

ÖTLETGENERÁTOR

(javított kiadás)

Kézikönyv a Brainstorming kártyához

Michael Michalko, a Thinkertoys
című könyv szerzője

Tartalom

Mi az Ötletgenerátor?	7
Az Ötletgenerátor kártyák.....	19
Gondolkodás a megoldandó problémáról	25
Csoportos Brainstorming	37
További inspirációk.....	41
Összefoglalás	87
A szerzőről.....	89

Az Ötletgenerátor kártyák

Az *Ötletgenerátor* csomag 56 kártyát tartalmaz:

- 1. kártya: a kilenc alapvetet sorolja fel egyszerű, könnyen áttekinthető formában.
- 2. kártya: az *Ötletgenerátor* felhasználásához szükséges alapvető taktikákat körvonalazza.
- 3–47 közötti kártyák ötletstimulálók. Ha mindig úgy gondolkozunk, mint korábban is, ugyanarra az eredményre jutunk, mint mindig. Ezeket a kártyákat abból a célból fejlesztették ki, hogy megváltoztassák a gondolkodásmódunkat. Használhatjuk őket véletlenszerűen vagy szisztematikusan a képzelőerőnk stimulálására és ötletek generálására.
- 48–56 közötti kártyák olyan technikákat vázolnak fel, melynek segítségével kiértékelhetjük ötleteinket.

RANDOM STRATÉGIÁK

Képzelőereje stimulálásához válasszon ki egy témát, bármilyen témát – ez a gémkapocstól kezdve az élete megváltoztatásáig bármi lehet –, majd kérdezze meg önmagától, hogyan lehet azt a dolgot vagy problémát megváltoztatni, feljavítani, vagy valami mássá átalakítani. Keverje össze az ötletstimuláló kártyákat (3–47-ig), majd húzzon ki véletlenszerűen

egyét, és a rajta lévő kérdést vonatkoztassa a saját témájára. Ha egy kártya nem használható, húzzon újat, amíg megfelelőre nem akad, de ügyeljen arra, hogy legyen kreatív az értelmezésben. Menet közben írja fel az ötleteit, és húzzon új kártyát egészen addig, amíg elégedett nem lesz a saját maga kreálta új ötletekkel!

Néha ötös erősségű ébresztőóra csengetésre van szükség ahhoz, hogy kibillentjük az embereket a letargiából. Az egyik nonprofit szervezet igazgatósági elnöke fel akarta rázni a testület tagjait. Az egyik választmányi ülés elején arra kérte a munkatársait: képzeljék el azt, hogy kirúgták őket, később pedig az újbóli felvételi procedúrát kellett végigcsinálniuk gondolatban. Ez sokkot váltott ki a bizottsági tagokból, amelynek hatására gondolatban felmérték a meglévő ismereteiket valamint kompetenciáikat, és ami a fő, a javításra szoruló hibáikat és hiányosságokat is.

Egy másik lehetséges technika képzeletünk stimulálásra, az ötletstimulátorok kilenc halmazba történő csoportosítása – egy kupac a **behelyettesítési** kártyáknak, egy kupac a **kombinálási** kártyáknak, és így tovább. Keverje meg az egyes témákhoz tartozó kártyákat, és mindegyik halomból húzzon egyet.

Olvassa el a kártyákat és tegye félre, amely nem alkalmazható az ön problémájának a megoldására.

Csoportos Brainstorming

A kártya nagyszerű eszköz a csoportos Brainstorming szemináriumokon. Négy fő viselkedési szabályt kell itt betartani:

1. Tartózkodjunk a gyors ítélkezéstől, az ötletgeneráló szakaszban tilos bármiféle értékelés.
2. Bátorítsuk a merész, egyedi gondolkodásmódot.
3. Törekedjünk nagy mennyiségre.
4. Bátorítsuk a résztvevőket arra, hogy „szálljanak” be a mások ötleteibe, vagy építsenek mások ötleteire.

Az *Ötletgenerátor* kérdéseinek alkalmazása során a csoport tagjai megváltoztathatják az addigi képzetüket a tárgyakkal és témákkal kapcsolatban, és elkezdnek másképp tekinteni azokra. Miután a csoport végzett az ötletgenerálással, rendezzék és értékeljék ki az ötleteket. Válasszák ki a jobb ötleteket, és dolgozzanak tovább azokon közösen úgy, hogy még egyszer végigveszik a kártyákat a csoportban.

BRAINSTORMING GYAKORLAT

A szeminárium kezdetén osszon ki minden résztvevőnek ugyanannyi ötletadó kártyát (3–47-számúig). A kártyákat keverje meg és kioszthatja véletlenszerűen, vagy adhat egyeseknek **behelyettesítés** kártyát, másoknak meg **kombinálás** kártyát és így tovább.

A résztvevők bármikor beszélhetnek a kártyájukon lévő kérdés kapcsán, vagy bármikor elmondhatják gondolataikat a kérdéseikről, amikor azt témába vágónak tartják. Miután valaki beszélt a kártyájáról, mások is hozzájárulhatnak ötletekkel, vagy gondolatokkal az illető kérdéshez.

Használja saját kreatív zsenijét annak eldöntésére, hogy egy közvetlen, laza, vagy strukturált formában kíván dolgozni! Például, ha a résztvevők nem hajlandók hangosan beszélni, szólítson fel valakit személy szerint. Az illetőnek hangosan fel kell olvasnia az ötletadó kártyáját és a csoport többi tagjának annyi ötlettel kell előrukkolnia, amennyivel csak bír. Aztán szólítson fel újból és újból valakit a teremben az óramutató járásának megfelelően.

BRAINSTORMING JÁTÉK

Ezt a játékot két vagy több ember játszhatja. Először válasszon egy témát, azután keverje össze az ötletadó kártyákat és osszon egyet az első játékosnak. A játékosnak két perce van arra, hogy valami ötletet generáljon a kártya alapján. Írja le az ötletet, majd osszon egy kártyát a következő játékosnak. Ha egy játékos képtelen két percen belül előrukkolni egy ötlettel, kiesik. Folytassuk a játékot addig, amíg csak egy játékos marad. Értékeljük ki az összes ötletet a játék végén.

1

BEVEZETÉS A BRAINSTORMINGBA

Minden, ami új valójában egy olyan dologhoz történő hozzáadás vagy módosítás eredménye, amely már korábban is létezett. Egy új ötlet, termék, szolgáltatás, folyamat egy áttörés vagy bármi megvalósításához mindössze arra van szükség, hogy találjuk meg a témát, és azt változtassuk át valami mássá. A változtatás kilenc alapelve a következő:

Valami *(be)***helyettesítése.**

Valami mással való **kombinálása.**

Valami **adaptációja.**

Valaminek a **módosítása**, vagy **megnagyobbítása.**

Valami **új célra való felhasználása.**

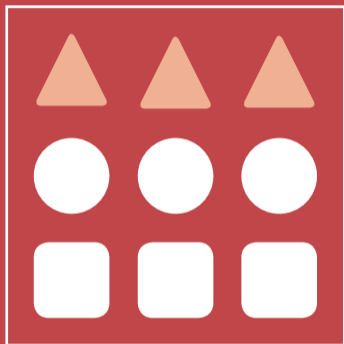
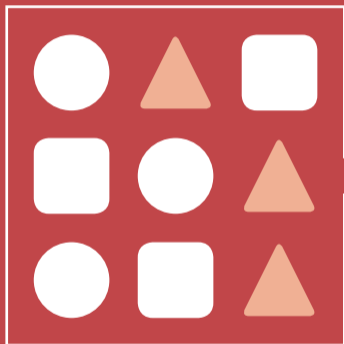
Valami **kiküszöbölése.**

Valaminek a **visszájára fordítása**, illetve **újszerű átrendezése.***

.....
* Az angol nyelvű szakirodalom gyakran használja a SCAMPER mozaikszót, amely a fenti kilenc alapelv angol elnevezésének kezdőbetűi összeolvasásával jött létre.

Substitute, Combine, Adapt, Modify vagy Magnify, Put it to other use, Eliminate, Reverse vagy Rearrange

A továbbiakban a magyar nyelvű szövegben is ilyen formában és értelmezés szerint fogjuk használni ezt a szakszót - a fordító.



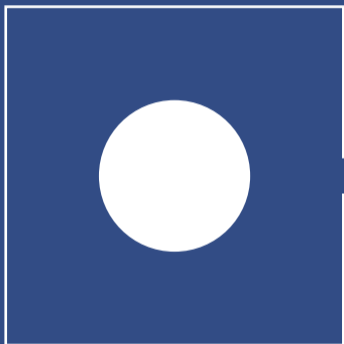
2

AZ ÖTLETGENERÁTOR VEZÉRELVEI

Írja le a kiválasztott témát, tárgyat vagy megoldandó problémát, aztán pedig használja a következő stratégiák valamelyikét új ötletek generálására! Soroljon fel ötleteket, ahogy eszébe jutnak – közben ne cenzúrázza magát – majd gondolja át alaposan mindegyiket a következő kérdések tükrében: Hogyan másképpen? Mi más? Amikor ezt elvégezte, használja a 48–56-ig tartó kártyákon szereplő technikákat az ötletei kiértékelésére.

A véletlenszerűség stratégiája: keverje össze az ötletstimuláló kártyákat (a 3 és 47 közöttieket), és húzzon ki egyet taláalomra! Most próbálja meg a kérdéseket a kiválasztott tárgyra vagy témára vonatkoztatni! Ha a kártya nem használható, húzzon másikat egészen addig, amíg megfelelőre nem akad. Addig folytassa a kártyahúzást, amíg nem elégedett az újonnan generált ötleteivel.

Szisztematikus stratégia: olvassa át ismét az összes ötletstimuláló kártyát egyenként (3–47-ig) és gondolja át jó alaposan a kérdéseket! Ha valamelyik kérdés nem helyénvaló, vagy nem generál ötletet, máris lépjen tovább egy másikhoz! Szánjon mindegyik kérdésre 1–2 percet.



5

(BE)HELYETTESÍTÉS

Tudna-e valamilyen alkotórészt valami mással pótolni? Helyettesíteni lehet-e az adott anyagot valami mással?

Mi lenne, ha másként közelítenénk a problémához?

Vizsgálja meg a problematikus tárgy/téma különböző tulajdonságait! Lehet-e a funkciókat helyettesíteni? Helyettesíteni tudja-e a viszonyokat, a tárgyat vagy témát, a csomagolást, az üzenetet vagy a környezetet valami mással?

27

MÓDOSÍTÁS

Mi lenne, ha beszélne a dologról másoknak is? Egy idegen hogyan látná a problémát? Például egy nem szakmabeli, laikus ember? Vajon ők milyen változtatást és módosítást eszközölnének?

Képes-e a témával kapcsolatos jelenlegi látásmódján változtatni? Fogalmazza meg a megoldandó problémát öt-tíz különböző módon. Használjon az igékhez és főnevekhez rokonértelmű szavakat. Használjon lexikont. Sikerül-e valamilyen új perspektívából látni a problémát?

