

## 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 «Трех 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)

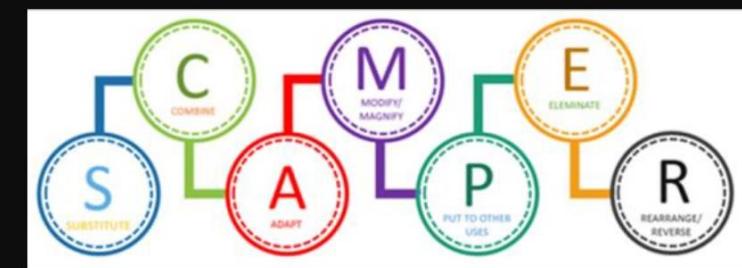
**Modify** - Модифицировать (изменить размер, форму, цвет)

**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)



Управляет всем этим процессом.

В начале работы определяет, что надо делать.

Координирует работу, собирает результаты, организовывает, регламентирует.

В конце работы - фиксирует результаты, определяет задачи на будущее.

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.

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.



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

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.



## Метод 6 шляп для организации мышления



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



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





# 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	треугольник	квадрат	голова	куб	клякса
способ закрытия	кнопка	молния	на-весной замок	на ключ	закручивается	завязывается
способ переноски	в руках	на колесиках	в кармане	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

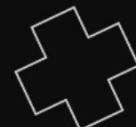


Напишите ключевую проблему в центре

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

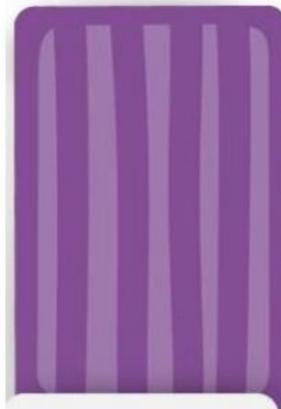
# Набор карточек 1



Финансовые  
затруднения



Учащиеся  
и студенты



Голосовой  
помощник



Вендинговый  
аппарат

**Ситуация или проблема,**  
которую надо решить

**Целевая аудитория,**  
которой нужен ваш  
продукт

**Технология,**  
которая будет  
использоваться

**Дополнительные условия,**  
которые нужно учитывать

# Набор карточек 2



## Интернет вещей

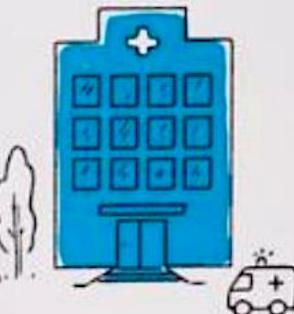
Соединение обычных предметов кухонных возможностями для реакции на события



## Любители интеллектуальных развлечений



## Загрязнение воды и воздуха



## Медицинское учреждение

**Технология,**  
которая будет  
использоваться

**Целевая аудитория,**  
которой нужен ваш  
продукт

**Ситуация или проблема,**  
которую надо решить

**Дополнительные условия,**  
которые нужно учитывать

# Набор карточек 3



автомобилисты



Нехватка  
времени



биометрия



Мобильное  
приложение

*Целевая аудитория,*  
которой нужен ваш  
продукт

*Ситуация или проблема,*  
которую надо решить

*Технология,*  
которая будет  
использоваться

*Дополнительные условия,*  
которые нужно учитывать

Спасибо за внимание!