

9차시. Discover, 문제를 해결하는 넋지형 사고

학습 내용

1. 창의적 아이디어를 통한 해결안
2. 논리와 감성의 넋지 사고
3. 창의원리와 넋지 사고 모델

1. 창의적 아이디어를 통한 해결안

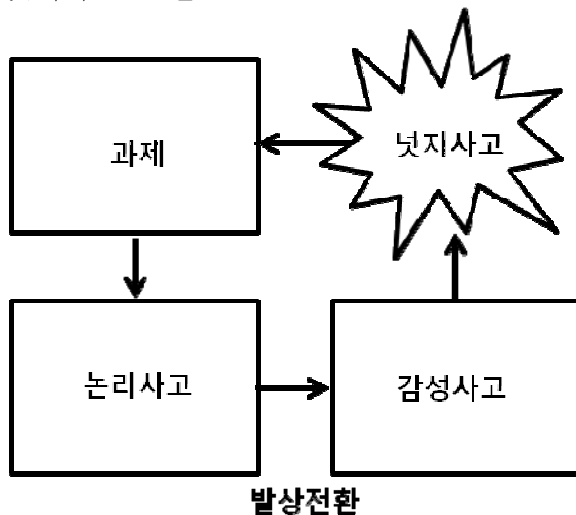
순천만 경관농업 사례는 순천시가 농민들이 스스로 선택을 할 수 있도록 각종 지원 보장 및 제안을 했기 때문에 가능한 것이며 이는 바로 넛지를 행한 것이다.

리더는 부하직원들이 스스로 리더가 생각한 아이디어에 따라 올 수 있도록 설계해야 한다.

넛지 아이디어는 문제에 대한 해결안을 제시하고 서로 WIN-WIN 할 수 있는 방안을 내놓을 수 있는 전략이다.

2. 논리와 감성의 넛지 사고

넛지사고 모델



넛지 아이디어는 발상을 전환하는 것이다.

넛지형의 사고는 논리적 사고와 감성적 사고를 적절히 혼합하여 새로운 해결안을 도출하는 것이다.

넛지형 사고의 습관화와 일상업무에서의 넛지 활용은 꾸준한 훈련이 필요하다.

3. 창의원리와 넛지 사고 모델

트리즈 창의성 : TRIZ(창의적 문제 해결), 러시아 알트슐러가 창안, 창의적 사고의 원리를 정리

1. 나누어라 - 닌텐도 게임기의 화면 분할
2. 뽑아내라 - 농악에서 사물놀이
3. 국부적으로 최적화 하라 - 거미줄
4. 차별화하라 - 기린의 목이 긴 이유
5. 한번에 동시에 하라 - 비틀즈의 연주, 노래
6. 하나에 여러 기능을 연계하라 - 맥가이버 칼
7. 짝짓기 하라 - 병원의 네트워크 병원
8. 개방 활성화 하라 - 겨울 연가 속의 남이섬
9. 미리 반대방향으로 조치 - 송전시설의 여유 전깃줄
10. 미리 조치하라 - 비행기의 무인발권
11. 미리 예방하라 - 자동차 에어백
12. 효과적인 자원을 도출하라 - 서산방조제에 등장한 폐유조선
13. 거꾸로 하라 - 날아 다니는 펭귄
14. 끝은 개념을 구부려라 - 마사이 워킹 슈즈
15. 부분적으로 자율권을 주라 - 재즈 연주
16. 극단적으로 생각하라 - 초저가 자동차
17. 다른 각도에서 보라 - 제주도 올레길
18. 고정변수를 변화시켜라 - 학생을 찾아가는 방문지도
19. 연속적이 아니라 주기적으로 하라 - 도심의 가변차선제
20. 유용한 작용을 지속시켜라 - 온라인 뱅킹

LEAD 리더십

L : Listen 들어라

E : Empathy 공감하라

A : Ask 질문하라

D : Discover 해결안을 찾아라

넋지란 완전히 새로운 것을 생각하는 것이 아니고 누군가에게 혹은 그 어디에서 힌트를 얻어 자신의 업무에 적용하는 일종의 작은 창조이다.