

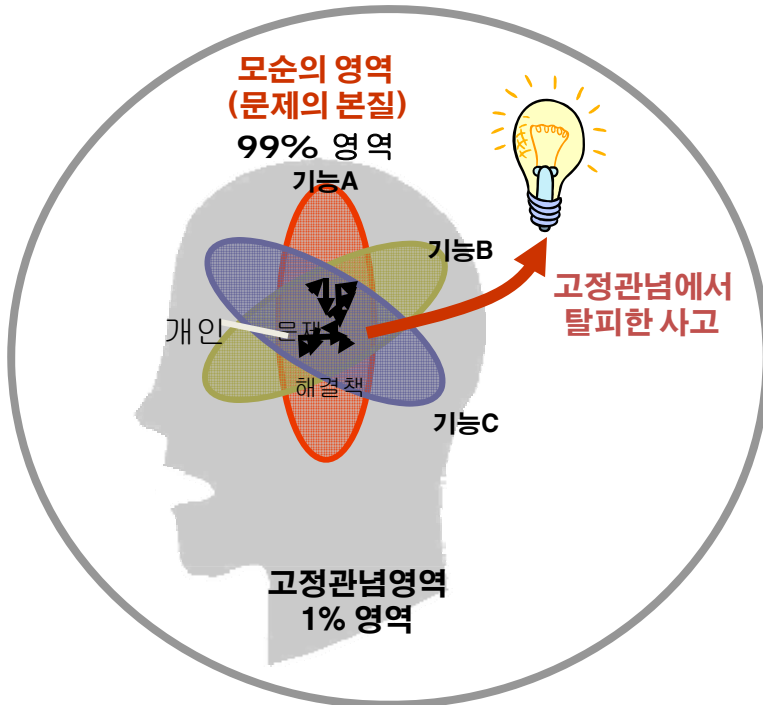
## **15차시. Erase orthodoxy, 발상을 전환하라**

### **학습 내용**

1. 고정관념과 넋지
2. 발상의 전환과 창의성 원리
3. 창의적인 팀 구축 사례

## 1. 고정관념과 넋지

내가 알고 있는 것은 1% 정도이다



고정관념은 습관적인 사고로 부정적이고 우리에게 항상 존재하는 것이며 이미 나에게 고정되어 있는 것이다.

리더의 역할은 고정관념을 깨도록 외부에서 자극을 주어 직원들의 발상을 바꾸어놓도록 하는 것이다.

리더는 넋지를 발휘하여 직원들에게 자극을 주면서 그들이 스스로 고정관념을 깨고 발전할 수 있도록 한다.

고정 관념을 벗어나기 위한 새로운 시도와 새로운 노력이 필요하다.

넋지의 효과는 고정관념에서 탈피를 하지 못할 때 외부 자극을 주어 고정관념을 깨뜨릴 수 있는 효과를 주는 것이다.

## 2. 발상의 전환과 창의성 원리

트리즈 창의 원리(1)

21. 유해하다면 빨리 진행하라 - 고속도로 하이패스

22. 유해한 것은 유익한 것으로 바꿔라 - 순천만 갯벌
23. 피드백을 이용하라 - 댓글 마케팅
24. 중간 메체를 이용하라 - 남성 화장실 파리그림
25. 사용자가 하게 하라 - 애플 앱스토어
26. 벤치마킹하라 - 아바타의 떠 있는 섬은 르네마그르뜨 그림 참조
27. 값싼 방법을 고안하라 - 장기 임대아파트
28. 비유를 들어 예시하라 - 커피향 가득한 커피숍
29. 유동성을 부여하라 - 수록 양용 관광버스
30. 보조수단을 강구하라 - 삼각김밥
31. 가볍게 하라 - 초경량 등산자켓
32. 기술로 다시보라 - 자동차 네이게이터
33. 본질을 고수하라 - 경포호의 습지복원
34. 버리거나 다시써라 - 풍력 발전
35. 속성을 변화시켜라 - 시들지 않는 조화
36. 전체의 본질을 바꿔라 - 전기로 가는 자동차
37. 요인을 팽창수축 시켜라 - 미니홈피의 네트워크화
38. 자극하라 - 구굴의 컴퍼니 같은 분위기
39. 안정시켜라 - 포스코의 창의공간(포레카)
40. 융합하라 - 3D 애니메이션 뽀로로

### 3. 창의적인 팀 구축 사례

#### 창의개발 연구소

임직원이 내는 독창적인 아이디어 가운데 핵심과제를 선정 자발적으로 데스크 판을 꾸려 상품화에 도전한다. 이 연구소는 개발 비용과정비, 사무실을 제공하고 실패해도 책임을 묻지 않는다.

실패를 할 경우에는 실패의 요인이 무엇인가 생각해보고 다음 기회에는 실패의 요인들을 하나씩 줄여나가고 성공요소들을 키워야 한다.

현재에는 세계 일류기업들과 경쟁하여 살아남아야 하고 차별화되는 것, 새로운 것을 만들어야 고객들의 마음을 움직일 수 있다.

리더는 직원들이 도전하고 싶은 환경과 도전에 실패하더라도 책임을 묻지 않는 환경을 조성해야 한다.

자유로운 환경 조성이 직원들의 발상전환에 많은 도움을 준다.

마음을 움직이게 할 수 있는 내적 보상방법에 대해 알기 위해서는 발상전환을 할 수 있는 창의적인 동기부여 방법을 알아야 한다.

우리가 지금 알고 있는 것은 우리가 알아야 할 것의 1% 정도이기 때문에 자신이 알고 있는 경험과 지식, 고정관념을 깨고 많은 지식을 습득하고 도전의 발상전환을 해야 한다.

리더는 직원들에게 도전의 환경을 만들어주고 실패해도 용납해주는 환경을 만들어줘야 한다. 그렇다면 직원들은 창의에 대한 동기부여를 받고 새로운 발상전환으로 새로운 시도를 할 것이다.

직원들에게 창의적인 활동을 독려하고 도전을 할 수 있게 하는 것이 리더의 몫이다.