



Каждый день человеку приходит в голову множество идей, при этом одни приносят пользу, а другие оказываются абсолютно бесполезными. Генерировать идеи вообще и полезные идеи в частности — дело непростое. Однако существует ряд способов, с помощью которых можно делать это постоянно

ФАБРИКА ИДЕЙ

КЛЮЧ К БУДУЩЕМУ

Идея — мысль, воплощенная в реальность, своеобразный ключ к будущему. Она помогает преодолевать препятствия, решать трудные задачи и в конечном итоге достигать поставленных целей. Идею можно сравнить с автомобилем, который доставляет нас именно туда, куда мы хотим попасть. Чем больше мы создаем идей, тем более прочным будет фундамент нашего будущего благосостояния.

Как генерируются идеи, как делаются открытия — ответ на данные вопросы не может быть однозначным. Частично это может происходить в результате «скачка», когда накопленные знания, опыт переходят в «готовый продукт» — идею или открытие. Бытует мнение, что все гениальное просто, а потому рождается не в результате упорного труда, а неожиданно и спонтанно. Возможно, бывает и так. Однако, если верить дважды лауреату Нобелевской премии американскому химику Лайнусу Полингу, лучший способ придумать одну хорошую идею — это иметь много идей.

МОЗГ АТАКУЕТ!

Одним из наиболее известных методов генерации идей является мозговой штурм, создателем которого считается американец Алекс Осборн, основавший одно из крупнейших рекламных агентств мира. Это оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастических. Затем из общего числа сгенерированных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике. Правильно организованный мозговой штурм включает три обязательных этапа, которые отличаются организацией и правилами проведения.

Первый этап — постановка проблемы. Вначале проблема должна быть четко сформулирована. Происходит отбор участников мозгового штурма, назначается ведущий и распределяются роли участников в зависимости от поставленной проблемы и выбранного способа проведения штурма.

Следующий этап — собственно, генерация идей, от него во многом зависит успех всего мозгового штурма. Поэтому очень важно соблюдать правила для этого этапа:

- главное — количество идей, поэтому ограничения неуместны;
- необычные и даже абсурдные идеи приветствуются;
- комбинируйте идеи;
- полный запрет на критику и оценку (в том числе положительную) высказываемых идей, так как это отвлекает от основной задачи и уничтожает творческий настрой.

Заключительный этап — группировка, отбор и оценка идей. Об этом этапе часто забывают, но именно он позволяет выделить наиболее ценные идеи и сформулировать окончательный результат мозгового штурма. На этом этапе, в отличие от второго, оценка не запрещается, а, наоборот, приветствуется. Методы анализа и оценки идей могут быть разными. Успешность этапа напрямую зависит от того, насколько одинаково участники понимают критерии отбора и оценки своих «творений».

Следует отметить, что успех мозгового штурма во многом зависит от психологической атмосферы, а также от активности обсуждения. Поэтому роль ведущего в мозговом штурме очень важна — именно он может вывести из тупика и вдохнуть свежую струю в процесс.



Морфологический анализ, предложенный американским астрономом швейцарского происхождения Фрицем Цвики, заключается в том, что исследуемый объект раскладывают на компоненты, из которых выбирают самые существенные характеристики. Затем их изменяют и пытаются снова собрать вместе, в итоге получается новый объект



МЕТОД ФОКАЛЬНЫХ ОБЪЕКТОВ АМЕРИКАНЦА ЧАРЛЬЗА ВАЙТИНГА ОСНОВАН НА ОБЪЕДИНЕНИИ В ОДНОМ ПРЕДМЕРЕ ПРИЗНАКОВ РАЗНЫХ ОБЪЕКТОВ. ПРИМЕР: СВЕЧА И ПОНЯТИЕ «НОВЫЙ ГОД». ЕСЛИ БЕНГАЛЬСКУЮ СВЕЧУ СТЕРЕТЬ В ПОРОШОК И ДОБАВИТЬ ЕГО В ВОСК, ТО ВЫЙДЕТ НОВОГОДНЯЯ СВЕЧА С ИСКРЯЩЕЙСЯ КРОШКОЙ ВНУТРИ

РАЗВИВАЯ ВООБРАЖЕНИЕ

Синектика представляет собой метод поиска идеи путем атаки возникшей проблемы специализированными группами профессионалов с использованием различных аналогий и ассоциаций. Термин «синектика» в переводе с греческого означает «совмещение разнородных элементов». Данный метод был предложен американским ученым Уильямом Гордоном в середине 50-х гг. XX в. Он основан на принципах мозгового штурма, однако, в отличие от А. Осборна, Гордон сделал упор на необходимость предварительного обучения персонала и использование специальных приемов, а также на определенную организацию процесса генерации идей.

Другими словами, если обычный мозговой штурм проводится людьми, не обученными специальным творческим приемам, то синектика предполагает участие постоянных групп специалистов. Данный метод предусматривает создание в компании постоянной группы профессионалов-интеллектуалов, которые накапливают опыт решения управленческих задач, совершенствуя мастерство, оттачивая креативность и оперативность выдаваемых на-гора проектов.

В теории Гордона главным источником новых идей является творческое воображение. Для начала необходимо выбрать объект и нарисовать таблицу для его аналогий. В первом столбце пишут прямые аналогии, во втором — косвенные (например, признаки объекта из первого столбца). Затем сопоставляют цель, объект и косвенные аналогии. Пример: объект — карандаш, задача — расширение ассортимента. Соответственно, прямая аналогия — объемный карандаш, а ее «отрицание» — плоский карандаш. Результат — карандаш-закладка.

При этом, в отличие от мозгового штурма, синектика допускает критику, правда, лишь конструктивную и только в благожелательной форме.

РЕШАЕМ ПРОБЛЕМЫ

Английский психолог, автор методики запоминания, творчества и организации мышления Тони Бьюзен создал ментальные карты (англ. *mindmapping*). В его теории упор делается на то, что креативный процесс тесно связан с памятью человека. Таким образом, ментальные карты — это удобная и эффективная техника визуализации мышления и альтернативной записи. Ее можно применять для создания новых идей, их фиксации, а также для анализа и упорядочивания информации, принятия решений и т.д. Бьюзен предлагает помещать в центр листа так называемое ключевое

понятие (главную тему), а все ассоциации, которые надо запомнить, писать на ветвях, идущих от главного слова. Связи (ветки) должны быть скорее ассоциативными, чем иерархическими. При этом записывать следует не все подряд, а только ключевые слова. В качестве последних используют наиболее характерные, яркие, запоминающиеся («говорящие»).

В то же время ассоциации, которые, как известно, способствуют запоминанию, могут подкрепляться символическими рисунками. Создание такой карты помогает придумывать новые ассоциации, а сам образ карты хорошо запоминается.

Обращайте внимание на форму ментальной карты — она многое выражает. Цельная, крепкая, живая форма показывает, что вы хорошо разобрались в теме. Бывает и так, что все ветви карты получились красивые, а одна — запутанная и «корявая». Это верный признак того, что этой части карты следует уделить дополнительное внимание, поскольку именно она может быть ключом к теме или слабым местом в ее понимании.

В свою очередь, непрямые (обходные) стратегии — это около сотни карточек с фразами, которые предназначены для нетривиального решения проблем в творческой деятельности. Идея их создания принадлежит известному английскому музыканту-электронщику Брайану Ино и немецкому художнику Питеру Шмидту. Суть состоит в том, что из колоды (около 100 карточек) человек вытаскивает карточку с картинкой и фразой («взгляни на порядок, по которому ты все делаешь», «отбрось обычные инструменты», «дай волю злости», «укради решение» и др.), и следует «указаниям». В 70-е гг. прошлого века «непрямые стратегии» считали самым лучшим изобретением после карт Таро.

КАК РЕЗУЛЬТАТ ТРУДА

Новые идеи не только таятся в глубине нашего подсознания, но и рвутся наружу, надо их просто выпустить, то есть не мешать их появлению. Интересная мысль может прийти в голову в самом необычном месте — в автобусе, ванной и даже в кровати.

Однако при производстве идей желательно избегать перфекционизма. Подсчитано, что на создание идеи 80%-го качества уходит неделя, 90%-го — месяц, а 100%-го — год. То есть стремление к совершенству может заставить вас потратить целый год на одну идею, в то время как вы могли бы создать их около пятидесяти. Лучше сгенерировать как можно больше идей, а затем усовершенствовать лучшие из них.

Так или иначе, чтобы полезная идея возникла, следует хорошо потрудиться. Ведь, как верно заметил Эйнштейн, «гениальные решения — это 99% труда и только 1% вдохновения».

Подготовила Александра Демецкая

Британский психолог и писатель, эксперт в области творческого мышления Эдвард де Боно предлагает метод «Шесть шляп». Человек, остро нуждающийся в идее, по очереди надевает шесть шляп разного цвета. В белой беспристрастно проверяет цифры и факты, в черной — пытается найти отрицательные черты, в желтой — анализирует положительные моменты, в зеленой — генерирует новые идеи, в красной — может позволить себе активную эмоциональную реакцию, в синей — подводит итоги

