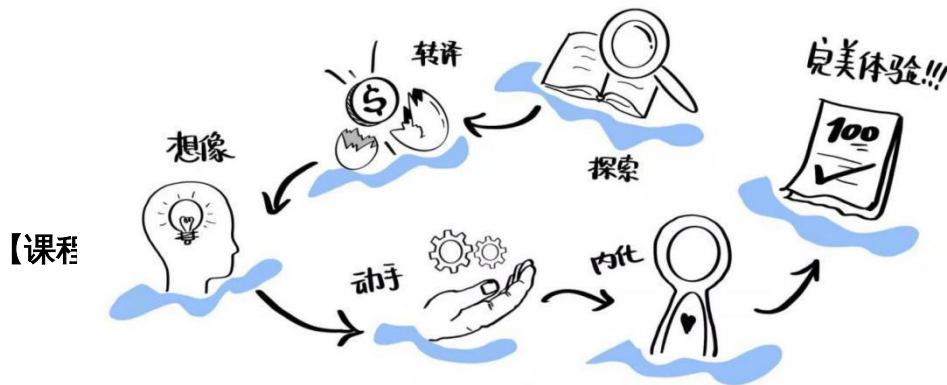
1-2 天 (6-12 小时)

## 【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。



## 课程独特设

### 【课程内容

#### 模块一：解

##### 一、团队介绍

- 1、创造性的个人介绍（乐高）
- 2、创造性的团队展示（乐高）

##### 二、什么是创新？

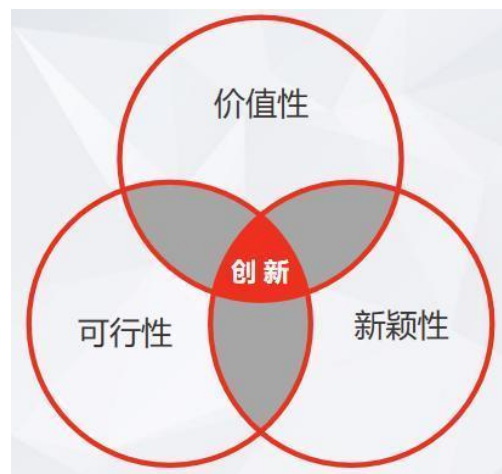
- 1、个人经历过最有创意的“创新”场景  
小组内部分享，筛选出代表性的进行展示

##### 2、总结归纳创新要素

- 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

##### 一、工作现状体验场景搭建

- 1、场景设定（典型场景筛选）
- 2、用手搭建（客观还原现状）



- 3、场景分享（场景构建四要素系统分享）
- 4、洞察反思（只针对场景本身）  
（依据原则：专业、事实、高维）

## 二、未来工作体验场景创新重构（设立远大目标）

- 1、三维洞察
  - 个体视角（场景对于个人的创新）
  - 反向视角（场景对于对方的创新）
  - 高维视角（高层视角：创新价值）
- 2、触点提炼（场景对比提炼出触点）
- 3、强制排序（优先顺序强制排序：价值因素）

## 模块三：THINK 工具箱----亮点盒子

### 一、创新的阻碍

- 1、结构性思维定势
- 2、功能性思维定势
- 3、程序性思维定势

### 二、创新的六脉神剑

- 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、替一替：材料替，方法替，形状、颜色、次序等
- 6、逆一逆：逆向思维，能否颠倒一下

### 三、亮点盒子思维四步法

- 1、拆分现状（组件、流程、属性）
- 2、选择合适的部分（组件、流程、属性）
- 3、使用六脉神剑中的方法就行改造
- 4、分析改造对于客户的价值



## 模块四：TRY 工具箱----试点盒子

### 一、测试原型场景（个人及小组）

- 1、个人搭建筛选（未来场景）
- 2、小组改造呈现

### 二、形成解决方案

- 1、可行性评估（创新三要素）
- 2、解决方案场景搭建（量化目标）
- 3、后备预案场景搭建
- 4、形成书面行动计划及执行步骤（激发成员动力）
- 5、形成内部团队改进制—加速后期落地效果

