

# МОЗГОВОЙ ШТУРМ

**...IDEA...**



**BRAINSTORMING**

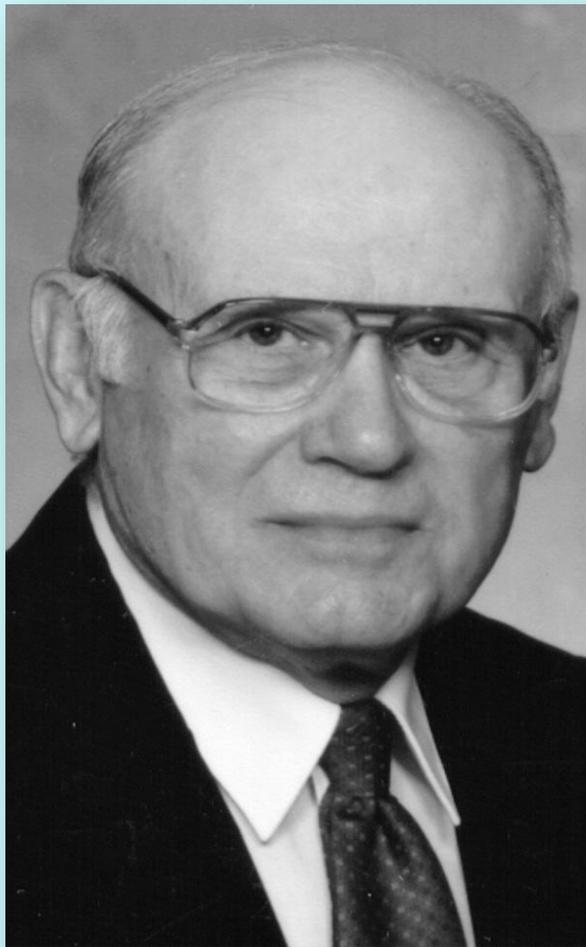
# Мозговой штурм - ЭТО:

Оперативный  
метод  
коллективного  
решения  
проблемы

Форма  
свободной  
дискуссии

Творческая  
активность

# Автор метода

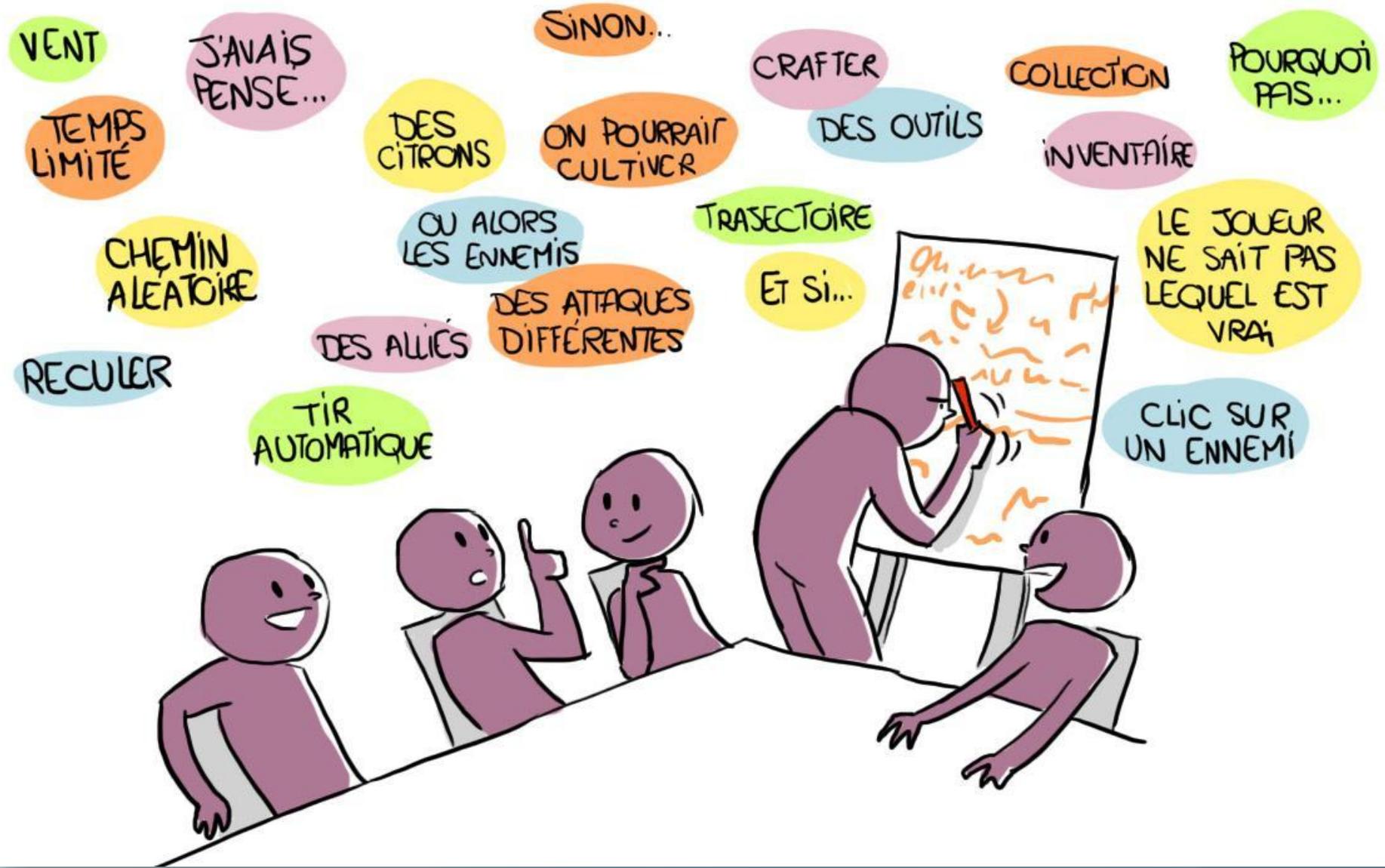


- Алекс Осборн (1888-1966)
- Американский журналист, один из основателей известного рекламного агентства BBDO (Batten, Barton, Durstine & Osborn).
- В 1942 году он издал книгу: How to «Think Up», где описал первый вариант мозгового штурма который использовался им и его сотрудниками в рекламном агентстве ещё в конце 30-х годов XX века.



# На чём основана идея?

«Можно считать аксиомой тот факт, что количество идей переходит в качество. Логика и математика подтверждают, что чем больше идей порождает человек, тем больше шансов, что среди них будут хорошие идеи. Причём лучшие идеи приходят в голову не сразу».



VENT

J'AVAIS PENSE...

SINON...

CRAFTER

COLLECTION

POURQUOI PAS...

TEMPS LIMITÉ

DES CITRONS

ON POURRAIT CULTIVER

DES OUTILS

INVENTAIRE

CHEMIN ALÉATOIRE

OU ALORS LES ENNEMIS

TRASECTOIRE

LE JOUEUR NE SAIT PAS LEQUEL EST VRAI

RECULER

DES ALLIÉS

DES ATTAQUES DIFFÉRENTES

Et si...

TIR AUTOMATIQUE

CLIC SUR UN ENNEMI

# Основные принципы метода



При совместном обсуждении появляются идеи более высокого качества, чем при индивидуальной работе тех же людей. Это происходит за счет того, что идея, которая сама по себе может быть отвергнута в силу недостаточной обоснованности или непрактичности, дорабатывается совместными усилиями, продумывается другими и тем самым улучшается, становится все более конструктивной и пригодной к осуществлению.



Если участники совещания находятся в состоянии генерирования идей, то процесс творческого мышления, господствующего в этот момент, нельзя тормозить преждевременной субъективной оценкой этих идей. В этом принципиальное отличие мозгового штурма от любой другой технологии.



# Основные этапы мозгового штурма



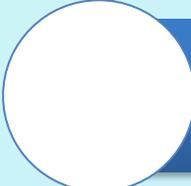
# Подготовительный этап



Чёткая формулировка проблемы



Отбор участников

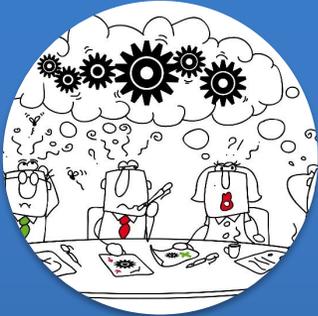


Распределение ролей между участниками  
(ведущий, помощник ведущего, участник и т.д.)



Создание двух групп: «генераторы идей» и «комиссия»

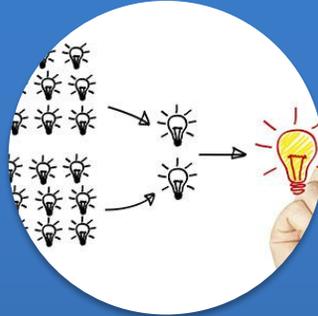
# Генерация идей



Максимальное количество идей без ограничений



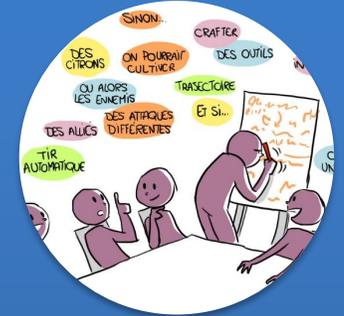
Принимаются любые нестандартные и абсурдные идеи



Идеи можно и нужно комбинировать и улучшать



Не должно быть никакой критики или оценки идей



Все идеи записываются



# Завершающий этап



Приветствуется оценка  
и критика идей



Идеи комбинируются,  
улучшаются,  
дорабатываются

# Правила эффективного мозгового штурма



# Правило № 1



Готовься заранее

## Правило № 2

Больше людей —  
больше идей



## Правило № 3



Снова уточни  
проблему

## Правило № 4



Записывай всё

## Правило № 5

**Критике — нет!**



## Правило № 6



**Участвуют все**

## Правило № 7



**Кончились идеи — зови  
новых людей**

# Правило № 8



Улучшай идеи

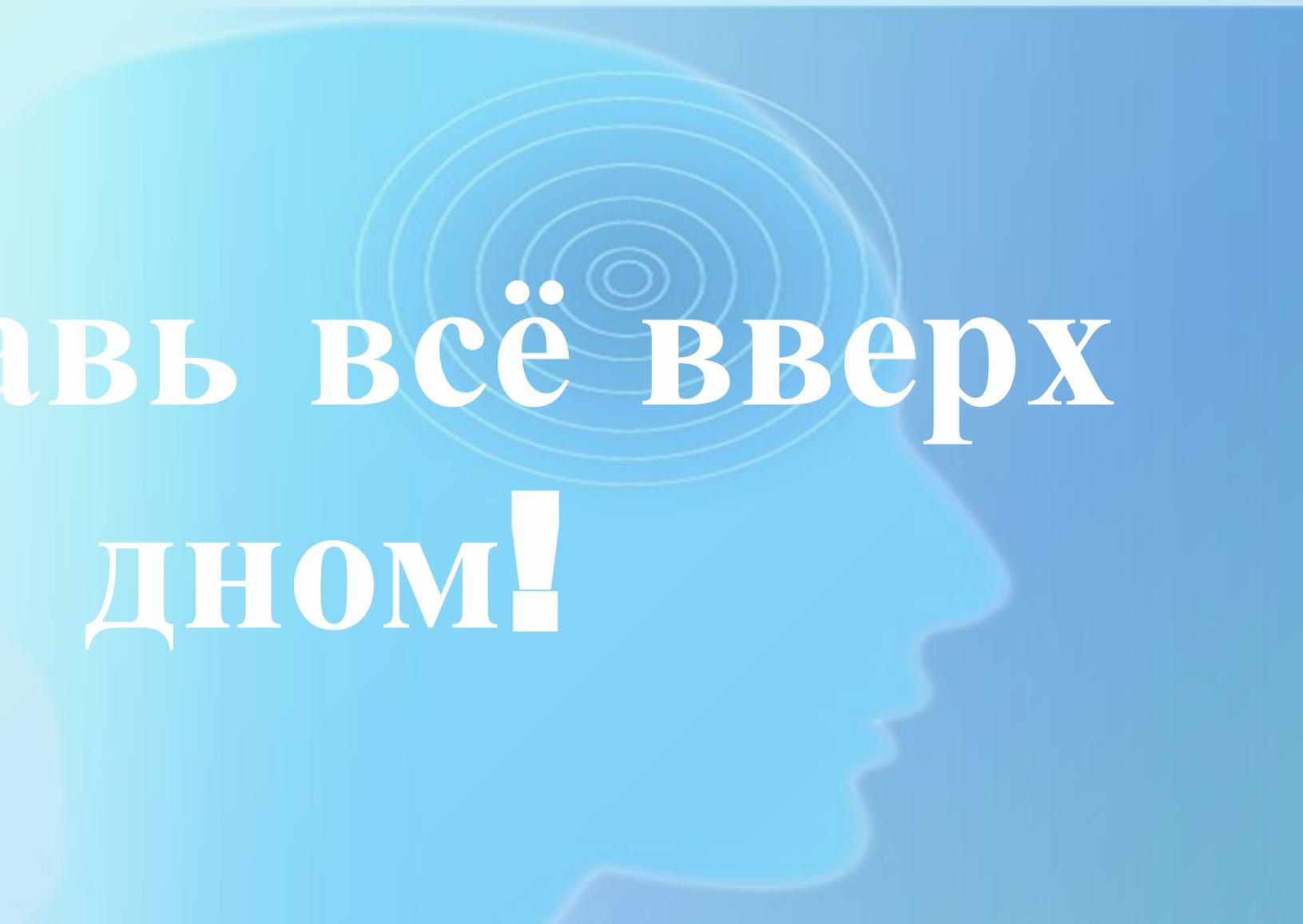
Правило № 9



# Технологии в ПОМОЩЬ

## Правило № 10

**Поставь всё вверху  
ДНОМ!**



# Итог

## Плюсы

Синергетический эффект

Дружественная обстановка позволяет воспринимать любую критику и использовать максимум своего потенциала

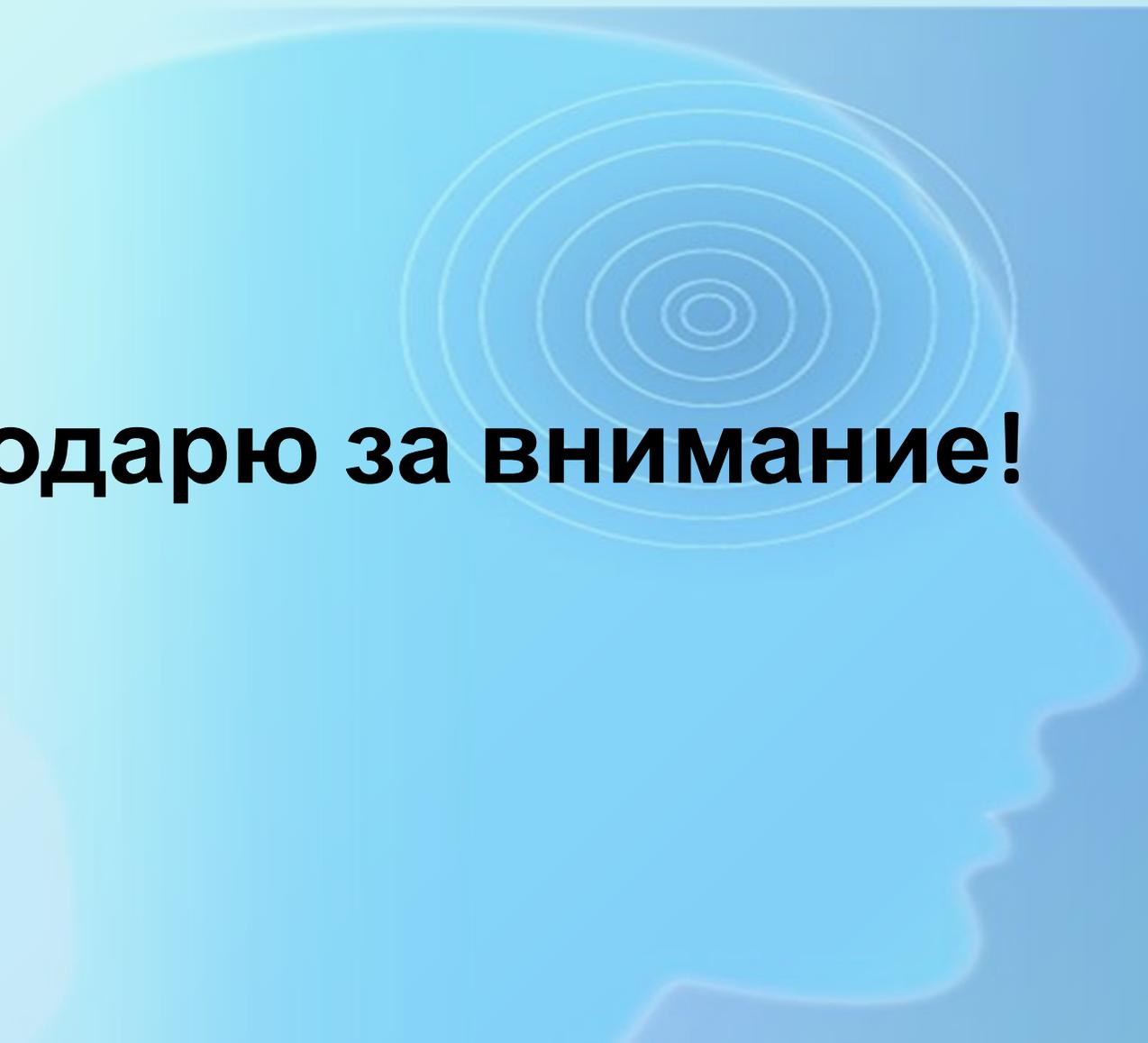
Процесс мозгового штурма - увлекательная коллективная и даже игровая деятельность

## Минусы

Если персонал не привык к командной работе, то эффективность деятельности может снизиться

Некоторые участники могут настаивать на своем авторстве идей и стремятся выбиться в лидеры за счет менее подготовленных и развитых

Если идеи есть у всех, время на обработку существенно возрастает, процесс затягивается



**Благодарю за внимание!**