

Инструменты генерации

НЕСКОЛЬКО ИНСТРУМЕНТОВ ГЕНЕРАЦИИ

ЧЕРНЫЙ ЯЩИК - Представляет собой описание конечной версии картины желаемого будущего с разных сторон: потребителя, продавца, конкурента, остального окружения. Далее от картины желаемого будущего определяются задачи по ее достижению.



МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Мозговой штурм - 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:

Подготовительный (формирование рабочей группы, постановка целей, разминка перед стартом) – участники формулируют проблему, собирают информацию, выбирают ведущего.

Генерация и систематизация идей – каждый из участников придумывает как можно больше идей, руководствуясь следующими правилами:

- принимаются все, даже безумные и фантастические идеи, без какой-либо критики;
- идеи можно комбинировать, улучшать, дополнять.

Отбор и оценка идей – на этом этапе они сортируются и критикуются, самые живучие прорабатываются дальше, остальные – отбрасываются.

МОЗГОВОЙ ШТУРМ: ПРАВИЛА

1. Определите тему штурма и четко сформулируйте задачу
2. Соберите группу участников (4-10)
3. Не допускайте критики и насмешек, но допускается модификация
4. Установите лимит по времени
5. Выберите лидера группы
6. Выберите секретаря и делайте записи
7. Будьте пунктуальны
8. Предварительно подготовьте все необходимые элементы, чтобы не отвлекаться в процессе
9. Визуализируйте идеи
10. Идей должно быть много

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Алгоритм:

1. Несколько участников садятся за один стол и получают по одному листу бумаги, где сверху указана проблема (или задача, которую необходимо решить), в котором нарисована таблица с тремя столбцами.
2. После сигнала каждый участник начинает записывать 3 идеи в решении проблемы.
3. Через 5 минут каждый участник передает свой листок бумаги участнику слева от него. Начинается следующий раунд, во время которого каждый участник пишет еще 3 идеи на следующей строчке. Он может опираться на идеи, которые прочел на листе бумаги, а может думать независимо от этого.
4. Проводится несколько раундов. Ограничений на количество раундов нет, как правило, участники сами чувствуют, что больше ничего стоящего не придумать.
5. После генерации все идеи прочитываются, убираются дублирующие. Затем они анализируются, принимается решение. По сути, на этом шаге применяются такие же подходы, как и в классическом мозговом штурме.

ОБРАТНЫЙ МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Метод используется в случаях, когда использование традиционного мышления заводит в тупик. Он заключается в поиске решений противоположной направленности.

Алгоритм:

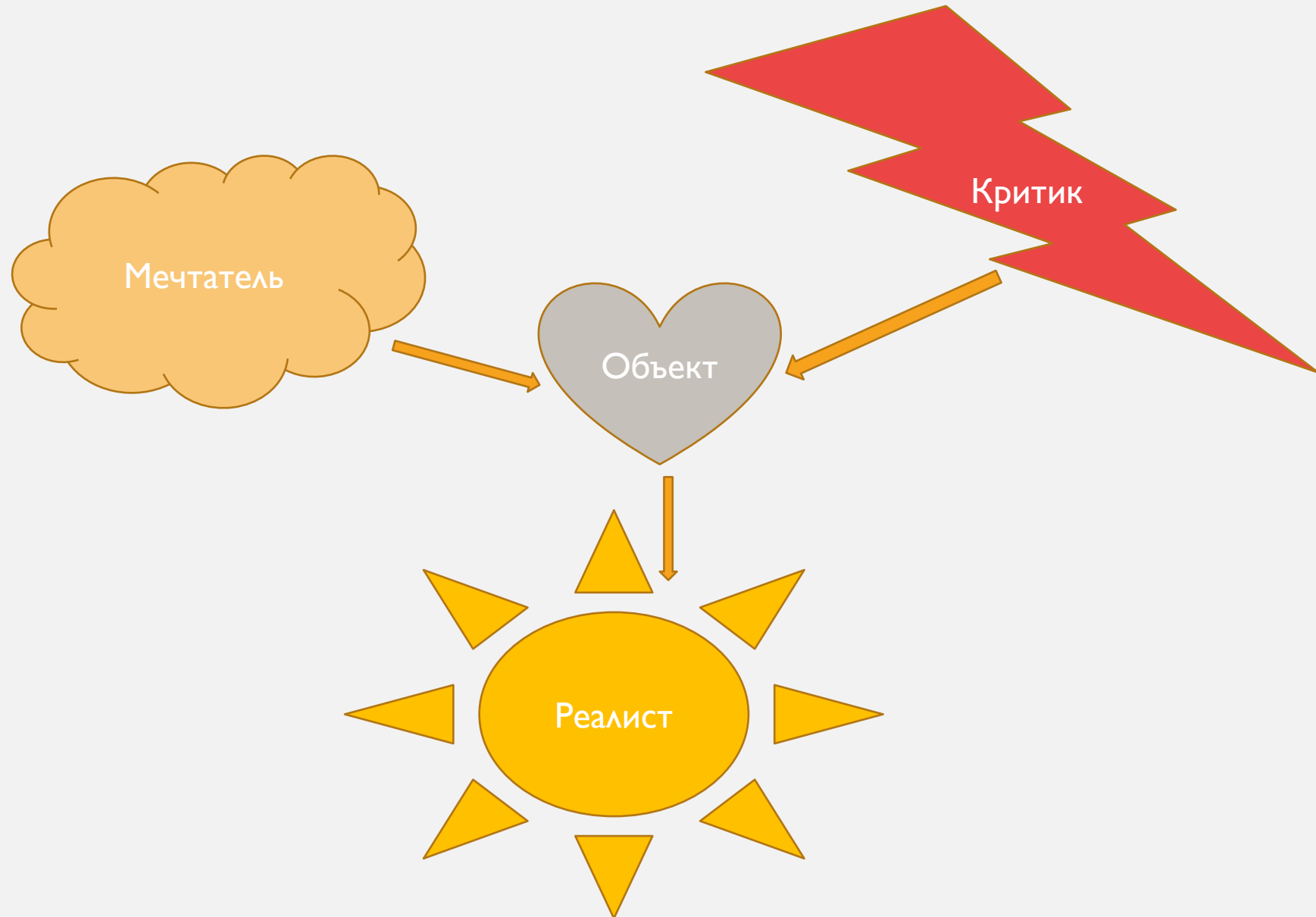
1. Сформулируйте проблему, а затем
2. Переверните ее.
3. После того, как вы проведете мозговой шторм, вам потребуется вновь перевернуть эти идеи.

«Как можно это улучшить?» - «Как можно это испортить?»

«Как повысить эффективность?» - «Как её понизить?»

«Как предотвратить поломку изделия?» - «Как его сломать?»

МЕТОД УОЛТА ДИСНЕЯ



МЕТОД УОЛТА ДИСНЕЯ: АЛГОРИТМ (для команды)

- 1 шаг** создайте 3 особых пространства (поделите команду между пространствами)
- 2 шаг** попробуйте переключение между состояниями
- 3 шаг** поставьте цель и запишите её на листе бумаги
- 4 шаг** запустите первый такт работы в пространствах
- 5 шаг** после того как первый такт закончен – поменяйте роли
- 6 шаг** после второго такта еще раз поменяйте роли
- 7 шаг** если вы видите, что уже получили решение, то запишите его на отдельном листе бумаги. Если решения целостного плана действий пока нет пройдите круг еще 2 или 3 раза.

МЕТОД 6 ШЛЯП



Порядок:

- 1) **Синяя шляпа.** Концентрация на обобщении полученного.
- 2) **Зелёная шляпа.** Концентрация на поиске креативных и оригинальных решений.
- 3) **Белая шляпа.** Концентрация внимания на фактах, цифрах и объективной информации.
- 4) **Красная шляпа.** Концентрация на чувствах и эмоциях.
- 5) **Жёлтая шляпа.** Концентрация на положительном.
- 6) **Чёрная шляпа.** Концентрация на возможности неудачи.

Где использовать:

- Создание и тестирование нового продукта;
- Проведение совещаний и собраний;
- Создание рекламных и продающих материалов;
- Подготовка презентаций и публичных выступлений.

SCAMPER

Substitue (Замещать, заменять) – разбейте проблему на компоненты и отдельные процессы и подумайте, чем можно заменить каждый из них (зеркально отобразили клавиатуру, клавиатура для левшей)

Combine (Комбинировать) – объединяйте части проблемы между собой и внешними предметами (или идеями), чтобы создать нечто новое. (к велосипеду добавили аккумулятор от педалей).

Adapt (Адаптировать) – поразмыслите, как можно по другому использовать уже имеющиеся ресурсы и возможности для решения проблемы.

Modify/Magnify (Модифицировать/Увеличивать) – ищите, как можно видоизменить и улучшить существующие идеи или процессы, как можно поменять их интенсивность или значимость. (очки-конструктор-можно менять линзы)

SCAMPER

Put to other uses (Найти другое применение) – подумайте, для каких еще целей можно применить вашу идею.

Eliminate (Устранить, удалить) – упрощайте проблему, разделяйте ее на части и отбрасывайте то, чем можно пожертвовать. (фотоаппарат с проявлением пленки - палороид)

Rearrange (Переставлять, изменять порядок) – что будет, если нарушить последовательность в вашей задаче? Перевернуть ее с ног на голову или перетасовать ключевые блоки? (упаковка неприготовленного попкорна – попкорн для микроволновок)

Замена объекта – пример с телепередачами (Школа ремонта, меняем квартиру на человека – получается формула красоты; меняем квартиру на автомобиль – получается тачка на прокачку)

Переворот – добавляем частицу НЕ (свежеприготовленная пицца, НЕ свежеприготовленная пицца-заморозка)

Прилагательное – сезон (зимний, летний), размер, материал, состояние (твердый, мягкий) и т.д.