

Бизнес идея

Способы генерации бизнес-идей

Бизнес идея

Это идея, которая может быть использована для построения новой компании или нового направления деятельности в уже работающей компании.



10 лучших методов генерирования идей

Мозговой штурм

Шесть шляп
мышления

Ментальные карты

Метод синектики

Методика SCAMPER

Обратный мозговой
штурм

Метод
морфологического
ящика

Метод Уолта Диснея

Автобус, кровать,
ванна

Техника квоты идей

Мозговой штурм- классический метод

Он позволяет за короткое время сгенерировать большое количество идей, которые в дальнейшем подвергаются оценке.

Брейнсторм предполагает групповую работу, однако ничто не мешает проводить его в одиночку.

Подготовительный

Существует три этапа мозгового штурма:

Подготовительный - участники формулируют проблему, собирают информацию, выбирают ведущего.

Генерация 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.

Оценка идей

- на этом этапе они сортируются и критикуются, самые живучие прорабатываются дальше, остальные - отбрасываются.

Шесть шляп мышления

Продвинутая версия классического мозгового штурма. Она имеет игровую форму, позволяет посмотреть на задачу с разных сторон и улучшает внутрикомандное взаимодействие.

Как это делается?

Каждый участник попеременно
«одевает» одну из шляп, т.е.
обдумывает проблему под
одним из 6 углов:

Шесть шляп мышления

Синяя шляпа - ее примеряет только один участник - модератор. Он формулирует цель, следит за правильным использованием всех шляп и подводит итоги.

Белая шляпа - отвечает за аналитическое осмысление проблемы. Участники обсуждают существующие факты, ищут недостающую информацию.

Шесть шляп мышления

Красная шляпа - дает возможность высказать эмоциональное отношение к проблеме и возможным вариантам ее решения, а также позволяет включить интуицию.

Черная шляпа - предполагает пессимистический взгляд на обсуждаемую задачу. Участники обсуждают ее негативные стороны и последствия, критикуют существующие варианты выхода из положения.

Шесть шляп мышления

Желтая шляпа - отвечает за оптимистическую сторону проблемы. Необходимо найти выгоду (даже если она неочевидная), выявить скрытые полезные ресурсы и возможности.

Зеленая шляпа - в этом режиме предполагается собственно генерирование идей и поиск новых, нестандартных методов решения задачи.

Ментальные карты

Ментальные карты - метод, направленный на визуализацию связей и активизацию ассоциативного мышления. Он позволяет лучше охватывать всю картину изучаемого вопроса и активизирует творческое мышление благодаря использованию графики.

Как это делается?

Нарисуйте (или напишите) образ проблемы в центре. На ветках, которые от него будут отходить - записывайте свои идеи. Включайте ассоциативное мышление, постепенно разворачивайте каждую ветку на более мелкие - это позволит вам детально проработать каждую новую мысль. Используйте рисунки, делайте карту разноцветной - для большей наглядности и задействования образного мышления.

Метод синектики

Синектика основана на генерировании идей с помощью активного использования аналогий. Это достаточно сложный метод с некоторыми ограничениями. Он предполагает работу над конкретной задачей, а группа синектиков должна быть постоянной и пройти соответствующее обучение. В отличие от брейнсторма здесь допускается критика.

Как это делается?

В процессе обсуждения проблемы участники ищут аналогии, которые можно отнести к 4 классам

Прямые аналогии

самые очевидные сходства с исследуемым объектом. Обычно ищутся в других технических или природных объектах. Например, крыло у птицы и самолета.

Субъективные аналогии

в этом случае креативщик перевоплощается в исследуемый объект, он должен «прочувствовать», каково это - быть им, оценить все те аспекты, которые недоступны обычному логическому подходу.

Символические аналогии

предусматривает использование метафор и необычных определений обычных вещей, поиск парадоксов и конфликтов в устоявшихся стереотипах. Так, автомобиль можно определить как «легкопередвигающаяся тяжесть».

Фантастические аналогии

предмет обсуждения и возможности синектиков мысленно лишаются любых преград со стороны физических законов. Допускается все, даже использование волшебной палочки. Это позволяет снять ментальные блоки и полностью раскрепостить творческий потенциал.

Методика SCAMPER

Если предыдущие техники позволяли максимально раскрепостить мышление, то SCAMPER задает ему определенное направление. Это позволяет выдать результат именно в тех случаях, когда свободное мышление не работает.

В расширенном виде она представляет собой 60 вопросов и 200 ассоциативных слов.

SCAMPER представляет собой аббревиатуру, которая обозначает 7 ключевых слов, стимулирующих креативное мышление

Substitute (Замещать) - разбейте проблему на компоненты и отдельные процессы и подумайте, чем можно заменить каждый из них.

Combine (Комбинировать) - объединяйте части проблемы между собой и внешними предметами (или идеями), чтобы создать нечто новое.

SCAMPER представляет собой аббревиатуру, которая обозначает 7 ключевых слов, стимулирующих креативное мышление:

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.

SCAMPER представляет собой аббревиатуру, которая обозначает 7 ключевых слов, стимулирующих креативное мышление:

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

Eliminate (Устранить) - упрощайте проблему, разделяйте ее на части и отбрасывайте то, чем можно пожертвовать.

SCAMPER представляет собой аббревиатуру, которая обозначает 7 ключевых слов, стимулирующих креативное мышление:

Rearrange (Переставлять, изменять порядок) - что будет, если нарушить последовательность в вашей задаче? Перевернуть ее с ног на голову или перетасовать ключевые блоки?

Обратный мозговой штурм

Ломать - не строить. Именно эта банальная мысль легла в основу данного метода

Суть его состоит в том, что вы ищете идеи не как решить данную проблему, а как вызвать ее, и что можно сделать, чтобы достичь не нужного эффекта.

Это позволяет раскрепостить мозг, сделать процесс мозгового штурма более легким и приятным.

Как это делается?

Сформулируйте проблему, а затем переверните ее.

Скажем, вам нужно повысить продажи какого-то конкретного продукта.

Следовательно, вы должны думать над тем, как свести их до минимума.

После того, как вы проведете мозговой штурм, вам потребуется вновь перевернуть эти идеи, чтобы извлечь из них пользу.

Метод фокальных объектов

Случайность и ассоциативное мышление - две вещи, которые удивительно часто сопровождают великие открытия и великие идеи.

Метод фокальных (или случайных) объектов основан на этих двух явлениях.

Он заключается в мысленном переносе характеристик произвольно выбранных объектов на предмет рассмотрения.

Как это делается?

Выберите конкретный объект (он и будет называться фокальным), который необходимо улучшить (например, внешний аккумулятор - Powerbank).

Произвольно выберите несколько предметов (яблоко, корабль, Яндекс, коробка).

Опишите свойства каждого предмета (например, яблоко - натуральное, сочное; корабль - военный, подводный; Яндекс - всезнающий; коробка - картонная, деревянная);

Как это делается?

Переносите свойства на фокальный объект, включайте ассоциативное мышление и выбирайте самые сильные варианты (натуральный - можно сделать стильный корпус из дерева, военный, подводный - можно сделать его водонепроницаемым и противоударным, всезнающий - можно добавить удобный индикатор заряда).

Метод морфологического ящика

Еще одно название - метод морфологического анализа.

Он построен на разбиении объекта на составные элементы, для которых указываются различные варианты исполнения.

Все это заносится в таблицу, а затем проводится поиск новых комбинаций, которые подчас рожают совершенно неожиданные идеи.

Как это делается?

Выберите предмет (процесс), с которым вы будете работать.

Разбейте его на ключевые элементы.

Придумайте как можно больше различных вариантов для каждого элемента.

Запишите все это в матричную таблицу.

Ищите в таблице новые комбинации элементов и их вариантов, чтобы создать нечто новое.

Вот как это выглядит на примере уже рассмотренного Powerbank`а:

Мы можем создать powerbank с элементом Пельтье (вырабатывает электричество от тепла) с ударопрочным корпусом и встроенной картой памяти для видеосъемок в экстремальных условиях.

Метод Уолта Диснея

Уж если кто разбирается в творческом мышлении, так это Уолт Дисней, который создал одну из крупнейших кинокомпаний мира.

Чем-то его метод напоминает шесть шляп мышления: вам тоже потребуется примерить на себя разные роли, чтобы выйти за рамки.

Как это делается?

Посмотрите на проблему с трех разных точек зрения. Последовательно перевоплощайтесь в каждую из ролей:

Мечтатель - придумывайте самые безумные идеи и не ограничивайте себя ни в чем. Подумайте, каким могло бы быть идеальное решение идеальными методами.

Как это делается?

Реалист - в этой роли вы рассматриваете замыслы Мечтателя с точки зрения текущих возможностей. Как можно воплотить идею в неидеальном мире. Ищите конкретные пути, в возможности реализации которых уверены.

Как это делается?

Критик - пришло время искать все изъяны в вашем плане.
Анализируйте свои идеи,
выявляйте слабые места и ошибки.

Автобус, кровать, ванна

Это достаточно нестандартный метод генерирования идей, по сравнению с вышеописанными.

Возможно, вы и сами замечали, что многие хорошие идеи приходят в самые неожиданные моменты - в душе или во время поездки на работу.

Это связано с тем, что загрузив в свой мозг некую проблему, вы со временем невольно отвлекаетесь от обдумывания.

Но ваше подсознание продолжает работать - и в какой-то момент выдает то, что называется озарением.

Как это делается?

Определите проблему и проработайте над ней любым из вышеприведенных методов. Постарайтесь как можно глубже погрузиться в нее, изучите косвенно связанные с ней вопросы.

Оставьте проблему на некоторое время. Просто смените род деятельности - погуляйте, послушайте музыку и т.д. В конце концов, поспите.

Ждите озарения.

Техника квоты идей

Метод основан на утверждении, что человек всегда недооценивает свои возможности.

Скажем, если вы считаете, что можете отжаться 30 раз, то на самом деле вы способны как минимум на 35.

Устанавливая рамки, мы стимулируем мозг искать выход из положения, тем самым улучшая свои показатели.

Эту технику лучше всего использовать в комбинации с другими методами.

Как это делается?

Установите для себя минимальное количество идей, которые вы бы хотели придумывать ежедневно (например, 5 за день).

Каждый день выполняйте свой план.

Если чувствуете, что способны на большее - не останавливайтесь, продолжайте генерировать идеи.

Со временем повышайте планку.

Спасибо за
внимание

