

# 61-62-63 Урок. Генерация идей



***Ты никогда не решишь проблему, если будешь думать так же, как те, кто её создал.  
Альберт Эйнштейн***

# Цели урока:

- *Понимать принципы и необходимость брейнсторминга;*
- *Знать правила проведения брейнсторминга и умеет соблюдать их;*
- *Знать и следовать этапам брейнсторминга систематизировать высказанные идеи и выбирать наиболее перспективные*



# Что такое генерация идей?

*На этом этапе нам необходимо сгенерировать идеи на основе, а точнее — в рамках тех дизайн-принципов, которые мы вывели.*

*Главным инструментом на данном этапе выступает брейнсторминг, т. е. «мозговой штурм».*



# Мозговой штурм.

**Мозговой штурм** — это оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения;

В

том числе самых фантастических



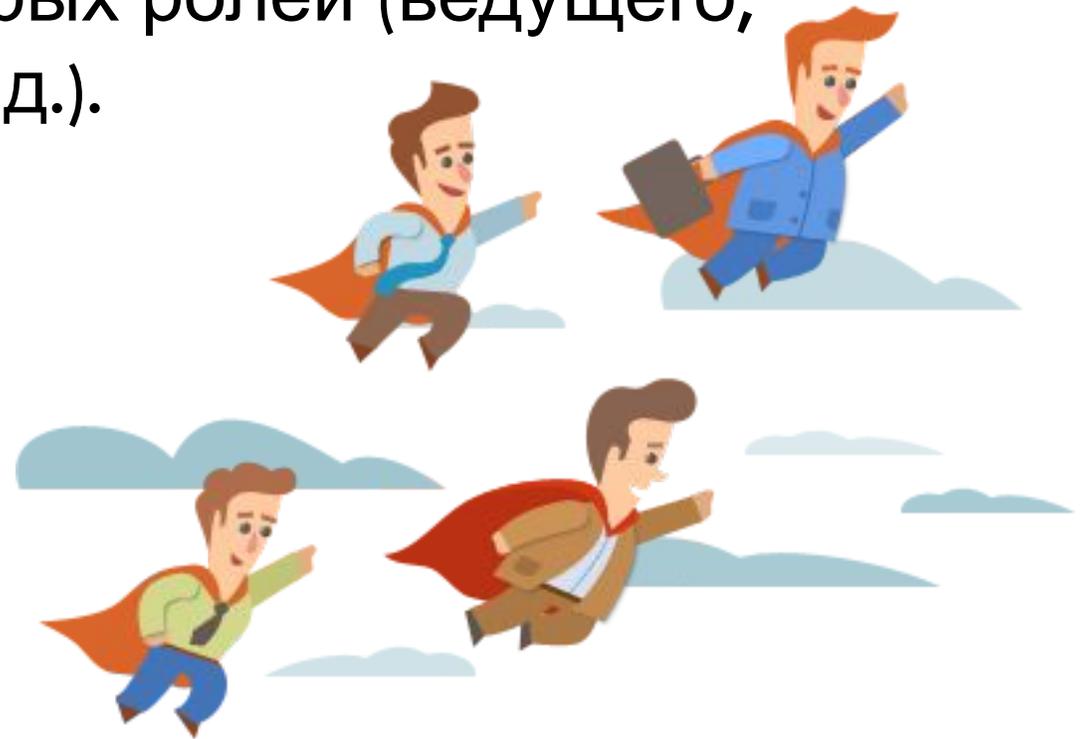
# Этапы мозгового штурма:

- 1. Постановка проблемы;**
- 2. Собственно сам процесс генерации идей;**
- 3. Отбор и оценка идей.**



# Постановка проблемы

Это предварительный этап, задача которого заключается в чёткой формулировке задачи или проблемы, подборе участников и назначении некоторых ролей (ведущего, помощников, фасилитатора и т. д.).



# Генерация идей

**Для этого необходимо соблюдать следующие правила:**

- набирать максимальное число вариантов идей без любых ограничений (они могут быть даже фантастическими, нестандартными);
- идеи можно и нужно комбинировать и улучшать;
- не должно быть никакой критики или оценивания предлагаемых идей (отключить критическое мышление, позволить себе не беспокоиться о бюджете реализации, о возможности реализации в принципе и т. п.)



# Генерация идей

Идеальным расположением для команды считается круг, что отвечает принципам **«плоской организации»**.

**Плоская организация** — это структура организации, где отсутствуют или почти отсутствуют уровни, все участники напрямую вовлечены в процесс принятия решений.

**Фасилитатор** — это участник, обеспечивающий слаженность в работе группы, следящий за соблюдением формата, принципов и времени работы, систематизирующий информацию.

# Задание

Вспомните дизайн-принципы, которые вы выработали на предыдущем этапе. Исходя из них, на отдельном листе флипчарта сформулируйте вопрос, начиная его со слов: **«Как бы мы могли....?»**.

Затем разбейте этот основной вопрос на несколько более простых, которые бы начинались также со слов: **«Как бы мы могли....?»**.



# Отбор и оценка идеи

Вот здесь мы уже будем систематизировать и отбирать идеи. Это очень важный этап, который нельзя просто игнорировать.

При проведении мозгового штурма необходимо соблюдать простые и важные принципы:

- *Чем больше людей, тем выше качество решения;*
- *Не судить, не критиковать, не комментировать негативно выдвигаемые предложения на ранней стадии;*
- *Не отбрасывать «сумасшедшие» идеи;*
- *Не бояться соединять и улучшать свои идеи и чужие;*

# Отбор и оценка идеи

- Не перебивать, дать высказаться каждому;
- Придерживаться главной проблемы. Если со временем группа начинает отходить от главной темы, возвращайтесь в русло;
- Давать каждой идее условное название;
- Делать зарисовки. Иногда проще схематично что-то нарисовать, нежели писать текст объяснения;
- Результат наоборот. Иногда полезно представить во время поиска решения, что ситуация обернулась противоположной стороной, и всё пошло не так, как вы планировали

# Методы выбора идей

1. **Метод голосования** - Необходимо выбрать, сколько голосов («лайков») имеет каждый участник. Их должно быть меньше, чем всего идей, участвующих в голосовании. Например, 8 идей, и вы предоставляете по 3 голоса каждому участнику.



## 2.Метод «4 категории»

**Необходимо распределить все идеи на 4 категории:**

- любимая или лучшая для клиента;
- безумная;
- рациональная;
- долгосрочная.



После этого вычеркните в каждой из категорий самые неподходящие названию этой категории идеи, оставив только 1-2 идеи.

## 3. Метод «Бинго»

**Этот метод предполагает  
разделение идей по принципу  
способа их реализации:**

- физический объект;
- цифровой (виртуальный) прототип;
- прототип взаимодействия (тот, с помощью которого клиент сможет почувствовать какую-то ситуацию)



# ЗАДАНИЕ

По результатам этапа генерации идей вам необходимо отобрать наиболее эффективные из них. Используйте все 3 метода («Голосования», «4 категории», «Бинго»).



# Тестовые вопросы

1. Главный инструмент метода «Генерация идей»:

- А) Отбор и оценка идей
- Б) Брейнрестлинг
- В) Аналогии
- Г) Брейнсторминг

2. Один из обязательных этапов мозгового штурма?

- А) Создание проблемы
- Б) Постановка проблемы
- В) Группировка
- Г) Интерпретация

3. Какая фигура считается идеальной для работы команды?

- А) Квадрат
- Б) Круг
- В) Овал
- Г) Треугольник

4. Кто систематизирует информацию во время мозгового штурма команды?

- А) Инсайдер
- Б) Генератор идей
- В) Фасилитатор
- Г) Сторителлер

5. Этот метод предполагает разделение идей по принципу способа их реализации:

- А) Метод «Сила десяти»
- Б) Метод «Голосования»
- В) Метод «4 категории»
- Г) Метод «Бинго»