

# 3D DOMINO

## INTRODUCTION

*Desire for Our Mission, Integration and New Originality*

2011 . 5

(주)에이투제트컨설팅

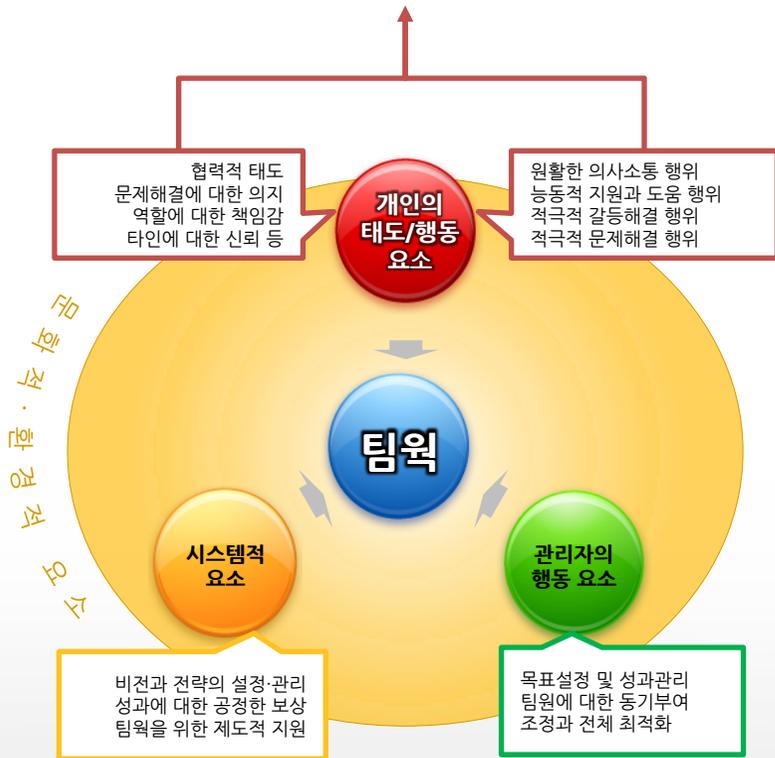


# 1. 3D 도미노 프로그램 개발 배경



## | 조직개발에 대한 AtoZ의 관점 |

조직개발을 위해서는  
팀웍을 구성하고 있는 3가지 요소들 중  
개인의 태도/행동 요소를 변화시키는 것이 가장 중요



※AtoZ컨설팅 팀웍 모델

## | 기존 교육 프로그램에 대한 문제의식과 반성 |

바람직한 팀웍 개발 프로그램이란  
업무현장을 교육현장에 투영하여,  
**통합적 역량강화**를 이룰 수 있어야 합니다.

그러나 지금까지는 성과, 팀웍, 창의, 문제해결을  
각각 구분하여 교육해왔습니다.

성과는 팀웍과 창의에 기반한 문제해결이  
통합적으로 이루어질 때 창출됩니다.

조직의 목표는 **성과달성**입니다.



# 2. 일반 도미노와 3D 도미노와의 차이점



일반 도미노



### 도미노?

처음 하나의 대상에 힘을 가하여 쓰러트리면 그 영향으로 이웃에 있는 대상들이 연속적으로 쓰러지는 현상



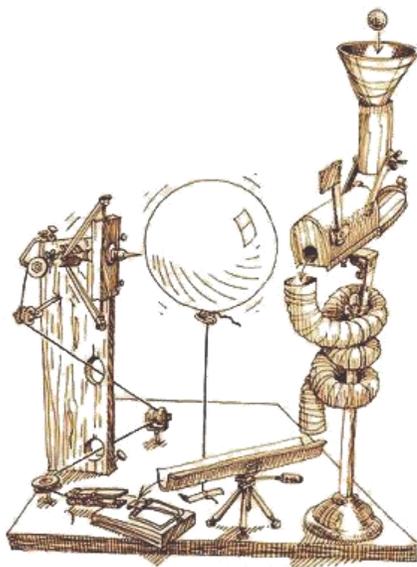
### 도미노를 활용한 교육 프로그램

같은 모양의 플라스틱 조각을 세우는 과정에서 열정, 협력, 소통 등에 대한 중요성을 인식

- 과제의 난이도가 높지 않고 **단순한 작업이 반복됨**
- 팀 차원의 소통과 화합의 중요성보다는 **개인차원의 인내심, 끈기 등에 더 많은 초점이 맞춰져 있음**
- 창의성에 대한 메시지 전달이 불가능함

**한계점**

3D 도미노



### 개발의 주안점

- ✓ 기존 도미노의 작동 원리는 유지하되, **활용 도구의 종류를 무한대로 확장**
- ✓ **혁신, 새로움, 독창성**에 기반
- ✓ 인내나 끈기보다는 **도전정신, 자신감, 창의성** 개발을 고민 (개인적 차원)
- ✓ **팀웍과 성과창출**에 대한 메시지 전달을 고민 (조직적 차원)
- ✓ 조직 전체의 변화를 이끌어 내기 위해 변화에 대한 **개인의지를 먼저 자극**하는 것에 초점

### 일반 도미노와의 차이점

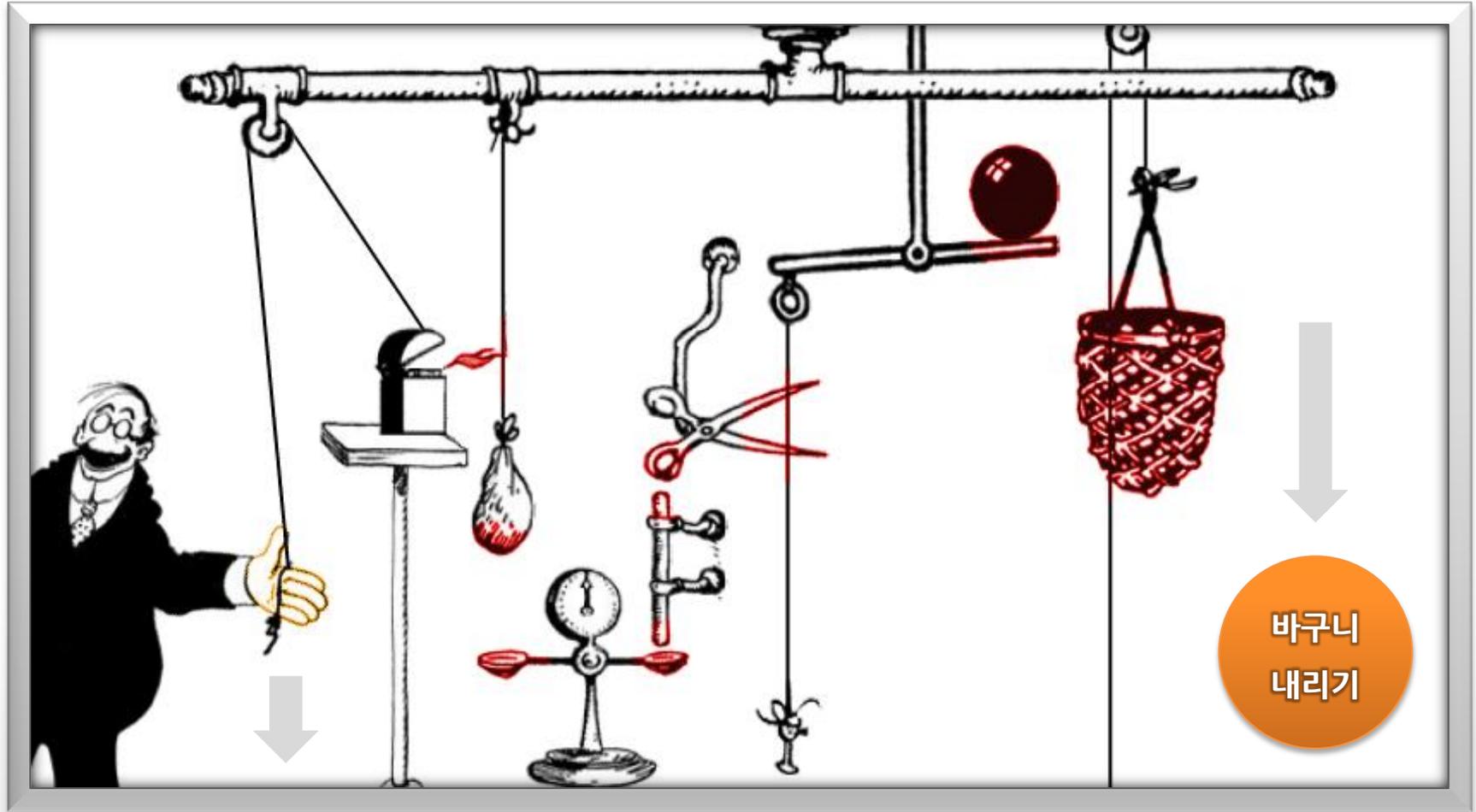
- ✓ 완전히 새로운 교육 형태 - **신선함**
- ✓ 주변의 모든 사물들을 교육 도구로 활용 - **높은 자유도**
- ✓ 단순 반복성의 문제해결이 아닌 **창의성**이 요구되는 문제해결 활동
- ✓ **다양한 교육적 메시지** 전달이 가능
- ✓ 아이디어 내는 **재미**, 만드는 **재미**, 보는 **재미**

# 3. 3D 도미노 교육도구 - 루브 골드버그



3D 도미노의 교육도구인 골드버그는,

- 주변에서 흔히 볼 수 있는 사물들을 한 곳에 모으고 조합하여, 힘의 전달이 이뤄지는 장치로 구현한 것
- 단순한 일을 처리함에 있어 그 프로세스를 매우 복잡하게 구성해 놓은 장치



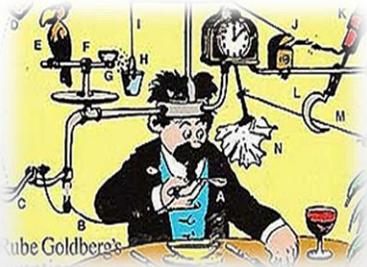
# 4. 3D 도미노 진행 프로세스



1

## 과제 확인

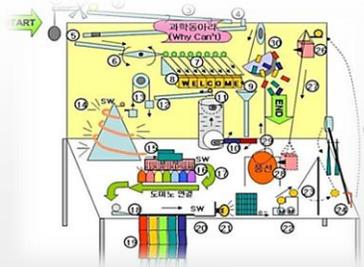
- 팀 구성 - 2개 팀  
(팀내 5개 소그룹으로 구성)
- 장치의 제작 목표 및 평가기준 확인
  - 최종 목표
  - . 성공두루마리펼치기
  - 평가 기준 확인
  - . 최단시간내 제작
  - . 단계가 많을 수록
  - . 완성도(1회에 성공)



2

## 장치 설계

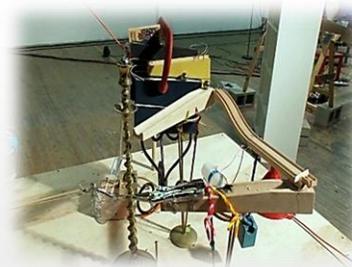
- 아이디어 회의
- 장치 Concept 설계
- 가용 자원/재료 확인
- 설계 수정
- 소그룹별 역할분장



3

## 장치 제작

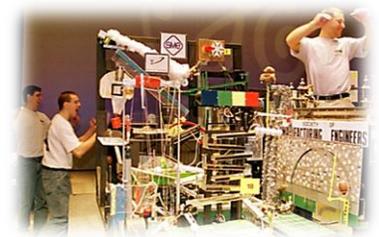
- 소그룹별 장치제작
- 소그룹별 테스트
- 소그룹 간 장치 연결
- 팀별 제작완료



4

## 테스트

- 각 팀별 테스트
- 1팀~2팀 연결 장치 설계
- 1팀~2팀 장치 연결완료
- 최종 테스트



# 5. 3D 도미노 진행 세부내용



Module	세부내용		방법	시간
M1. Opening	강사소개 Rapport(친밀감)형성 교육 동기부여	<ul style="list-style-type: none"> <li>강사소개 및 과정안내</li> <li>마음열기 게임</li> <li>우리조직이 당면한 기회와 도전에 대한 토의</li> </ul>	강의 실습 팀 토의	1.5H
M2. 도전! 3D 도미노	창의성과 팀워크를 통한 고난이도 과제해결 및 성공 체험	<ul style="list-style-type: none"> <li>실습 분임편성                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3D 도미노 1팀/2팀(팀별 20명)</li> <li>- 각 팀별 5개 소그룹(4명 1개조)</li> </ul> </li> <li>과제 및 프로세스 제시                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3D 도미노 도구 설명</li> <li>- 실습 과제 제시</li> <li>- 실습 프로세스 안내</li> </ul> </li> <li>3D 도미노 설계                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 브레인스토밍을 통한 전체 컨셉잡기</li> <li>- 소그룹 역할 나누기</li> </ul> </li> <li>3D 도미노 제작                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 유연성, 유창성을 활용한 각 소그룹별 장치 완성</li> <li>- 소그룹간 장치 연결</li> <li>- 각 소그룹별 장치 테스트</li> </ul> </li> <li>전체 3D 도미노 시연                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전체 장치 연결 및 시연</li> </ul> </li> </ul>	팀 실습	6.0H
M3. 미래를 위하여	Wrap-up	<ul style="list-style-type: none"> <li>실습을 통해 느낀 점 성찰</li> <li>성공을 위한 Action Plan 수립                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 화합과 팀워크의 창의적 조직문화구축을 위하여</li> <li>- 우리의 멋진 미래를 위하여</li> </ul> </li> </ul>	강의 토의 발표	0.5H

# 6. 3D 도미노 교육도구 리스트



구분	세부 항목
공구 및 철물류	전동드릴
	드릴 나사 못
	경첩
	ㄱ자 경첩
	앵글
	볼트와 너트
	고무망치
	롱 노우즈 / 플라이어
	니퍼
	드라이버
	도르레
	철사(굽기별)
	S자 고리
	몰딩
	케이블 타이
	러버 콘 (도로 안내용)

구분	세부 항목
문구류	테이프
	자 (30cm, 50cm)
	볼 펜
	두꺼운 색 도화지
	풍선 (원형, 길쭉이형)
	접근 금지 안내용 테이프
	쇠구슬
	고무줄(대형, 소형)
	종이
	4D Frame
구기류	농구공
	테니스공
	축구공
	골프공
	탁구공
	탱탱볼

구분	세부 항목
끈류	고무호스
	포승줄
	낙시줄
	전선
목각류	나무토막 (드럼스틱)
	격파용 송판
	각목
생활용품	양초
	라이터
	숟가락
	젓가락
	물통 or PET 병
	제조판-석쇠
	안전 삼각대
	소형 Buckets
	롤 화장지

구분	세부 내용
완구류	손가락 지시봉
	젠가
	볼풀용 볼
	볼링핀
	홀라후프
	도미노 블럭
	비즈용 구슬
	자동차 (소형)
	네모상자(레고통)
	스프링
전자 제품	경광등
	전원 공급부
	부저 스위치
	선풍기

# 7. 3D 도미노의 특징 및 장점



## 현장 미션 안내

- 양초의 불 끄기
- 두루마리 휴지 3칸 이상 풀기
- 작은 컵에 물 채우기
- 카드 뒤집기
- 장난감 자동차 30cm이상 이동



### ■ 창의성 발휘 요소

- ✓ 설계와 만드는 방식에 **제한이 없음**
- ✓ **무한한 형태**로 제작이 가능 (3D 도미노의 특성)
- ✓ 가장 창의적인 결과물이 가장 높은 성과로 연결

### ■ 팀워크 증진 요소

- ✓ 하나의 공유된, 강력한 **목표**
- ✓ 소그룹별 **경쟁체제**로 인해 발생하는 참여의식
- ✓ **유니폼** 착용으로 발생하는 소속감과 유대감

### ■ 성과 체험 요소

- ✓ **가시적 결과물** - 성과를 직접 눈으로 확인 가능
- ✓ 결과물의 창의성과 성과를 측정할 수 있는 **Tool**
- ✓ 3D 도미노의 테스트 **성공 시의 성취감**과 만족감

### ■ 흥미와 몰입 요소

- ✓ 구조물 제작 자체가 지니고 있는 **재미**
- ✓ 팀 간 경쟁, 보상 구도로 **흥미진진한** 진행
- ✓ 개인 및 집단 창의성의 효과가 **가시화**되며 발생하는 엄청난 **몰입**

# 8. 3D 도미노의 기대효과



■ **창의성** 발휘 요소

■ **팀워크** 증진 요소

■ **성과** 체험 요소

■ **흥미와 몰입** 요소



## *K*nowledge

- 창의성 발휘의 요소 이해
- 창의적 문제해결 프로세스의 내재화
- 창의성 - 팀워크 - 성과와의 상관관계 이해
- 스스로의 창의성 수준을 자각

## *S*kill

- 팀워크를 위한 커뮤니케이션 스킬 습득
- 지속적 업무개선을 위한 창의적이고 새로운 방법을 습득

## *A*ttitude

- 창의성 개발과 팀워크에 대한 동기와 의지가 발생, 강화됨
- 성과 및 목표 달성의 동기가 유발되고 촉진됨

## *O*rganization

- 창의성이 성과에 미치는 중요성 이해를 통해 창의 문화 확산
- 팀워크가 가지는 중요성 재인식을 통해 팀워킹 문화 확산
- 성과 달성의 의지 확립으로 조직 목표로의 한 방향 정렬
- '재미있으면서도 의미 있는 교육을 잘 받았다'는 긍정적 피드백 도출

교육생 개인의  
KSA적 측면

조직문화,  
조직개발 측면

# 9. 이런 상황에 적합합니다



**조직의 내·외부적 위기 혹은 환경변화로 인해  
새로운 방향으로 구성원들을 일치단결시킬 필요가 있을 때**

변화를 겪은 후 조직이 침체되어 있거나, 팀원들이 하나되지 못하고 있진 않습니까?



**팀웍을 통한 시너지를 체험할 필요가 있을 때**

팀웍의 부재로 조직의 시너지가 잘 나지 않고 있진 않습니까?



**비슷비슷한 조직활성화 교육을 많이 하여  
새로운 형태의 조직활성화 프로그램을 찾고 있을 때**

매년 비슷한 조직활성화 교육 때문에 교육생들이 지겨워하거나 교육효과가 떨어지진 않습니까?

HR의 처음부터 끝까지!

# 감사합니다



경기도 성남시 분당구 야탑동 342-1 야탑리더스빌딩 307호 에이투제트컨설팅  
WEB [www.AtoZcon.com](http://www.AtoZcon.com) TEL 031-702-2869 FAX 031-703-2869

Copyright © 2011 by 에이투제트컨설팅 Inc. All Rights Reserved.