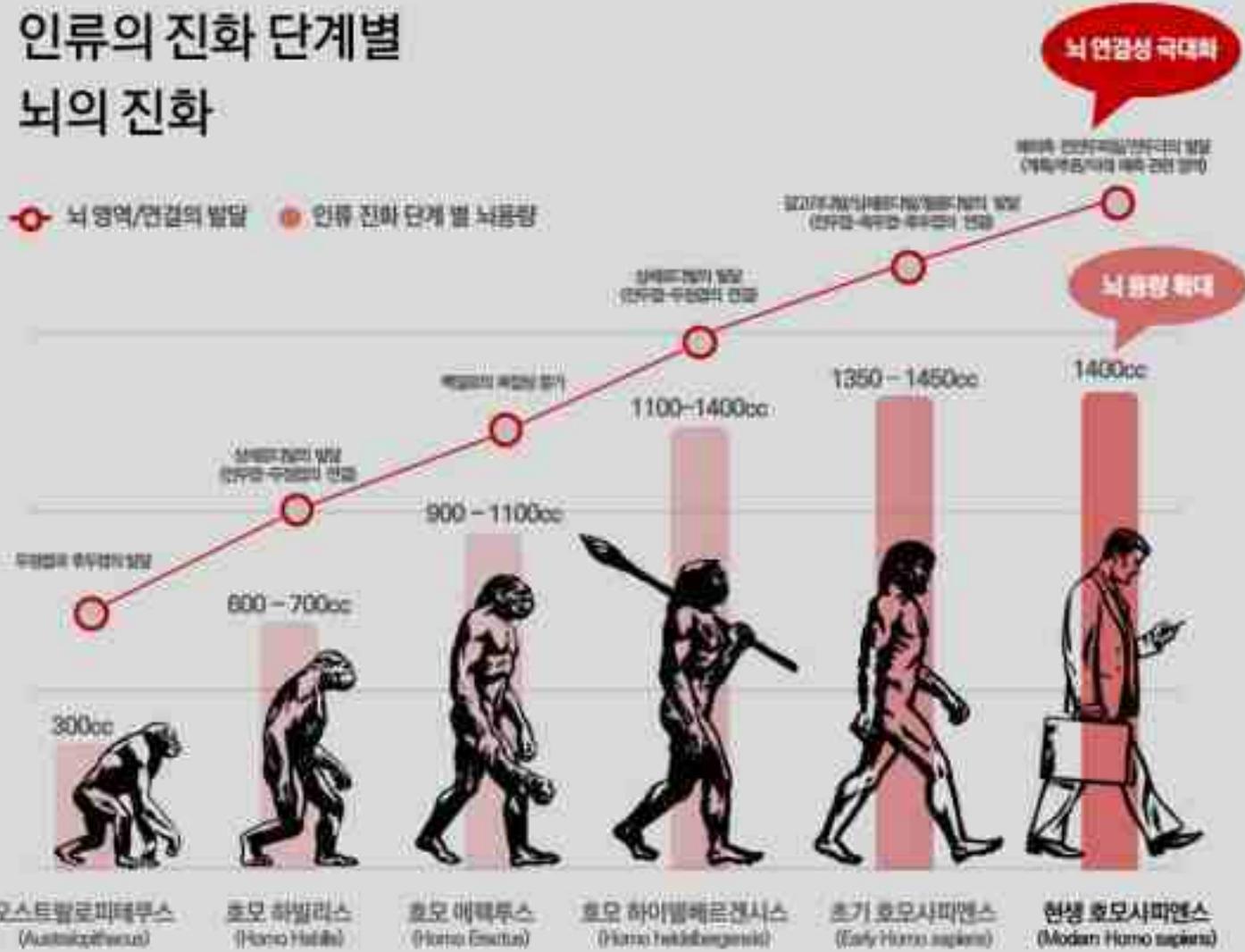


인류의 진화 단계별 뇌의 진화

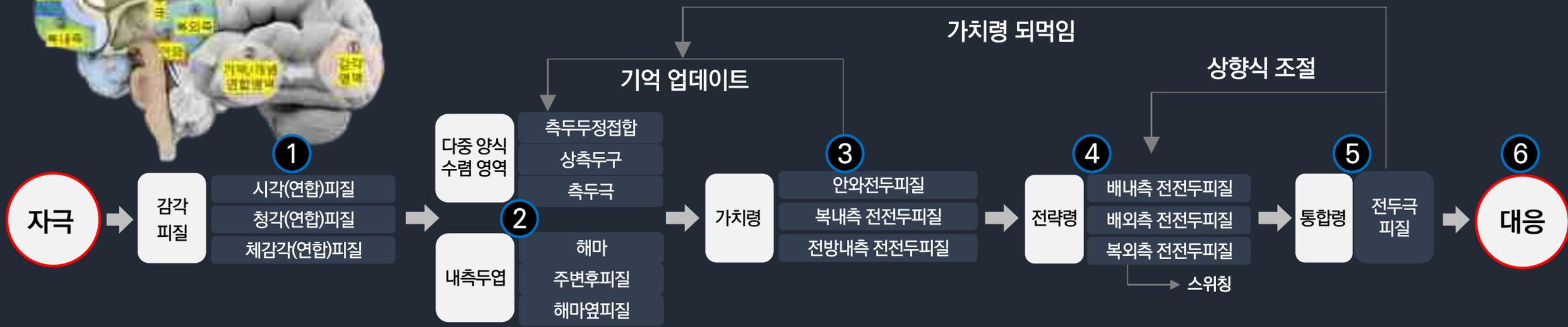
인류의 진화 단계별 뇌의 진화

○ 뇌 영역/연결의 발달 ● 인류 진화 단계 별 뇌용량



600 만년前	오스트랄로피테쿠스 두정엽과 후두엽의 발달 □ 직립 보행의 시작 + 도구 제작의 가능성
200 만년前	호모 하빌리스 뇌용량의 확대 및 전두엽-후두엽의 연결 발달 □ 도구의 사용과 보관 능력 → 도구 미래 사용 계획
180 만년前	호모 에렉투스 뇌의 전반적 백질로의 복잡성 증가 (연결성 증가) □ 더 정교한 도구 사용 능력 □ 공동 사냥능력 향상 → 의사소통/사회적 조정 능력
20 만년前	호모 하이델베르겐시스 다중 양식 수렴 영역의 발달 ('마음이론'의 발달) □ 매장 관습/돌봄 행동 → 자아/타인 인식 능력 발달
10 만년前	초기 호모사피엔스 전두엽/후두엽/측두엽의 연결성 확대 □ 고차 인지기능 발달 (언어/자기성찰/추상적 사고)
4 만년前	현생 호모사피엔스 배외측 전전두피질/전두극 피질의 발달과 확장 □ 계획, 추론, 문제 해결 능력 (전략과 관련된 영역) □ 자전적 기억을 바탕으로 미래 예측 능력 발달

인간의 인지 메커니즘



감각 회로

내부/외부의 감각 정보를 받아들여 조합
□ 파편적 정보들을 받아들인다

지각 회로

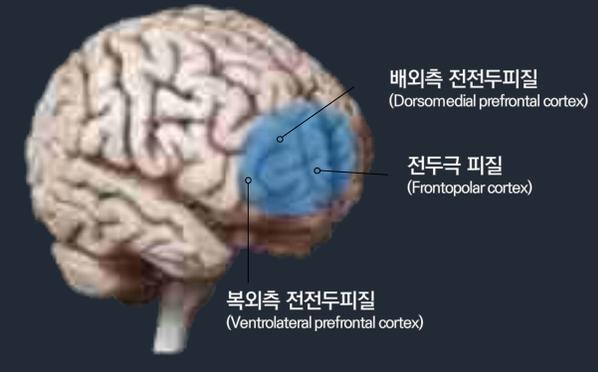
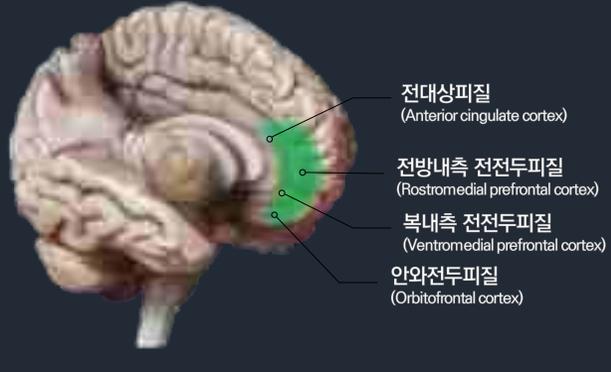
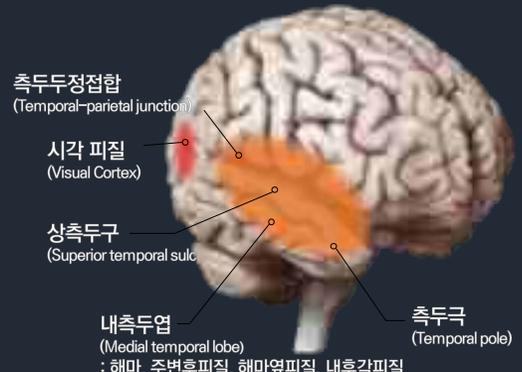
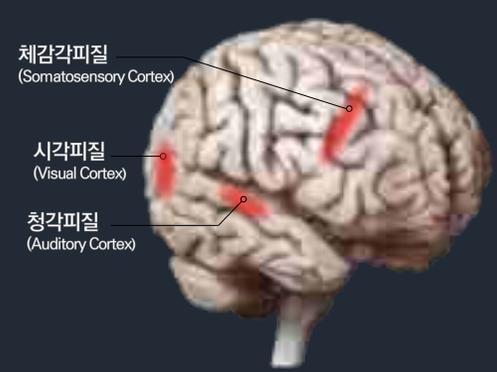
기존 기억 자료를 조회 및 종합
□ 각각의 퍼즐조각들로 만든다

가치 회로

조회자료 기반 감각정보에 대한 가치 판단
□ 가치 중심으로 하나의 퍼즐로 조립한다

집행 회로

정보의 분석 및 최적의 전략 모색
□ 조립된 것들 중 중요한 부분을 집중한다



뇌의 속성과 특성



태어나는가, 만들어지는가?

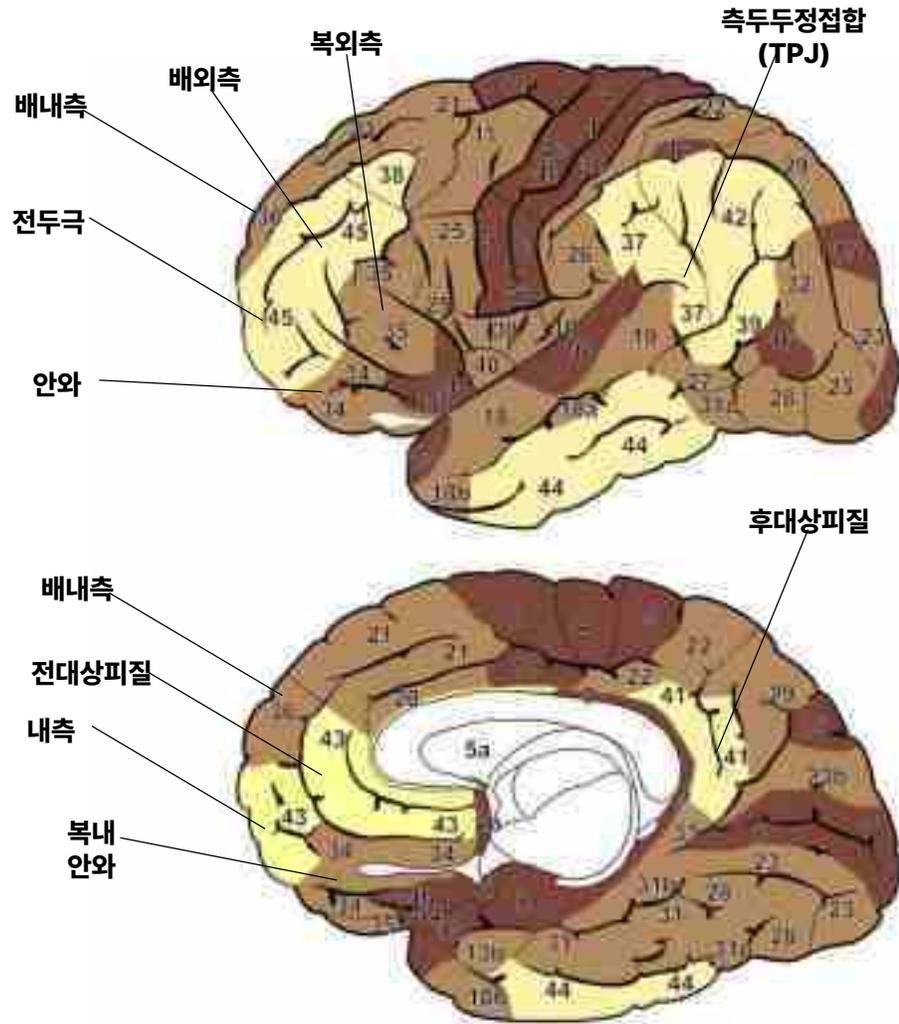
우리는 유전적으로 태어나, 나는 환경적으로 빚어진다



- 유전과 환경은 외모, 체형, 기질, 성향, 성격, 지능, 병증 등에 어느 정도 영향을 줄까?
- 외모, 체형 관련은 유전 영향, 지능과 성격은 환경 영향

- 인간은 유전자의 설계도만으로 만들어지지 않는다
- 동일 유전자라도 환경에 의해 활성/비활성 된다
- 유전자는 설계도가 아닌 레시피에 가깝다

수초화 순서에 의한 뇌 영역 분류



□ 수초화 순서로 뇌영역을 분류한 표 (Flechsig 1901, 1920)

- 어두운 영역 (주로 1차 감각/운동 피질 중심) 수초화 먼저 발생
- 덜 어두운 영역 / 밝은 영역 (연합영역과 전전두피질 중심) 수초화 발생

□ 전반적 수초화 순서

- 일차 운동, 1차 시각피질 → 연합영역 → 전전두피질
- 뒤쪽 → 앞쪽, 중앙 → 주변

□ 전전두엽 수초화 순서

- 외측: 복외측 → 배외측 → 전두극
- 내측: 안와/복내측 → 배내측 → 내측

□ 수초화의 의미: 수초화는 곧 네트워크의 활성화를 의미

- 축삭 전도의 빠르기를 향상시켜 피질 네트워크 처리 촉진시킴
- 수초화의 피질 발달 이후에 피질 간 연결이 활성화 (영장류 연구, Gibson, 1991)
- 피질의 수초화 이후 어린이들 인지적 발달 나타남 (언어 연구)

□ 회백질과 백질: 회백질은 ~12세, 백질은 이른 성인기 증가

- 회백질은 4살~12살에서 양적으로 최고, 점진적으로 감소 (Pfefferbaum 외, 1994; Giedd 외, 1999)
- 백질은 어린이~이른 청소년 시기까지 지속적으로 양적 증가 (Sowell 외, 1999, 2001).
말미에는 특히 피질-피질 간 연결! 전전두피질은 출생 후 30세 정도는 되어야 성숙이 완료가 됨

Flechsig, P. E. (1920). *Anatomie des menschlichen Gehirns und Rückenmarks auf myelogenetischer Grundlage* (Vol. 1). G. Thieme.

Fuster, J. M. (2002). Frontal lobe and cognitive development. *Journal of neurocytology*, 31(3-5), 373-385.

Gibson, K. R. (1991). Myelination and behavioral development: A comparative perspective on questions of neoteny, altriciality and intelligence. *Brain maturation and cognitive development: Comparative and cross-cultural perspectives*, 29-63.

Pfefferbaum, A., Mathalon, D. H., Sullivan, E. V., Rawles, J. M., Zipursky, R. B., & Lim, K. O. (1994). A quantitative magnetic resonance imaging study of changes in brain morphology from infancy to late adulthood. *Archives of neurology*, 51(9), 874-887.

Sowell, E. R., Thompson, P. M., Tessner, K. D., & Toga, A. W. (2001). Mapping continued brain growth and gray matter density reduction in dorsal frontal cortex: Inverse relationships during postadolescent brain maturation. *Journal of Neuroscience*, 21(22), 8819-8829.

사람은 언제 만들어지는가?

성상단계별 전전두피질의 발달 (무엇을 (여량 중심))

시기	대뇌피질																				전전두엽
	0세	1세	2세	3세	4세	5세	6세	7세	8세	9세	10세	11세	12세	13세	14세	15세	16세	17세	18세	19세	
신경경향성	영유아기				학령전기				학령기				사춘기				성년기				
통합 산만													감정과 의식의 종합적 판단				가치와 전략의 합리적 의사결정				전두극
조절 충동													지식과 기술 습득				자율적인 수행능력 습득				복외측
치밀 건성													인지적 통제 강화				문제 해결 및 추론 목적지향적 행동				배외측
능동 수동													심리화 체계 타인 의도 이해				친사회적 행동 지배적				배내측
안정 불안													추상화된 나 나와 타인을 비교 (친구/이성)				자기 정체성 확립				내측
적극 소극					추구성 실험 (형제/또래 집단/선생님)												복내측				
긍정 부정	신뢰(애착)형성 긍정/부정 성향 (부모/가족)																안와				

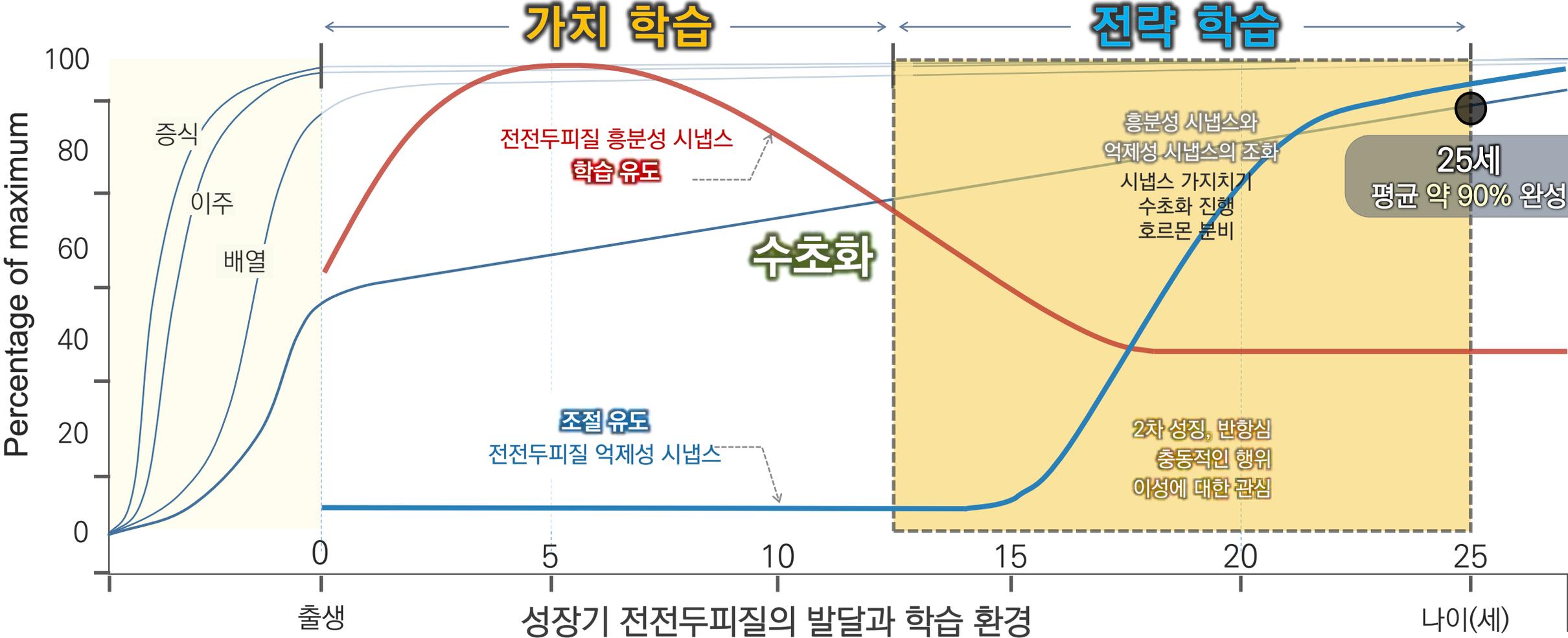
※ 출처 Santrock, J. (2015). Essentials of life-span development. McGraw-Hill Higher Education. Erikson, E. (1968). Identity: Youth and Crisis, Norton, New York. Piaget, J. (1976). Piaget's theory. In Piaget and his school (pp. 11-23). Springer Berlin Heidelberg.

※ 기반역량은 20대 중후반을 기점으로 상당 부분 결정되지만, 인격과 학습능력은 평생 동안 개발된다

사람은 어떻게 만들어지는가?

사람은 태어나 만들어진다

전(前): 체험/경험 학습 — **사춘기** — 후(後): 제어/조절 학습



사람은 태어나 만들어진다

뇌의 발생과 성장 그리고 성숙

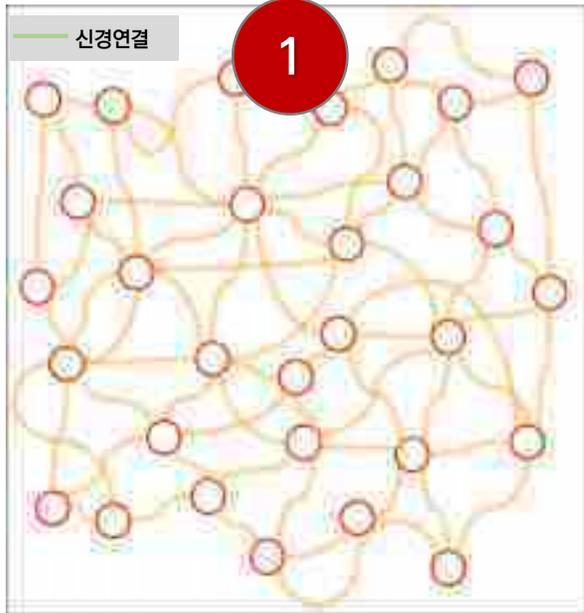
0세

1세

20세

80세

발생선택(유전과 태내환경)

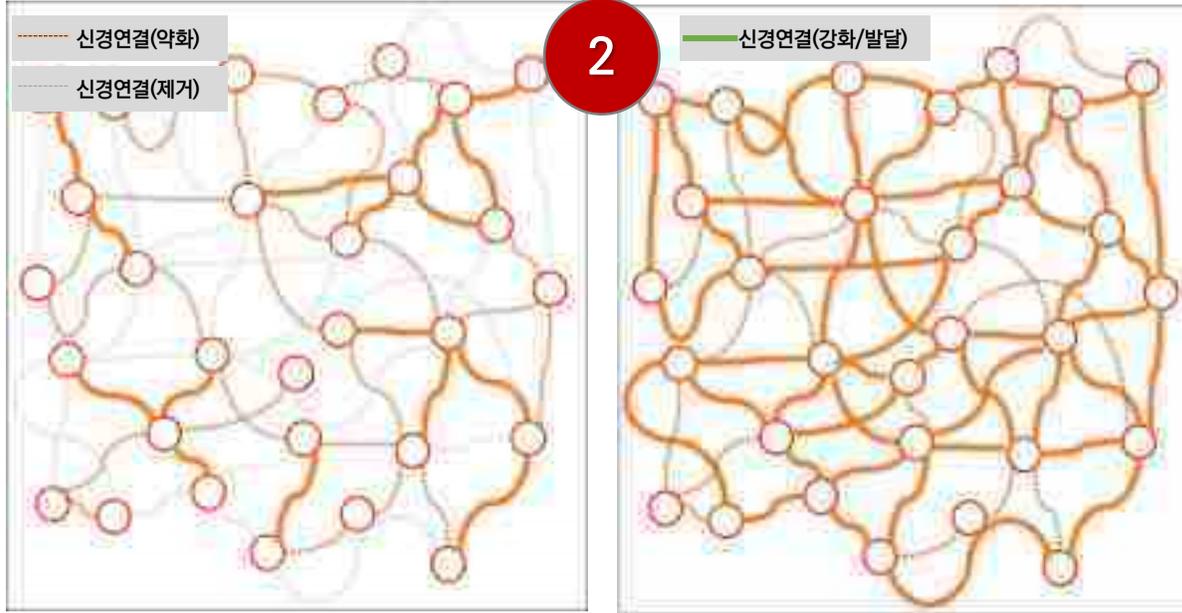


유전적 영향

유전적 자연 발생
태아의 양육 상태
자궁 내 화학적 조성에 영향

뉴런 및 신경회로 형성

경험선택(환경과 상호작용 및 성장환경)

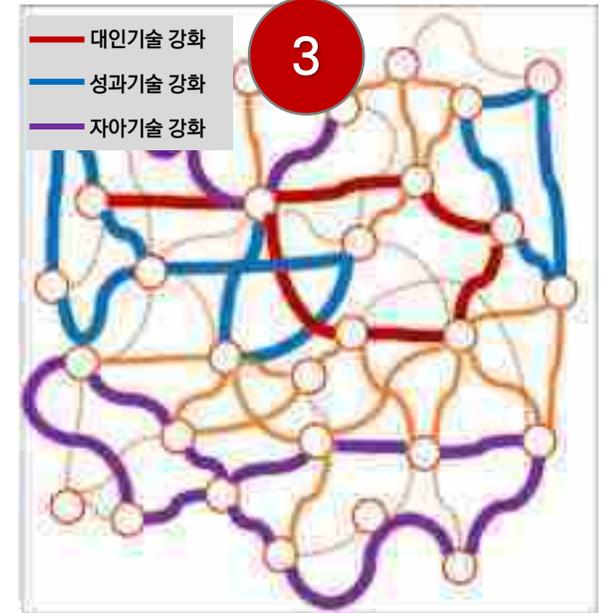


빈약한 상호작용

출생 이후 성장 환경 → 비의도적 학습과 강화
영유아기, 학령전기, 학령후기, 사춘기
상호작용에 의한 욕망, 성격, 성향, 역량 등

신경망 수준의 변화 (역량성능)

선택강화(상호작용과 학습환경)



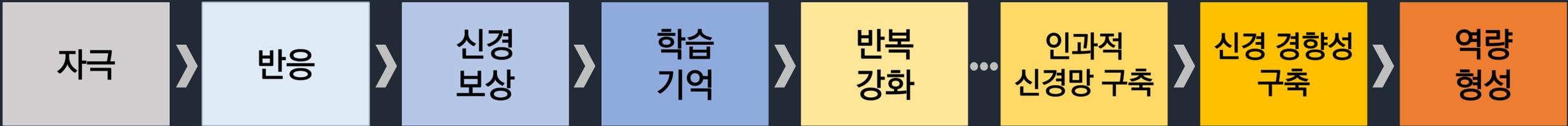
사회적 학습

성년기 이후 학습 환경 → 의도적 학습
사회적 학습 강화
기술, 지식, 태도, 가치관, 신념 등

시냅스 수준의 변화 (역량기술)

역량은 어떻게 형성되는가?

체세포 선택(가지치기/가지뺏기/수초화) → 신경선택(발생선택/경험선택/연계선택) → 가치시스템



역량은 자연이 새긴 생물과 신경의 곁에 따라 형성된다



역량(力量)이란

“ 유사 자극과 반응 메커니즘이 반복강화로 형성된 **신경 경향성으로 바람직한 상호작용을 돕는 힘** ”

기본 역량: 긍정성/적극성/안정성/대인력/전략력/조절력/통합력



뇌의 전전두피질

가치령

통합령

전략령

인성

(전방)내측 전전두피질
Medial Prefrontal Cortex

정신적 가치

통합적/성장적+합리중심적 욕망
#자아#성찰#양심#사회적 가치관
#도덕관#대상피질#자전적 기억

전두극 피질
Frontopolar Cortex

(가치/체계)통합화 상황 통합/조절

#메타인지#의식#객관#통합#자기평가

배내측 전전두피질
Dorsomedial Prefrontal Cortex

대인 심리 유추

심리+심리학 체계
#고차적 사회인지#마음이론#거울뉴런
#갈등/오류탐지#눈치#설득#협상

본성

복내측 전전두피질
Ventromedial Prefrontal Cortex

사회적 가치

사회적/성취적+관계중심적 욕망
#성취#인정#사회적 동기
#보상회로#중격부#공감#연민

배외측 전전두피질
Dorsolateral Prefrontal Cortex

최적 전략 모색

기획+전략적 체계
#작업기억#비교#분석#계획#유추
#작업기억#전략적사고(효과/효율)

본능

안와 전두피질
Orbitofrontal Cortex

존속적 가치

감각적/물질적+자기중심적 욕망
#감각#보상#처벌#학습
#도파민 회로#중독#공격성 조절

(우측)복외측 전전두피질
Ventrolateral Prefrontal Cortex

성과 중심 제어

조절+제어적 체계
#자기조절#통제#제어#자기통제
#관점전환#회복탄력성#끈기

인지
기능

전전두피질

P7s

P7s, 7 competences by PFC

※ 가치와 전략의 집행을 위한 전전두피질의 주요 관여 영역

기반역량(C7)이란 무엇인가?

가치령

통합령

전략령

인성

내측 전전두피질
Medial Prefrontal Cortex

정신적 가치
자아/양심/염치/도덕/명예

안정 | 불안 → **안정성**

전두극 피질
Frontopolar Cortex

가치의 통합화
자기평가/메타인지/의사결정

통합 | 산만 → **통합력**

배내측 전전두피질
Dorsomedial Prefrontal Cortex

심리화 체계
눈치/설득/협상/유혹/재치

능동 | 수동 → **대인력**

본성

복내측 전전두피질
Ventromedial Prefrontal Cortex

사회적 가치
성취/인정/성공/공감/평판

적극 | 소극 → **적극성**

배외측 전전두피질
Dorsolateral Prefrontal Cortex

최적화 체계
비교/분석/인과/유추/구상

치밀 | 건성 → **전략력**

본능

안와 전두피질
Orbitofrontal Cortex

존속적 가치
식탐/이성/재화/중독/집착

긍정 | 부정 → **긍정성**

(우측)복외측 전전두피질
Ventrolateral Prefrontal Cortex

가치적 제어
인내/자제/신중/통제/조절

조절 | 충동 → **조절력**

인지
기능



C7s, 7 competences by PFC

※ 가치와 전략의 집행을 위한 전전두피질의 주요 관여 영역

기반역량(C7)이란 무엇인가?

가치령

통합령

전략령

인성

내측 전전두피질
Medial Prefrontal Cortex

정신적 가치
자아/양심/염치/도덕/명예

안정 | 불안 → **안정성**

본성

복내측 전전두피질
Ventromedial Prefrontal Cortex

사회적 가치
성취/인정/성공/공감/평판

적극 | 소극 → **적극성**

본능

안와 전두피질
Orbitofrontal Cortex

존속적 가치
식탐/이성/재화/중독/집착

긍정 | 부정 → **긍정성**



배내측 전전두피질
Dorsomedial Prefrontal Cortex

심리화 체계
눈치/설득/협상/유혹/재치

능동 | 수동 → **대인력**

배외측 전전두피질
Dorsolateral Prefrontal Cortex

최적화 체계
비교/분석/인과/유추/구상

치밀 | 건성 → **전략력**

(우측)복외측 전전두피질
Ventrolateral Prefrontal Cortex

가치적 제어
인내/자제/신중/통제/조절

조절 | 충동 → **조절력**

인지 기능

C7s, 7 competences by PFC

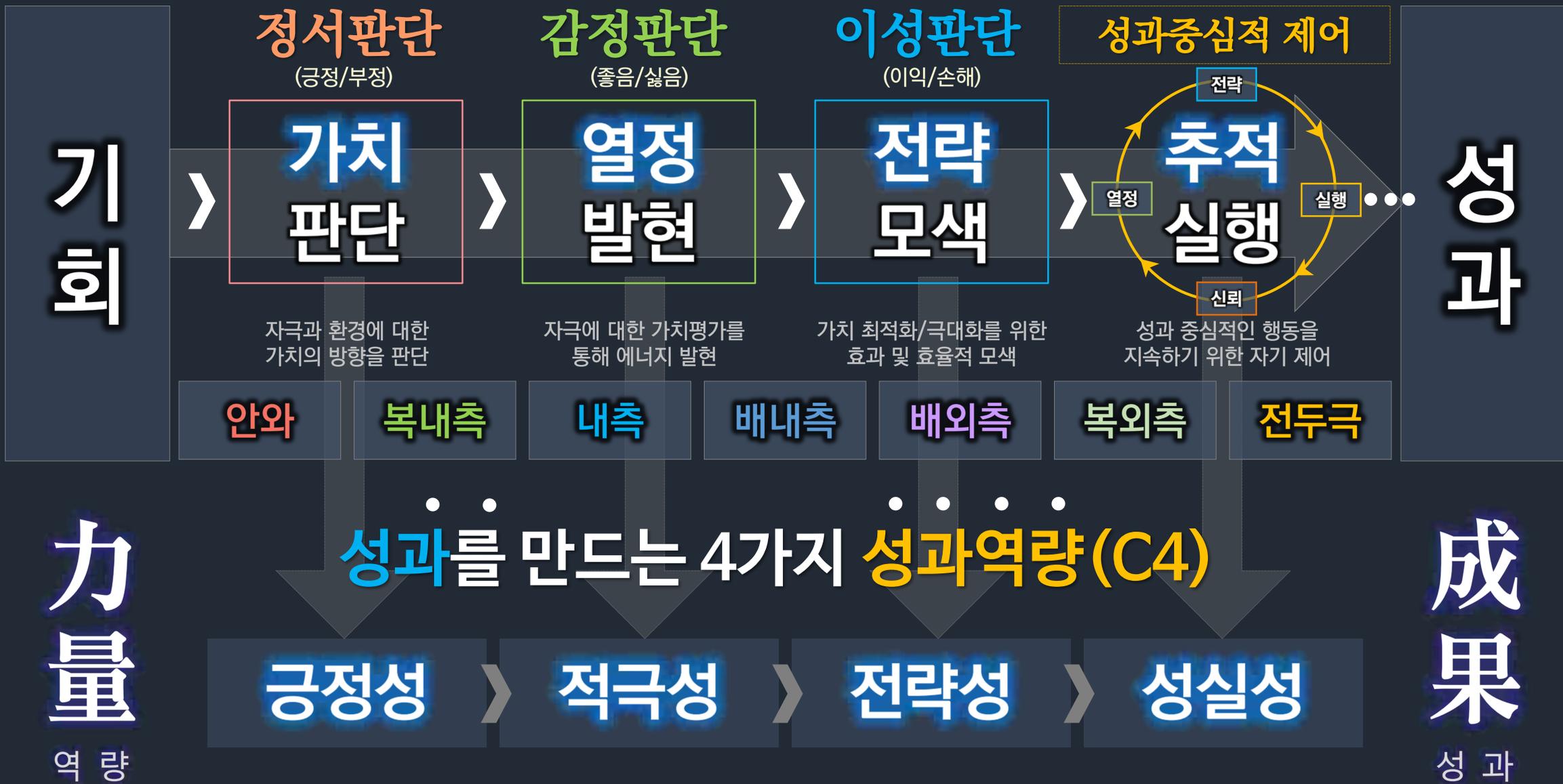
※ 가치와 전략의 집행을 위한 전전두피질의 주요 관여 영역

성과는 어떻게 만들어지는가?

뇌의 성과 발현 메커니즘(P4)



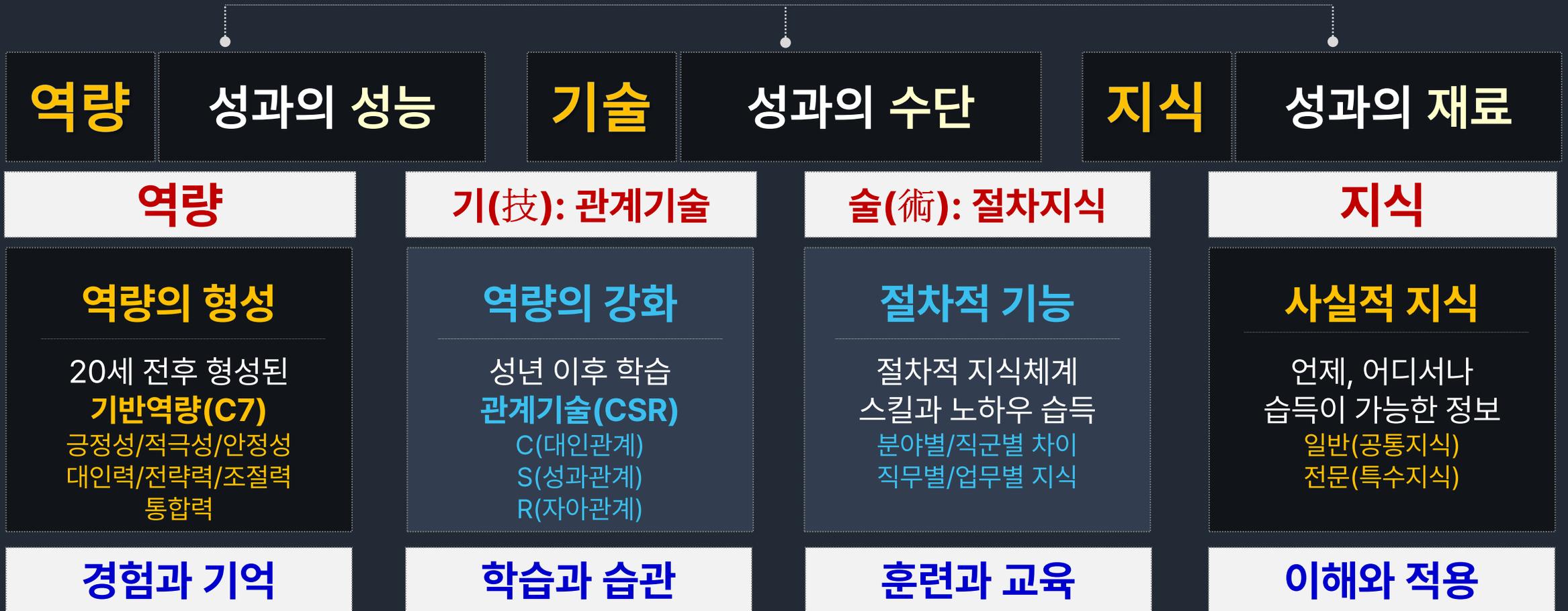
성과역량이란 무엇인가?



능력과 역량이란 무엇인가?

$$(성과)능력 = 역량 \times 기술 \times 지식$$

능력은 역량과 기술과 지식의 상호작용을 통해 성과를 만들어낼 수 있는 힘



능력과 역량이란 무엇인가?

$$(성과)능력 = 역량 \times 기술 \times 지식$$

능력은 역량과 기술과 지식의 상호작용을 통해 성과를 만들어낼 수 있는 힘



인생이란 무엇인가?

“삶은 나와 세상의 상호작용으로 만들어진다”

인생방정식

幸福

긍정

인생

不幸

부정

나의
능력과 욕망

세상의
가치와 욕망

능력 = 역량 X 기술 X 지식
성과역량 = 신뢰 x 열정 x 전략 x 실행

가치 거래 대상
가족/친구/연인/동료/회사/사회등

자신 X 세상

상호 작용

현재시제

메타인지

상대가치

능력 제공

관계기술

행복 구매

역량기술의 유형과 정의 (T7)

대인관계(C): Communication

긍정 기술

'웃으면 복이 온다'
긍정적 상호작용 촉진, 기회와 선물, 사람을 얻는다



관계적 성과를 위해
상호작용을 촉진시키고
긍정적 접근행동을
일으키는 기술

소통 기술

'내가 그라면, 그가 나라면', 역지사지
이해/공감/경청/배려/협력을 통한 시너지



대인관계 속 다양한
변수에도 불구하고
소통하는 대상의 욕망과
현황에 맞게 올바르게
관계하고 소통하는 기술

성과관계(S): Simulation

전략 기술

'이리하면 그리되나'
변수관리와 제어를 통한 성과 창출과 성공 경험



다양한 변수에도
불구하고 환경이 원하는
욕망과 현황에 맞게
전략을 미세조정하고
혁신하는 기술

추적 기술

'될 때 까지 끝까지'
선선선과 MPF, 3개월 프로젝트(가상/실제 포함)



목표달성 현황을
분석적으로 모니터링 하는
가운데 미래를 예측하고
더 나은 대안으로써
목표를 지속 추적하는 기술

자아관계(R): Reflection

성찰 기술

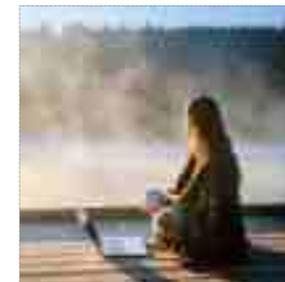
'나나기, 너너기'
자기 객관과 메타인지를 통한 자기 성찰



더 나은 성장과 행복을
객관적인 관점에서
스스로를 반성적으로
성찰함으로써 자신을
개선하는 기술

합리 기술

'세상은 관계다'
객관적으로 생각하는 거울 생각법과 정반합적 사고



자신의 비합리적 사고나
편향적 앎을 버리고,
새로운 정보를 받아들여
합리적인 앎의
체계를 구축하는 기술

역량기술의 유형과 정의 (T7)

대인관계(C): Communication

긍정 기술

'웃으면 복이 온다'
긍정적 상호작용 촉진, 기회와 선물, 사람을 얻는다



대인관계 속 다양한 변수에도 불구하고 소통하는 대상의 욕망과 현황에 맞게 올바르게 관계하고 소통하는 기술

성과관계(S): Simulation

전략 기술

'이리하면 그리되나'
변수관리와 제어를 통한 성과 창출과 성공 경험



목표달성 현황을 분석적으로 모니터링 하는 가운데 미래를 예측하고 더 나은 대안으로써 목표를 지속 추적하는 기술

자아관계(R): Reflection

성찰 기술

'나나기, 너너기'
자기 객관과 메타인지를 통한 자기 성찰

제어 기술

'알아차리기'
사고전환, 고비 넘기기, 인지적 관성의 제어

현재와 미래, 나와 타인, 나와 나. 다양한 관계적 상황 속에서 나의 변수와 환경의 변수를 알아차리고 생각과 행동의 방향을 전환함으로써 변화의 기반을 형성하는 기술



자신의 비합리적 사고나 편향적 앎을 버리고, 새로운 정보를 받아들여 합리적인 앎의 체계를 구축하는 기술

인창론 中 NCT 통합역량 모델

※ 이 개념도는 이해를 돕기 위해 작성된 것이며, 실제 과학적 사실과 차이가 날 수 있습니다.

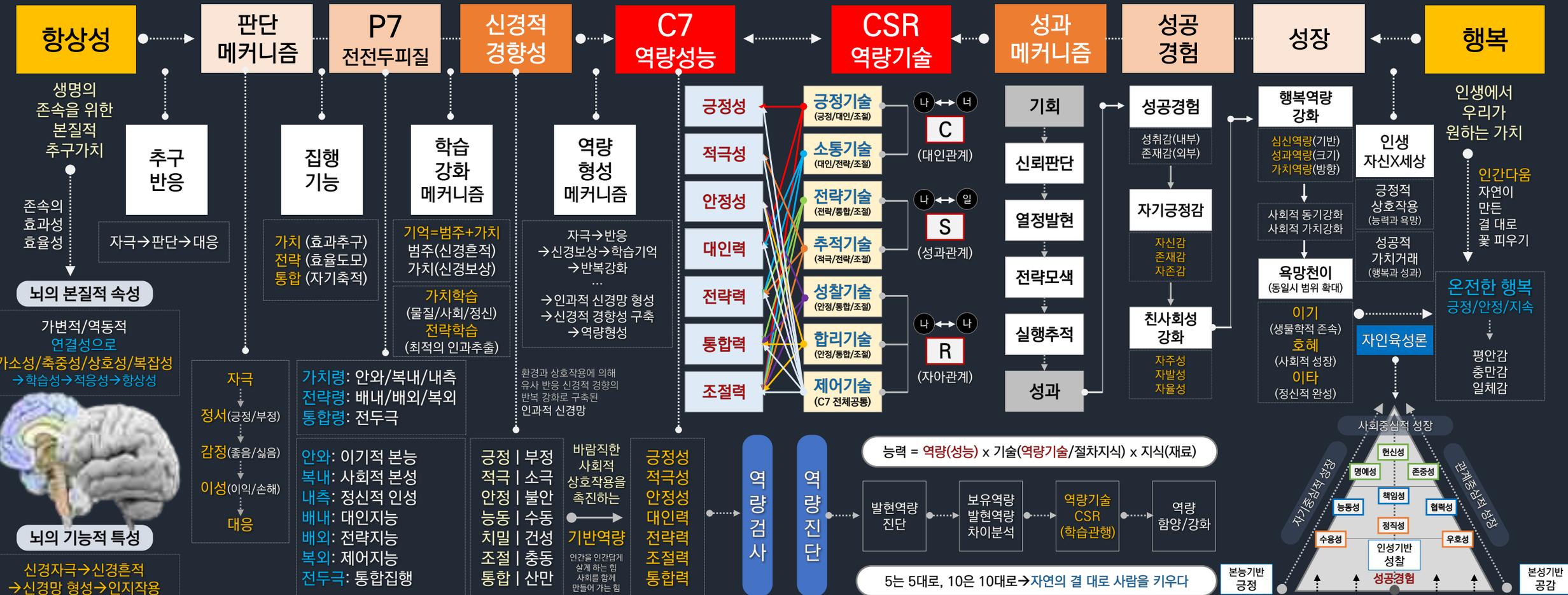
생물학, 신경과학 기반의 새로운 인간 개발을 위한 역량 모델

“자연의 결대로 사람을 이해하고, 역량을 기반으로 키워서, 사람과 사회의 행복을 돕는다”



항상성 → 생물/신경 기반 → 환경과의 상호작용 → 비의도적으로 형성

의도적으로 구축 ← 사회적 학습 노력 ← 사회/문화 기반 ← 행복



경영이란 무엇인가?

“모든 생명체(生命體)는 경영한다”



세포



개체



經營



조직



사회

현재를 사용하여 바람직한 미래를 얻기 위한 행위

原因

원인

현재의
자원

인 과 적



이치(理致)

미래의
성과

結果

결과

생각의 시작이 경영의 시작

현재를 원인으로 원하는 미래를 얻는 인과적 연결행위

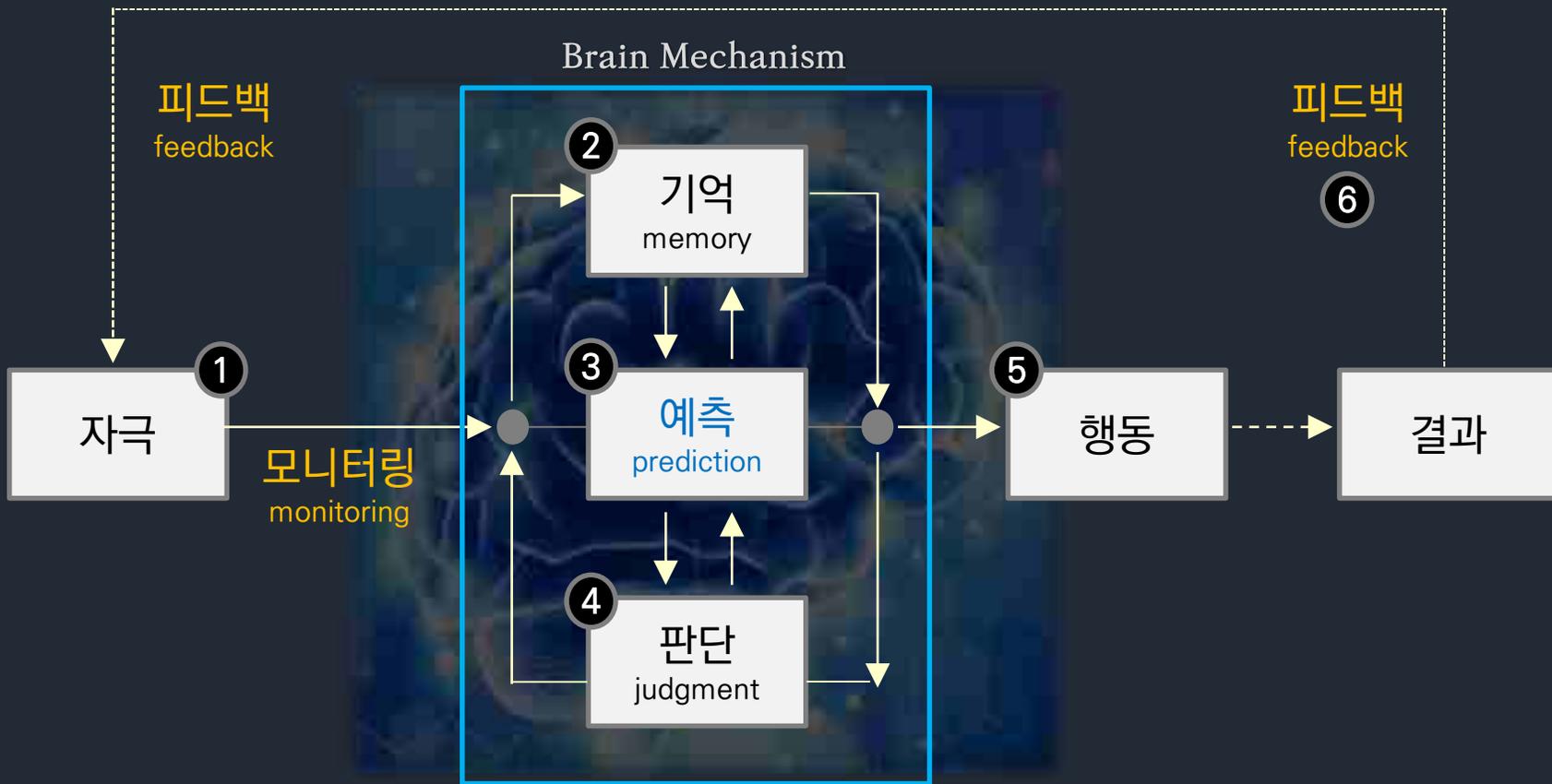
경영의 본질은 더 나음을 추구하는 **예측행위**



우리는 **예측한다** 고로 **존재한다**

경영의 본질은 예측

인간은 미래를 예측하여 현재를 경영한다



① 내적/외적 자극 입력

② 기억의 활성화

③ 예측(가치추정)

④ 판단(가치평가)

⑤ 반응과 행동

⑥ 결과에 대한 피드백

우리는 경영한다 고로 존재한다

본질(本質) 기반 경영

자연의 이치에 경영의 길을 묻다



本質

본질

본질 기반의 경영

Nature Based Human Management

속성 < 이치 < 원리

經營

경영

본질(本質) 기반 경영

경영은 더 나음을 추구하기 위한 인간의 본능이자 본성



경영의 본질은 **예측**



경영의 핵심은 **사람**



경영 환경은 **복잡계**

신경과학과 경영

“생산성과 창의성의 비밀, 신경과학으로 경영하다”



- 재무회계
- 생산관리
- 마케팅
- 경영정보

기업 경영의 본질과 핵심에 대한 재고찰

- 신뢰
- 동기
- 전략
- 시너지

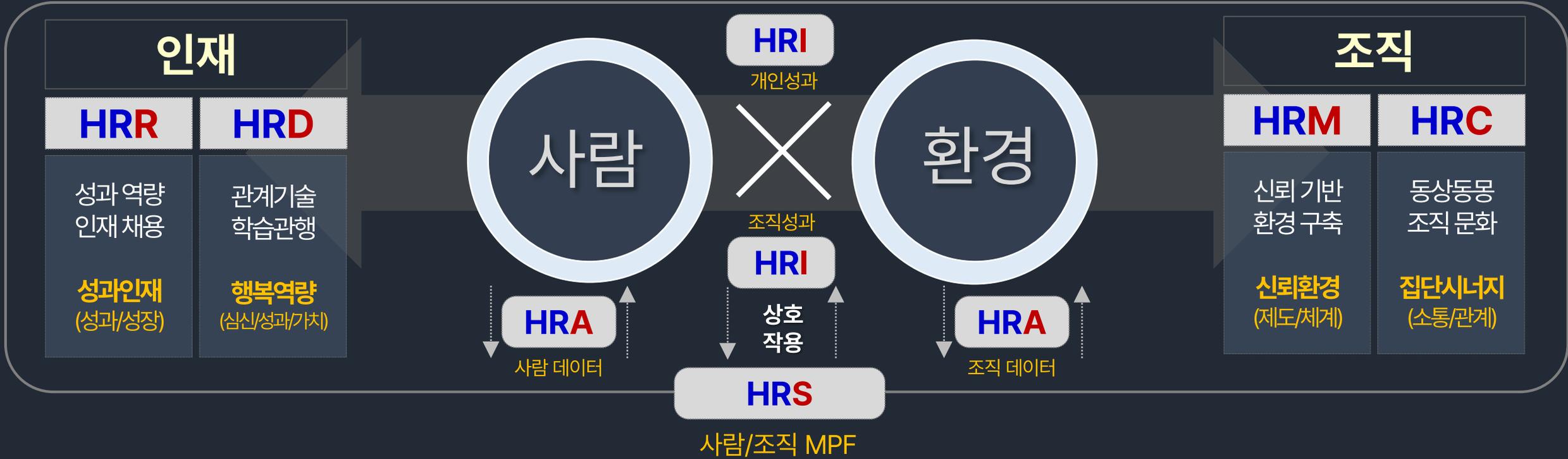
역량

- 성과
- 육성
- 리더십
- 조직문화

- 인사
- 조직
- 전략
- 리더십

역량기반 HR경영체계

자연의 결에 따라 사람의 본질을 이해하고, 사람의 육성을 통해 기업과 사회의 행복을 돕는 경영



HR경영의 역할

상호작용 → 긍정적 몰입 → 개인/조직성과 → 역량강화 → 집단시너지 → 성장



HR경영	본질(WHY)	정의(WHAT)	실용(HOW TO)
HR Recruitment R	인재채용 성과 역량 채용이 전부다	역량 기반 성과인재 스펙 아닌 역량	3단계: 역검→커피챗(약식면접)→온보딩 인재매칭플랫폼(잡다)+6개월 수습기간
HR Management M	환경구축 신뢰 환경 신뢰가 먼저다	신뢰 기반 긍정문화 동기 보다 신뢰	역량진단+성장단계(열린→성취→책임→소명) 역량급/역할급/기술급+사회적 보상(칭찬/인정/감사)
HR Interaction I	성과경영 성공 경험 성과가 답이다	신뢰→열정→전략→추적 관리 아닌 자율	개인/조직 OKIT(애자일 실행)+성과MPF+명자회의 3단계 조직체계(의사결정→전략수립→실행책임)
HR Development D	인재육성 학습 관행 결 대로 키우다	메타인지/역량기술 교육 아닌 육성	CSR(관계/전략/성찰)기반 습관화→뉴로우App. 혁신위원회(HPI/TPI)+사관학교(긍정/성장/책임/소명)
HR Culture C	조직문화 문화 창발 문화가 목적이다	동상동몽/집단시너지 지시 아닌 공감	365 마이더스 포상(이달의 인재상)+일잘마 프로젝트 행복나침반회의/가족초청행사(분기)+해마데/세페(년)
HR Analytics A	과학경영 데이터 경영 데이터 기반 HR	사람/조직 DATA 직관 아닌 과학	사람데이터 기반 분석/해석→성과/성장 대시보드 HRP솔루션(긍정소통→성과몰입→성과/인재경영)
HR Strategy S	전략경영 합리 경영 합리 기반 전략적 HR	사람/조직 MPF 계획 아닌 추적	HR영역별 사람/조직MPF(모니터링/예측/피드백) HR위원회→통합적/합리적 의사결정



구분		체계	속성	원칙	MIDAS의 HR제도 사례		
HRR	인재채용	채용체계	성장성	<input checked="" type="checkbox"/> 스펙 아닌 역량	無스펙	역량 중심 채용(역검), 커피챗, 인재 매칭 플랫폼(잡다)	
HRM	더 영향력	긍정 문화	임금체계	안정성	<input checked="" type="checkbox"/> 불안 아닌 안정	無수당	역량급(년)+역할급/기술급(반기)+집단상여급(분기)
			복지체계	신뢰성	<input checked="" type="checkbox"/> 금전 아닌 신뢰	無노사	5성급 호텔식사, 시크릿셰프, 마반, 마이다스 행복포인트
		동기 문화	기획체계	공평성	<input checked="" type="checkbox"/> 직급 아닌 능력	無직급	역할과 직책 중심, 성과와 역량 고려, 신입팀장, 진지특
			보상체계	공정성	<input checked="" type="checkbox"/> 외적 보다 내적	無성과급	물질 보다 사회적 보상(이달의 인재상, 칭찬/인정/감사, 포상)
		성과 문화	조직체계	유기성	<input checked="" type="checkbox"/> 관리 아닌 자율	無CEO	경영위원회 중심 집단경영, 3단계 조직(위원회/실그룹/셀)
			성과체계	책임성	<input checked="" type="checkbox"/> 평가 보다 진단	無평가	평가(개인X, 조직O), 역량진단/역량리포트, 절대/다면/수시
		가치 문화	가치체계	지향성	<input checked="" type="checkbox"/> 수단 아닌 목적	無수단	핵심인재(HPI), 기술인재(TPI), 행복/보람/나눔, 나침반정신
			완성체계	명예성	<input checked="" type="checkbox"/> 퇴직 아닌 완성	無정년	명예의 전당, 책임성 무정년, 경영/연구/전문위원
HRI	성과경영	성장체계	성공경험	<input checked="" type="checkbox"/> 성과 보다 성장	無감시	개인/조직OKR 기반 성과 MPF시스템, 일잘마, 성장발표회	
HRD	인재육성	육성체계	자기실현	<input checked="" type="checkbox"/> 교육 아닌 육성	無교육	행복역량함양, CSR관계기술, 사관학교, 자인간담회	
HRC	소통문화	소통체계	동상동몽	<input checked="" type="checkbox"/> 지시 아닌 공감	無지시	행복나침반 회의, 가족초청행사, 해마데, 세패, 기술컨퍼런스	
HRA	데이터 기반 HR	해석체계	인과성	<input checked="" type="checkbox"/> 직관 아닌 과학	無직관	사람데이터 기반 과학적 해석/분석, 모니터링/예측/피드백	
HRS	전략적 HR	전략체계	합리성	<input checked="" type="checkbox"/> 경험 보다 합리	無주관	HR위원회, 사람/조직MPF 및 대시보드, 통합/합리적 의사결정	

역량기반 HR경영 적용

역량X기술X지식

인재능력

사람 X 환경

조직환경

직무/리더/문화

보유역량(최대)

자연의 결 대로 사람을 키우다

발현역량(일상)

역량기반 인재채용

보유역량 검사
역량검사
성과와 성장가능성
적재적소

역량기반 조직문화

발현역량 진단
역량진단
신뢰기반과 성장단계
자가불소

역량기반 성과경영

발현역량 최대화
역량강화
성공경험지원 리더십
성공경험

역량기반 인재육성

행복역량 최적화
역량함양
CSR기반 습관화
관계기술

HRR

적격인재

긍정/적극/전략/실행
자연성(햇불형)
가연성(장작형)

HRM

신뢰환경

신뢰(긍정환경)
열정(기회부여)
전략(권한위임)

HRI

성공경험

개인과 조직의
성공경험
자신감/존재감/자존감

HRD

학습관행

소통기술(C-대인)
전략기술(S-성과)
성찰기술(R-자신)

HRC

성장문화

긍정문화(기반)
성과문화(크기)
가치문화(방향)

HRA

사람데이터

사람/조직의 성과와 성장 MPF

OKR기반 성과와 CSR기반 육성의 MPF(모니터링-예측-피드백)

HRS

전략적 의사결정

자연주의 인본경영

이불변응만변(以不變應萬變)

생물(生物) 동물(動物) 인간(人間)
잘 살고 잘 하고 잘 크고

“사람이
답이다”

天命之謂性
率性之謂道
修道之謂教

“결대로
키우다”

5는 5대로, 10은 10대로
진달래는 진달래대로, 개나리는 개나리대로