

Тема 8.

Проектирование идей:
ОСНОВЫ И МЕТОДОЛОГИИ

Задание лекционной части

Методы генерации идей

- 1) Метод мозгового штурма
- 2) Метод Уолта Диснея
- 3) SCAMPER
- 4) Метод 6 шляп
- 5) МОРФОЛОГИЧЕСКИЙ ЯЩИК
- 6) МЕТОД ФОКАЛЬНЫХ ОБЪЕКТОВ
- 7) Ментальная карта





Мозговой штурм

Этапы и правила

- 1. Выбирается модератор

Формулируются проблема и задачи

- 2. Каждый участник предлагает идеи

Важно: никакой критики идей,

чем больше идей, тем лучше

Все идеи записываются

- 3. Конструктивная оценка идей и дополнение

Выбор и проработка наиболее релевантных и

жизнеспособных идей



Метод Уолта Диснея

Или метод «Трёх стульев»

Основная идея метода – анализ проблемы с 3-х сторон: с позиции мечтателя, реалиста и критика



Метод SCAMPER

Substitute - Заменить (компоненты, материалы, людей)

Combine - Комбинировать (с другими функциями, приборами)

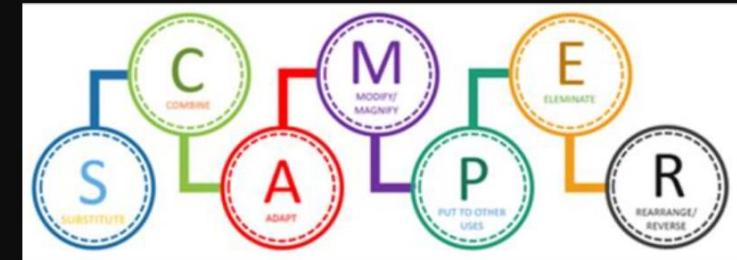
Adapt - Адаптировать (добавить новые элементы, функции)

Modify - Модифицировать (изменить размер, форму, цвет)

Put to other uses - Предложить другое применение
(применить в другой отрасли, для другого)

Eliminate - Устранить/уменьшить (удалить части, упростить)

Reserve - Поменять на противоположное (поменять местами,
найти применение в противоположном)



Метод Эдварда де Боно для запуска, управления и переключения мышления при планировании, обсуждении проблем и поиске решений.

Метод 6 шляп для организации мышления



**Синяя шляпа.
Руководитель.**

Управляет всем этим процессом.
В начале работы определяет, что надо делать.
Координирует работу, собирает результаты, организует, регламентирует.
В конце работы - фиксирует результаты, определяет задачи на будущее.



**Белая шляпа.
Ученый.**

Что мы об этом знаем?
Какая есть информация, цифры, исследования, данные, статистика?
Какой ещё информации нам не хватает?
Беспристрастная и объективная позиция. Вычленять рациональное зерно.
Акцент на изложении фактов. Никаких эмоций.



**Черная шляпа.
Критик.**

Что может пойти не так?
Почему это нельзя делать?
Все наши опасения.
Все подводные камни.
Акцент на критическое восприятие.



**Желтая шляпа.
Оптимист.**

Какие у этого положительные стороны?
Какие есть преимущества и достоинства?
Какие есть радужные перспективы?
Почему это надо сделать?
Акцент на плюсах.



**Красная шляпа.
Художник.**

Что мы переживаем по этому поводу?
Каковы наши догадки по этому поводу?
Что нам подсказывает интуиция?
Каковы наши ощущения, смутные предположения?
Акцент на интуицию и чувства. Никаких обоснований своих эмоций.



**Зеленая шляпа.
Креативщик.**

Какие есть альтернативы?
Какие новые идеи связаны с этим?
Как это ещё не реализовывали?
Что безумного можно с этим сделать?
Разрушать стереотипы, целенаправленно искать новые идеи.
Акцент на нетрадиционных и провокационных решениях.

Морфологический ящик

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.

параметры	варианты параметров					
материал	кожа	ткань	дерево	резина	металл	бумага
форма	круг	треуголь- ник	квадрат	голова	куб	клякса
способ закрытия	кнопка	молния	на- весной замок	на ключ	закручивается	завязыва- ется
способ переноски	в руках	на колеси- ках	в карма- не	на шее	на голове	движется сама

Метод Фокальных объектов

Выберите конкретный объект, который необходимо улучшить (например, смартфон) - фокальный объект

- Произвольно выберите несколько предметов (антиквариат, биржа, дверь)

Опишите свойства каждого предмета

Переносите свойства на фокальный объект, включайте ассоциативное мышление и выбирайте самые подходящие варианты.



Ментальная карта

Напишите ключевую проблему в центре
Нарисуйте ветки, отходящие от нее и записывайте идеи
Включайте ассоциативное мышление, постепенно разворачивайте
каждую ветку на более мелкие
Можно использовать рисунки, образы.



Задание 8.1 – Проектирование идей (групповое задание)

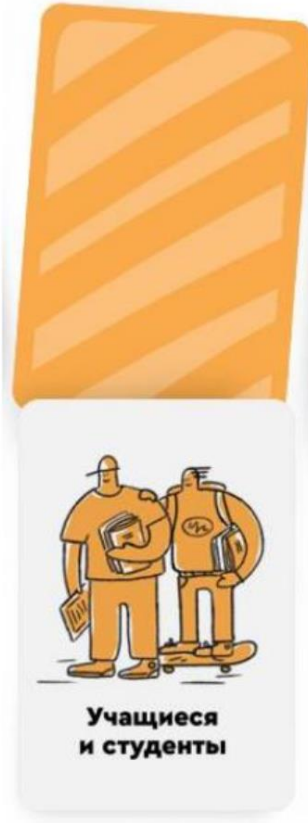
- 1) Разделитесь на команды по 5 человек максимум
- 2) Выберите один из вариантов карточек ниже.
- 3) В своей группе выбираете метод для генерации идеи и расписываете его
- 4) Сформулированную идею прорабатываете с точки зрения ценностного предложения, бизнес-модели, модель монетизации
- 5) Описываете белый и черный сценарий реализации данной идеи
- 6) Упаковываете идею в любом виде

На выполнение задания 50 минут

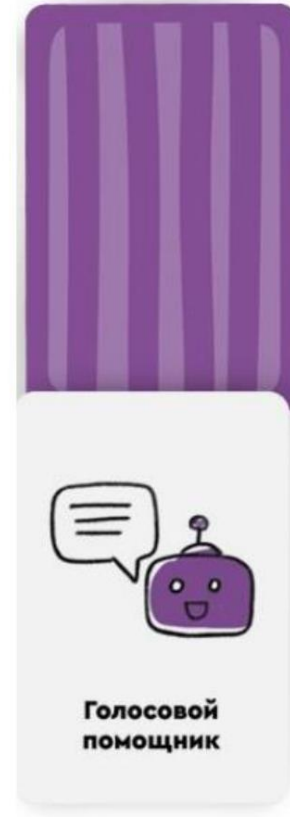
Набор карточек 1



Ситуация или проблема,
которую надо решить



Целевая аудитория,
которой нужен ваш
продукт



Технология,
которая будет
использоваться



Дополнительные условия,
которые нужно учитывать

Набор карточек 2



Технология,
которая будет
использоваться



Целевая аудитория,
которой нужен ваш
продукт



Ситуация или проблема,
которую надо решить



Дополнительные условия,
которые нужно учитывать

Набор карточек 3



Целевая аудитория,
которой нужен ваш
продукт

Ситуация или проблема,
которую надо решить

Технология,
которая будет
использоваться

Дополнительные условия,
которые нужно учитывать

Спасибо за внимание!