

Handreichung zum Einsatz des TRIZ-Trainers

Hans-Gert Gräbe

23. Januar 2020

1 Allgemeines

Im Rahmen einer internationalen Kooperation nutzen wir in diesem Semester im Praktikum unseres Kurses „Semantic Web“ wie angekündigt probeweise den von *Target Invention* in Minsk (Belarus) entwickelten TRIZ-Trainer <https://triztrainer.ru>. Der TRIZ-Trainer ist eine leichtgewichtige Version zur Unterstützung der Online-Phase von Blended Learning¹ als methodischem Praktikumskonzept. Ab 7. Januar 2020 werden wir Probleme sowohl technischer als auch inhaltlicher Art sowie die Lernfortschritte in wöchentlichen Besprechungen dienstags ab 17 Uhr genauer analysieren.

Der TRIZ-Trainer konzentriert sich auf die Basiskonzepte des Einsatzes von TRIZ an ausgewählten praktischen Beispielen – die Analyse der jeweiligen Problemsituation, die Identifizierung entsprechender Wirkfaktoren und Widersprüche sowie die strukturierte Verwendung entsprechender Lösungsschemata. Weitergehende TRIZ-Werkzeuge (strukturierte Analysen von Stoff-Feld-Interaktionen, Funktionsanalyse, Prozessanalyse, Root-Conflict-Analysis usw.), die in (Koltze/Souchkov 2017)² ebenfalls besprochen werden, können eingesetzt werden, sind aber nicht Teil des im TRIZ-Trainer eingebauten strukturierten Vorgehens, das Ihnen auf der Hauptseite angezeigt wird und in der Fachwelt auch als „Weihnachtsbaum“ (christmas tree) bekannt ist.

Der TRIZ-Trainer ist selbst noch in Entwicklung, insbesondere der Ausbau verschiedener Sprachversionen. Im Rahmen unserer Kooperation habe ich die Minsker Kollegen bei der Erstellung einer deutschsprachigen Version unterstützt. Diese Arbeit ist aktuell zu 80% umgesetzt, ein Teil der deutschen Texte sind noch die Rohversionen, die Google Translate geliefert hat. Einige Teile des TRIZ-Trainers (insbesondere im Bereich „Ergänzendes“) sind noch nicht in einer deutschen Version verfügbar. Dies sowie die weitere Konsolidierung der Übersetzungen erfolgt im Zuge des weiteren Einsatzes des TRIZ-Trainers über das dort eingebaute Redaktionssystem. Fortschritte in diesem Bereich werden also unmittelbar wirksam.

¹https://de.wikipedia.org/wiki/Integriertes_Lernen

²Karl Koltze, Valeri Souchkov (2017). Systematische Innovation. 2. Auflage, Hanser, München.

2 Registrierung und Aktivierung des Accounts

Für die sechs Studierenden des Kurses wurden Accounts angelegt und der Rolle „Student“ zugewiesen. Die Probleme mit der Aktivierung der Accounts sind inzwischen gelöst. Der Account ist derzeit bis 23. Februar 2020 freigeschaltet. Es besteht die Möglichkeit, die Arbeit mit einem Zertifikat abzuschließen und dazu den Account auch noch zu verlängern. Dies muss aber im Einzelfall mit Prof. Gräbe abgesprochen werden.

Die weiteren Ausführungen gehen davon aus, dass Sie sich am System authentifiziert haben (Menü ganz rechts) und in der Rolle *Student* agieren. Die beiden Felder daneben (mit den Tooltips „Notifications“ und „Settings“) dienen der Steuerung Ihrer Aktivitäten. Über das Feld „Notifications“ haben Sie Zugriff auf Ihre bisherigen Lösungsversuche.

Die deutsche Version sollte sich automatisch an Hand der Spracheinstellung Ihres Browsers aktivieren, gegebenenfalls kann dies auch im Auswahlfeld im Seitenfuß umgeschaltet werden (dort sind die drei Sprachversionen Russisch, Ukrainisch und Deutsch verfügbar). Bitte beachten Sie, dass einzelne Teile noch nicht ins Deutsche übersetzt sind und dann in der Fallback-Sprache Russisch angezeigt werden. Wenn Sie dies am weiteren Arbeiten hindert, dann teilen Sie mir dies bitte mit, damit ich mich um die vorrangige Übersetzung jener Teile ins Deutsche kümmere.

Ich bin Ihnen als Trainer zugewiesen und kann somit Ihre Aktivitäten verfolgen, kommentieren und bewerten.

3 Was ist zu tun?

Nach dem Einloggen gehen Sie einfach auf die Seite *Aufgaben* und beginnen, die Aufgaben zu lösen, die Sie mögen. Es empfiehlt sich natürlich, vorher die Hinweise unter *Lösungsprozess* genauer zu studieren. Dort sind zu jedem Schritt im Lösungsprozess ausführliche Hinweise gegeben, was im jeweiligen Schritt zu tun ist, und wie an die Teilaufgabe herangegangen werden sollte.

Es werden Ihnen insgesamt 8 Aufgabenserien angeboten, was aber eine eher technische Einteilung ist. Das Lösen der Aufgaben setzt eine gewisse Vertrautheit mit der TRIZ-Methodik voraus, die Sie aber in den Hilfeanleitungen oder – in kurzer Form – in den Tooltips erwerben können. Beide sind ins Deutsche übertragen, inzwischen auch die Mehrzahl der Grafiken im Hilfesystem. Probleme können im Chat vorgetragen oder in den Konsultationen besprochen werden. Schauen Sie sich auch die *Beispielaufgaben* an.

Die Aufgaben sind so weit heruntergebrochen, dass sie (meist) nur *eine* widersprüchliche Grundsituation enthalten bzw. nur auf eine solche fokussiert wird. In der *ersten Phase der Lösung* ist dieser Konflikt (zwischen nützlichen und schädlichen Wirkungen) in einer (genaueren) Modellierung zu lokalisieren, danach die *Operative Zone* raum-zeitlich zu bestimmen und eine Hypothese (als „Mini-Aufgabe“) aufzustellen, *wie* das Problem gelöst werden könnte. Es geht an der Stelle zunächst darum, das zu betrachtende *System* zu fixieren, dessen Komponenten und deren Funktionalitäten zu bestimmen und den Ort des Konflikts genauer zu lokalisieren. Am Ende dieser Analyse (in der Informatik auch als *Anforderungsanalyse* bezeichnet) steht ein genaues Modell des Systems. Weiter ist eine *Aufgabe* formuliert, deren Umsetzung das Problem löst. Es kann sein, dass sich während dieser Systemmodellierung

herausstellt, dass ein anderer Detailgrad als System angemessener ist (siehe „Ergänzendes → Hierarchisches Prozessmodell“). Dann muss die Modellierung auf jenem Level wiederholt werden. Mehr dazu finden Sie im Abschnitt „Algorithmus zur Korrektur von Problemsituationen (AIPS-2015)“ im Tab „Ergänzendes“. Hilfreich ist es hierbei auch, die Ausführungen in (Koltze/Souchkov 2017, Kapitel 4.3) zum Zusammenhang zwischen technischen (TW) und physikalischen (PW) Widersprüchen zu beachten und zu einem (gelegentlich offensichtlichen) PW die TW zu rekonstruieren, um zu verstehen, wie der PW im Gesamtsystem der Modellierung einzubetten ist.

Zur spezifizierten Aufgabe werden in der *zweiten Phase der Lösung* durch genaue Analyse der verfügbaren Ressourcen eine oder mehrere *Lösungsideen* gefunden, von denen in der *dritten Phase* eine zur *finalen Lösung* genauer auszuarbeiten ist. Im Gegensatz zur Anforderungsanalyse stehen dabei andere TRIZ-Werkzeuge im Vordergrund.

Wenn die Lösungsvorlage vollständig ausgefüllt ist, können Sie die Lösung zur Überprüfung absenden. In diesem Fall erhält der Trainer einen Hinweis auf seiner Übersichtsseite und wird die Lösung überprüfen. Weiter kann der Trainer Kommentare abgeben. Basierend auf den Ergebnissen der Durchsicht wird der Trainer die Aufgabe bewerten und abschließen oder zur Überarbeitung zurückgeben.

Es gibt also kein „richtig“ oder „falsch“, sondern die Qualität der Lösung wird begutachtet. Mehr dazu auch weiter unten in den „Anmerkungen von Anton“³.

Primäres Ziel des Einsatzes des TRIZ-Trainers ist die Erprobung dieses Instruments im praktischen Einsatz eines „flipped Classroom“ im Kontext unserer Ausbildung. Für das **erfolgreiche Absolvieren des Kurses** sind 10 Aufgaben so weit zu bearbeiten, dass die Lösungen vom Trainer akzeptiert werden.

4 Der Workflow im TRIZ-Trainer

Alles beginnt damit, dass der Bearbeiter mindestens ein Zeichen in die Vorlage einer Aufgabe einfügt, um das Problem zu lösen. Beim automatischen Speichern wechselt die Aufgabe dann in den Status *wird gelöst* und wird auf der Seite *Ergebnisse* dem zugeordneten Trainer angezeigt. Der Trainer kann so bereits sehen, welche Aufgaben die ihm zugeordneten Bearbeiter zu lösen begonnen (aber noch nicht beendet) haben und kann den Fortschritt ihrer Arbeit verfolgen. Der Trainer kann in diesem Stadium bereits Kommentare zu den einzelnen Schritten hinterlassen.

Wenn der Bearbeiter das Problem gelöst hat, kann er auf die Schaltfläche *Zur Überprüfung einreichen* klicken und damit die Aufgabe zur Überprüfung einreichen. Der Trainer analysiert die Lösung des Bearbeiters und kann Kommentare zu den Schritten hinterlassen. Dabei ist die Entscheidung zu treffen, die Lösung anzuerkennen oder zur Überarbeitung zurückzugeben. Die Möglichkeit einer *Bewertung* ist aktuell nicht aktiviert, sondern nur als potenzielle Variante für eine spätere Implementierung angelegt. Dem Bearbeiter wird der Status der Lösung und die Kommentare des Trainers (falls vorhanden) über seine Benachrichtigungen und auch per E-Mail mitgeteilt. Wenn die Aufgabe zur Überarbeitung zurückverwiesen wird, ist sie vom Bearbeiter erneut zu bearbeiten. Wenn die Lösung akzeptiert wurde, ist die Bearbeitung der Aufgabe beendet.

³Anton Ivanov ist mein administrativer Ansprechpartner auf Minsker Seite.

5 Weitere Hinweise

Im TRIZ-Trainer wird in der Analysephase das Konzept der *Maschine* als grundlegende Struktur der Modellierung eingesetzt, womit die Wirkung eines *Werkzeugs* (Instrument, Arbeitsorgan) auf ein *zu bearbeitendes Objekt* erfasst wird, um ein *nützliches Produkt* herzustellen. Dieses *Arbeitsorgan* ist Teil eines Produktionsprozesses, der durch einen *Antrieb* angetrieben wird, dessen Leistung über eine *Transmission* auf das Arbeitsorgan übertragen wird. Das Ganze wird von einer *Steuereinheit* gesteuert und der Antrieb von einer *Energiequelle* gespeist. Dieses stark an ingenieur-technischen Termini orientierte Konzept wird auch auf allgemeinere Situationen übertragen und ist dann sinngemäß anzuwenden. Siehe auch „Lösungsprozess → Aufbau und Bedienung der Maschine“.

Es empfiehlt sich, das zu lösende Problem erst einmal mit Bleistift und Papier genauer zu analysieren. Dabei sollte man für sich genau klären

1. Was ist das „System“ (also jener Teil, der für die Hauptfunktion in der Problemstellung in der Folge Energiequelle → Antrieb → Transmission → Arbeitsorgan → Objekt → nützliches Produkt + Steuerung relevant ist)? Also etwa im Beispiel Schiffsmast „das Boot“.
2. Was ist das nützliche Produkt? Ein Produkt ist etwas (zu einem späteren Zeitpunkt) bereits Fertiges, etwa „Das Boot ist auf der anderen Seite der Brücke“.
3. Was ist das Nützlichkeitsprinzip? Wie entsteht das nützliche Produkt? Etwa, „das Boot fährt unter der Brücke hindurch“.
4. Genaue Analyse der Maschine (mit den oben angegebenen Teilen), dazu den Begriff „Maschine“ im Sinne des TRIZ-Trainers verstehen, siehe „Ergänzendes → nützliches technisches System“ und wie die Maschine arbeitet (siehe Funktionales Modell und Prozessmodell).

Das System hat einen äußeren Zweck (nach dem Prinzip hergestelltes nützliches Produkt) – die Spezifikation, mit der Maschine wird beschrieben, wie das innen implementiert ist. Ein System und damit die Maschine besteht aus Komponenten, die ggf. weiter analysiert werden müssen. Dazu wird dasselbe Analyseschema rekursiv auf die interessierende Komponenten angewendet, siehe „Ergänzendes → Hierarchisches Prozessmodell“.

In vielen Fällen wurde diese Analyse sehr ungenau vorgenommen, aber eine plausible Lösung als Endergebnis vorgeschlagen, die dann aber meist vom Himmel fällt (in dem Sinne, dass von der ersten Zeile eigentlich klar ist, wo die Reise hingehen soll). In einem solchen Fall lohnt es, das Ganze von hinten her aufzurollen und zu überlegen, wie man mit TRIZ auf diese Lösung gekommen wäre. Insbesondere steht die Frage, ob eines der 40 TRIZ-Prinzipien (oder mehrere anwendbar wäre und ggf. welche(s). Durch den Übergang auf eine solche abstraktere Ebene wird oft auch klarer, wie man die Modellierung aufziehen sollte.

6 Anmerkungen von Anton

TRIZ-Beratungsunternehmen konzentrieren sich nicht darauf, eine einzige starke Lösung zu finden, die unter bestimmten Bedingungen wahrscheinlich schwierig zu implementieren ist,

sondern bieten eine Reihe von Lösungen. Auf diese Weise kann der Kunde anhand seiner Ressourcen und Einschränkungen die am besten geeignete, lokal ideale Lösung auswählen.

Dieser Ansatz wird auch im TRIZ-Trainer verfolgt, auch wenn wir hier keinen *Kunden* als Quelle der Probleme haben. Dementsprechend können wir auch nur bedingt aus mehreren die beste Lösung auswählen – diejenige, die uns aufgrund allgemeiner Erfahrung und Logik als die beste erscheint. Wenn der Student zu mehreren Lösungsvorschlägen gelangt, kann er bei den letzten Schritten der Vorlage (Schlussfolgerung, endgültige Entscheidung) die seiner Meinung nach am besten funktionierenden Lösungen hervorheben und eine (mit Begründung) als die effektivste herausstellen. Diese Entscheidung wird (wahlweise) meistens kommentarlos gegeben, da der Kurs keine detaillierten Informationen sowie Anweisungen zur Bewertung und Auswahl von Lösungen enthält. Der Trainer kann in solchen Fällen seine Meinung zu dieser Wahl als Kommentar äußern, wenn die aus seiner Sicht idealste Lösung abgewählt wurde.

Ich möchte eine Bemerkung zum Schritt *Nützliches Produkt* machen. Dies sollte keine *Aktion* sein, sondern ein *Objekt* in einem bestimmten Zustand: ein empfangenes Funksignal; ein Schiff unter einer Brücke vorbeifahrend usw.

Zur Kontextualisierung der Lösung: Die Wahl der anfänglichen Systemebene ist bei diesem Ansatz zweitrangig, weil wir in der weiteren Bearbeitung auf dem Weg zum Kern – dem Konflikt und seinen Ursachen – die Systembetrachtungsebene sowieso anpassen. Ein nicht sehr klar definierter Orientierungspunkt für die Kontextualisierung der Aufgabe ergibt sich (a posteriori) aus der Lösung der Aufgabe: Für die Lösung sollten nur minimale Änderungen am vorhandenen System erforderlich sein – eine Änderung am Ort des Konflikts oder in der Nähe.

Niemand ist jedoch gehindert, die Suche nach einer Lösung auf anderen Systemebenen zu versuchen. Wenn wir durch andere, weiter entfernte Systemebenen gehen, finden wir andere Lösungen (für die Aufgabe „Schiffsmast“ zum Beispiel globale Modifikationen der Brücke, des Flussbetts, Installation von Mitteln zum Umtragen von Booten auf die andere Seite usw.).

Generell ist es ratsam, im Kurs eine Einstellung herauszuarbeiten, dass die Lösung auf ein akzeptables Niveau zu bringen ist. Das heißt, auch sekundäre Probleme sind zu lösen. Wenn der Student eine Lösung gefunden hat, die im Prinzip funktioniert, die aber, wenn man versuchen würde, sie zu implementieren, auf weitere Hindernisse stößt oder teuer oder kompliziert oder zu 99% unrealistisch bzgl. der Ressourcenanforderungen ist, kann man damit nicht zufrieden sein.

In diesem Fall sollte die Lösung zur Überarbeitung zurückgegeben werden mit folgenden zwei Optionen:

- 1) Erneutes Durchlaufen des Lösungszyklus mit den erweiterten Kenntnissen und derselben Hypothese (Iteration). Modifizieren Sie das Modell oder erstellen ein neues, führen daran noch einmal die Lösungsschritte aus und reichen die neue Lösung zur Bewertung ein. Es ist möglich, weitere Iterationen durchzuführen, es gibt im Prinzip keine Einschränkungen.
- 2) Gehen Sie anders an die Lösung heran, formulieren Sie eine neue Hypothese (oder wählen eine andere aus den vorher schon aufgestellten mehreren Hypothesen aus), modellieren Sie das Problem neu und führen es als neue Lösung aus.