

Создание инноваций

Генератор инноваций

Внутренний

- Знания
 - По теме
 - Принесенные из других областей
- Воображение
 - Объединение идей
 - Переосмысление проблемы
 - Нестандартные предположения
- Отношение
 - Мотив, запускающий генератор
 - Активный процесс, формирующий связи в мозгу

Внешний

- Ресурсы
- Среда
- Культура
 - Коллективные верования
 - Ценности
 - Правила поведения

ТРИЗ

В книге 1,5 страницы про ТРИЗ. К сожалению, сути ТРИЗ автор не понимает.

Рецензия на книгу Тины Силиг "Разрыв шаблона. как находить и воплощать прорывные идеи". Авторский блог Антона Кожемяко www.bimtriz.ru

6 шляп

- Белая шляпа: факты и логическое мышление
- Зеленая шляпа: генератор новых идей
- Красная шляпа: решение на уровне интуиции
- Синяя шляпа: роль четко выполняющего процедуры
- Черная шляпа: "адвокат дьявола" - шляпа критика
- Желтая шляпа: романтик, мечтающий сделать всех счастливыми

Мозговой штурм (МШ)

Правила

- Не осуждать идеи
- Больше идей!
- Поддерживать дикие идеи
- Комбинировать полученные решения

Пространство

- Много места для перемещения участников МШ
 - Наглядные образцы, имеющие отношение к МШ
 - Музыка, звуки, запахи
 - Условия для фиксации идей - стикеры, бумаги, флипчарт, доска для крепления стикеров
 - Участники МШ не должны принимать участия в принятии окончательного решения
 - Участники МШ имеют разные точки зрения на изучаемую проблему и различную профессиональную деформацию.
 - Участники МШ соприкасаются с предметом изучения на разных стадиях его жизненного цикла и в разном контексте.
 - Принцип Facebook - "команда на 2 пиццы".
- Личного
 - Групповое пространство
 - Пространство для публикации
 - Пространство для представления
 - Пространство для участия
 - Пространство для хранения информации
 - Пространство для наблюдения
- Организация всех видов пространства

Состав группы

- Участники МШ должны принимать участия в принятии окончательного решения
- Участники МШ имеют разные точки зрения на изучаемую проблему и различную профессиональную деформацию.
- Участники МШ соприкасаются с предметом изучения на разных стадиях его жизненного цикла и в разном контексте.
- Принцип Facebook - "команда на 2 пиццы".

Формулировка проблемы

- Не слишком широкая
- Не слишком узкая
- Provokatsionnye, яркие формулировки, стимулирующие творческий процесс

Процесс МШ

- Вести правила и объяснить принципы МШ
- Поставить задачу так, чтобы она была точно определена и содержала измеримые показатели (предумать 300 вкусов мороженого)
- Начало
 - Ассоциации (дано длинное слово. Надо придумать максимальное количество коротких)
 - Забавный вопрос (как бы выглядели очки, если бы у человека не было ушей)
 - Поиск нестандартного решения простой игровой проблемы
 - Упражнения на разогрев воображения
- Процесс штурма
 - Постоянно стимулировать "дикие" идеи (придумайте что-то дурацкое...)
 - Удалять банальные идеи на глазах у слушателей
 - Направлять дискуссии вопросами и подсказками
 - Задавать направления генерации
 - Помощь в развитии идей с помощью направляющих вопросов
- Анализ полученных результатов
 - Интеллект-карта
 - групповое голосование за идеи по интеллект-карте (3+ и 1-)
 - Оценка идей по критериям
 - самое эффективное решение
 - самое бюджетное решение
 - самое быстрореализуемое решение
 - Предложение участникам добавлять комментарии к идеям в течение 3 дней после проведения МШ
- тайминг
 - Штурм "большой" проблемы: 45 мин. - 1 час
 - Штурм частной проблемы - 10...15 мин.