

\* 모의고사 총평

P. 5

personal mastery ← MGO (비우는 과정에서의 즐거움)

+ AI: 2종오류 ↓ / 1종오류 ↑ < 생생형 인공지능 >

- <상제적 능력> 확인의 어려움

+ex) 활용 good ↔ 습득 bad

발탁승진 등의 어려움

P. 9

대리학습: < 대상이 자신과 비슷하다고 생각할 때 > ✓

modeling의 성공조건

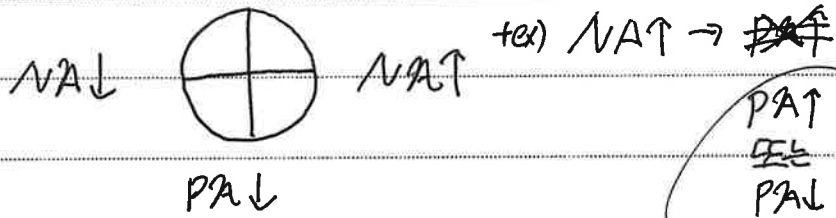
P. 10

① 셀리그만 → 긍정심리학 시초

② 루산스 → 긍정심리학자본 시초 (긍정심리학의 영향)

+ ① 정서

PAT



$\therefore$  PAI와 NAT와의 관계는 별도

+ ② 포면적 연기 vs 내면적 연기

$\rightarrow$  무엇이 감정소모가 더 심한가?

$\therefore$  2026년 노무사 1차: 포면적 연기가 내면적 연기보다 감정소모  $\uparrow$

tex) 연기자는 감정전환을 성공하는 경우, 연기행동시 어려움  $\downarrow$

P. 11

휴리스틱  $\rightarrow$  <주먹구구식 판단> : based on 경험

P. 12

고착화 오류: Anchoring  $\Rightarrow$  BPR (Zero-based)

P. 13

팀리더십: 팀워크를 증진시키는 LDS<sup>v</sup>

Northhouse } 팀리더십  
Yuki

→ 내부·외부환경의 조율 (= 경계관리)

∴ BSL: 바운더리 스페닝 리더십

+ex) 경계관리: 법인대표들의 영입·초빙 등

팀리더십 → 효과적인 팀만들기 中 조직구조 내 리더십  
(팀효과성 모형)

P. 12

① AI → exploit을 잘하4, 탐색은 못함

② 알고리즘 편향

③ 설명가능성: 과정에서야 높은 파악의 어려움

→ 보상 승진 등이 <수용성> 문제 발생

\* SE

P. 406

① 쇠스그마 (동질혁신)

② BPR (절차의 혁신)

③ BSC (평가혁신)

④ 다운사이징 (규모혁신)

) → Top Down 방식

p. 407

explore 혁신창출부서 : idea 창출

exploit 혁신실행부서 : idea 실행

p. 416

미사일 = 위도탄

연습문제 148-2 (p. 533) 풀기!