சரி, நீங்கள் அனுப்பிய **"Idea Generation" PPT** உள்ளடக்கத்தை தமிழில் மாற்றி கொடுக்கிறேன்.

**கருத்து உருவாக்கம் (Idea Generation)**

**கருத்து உருவாக்கம் என்றால் என்ன?**

* **வரையறை:** புதிய எண்ணங்களை உருவாக்குவது, மேம்படுத்துவது மற்றும் பகிர்வது என்பது கருத்து உருவாக்கம். இது பல துறைகளில் புதுமையின் அடிப்படை.

**படைப்புத் திறன் சிந்தனை:**

* இதில் **Divergent Thinking** (பிரித்து சிந்தித்தல்) பயன்படுத்தப்படுகிறது. இதில் பல்வேறு யோசனைகளை உடனடி விமர்சனம் இன்றி ஆராய்ந்து படைப்பாற்றலை வளர்க்கும்.

**கூட்டு முயற்சி:**

* கருத்து உருவாக்கம் பொதுவாக குழுவாக செய்யப்படுகிறது. வெவ்வேறு பார்வைகள் மற்றும் நிபுணத்துவங்கள் இணைந்து படைப்பாற்றலை மேம்படுத்துகின்றன.

**கருத்து உருவாக்கத்தின் முக்கியத்துவம்**

1. **பிரச்சினை தீர்வு:**  
   சிக்கலான பிரச்சினைகளுக்கு தீர்வுகளை கண்டறிய உதவுகிறது.
2. **புதுமை இயக்கி:**  
   புதிய தயாரிப்புகள், சேவைகள், முறைகள் உருவாக உதவுகிறது.
3. **ஊக்கம் மற்றும் ஈடுபாடு:**  
   மனிதர்கள் மதிக்கப்படுகிறார்கள் என்ற உணர்வால் குழுவின் ஈடுபாடு அதிகரிக்கிறது.

**கருத்துகளின் வகைகள்**

* **Incremental Ideas:** பழைய செயல்களில் சிறிய மேம்பாடுகள்.
* **Radical Ideas:** துறையை முற்றிலும் மாற்றக்கூடிய புதுமைகள்.
* **Practical vs Abstract Ideas:** உடனடி பயன்பாட்டுக்கானவை vs கோட்பாடுசார் யோசனைகள்.

**கருத்துகள் எங்கு இருந்து வருகின்றன?**

* **கவனிப்பு:** நாள்பட்ட வாழ்க்கையில் காணும் பிரச்சினைகள்.
* **ஆராய்ச்சி:** கட்டுரைகள், புத்தகங்கள், ஆய்வுகள்.
* **அனுபவங்கள்:** சொந்த அனுபவங்கள் மற்றும் கதைகள்.

**பொது முறைகள்**

1. **Brainstorming** – குழுவாக சுதந்திரமாக யோசனைகள் சொல்லுதல்.
2. **Mind Mapping** – மையக் கருத்தைச் சுற்றி தொடர்புகளை வரைபடமாக காட்டுதல்.
3. **SCAMPER Technique** – (Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to other use, Eliminate, Reverse) பயன்படுத்தி புதிய கோணங்களில் சிந்தித்தல்.

**கருத்து உருவாக்க உபகரணங்கள்**

1. **Digital Tools:** Miro, Trello, Notion.
2. **Idea Management Software:** IdeaScale, Spigit.
3. **Creative Prompts:** சவால்/வினாக்கள் மூலம் யோசனைகளை தூண்டுதல்.

**பயிற்சி / செயல்**

* **குழு செயல்:** தலைப்பில் Brainstorming.
* **Mind Mapping:** யோசனைகளை வரைபடமாக அமைத்தல்.
* **Feedback:** பிற குழுக்களிடம் இருந்து கருத்து பெறுதல்.

**முடிவு**

1. **மீளாய்வு:** புதுமைக்கும் பிரச்சினை தீர்வுக்கும் முக்கியம்.
2. **ஊக்குவிப்பு:** குழுக்களில் கருத்து உருவாக்க கலாச்சாரத்தை வளர்த்தல்.
3. **அடுத்த படிகள்:** கற்ற தொழில்நுட்பங்களை நடைமுறையில் பயன்படுத்துதல்.

நான் உங்களுக்கு இந்தப் PPT-க்கு **தமிழ் + ஆங்கிலம் இரண்டையும் சேர்த்து ஒரு bilingual version**யும் உருவாக்கி தர முடியும்.  
அதைச் செய்யலாமா?

* **Incremental Ideas (சிறு மேம்பாட்டு யோசனைகள்):**

சிறிய, படிப்படியான மேம்பாடுகள், அதாவது ஏற்கனவே உள்ள தயாரிப்புகள் அல்லது செயல்முறைகளில் சிறிய மாற்றங்களைச் செய்தல்.

* **Radical Ideas (தீவிர யோசனைகள்):**

முற்றிலும் புதிய, புரட்சிகரமான யோசனைகள், பெரும்பாலும் பெரிய மாற்றங்களை ஏற்படுத்துகின்றன.

* **Practical Ideas (நடைமுறை யோசனைகள்):**

யதார்த்தத்தில் வேரூன்றிய, எளிதாக செயல்படுத்தக்கூடிய யோசனைகள்.

* **Abstract Ideas (கருத்தியல் யோசனைகள்):**

கோட்பாட்டு ரீதியான, கருத்துரு சார்ந்த யோசனைகள், அவை உயர் மட்டத்தில் உள்ளன.

1. மூளைச்சோதனை (Brainstorming):

* இது ஒரு குழு அல்லது தனிநபர் ஒரு குறிப்பிட்ட பிரச்சினைக்கு தீர்வு காண அல்லது யோசனைகளை உருவாக்க பயன்படுத்தும் ஒரு முறை.
* முதலில், ஒரு குறிப்பிட்ட தலைப்பைத் தேர்ந்தெடுத்து, அதைப் பற்றிய யோசனைகளை தயக்கமின்றி பகிர்ந்து கொள்ள வேண்டும்.
* மற்றவர்களின் யோசனைகளை மேம்படுத்தவும், புதிய யோசனைகளை உருவாக்கவும் முயற்சிக்க வேண்டும்.
* இங்கே, தரத்தை விட எண்ணிக்கைக்கு முக்கியத்துவம் அளிக்கப்படும்.
* இறுதியாக, அனைத்து யோசனைகளையும் ஆராய்ந்து, சிறந்த தீர்வுகளைத் தேர்ந்தெடுக்கலாம்.

2. மன வரைபடம் (Mind Mapping):

* இது ஒரு குறிப்பிட்ட தலைப்பைச் சுற்றியுள்ள யோசனைகளை வரைபடமாக அமைக்கும் முறை.
* மையத்தில் ஒரு தலைப்பை வைத்து, அதைச் சுற்றியுள்ள யோசனைகளை கிளைகளாகப் பிரித்து, வரைபடமாக உருவாக்கலாம்.
* இதில் படங்கள், வண்ணங்கள் மற்றும் முக்கிய வார்த்தைகளைப் பயன்படுத்தி யோசனைகளை எளிதாக புரிந்துகொள்ளலாம்.
* மன வரைபடம், தகவல்களை நினைவில் வைத்துக் கொள்ளவும், புரிந்து கொள்ளவும் உதவும்.

3. SCAMPER நுட்பம்:

* இது ஒரு குறிப்பிட்ட பொருளின் அல்லது சேவையின் அம்சங்களை மாற்றுவதன் மூலம் புதிய யோசனைகளை உருவாக்க உதவும் ஒரு நுட்பமாகும்.
* SCAMPER என்பது, பின்வரும் வார்த்தைகளின் சுருக்கமாகும்:
  + **Substitute (மாற்று):** ஒன்றை மாற்றுவது.
  + **Combine (இணை):** இரண்டு அல்லது அதற்கு மேற்பட்டவற்றை இணைப்பது.
  + **Adapt (பொருத்து):** ஒன்றை பொருத்துவது அல்லது மாற்றியமைப்பது.
  + **Modify (மாற்று):** ஒரு பொருளின் அளவை, வடிவத்தை அல்லது தோற்றத்தை மாற்றுவது.
  + **Put to another use (வேறு பயன்பாடு):** ஒரு பொருளை அதன் வழக்கமான பயன்பாட்டிலிருந்து வேறு பயன்பாட்டிற்கு மாற்றுவது.
  + **Eliminate (நீக்கு):** ஒன்றை நீக்குவது.
  + **Reverse (மாற்று):** ஒன்றை தலைகீழாக மாற்றுவது.

. குழு செயல்: தலைப்பில் Brainstorming

* பொருள்: இது ஒரு குழு நடவடிக்கையாகும். இங்கு பலதரப்பட்ட பின்னணிகளைக் கொண்ட நபர்கள் ஒரு குறிப்பிட்ட தலைப்பு அல்லது பிரச்சனையைப் பற்றி புதிய யோசனைகளை உருவாக்க ஒன்றிணைகிறார்கள்.
* நோக்கம்: [The Interaction Design Foundation படி](https://www.interaction-design.org/literature/topics/brainstorming) மூளைச்சலவை (brainstorming) என்பது தடைகள் இல்லாமல், விமர்சனங்கள் இன்றி, சுதந்திரமான சிந்தனையை ஊக்குவித்து, படைப்பாற்றலை வளர்ப்பதே இதன் முக்கிய நோக்கமாகும்.
* வழிமுறை: ஒரு தலைப்பு அல்லது பிரச்சனையை முன்வைத்து, அதில் இருந்து எழும் அனைத்து யோசனைகளையும், அவை எவ்வளவு அசாதாரணமாக இருந்தாலும், அவற்றை வெளிப்படையாகப் பகிர்ந்து கொள்ள ஊக்குவிக்க வேண்டும். இந்த யோசனைகள் பின்னர் மதிப்பீடு செய்யப்பட்டு அல்லது மேம்படுத்தப்படும்.

2. Mind Mapping: யோசனைகளை வரைபடமாக அமைத்தல்

* பொருள்: Mind Mapping என்பது ஒரு மைய யோசனையைச் சுற்றி, தொடர்புடைய யோசனைகளை இணைத்து, அவற்றை ஒரு காட்சி வடிவத்தில் ஒழுங்கமைக்கும் ஒரு முறையாகும்.
* நோக்கம்: மன வரைபடங்கள் (Mind maps) சிக்கலான தகவல்களை எளிமையாகப் புரிந்துகொள்ளவும், யோசனைகளை உருவாக்கவும், அவற்றை ஒரு படிநிலை கட்டமைப்பில் அமைத்து, யோசனைகளுக்கு இடையே உள்ள தொடர்புகளைப் பார்க்கவும் உதவுகின்றன.
* வழிமுறை: ஒரு மைய யோசனையை ஒரு தாளின் மையத்தில் எழுத வேண்டும். பின்னர், அதிலிருந்து கிளைகள் பிரிந்து, முக்கிய கருத்துக்கள் மற்றும் துணை தலைப்புகள் போன்றவற்றை இணைக்க வேண்டும். ஒவ்வொரு கிளைக்கும், படங்கள், வண்ணங்கள், சின்னங்கள் மற்றும் விளக்க வார்த்தைகள் போன்றவற்றைச் சேர்க்கலாம்.

3. Feedback: பிற குழுக்களிடம் இருந்து கருத்து பெறுதல்

* பொருள்: கருத்து (Feedback) என்பது ஒரு குழுவின் யோசனைகள், வேலை அல்லது செயல்பாடு குறித்து பிற குழு உறுப்பினர்கள் அல்லது வெளியாட்களிடம் இருந்து பெறப்படும் கருத்துக்கள் மற்றும் விமர்சனங்களாகும்.
* நோக்கம்: கருத்து பெறுதல் என்பது யோசனைகளை மேம்படுத்த, புதிய கண்ணோட்டங்களைப் பெற மற்றும் எந்த தவறுகளையும் கண்டறிந்து திருத்த உதவுகிறது. இது ஒருவரின் வளர்ச்சி மற்றும் மேம்பாட்டிற்கு வழிவகுக்கும்.
* வழிமுறை: ஒரு திறந்த மனதுடன் கருத்துக்களைப் பெறுவது அவசியம். தனிப்பட்ட தாக்குதலாக எடுத்துக் கொள்ளாமல், ஆக்கபூர்வமான விமர்சனங்களுக்கு மதிப்பளித்து, தேவைப்பட்டால் தெளிவுபடுத்தக் கோருவதும், நன்றி தெரிவிப்பதும் முக்கியம்.

சுருக்கமாக: இந்த மூன்று படிகள் ஒரு முழுமையான செயல்முறையை உருவாக்குகின்றன. இது குழுவினரின் படைப்பாற்றலை வெளிக்கொண்டு வந்து, யோசனைகளை உருவாக்கி, அவற்றை ஒழுங்கமைத்து, இறுதியில் அவற்றை மதிப்பீடு செய்து மேம்படுத்துகிறது.

1. மீளாய்வு: புதுமைக்கும் பிரச்சினை தீர்வுக்கும் முக்கியம்

* முக்கியத்துவம்: இக்கால உலகில், மாற்றங்களுக்கு ஏற்றவாறு நம்மை மாற்றிக் கொண்டு, சிக்கலான சவால்களை எதிர்கொள்வதற்கு புதிய சிந்தனையும், பிரச்சனை தீர்க்கும் திறன்களும் இன்றியமையாதவை. நிறுவனங்கள் சவால்களைச் சமாளிப்பதற்கும், வாய்ப்புகளைப் பயன்படுத்துவதற்கும் புதுமையான அணுகுமுறைகளை அதிகம் பயன்படுத்துகின்றன. அதே போல், சவால்களை அடையாளம் கண்டு தீர்க்கும் திறன் கொண்ட சூழல்களில் தான் புதிய சிந்தனை (innovation) செழிக்கிறது. பிரச்சனை தீர்க்கும் திறன் மற்றும் புதுமை இரண்டையும் ஒருங்கிணைப்பதன் மூலம், எதிர்கால தொழில் வல்லுநர்கள் தொழில் உலகத்தின் சிக்கல்களை நம்பிக்கையுடனும், புத்திக்கூர்மையுடனும் சமாளிக்க தேவையான திறன்களை வளர்த்துக் கொள்ளலாம்.
* பயன்பாடு: உதாரணமாக, ஒரு நிறுவனத்தின் தயாரிப்பு பழுதடைவதற்கான காரணத்தைக் கண்டறிந்து, அதற்கான புதிய தீர்வைக் கண்டுபிடிப்பதற்கு புதுமை மற்றும் பிரச்சனை தீர்க்கும் திறன்கள் தேவை. [The Economic Times படி](https://m.economictimes.com/jobs/c-suite/innovative-problem-solving-and-creativity-igniting-innovation-for-success/articleshow/103474608.cms) மேலும், பாரம்பரிய பிரச்சனை தீர்க்கும் முறைகள் புதிய சிக்கல்களைத் தீர்ப்பதில் தோல்வியடையும் போது புதுமையான அணுகுமுறை மிகவும் முக்கியத்துவம் பெறுகிறது.

2. ஊக்குவிப்பு: குழுக்களில் கருத்து உருவாக்க கலாச்சாரத்தை வளர்த்தல்

* நோக்கம்: குழுக்களில் புதிய யோசனைகளை வெளிக்கொணரவும், ஒருவருக்கொருவர் பகிர்ந்து கொள்ளவும் ஒரு கலாச்சாரத்தை உருவாக்குவது முக்கியம். இந்த கலாச்சாரம், திறந்த மனதுடனும், புதிய யோசனைகளை விமர்சனமின்றி ஏற்றுக் கொண்டும், படைப்பாற்றலை வளர்க்கவும் உதவுகிறது.
* வழிகள்:
  + குழு உறுப்பினர்கள் தங்கள் யோசனைகளைத் தைரியமாகப் பகிர்ந்து கொள்ள பாதுகாப்பான மற்றும் திறந்த சூழலை உருவாக்குங்கள்.
  + பல்வேறு கண்ணோட்டங்களையும், அனுபவங்களையும் கொண்ட ஒரு குழுவை உருவாக்குங்கள்.
  + வழக்கமான மூளைச்சலவை (brainstorming) கூட்டங்களை நடத்துங்கள்.
  + யோசனைகளைப் பகிர்ந்து கொண்டதற்காக உறுப்பினர்களுக்குப் பாராட்டுங்கள், அங்கீகாரம் அளியுங்கள்.
  + தவறுகளை ஒரு கற்றல் வாய்ப்பாக கருதுங்கள், தண்டனையாக அல்ல.

3. அடுத்த படிகள்: கற்ற தொழில்நுட்பங்களை நடைமுறையில் பயன்படுத்துதல்

* பயன்பாடு: கற்றுக்கொண்ட கருவிகள் மற்றும் நுட்பங்களை நடைமுறைச் சூழலில் பயன்படுத்துவதே இந்த படிநிலை. இதன் மூலம், குழு புதிய யோசனைகளை உருவாக்கவும், சிக்கலான பிரச்சினைகளுக்குத் தீர்வு காணவும் முடியும்.
* வழிகள்:
  + கற்றுக்கொண்ட நுட்பங்களை, தினசரி வேலைகளில் அல்லது குறிப்பிட்ட திட்டங்களில் பயன்படுத்துங்கள்.
  + ஒரு புதிய திட்டத்தை உருவாக்கும் போது, மூளைச்சலவை மற்றும் Mind Mapping போன்ற நுட்பங்களை பயன்படுத்துங்கள்.
  + பயனுள்ள முடிவுகளை அடைந்தவுடன், அந்த அனுபவத்தைப் பதிவு செய்து, பிற குழு உறுப்பினர்களுடன் பகிர்ந்து கொள்ளுங்கள்.
  + தெளிவான குறிக்கோள்களை நிர்ணயித்துக் கொண்டு, கற்றறிந்தவற்றைப் பயிற்சி செய்யுங்கள்.

சுருக்கமாக: இந்த மூன்று படிநிலைகளும், நிறுவனங்கள் மற்றும் குழுக்கள் சவால்களை எதிர்கொள்ளவும், புதிய யோசனைகளை உருவாக்கவும், அவற்றை வெற்றிகரமாக நடைமுறைப்படுத்தவும் ஒரு வழிகாட்டியாக செயல்படுகின்றன. [Quora படி](https://www.quora.com/How-do-I-put-learning-into-practice" \t "_blank)