

Как создать идею

Сергей Михайлов

<http://sm100.ru>,

<http://makeself.ru>



Коротко:

Доставать идеи из рога изобилия. Мысли конвертировать в звонкую монету. Обойти конкурентов. Обойтись малыми вложениями.

Руководствуясь данной методикой я создаю Интернет проекты, пишу книги, фотографирую, ищу синхронно мыслящих людей, запускаю бизнес проекты.

Раз вы читаете эти строки, значит вас интересует вопрос каким поразительным способом люди придумывают идеи. Как другие генерируют сильные идеи и доводят их до логического результата.

Признаюсь, меня этот волнует с тех пор, как я еще школьником подрабатывал в лаборатории отца. В то время еще существовал СССР, а мне было меньше 18 лет. Тогда, я "случайно" подал рациональное предложение, которое позже было зарегистрировано как изобретение.

Потом я узнал о ТРИЗ – Теории решения изобретательских задач. Потом, штудирюя книжки по самоорганизации, я сделал первый проект в области самосовершенствования. Потом я запускал серию сайтов, писал книги по самосовершенствованию и программированию.



Где волшебная кнопка Бабло!?

Что могу я сказать основываясь на результатах запущенных проектов? К сожалению, волшебной кнопки "Бабло" не существует.

Волшебной кнопки не существует, однако, существуют очень простые вещи, которые могут склонить удачу на свою сторону.

Я признаюсь, когда я рассказываю об вещах рассказанным в книге то, лишь единицы уходят воодушевленными. Простота решений до того поражает моих слушателей, что они отказываются отказываться от прежних представлений.

Оказывается, проблема не в идеях... Оказывается, сильные идеи можно придумать сотнями, а проблемы кроются в том, что выбираются не верные идеи и в том, что люди не в полной мере используют предоставляемые им жизнью ресурсы.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Все фотографии, используемые в данном пособии выполнены мной

Структура книги

- ❑ Как получить идею. Вопросы, связанные с придумыванием сильной идеи
- ❑ **Практические упражнения**
- ❑ Приложение:
 - Психология.
 - Методы генерации.
 - Карты памяти.
 - ТРИЗ.
 - Мозговой штурм.
 - Смекалка и заимствование идей.
 - Видео файлы.

СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛА ВВЕДЕНИЕ И ОТВЕТЫ НА ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ:

- ❑ О пилотных проектах.
- ❑ Сбор фактов, анализ, компиляция, нахождение смысла.
- ❑ Жизненный цикл идеи.
- ❑ Запускайте много идей!
- ❑ Как искать новую идею.
- ❑ Почему не получается найти крутую идею.
- ❑ Что лучше большая идея или маленькая?
- ❑ Этапы инкубации идеи.
- ❑ Почему нужно начинать с идей, которые не требуют серьезных инвестиций.
- ❑ Как предприниматели находят сильные решения?
- ❑ Как присвоить чужую идею.
- ❑ Привлечение других людей к реализации идей.

ПСИХОЛОГИЯ

- ❑ Расслабляющие упражнения перед проведением мозгового штурма в группе
- ❑ Как расслабиться при работе в одиночку?
- ❑ Поймайте ощущение поиска.
- ❑ Включайте в рассмотрение идеи весь мир.
- ❑ Творческим поискам помогает коллекция необычных решений.
- ❑ Ищите вдохновителя.

МЕТОДЫ ГЕНЕРАЦИИ ИДЕЙ

- ❑ Метод получения новых идей: «Мечтатель, Критик, Реалист».
- ❑ Метод Идеального конечного результата (ТРИЗ).

- ☐ Метод основного противоречия (ТРИЗ).
- ☐ Метод открытых вопросов.
- ☐ Метод разрушения границ.
- ☐ Метод метафор.
- ☐ Анализ функций и процессов.
- ☐ Метод переформулирования вопросов.
- ☐ Использование списка вопросов.
- ☐ Вариационный подход.
- ☐ Метод противоположностей.
- ☐ Метод прогрессивного мышления.
- ☐ Поиск идей – разный взгляд на проблему.
- ☐ Творческий разогрев.

ГРАФИЧЕСКОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ МЫСЛЕЙ

- ☐ Схематичное представление данных.
- ☐ Граф - альтернативный способ представления списков.
- ☐ Карты памяти, мозговые штурмы на листке бумаги и системы активного запоминания.

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

- ☐ Этапы мозгового штурма.
- ☐ Разновидности мозгового штурма.
- ☐ Роль модератора при проведении мозговых штурмов.
- ☐ Подведение итогов мозгового штурма.
- ☐ Задание – процедура инициации мозгового штурма.
- ☐ Мозговые штурмы в Интернете.
- ☐ Мозговой штурм на листках бумаги.

ТРИЗ (ТЕОРИЯ РЕШЕНИЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЬСКИХ ЗАДАЧ)

- ☐ Понятие идеального конечного результата.
- ☐ Принципы решения задач.
- ☐ Как формулировать противоречие.
- ☐ Развитие творческого воображения.
- ☐ Идеальная постановка задачи (задача в стиле ТРИЗ).
- ☐ Использование «маленьких человечков» для решения творческой задачи.
- ☐ Упражнения на развитие мышления.
- ☐ Пример решения творческой задачи.

ПРАКТИЧЕСКИЕ УПРАЖНЕНИЯ

- ☐ Инструкция запуска идей.

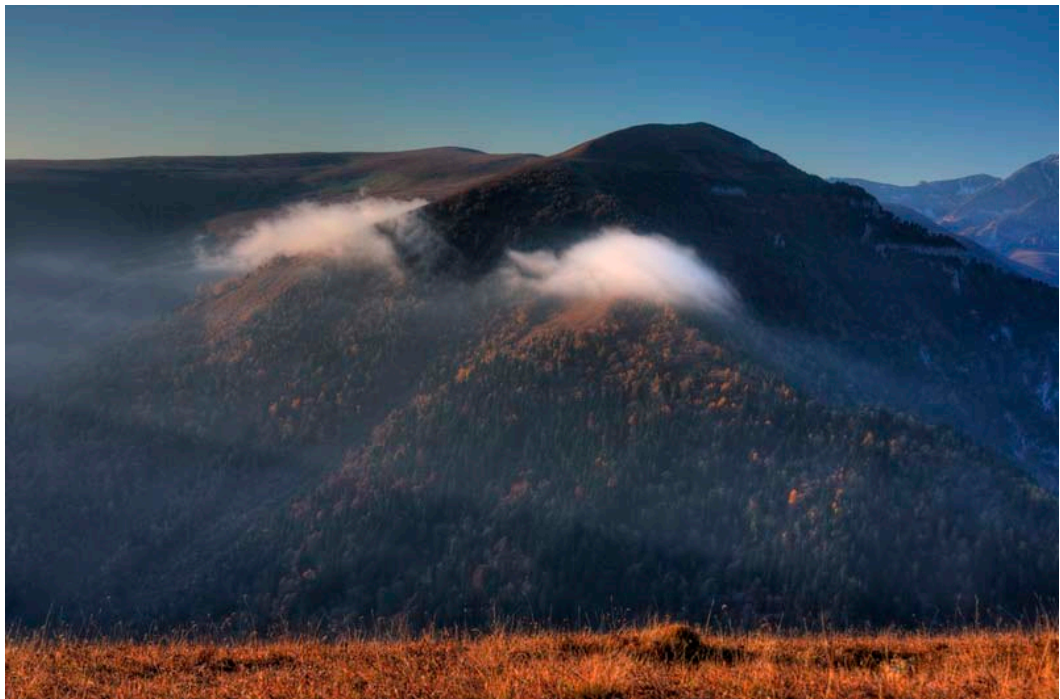
- ☐ Пошаговая инструкция по поиску активных людей.
- ☐ Зарядка эмоциями.
- ☐ Пошаговая инструкция обнуления мыслей.
- ☐ Поиск противоречий.

СМЕКАЛКА!

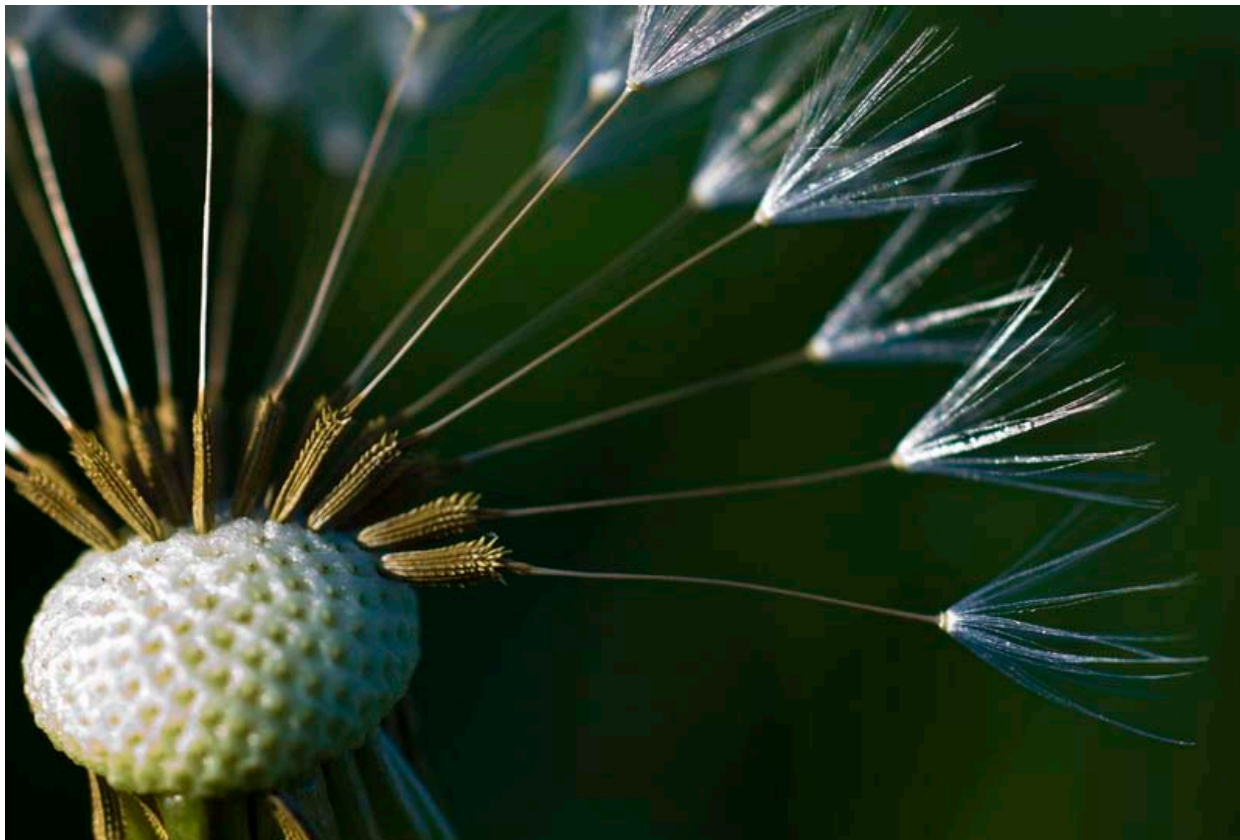
- ☐ Как пустить пыль в глаза?
- ☐ Как заимствовать гениальность?
- ☐ Как перенять литературный слог?
- ☐ Заимствуй идеи.
- ☐ Как продать один продукт дважды?

ПЕРЕФОРМУЛИРОВАНИЕ МЫСЛЕЙ

- ☐ Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.
- ☐ Рисование – как модель концентрации на проблеме.
- ☐ Задание: нарисовать то, что находится перед глазами.
- ☐ Фотографирование.
- ☐ Абстрактные эмоциональные рисунки.
- ☐ Нарисуйте идею минимумом линий.
- ☐ Зарисуйте проблему символами.



Философия генерации идей



ОПИСАННЫЕ В КНИГЕ МЫСЛИ ОСНОВАНЫ НА СЛЕДУЮЩЕЙ ФИЛОСОФИИ:

- ❑ Наши знания о будущем ограничены. Например, даже, если акции в прошлом и в настоящий момент росли, то это не значит, что завтра они упадут в цене.
- ❑ «Человек предполагает, а Бог располагает». То есть мы можем судить о будущем в категориях вероятности. Жизнь и будущее неопределенны.
- ❑ Простые и быстрые эксперименты более предпочтительны, чем сложные и затратные эксперименты. Там где есть сложность – там возможно больше ошибок. *На каждого мудреца довольно простоты. Мы не такие богатые, чтобы за все ошибки платить деньгами, кое что нужно делать бесплатно.*
- ❑ Чем более **необычная идея**, и чем больше недостаток данных, знаний, умений, тем менее вероятно исполнение прогнозов.
- ❑ Люди мыслят шаблонно. Большая часть людей действует тогда, когда наберется достаточное количество достоверных данных. В то время как *действовать нужно исходя из принципа **меньшими усилиями добиваться лучших результатов**.*
- ❑ Практика – критерий истины. Действуя наугад, экспериментатор решает проблему нехватки информации. То есть информация добывается не умозрительно, а исходя из практики.
- ❑ Еще один принцип философии действия заключается в том, что получается не каждая задумка. Одно начинание из тысячи дает сверх результаты.



О пилотных проектах

Я каждый новый проект называю **пилотным**. Я это делаю потому что заранее не знаю выгорит ли он или нет. Для каждого проекта определяется время, которое я буду его делать и ресурсы которые на него потрачу.

На этом различие между пилотным проектом и обычным заканчивается.

По ходу выполнения пилотного проекта, я задаю себе вопрос отстаю ли я от графика. Если отстаю, то упрощаю проект так, чтобы к назначенному сроку был результат.

После достижения критического за ранее определенного срока, проект прекращается. Полученный результат выкладывается или в свободный доступ или начинает продаваться.

Повторюсь, что слово пилотный позволяет перейти психологический барьер между недостаточностью знаний в проекте и действием. Знаний всегда не хватает (кроме самых простых задач), поэтому, мы вынуждены действовать в состоянии неопределенности.

Это только в школе даются задания, которые имеют решение, в жизни некоторые задачи не имеют решения и важно как найти решение, так и понять, что его нет.

Сбор фактов, анализ, компиляция, нахождение смысла

Процесс генерации идей находится на самом конечном этапе процесса сбора и анализа информации. Чтобы получить качественную идею нужно быть открытым человеком и проявлять

интерес ко всему происходящему вокруг, пробовать себя в разных направлениях, например, в фотографии, музицировании, рисовании, интересоваться другими людьми.

ПРЕЖДЕ ВСЕГО, СЛЕДУЕТ НАКОПИТЬ ИНФОРМАЦИЮ

Процесс генерации идей (как и любая научная деятельность) начинается с сбора данных. Сбор данных – один из важных этапов генерации идей.

У меня, например, по каждому проекту создается в компьютере отдельная папочка, куда я складываю файлы, картинки, ссылки, электронные книги. Эту работу я веду годами, в надежде, что в определенный момент, я проведу систематизацию полученной информации и создам новый продукт.

Например, таким способом я собирал данные для книги о Скорочтении. Я создал рассылку на *subscribe.ru*, опросил множество людей, обладающих навыком быстрого чтения, написал серию компьютерных тренингов. После того как сбор информации был закончен, ко мне пришло виденье того, как и что нужно делать.

Жизненный цикл идеи

Чтобы начать реализовывать новое дело, нужно выделить время для его выполнения, а так же закончить ранее начатые проекты. Таким образом, развитие нового невозможно без уничтожения отжившего старого.

СФОРМУЛИРУЮ ГЛАВНОЕ УСЛОВИЯ СТАРТА НОВОГО ПРОЕКТА:

Чтобы начать дело, нужно выделить время, которое раньше расходовалось на другие дела. Добиться нового без жертв бывает очень трудно.

Допустим, вы решили поменять работу, тогда, вас будут терзать сомнения в том, что на новой работе будут лучшие условия, что вас не обманут. Как быть? Ну один вариант попробовать поработать в новом направлении во время отпуска. И потратить отпуск – это тоже жертва.

Чтобы начать дело нужно определить, как будет происходить уничтожение идеи. Как долго она будет жить, какие результаты и в какие сроки должна дать.



Казалось бы, очевидная вещь, но многие обходят стороной проблему избавления от груза ошибок. Должен быть какой то очень простой механизм...

Чтобы легче расставаться с неудачными проектами, я каждой идее присваиваю статус *пилотной* (каждая идея у меня экспериментальная).

ДЛЯ КАЖДОГО ЭКСПЕРИМЕНТА Я ЗАРАНЕЕ ОПРЕДЕЛЯЮ СЛЕДУЮЩИЕ ВЕЩИ:

- ☐ Определяю сколько усилий и денег я готов потратить на реализацию задумки.
- ☐ Определяю время после которого я должен бросить идею или переформулировать ее, если она не дала всходы.

Как только определен временной лаг, который я позволяю жить новой идее, я определяю **маленький эксперимент**, который позволит определить жизнеспособность идеи. Чем проще будет эксперимент, тем лучше. Чем быстрее я пойму, что двигаюсь не в том направлении, тем лучше.

АЛГОРИТМ ОТРАБОТКИ ИДЕИ:

- 1) Каждая неудача в таком ключе воспринимается, не как личная обида, а как повод, для размышления. Неудач, должно быть гораздо больше чем успешных проектов. Если дело сразу удастся, то выбрана слишком незначительная цель. Нужно брать выше.
- 2) После того, как запланированное время заканчивается, а идея не воплощена, я бросаю идею.
- 3) После уничтожения очередной идеи, мозг освобождается и начинает искать новые задумки для реализации.
- 4) Итак, новая идея начинается на пепелище старой идеи. После анализа прошлых ошибок.

СОВЕТ ПО НАЧИНАНИЮ НОВОГО ДЕЛА

Итак, прежде всего следует опустошиться, поставить точку на предыдущих проектах. Ввести себя в состояние неопределенности и поиска.

Нужно закрыть, хоть с убытком, но закрыть убыточные направления.

А ведь страшно бросать мусор. Правда?

...

...

...

Запускайте много идей!

Наши возможности ограничены. Мы можем лишь предполагать ход событий. Поэтому лучший способ иметь идею, это иметь **много запущенных на реализацию идей**. Повторюсь, что нужно иметь много идей! Много идей находящихся на стадии реализации (а не обдумывания).

Не складывайте все яйца в одну корзину. Применять нужно ровно такую же технологию, как и при предполагаемой игре на бирже, когда аналитики рекомендуют вкладывать средства в разные компании.

Именно этот принцип – запуск многих идей находит наибольшее противодействие у моих собеседников. Обычная практика говорит о том, что нужно делать одно дело, но хорошо.

ПРИВЕДУ ПРИМЕР, ОПОВЕРГАЮЩИЙ ЭТОТ ПРИНЦИП:

Некоторое время назад все население торговало. Торговал и я. Я был одним из соучредителей мелкооптового бизнеса. Мы торговали чаем, кофе, бакалеей. В один момент произошли изменения на рынке, и оптовики стали укрупняться и выгонять с рынка мелкие предприятия.

Пришлось переквалифицироваться.

Такой же результат ожидает возможно и вас. Может быть не сегодня, а через год. Но, обязательно произойдут изменения, которые обесценят прошлый опыт и труд.

ВЫВОД

Успех, который возможно сопутствует вам, следует рассматривать как временное явление. Пройдет год, а может быть и два, и у вас появится множество конкурентов.

Сосредотачивайтесь на наиболее успешных направлениях

Возможности человека так же ограничены и с другой стороны. Он не может одновременно удерживать в внимании больше 7-12 элементов информации. Поэтому он должен **сосредотачиваться на самых сильных направлениях**. То есть, силу идеи можно проверить только в случае внедрения ее и получив определенный доход (или убыток).

НАПРИМЕР, ПРЕДСТАВЬТЕ, ЧТО У ВАС ДВА НАПРАВЛЕНИЯ:

Книжное издательство, и у вас накопился определенный неликвид. И прибыльное направление связанное с интернетом. На каком направлении сосредоточить усилия?

Если учесть тот факт, что затраты на распродажу неликвида лишь уменьшают убытки, а вложение в Интернет направление увеличивает доход, то следует сосредоточиться на втором направлении.

Кооперируйтесь

Возможности человека ограничены в материальном и техническом плане. Поэтому к реализации новых идей нужно пытаться **привлечь других людей**. Привлекая людей, вы экономите свои ресурсы (например, **время**) и тестируете разные направления с большей скоростью.

Например, я при производстве каждого проекта пытаюсь найти кооператоров, которые позволят ускорить производство проекта. Главное для меня скорость с которой будет получен конечный результат.

ПРИМЕР:

Обычно интернет проект всплывает за 6-12 месяцев, и дает допустим 1000 рублей в месяц. Кооперация с другим партнером позволит вывести на нужный уровень за 3-6 месяца, и будет приносить 5000 рублей. Следовательно. Нужно кооперироваться. А идеи всегда можно будет придумать новые.

Как начать искать идею

Новую идею хорошо искать в состоянии **опустошенности**. То есть после того, как вы решили распрощаться с очередной идеей. Поиск новых направлений можно производить в небольших мозговых группах.

Например, я организовываю такие группы благодаря местному форуму и широкому кругу знакомых.

Новые идеи могут подкидывать конкуренты. Анализ сайтов конкурентов и проектов – это кладезь новых идей.

Новые идеи могут подкинуть партнеры. Для этого нужно периодически рассказывать о своих планах друзьям и внимательно выслушивать их критику.

Как определить силу идеи?

Сила идеи проверяется наличием в ней новых технологий. Например, когда Flash технологии только появились, то любая идея с применением Flash была сильной.

Если у вас есть сомнения в том, что новые технологии определяют силу идеи, я рекомендую перечитать книжки по ТРИЗ (Теории решения изобретательских задач). Почти любая ТРИЗ задача решается тем, что используется какой либо не используемый в предыдущих системах физический эффект.

А в более широком смысле, сила идеи проверяется на практике. Мы предполагаем как будет развиваться дело, а реальная жизнь располагает.

ПОДУМАЙТЕ, КАК СОБРАТЬ ИГЛЫ В СТОГЕ СЕНА?...

Ответ прост: нужно поднести магнит. Я соглашусь с тем, что магнит не является новой технологией, но зато, использование магнита не очевидно с первого взгляда.

Используя ТРИЗ аналогии, во время мозгового штурма, один из вопросов звучит так: **какая новая технология могла бы решить проблему**. Привлечение какой силы позволило бы увеличить эффективность в 100 раз.

Чем более революционная технология лежит в основе идеи, тем сильнее идея (к сожалению, новые технологии быстро устаревают, поэтому и примеры будут несколько устаревшими). Некоторое время применительно к Интернету, весомые результаты давали Flash технологии, *Shareware software development, Google ads*.

Сила идей, основанных на новых технологиях, компенсируется риском внедрения, например, может оказаться, что рынок не подготовлен к внедрению идеи, и нужно подождать год-два, прежде чем идея даст всходы.

Мы можем лишь планировать результат. Как он пойдет – это покажет время.

Почему не получается найти крутую идею

Новички, подсознательно выбирают задачи не по плечу, чтобы задача была не выполнимая. Например, для того чтобы организовать предпринимательское дело, они считают необходимым оформить юридическое лицо.

Предприниматель со стажем, решит, что организация юридического лица – это не та проблема, на которой следует концентрироваться. Концентрироваться нужно на том, как заработать, а не как тратить.

НЕРЕАЛИЗУЕМЫЕ ПЛАНЫ

Представим, что новичок хочет издать городскую газету. Он считает, что для ее издания нужно пол миллиона рублей. Эту сумму он объясняет тем, что нужно снять офис, заплатить за логотип, уникальный дизайн, нанять журналистов, бухгалтерию – то есть все сделать круто.

После того, как предприниматель, уже издающий журнал показывает, что достаточно 10-30 тыс. рублей для запуска проекта, но, с некоторыми оговорками новичок бросает идею создавать журнал, в то время как нужно было браться за ее реализацию (ведь найден партнер и инвестор, которого так долго искали). И как вы можете догадаться, новичок будет искать другую идею, которую невозможно реализовать.

НЕРЕАЛИЗУЕМЫЕ ИДЕИ НЕВОЗМОЖНО СДЕЛАТЬ ЗДЕСЬ И СЕЙЧАС

Нереализуемые идеи невозможно начать выполнять прямо сейчас. Нереализуемые идеи требуют гораздо больших ресурсов, чем есть в наличии.

ПСЕВДО СИЛЬНАЯ ИДЕЯ

Многие не согласны размениваться на маленькие дела, и стремятся работать по крупному. Например, некоторое время назад, когда я задавал вопрос программисту над каким проектом он хотел бы работать – тот отвечал так: *«над таким же проектом как Windows»*. Для таких проектов, начинающие предприниматели ищут инвестора. Можно *в воду не глядеть*, а сразу поставить вердикт, что ни одного инвестора для таких проектов не будет найдено и сам проект не будет ни когда реализован по причине его неадекватности.

Почему то мне кажется, что подсознание, таких людей специально выбирает такие идеи, которые не будут ни когда реализованы, потому что оно бессознательно боится увидеть результаты.

Если отбросить предрассудок (стремление найти крутую идею), то идеи начнут трансформироваться в сильные (исполнимые). То есть выдумывать такие идеи, которые можно реализовать прямо здесь и сейчас и получить реальный результат здесь и сейчас.

Нереализуемые идеи держат на прицеле недалеких умом толстосумов. В описанном выше примере предприниматель ходил в шаге от создания нового журнала (согласившись на кооперацию с более сильным партнером), но отказался от идеи, потому что **хотел делать так как хочет он, и ни как иначе**.

Для реализации идеи необходимо рассматривать идею в более широком контексте - где бы инициатор идеи может быть и не занимал бы столь значимых позиций, зато сама идея начала бы реализовываться.

Главное запустить идею в реализацию, а не реализовать амбиции автора идеи (вернее сказать, амбиции автора реализуются в другой плоскости – в том, что идея будет запущена). Кстати, по причине повышенных амбиций, начинающие генераторы идей не могут позволить **присвоить себе чужую идею**.

ВАЖНО

Когда я выдумываю идею, то прежде всего, опрашиваю своих знакомых, и пробую «продать» идею, продать часть акций будущего дела. Сделать так, чтобы на реализацию идеи было привлечено больше ресурсов. Согласно требований моих партнеров я модифицирую идею. Главное, чтобы она начала реализовываться и как можно быстрее.

Главное не крутизна идеи, а ее реализуемость. После того, как идея найдена, следует найти кооператоров, чтобы сделать реализацию идеи как можно более быстрой и дешевой.

ЗАДАНИЕ:

Потренируетесь придумывать идеи для ваших знакомых. Придумайте, что бы у них можно было бы усовершенствовать, чтобы получить дополнительный эффект.

Поделитесь своими идеями, задумками.

Что лучше большая идея или маленькая?

Хорошие проекты приносят плоды в сжатые сроки, имеют солидный потенциал роста и не требуют серьезных вложений. Я делаю ставки на маленькие идеи, которые должны дать

большие всходы с течением времени и дать несоизмеримо большую прибыль, по сравнению с вложениями.

САДОВОДЧЕСКАЯ МЕТАФОРА

Допустим, вы посадили редиску. Как бы вы не старались, все равно, редиска вырастет за 20-50 дней. Вы можете поливать ее, рыхлить почву. Но если будете вытягивать ростки руками в надежде, что листья будут более большими, то у вас ни чего не получится.

МЕТАФОРА КЛОНИРОВАНИЯ:

Всем известно, из каких крошечных элементов получают люди (яйцеклетки и сперматозоида). Клонировать человека, наука еще не скоро научится. Проще вырастить идею с маленького ростка, чем использовать клонирование.

Если большая идея заимствуется из другой системы, то возможна ее незапланированная смерть. Всем известно, что хорошо принимаются саженцы не старше 5 лет. Более взрослые деревья, скорее всего засохнут, как бы вы их не обхаживали.

Возможно, мне возразят, что многие инвесторы скупают целые отрасли – как говорится, *по Сеньке шапка*. Хочу заметить, что уровень инвестиций для разных систем разный. Для одного идея может быть крупной, а для другого слишком мелкой.

Лучше всего, если идея будет не большая и не маленькая, а по вашим силам!

Например, если вы начинающий Интернет предприниматель, то уровень моих инвестиций будет отличаться от вашего в 100-1000 раз – следовательно уровень идей будет разным. Зато, у вас нет груза предубеждений и ошибочного опыта, поэтому, маленькая ваша идея, может вполне забить идею опытного предпринимателя.

Этапы инкубации идеи

КАЖДАЯ ИДЕЯ ПРОХОДИТ НЕСКОЛЬКО ЭТАПОВ:

- ☐ Подготовка, зачатие.
- ☐ Рождение.
- ☐ Рост.
- ☐ Проверка.
- ☐ Перерождение и новый рост или смерть.

Казалось бы, то что я только что сказал все знают и это очевидно. Однако, понимание того, на каком этапе находится идея имеет драматические следствия к пониманию того, что нужно делать на настоящий момент.

Например, стадия роста может быть неконтролируема. Допустим, растет дерево, и растет. Ни чего невозможно с ним сделать, кроме как ждать, пока оно вырастет. Единственное, что можно сделать, так посадить новое дерево.

А на стадии смерти ждать больше нечего. Единственный путь – выкорчевать идею.

Те же проблемы возникают на стадии зачатия идеи. Если поспешить и не достаточно выждать, не собрать нужное количество информации, то возможно, идея, получится недоношенная, и в середине ее реализации нужно будет переделывать. Допустим, был написан сценарий к учебному фильму, по нему были сделаны съемки, а потом выяснилось, что нужно делать другую систематизацию. Вариантов два – оставить как есть, недоделанным или начать все заново.

ЗАДАНИЕ:

Составьте список идей, определитесь с списком проектов. Опишите их. Решите, на каком этапе они находятся. Какие можно действия предпринять из полученной информации.

Почему нужно начинать с идей, которые не требуют серьезных инвестиций

Маленькую идею проще бросить. Идея, в которую вложены серьезные деньги и время, становится «рабовладельцем», где вы раб! Я, например, не согласен быть рабом.

Возможности человека ограничены. Так же известно, что мы можем прогнозировать будущее лишь в общих чертах. Следовательно, возможны ошибки в планировании будущего. Если ставить все силы на один проект, то велика вероятность, что случайный сбой или нехватка ресурсов остановит движение. Значит, нужно делать ставку на тех проектах, где не требуется инвестиции и возможные неудачи не скажутся на вас.

Выбирать нужно такие области, где бы все получалось играючи. Именно так начинали знакомые предприниматели. Со стороны это выглядело как череда случайностей. Эти люди были на гребне волны и ловили или не упускали возможности.

НАПРИМЕР, ВОТ ОДНА ИСТОРИЯ:

Рассказывает, господин «Х»: «Я снимал небольшие помещения на оптовой базе. Однажды мне предложили взять всю базу в аренду или подыскивать субарендаторов Потом я выкупил базу».... Сейчас этот господин миллионер. Конечно, не все так просто, как он представляет. У господина Х, очень въедливый ум. Он мог сидеть и часами генерировать идеи.

ВОТ ЕЩЕ ОДНА ИСТОРИЯ:

Одна зарубежная фирма искала субподрядчика по выкладыванию фибрапленкой котлована. Один из местных предпринимателей запросил московские фирмы написать ТЗ (техническое задание) представив себя реальным заказчиком.

Дальше предприниматель пошел с подготовленным другими ТЗ к американцам и выиграл конкурс.

В дальнейшем, предприниматель много раз действовал в описанной выше манере... сейчас он миллионер.

Что нужно сделать, чтобы идеи были сильными?

Чтобы идея обрела статус сильной, я делаю следующие вещи:

- ☐ Присваиваю идее статус *пилотной*.
- ☐ Продумываю шаги, которые дадут ощутить результат в максимально короткое время.
- ☐ Приступаю к реализации идеи.

Обращаю внимание, что я сказал, не просто проект, а *пилотный* проект. Дело в том, что мы не можем заглянуть в будущее, и можем лишь его предполагать. Будущее зависит от многих факторов. В том числе и от не зависящих от нас.

После того, как идея дала всходы, нужно концентрировать большие усилия на ней.

Я советую отойти от ярлыка «сильная идея». Я советую использовать более адекватный ярлык «*пилотный* проект». В этом случае, вас не будет сильно ранить тот факт, что идея не дала всходов.

Чтобы идеи были сильными придерживайтесь следующих принципов:

- ❑ Запускать проекты как можно чаще до тех пор, пока они не дадут всходов.
- ❑ Концентрировать усилия на самом успешном проекте.
- ❑ Запускать проекты по своим силам. То есть выбирать такие проекты, которые можно было бы довести до конца, и с другой стороны, они были бы по силам.
- ❑ Искать проекты по аналогии: если ракета будет запущена с горы, то она полетит выше чем ракета пущенная из глубокой ямы. Кооперируйтесь с теми, кто уже решал задачи, которые вы перед собой ставите. Работайте волонтером в таких проектах.

Как предприниматели находят сильные решения?

Предприниматель ориентируется на получение результата. Чем быстрее будет результат, тем лучше.

Не предприниматель ориентируется не на результат, а на денежное вознаграждение. Он делает то, что ему скажут. **Работник видит результат слишком узко – без увязки своих плодов с плодами других людей.**

Возможно, вы уважаемый читатель – наемный работник и возразите, что выполняете очень важную функцию, и принимаете важные решения. На это я вам возражу тем, что нанимавший вас руководитель уже продумал что он будет делать когда вы уволитесь, так же предприниматель много раз думал о том, как сократить вашу должность, а работу выполняемую вами упростить.

Понять психологию предпринимателя можно после того, как вы будете нанимать работников.

Предприниматель, стяжает будущее. Предприниматель вкладывается сейчас чтобы получить в разы больший доход в будущем. Будущее проектов весьма туманно. Вместе с возможностью получить доход есть риск потери денег.

Не предприниматель согласен двигаться, если будет гарантированная оплата.

ВОЗМОЖНО, ВЫ УВИДЕЛИ ПРОТИВОРЕЧИЕ:

- ❑ Предприниматель желает получить результат.
- ❑ Предприниматель вкладывается в будущее.

Работник тоже вкладывается в будущее: например, он учится в институте, для того чтобы получить диплом.

Противоречия нет. Предприниматель делает гораздо большие ставки и получает в разы больше.

Когда должны появиться результаты?

Чем быстрее появятся результаты, тем лучше. Чем быстрее можно будет получать пассивный доход, тем лучше.

Большое направление в обязательном порядке должно разбиваться на мелкие кусочки. Результат по этим кусочкам должен быть виден как можно быстрее.

В рамках большого проекта должны назначаться серии *пилотных* проектов, которые будут положены в основу будущих продуктов.

Как создать сильную идею, Сергей Михайлов, <http://sm100.ru> <http://makeself.ru>

Например, малые проектам я назначаю недельный срок.

Как присвоить чужую идею

Новичков мучает проблема в том, что к ним в голову не приходит сильная идея. Им кажется, что у соседа и трава зеленее и слаще. Позаимствовать идею у соседа им кажется кощунственным.

Я РАССКАЖУ О ПРОСТОЙ МЕТОДИКЕ, КОТОРАЯ ПОЗВОЛЯЕТ ЗАИМСТВОВАТЬ ЧУЖИЕ ИДЕИ:

- ❑ Из литературной практики известно, что достаточно изменить текст на 30% чтобы он перестал быть авторским.
- ❑ Из патентоведения известно, чтобы идея стала вашей, сделайте в ней существенное улучшение.



Для вас бы я предложил бы следующее решение: Найдите, как улучшить идею, после этого идея становится вашей.

АЛГОРИТМ СЛЕДУЮЩИЙ:

- ❑ Взять понравившуюся идею.
- ❑ Проанализировать ее. Разбить на этапы
- ❑ Заново собрать идею, добавив туда свои изменения.
- ❑ Сделать идею своей и неузнаваемой.

Мой опыт показывает, что люди очень редко заимствуют идеи. А зря. Это создает существенные ограничения к достижению успеха.

Привлечение других людей к реализации идей

Партнерство

Не заключайте партнерства с больше чем одним человеком по определенному проекту. Если с одним партнером вы еще можете договориться, то с двумя это будет делать очень затруднительно.

Переформулирую вышесказанное. Речь не идет о том, чтобы вести дела только с одним партнером. Речь идет о том, что в рамках одного небольшого проекта взаимодействовать только с одним партнером и не вводить в партнерства других –ввод нового партнера приводит к разрушению старого партнерства и формированию новых попарных связей.

Все связи попарные – даже если встречается два коллектива, то скорее всего договариваться будут два лидера от лица всех коллективов.

Лучше начать отдельные проекты с каждым из партнеров, чем валить их в одну кучу. Партнер при этом должен дополнять вас, а не повторять. Однако, с другой стороны, вы должны обладать возможностью закончить дело и без партнера. Партнер лишь ускоряет процесс.

Главная цель партнерства – разделение рисков и ускорение завершения проекта.

Проанализируйте партнерства на примере семьи – встречаются мужчина и женщина – у них совершенно разный взгляд на мир. Разные ценности, разная физиология, но при этом они живут вместе. Для чего? Для того чтобы вместе дать жизнь новому поколению.

Где искать партнеров

Привлечь других людей можно созданием или участием в профессиональных сообществах. Созданием сообществ интересных людей, которым было бы интересно участвовать в мозговых штурмах, обсуждать методы решения творческих задач.

Каждый раз, когда у вас появляется новая идея, расскажите о ней другим, тем самым вы будете вербовать сторонников.

Сильные и слабые стороны Вашей личности и реализация идей

Выделите сильные и слабые стороны своей личности. Ищите партнеров в тех областях, где вы слабы. Например, вы загораетесь и быстро гасните, тогда ищите партнеров, которых заинтересуют Ваши идеи.

Знаете ли вы свои сильные и слабые стороны?

Почему необходимы партнеры

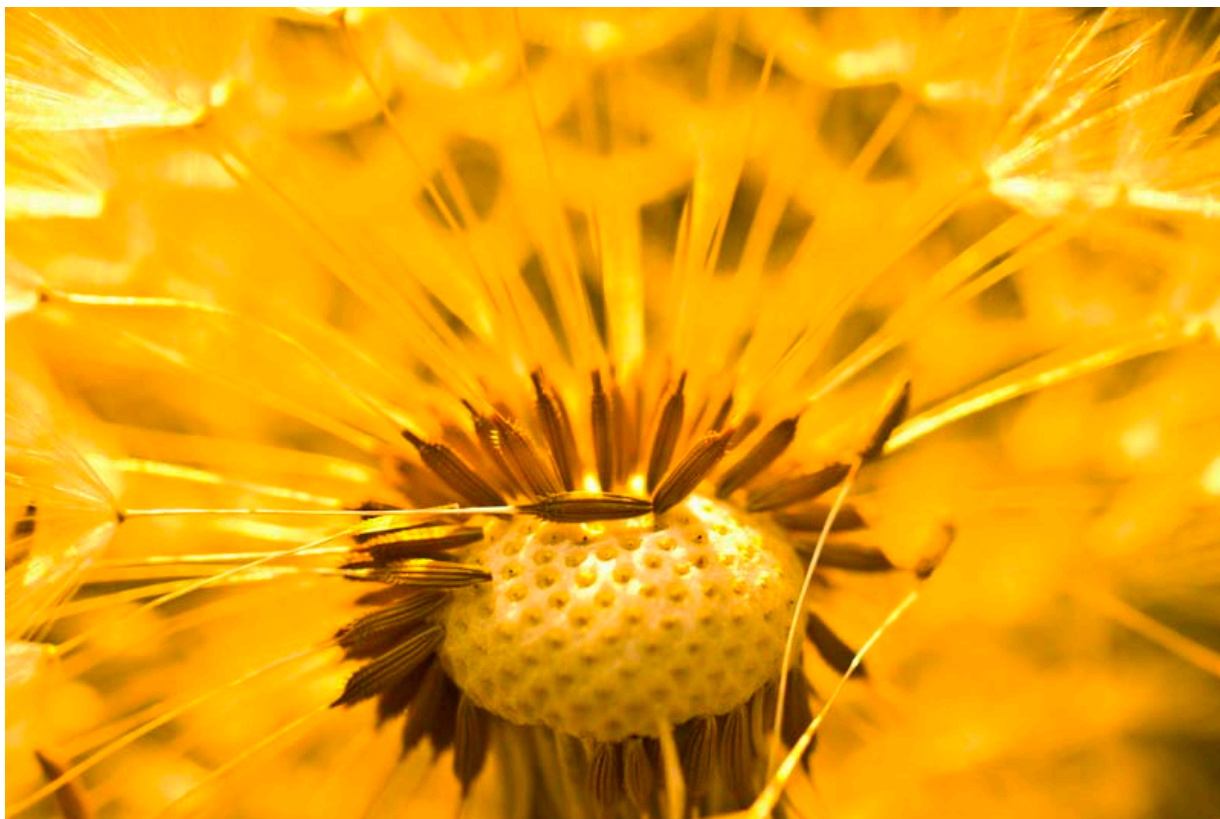
Партнер – это человек, который может привнести новое виденье, взять часть затрат (и прибыли, если она будет). Партнер сокращает время по производству проекта и быстрее доводит его до финишной прямой, когда становится ясно выгорит ли проект или нет (выявлены новые технологии или нет).

ВЫВОДЫ:

- ❑ Помните, что наши знания о мире ограничены. Мы предполагаем, а Бог располагает.
- ❑ Чтобы начать новое, нужно распрощаться со старым.
- ❑ Получается не каждая идея. Лишь одна идея из ста дает значительные всходы, поэтому, чтобы было легче прощаться с неудавшимися идеями, назначите им статус пилотной.
- ❑ Определяйте срок в течении которого идея должна быть реализована.
- ❑ Ищите синхронно мыслящих людей.
- ❑ Кооперируйтесь.
- ❑ Выдумывайте больше идей.
- ❑ Ищите такие идеи, реализовать которые вы можете прямо сейчас и которые дадут существенный результат.



Психология придумывания новых идей



Для того, чтобы войти в состояние поиска, многие люди выполняют определенный ритуал. Например, наводят порядок на рабочем столе, выпивают чашку особого кофе, обливаются водой, слушают вдохновляющую музыку, делают зарядку, просматривают тетрадь желаний, анализируют наработки конкурентов...



О важности расслабления перед генерацией идей свидетельствует пример проведения мозговых штурмов в группах, где участники плохо знакомы друг с другом. В этом случае, нужно обязательно провести несколько расслабляющих упражнений, которые способствовали бы раскрепощению участников группы.

Расслабляющие упражнения перед проведением мозгового штурма в группе:

Попросите участников встречи встать и потрясти руками, а потом поменяться местами. Обычно в результате таких упражнений люди начинают смеяться, шутить, и общение становится менее формальным.

Однако, даже при таких упражнениях не все расслабляются. Некоторые участники просто очень серьезно относятся к работе и поэтому, генерируют идеи как правило одни и те же люди. Напряженные и замкнутые участники мозговых штурмов – это помеха для генерации идей (они всему сомневаются, все им нужно объяснять, они не любят играть ради игры - все должно быть серьезно, и именно по этой причине не дают идей).

Если человек употребляет в речи фразы с неконкретными словами, например, - *нужно, думать, решать, сразу не скажешь*, - то можно с большой долей вероятности судить о том, что этот человек напряжен.

Один из способов нейтрализовать таких людей (положительный вектор они не несут), это сводить их выступления к минимуму – например, показывать на часы или просить подвести итог или рассказать о личном опыте.

Еще одним способом нейтрализации критиков является призыв во время критики переключиться на описание своего личного опыта.

ОЧЕНЬ ВАЖНО!

Уважаемый читатель, возможно, вирус излишней серьезности поразил и вас. Не расслабившись, вы не сможете генерировать сильные идеи (ни в группе, ни в одиночку). В состоянии напряжения невозможно получить ответ от подсознания, согласно ли оно выполнить намеченную сознательным «Я» план, и как следствие, продолжите топтаться на одном месте.

Успешные генераторы расслаблены, они переключаются в режим напряжения тогда, когда нужно действовать.

Как расслабиться при работе в одиночку?

Алкоголь отмечаем сразу. Хотя я и не пробовал генерировать идеи подшофе, но, считаю, что это не то. Генерация идей это труд.

Первый шаг к расслаблению состоит в том, чтобы осознать напряженность. Например, если держите сомкнутые руки или сдержанно жестикулируйте. Обращайте внимание на мимику. Если мимические мышцы напряжены, например, нахмурены брови или играют желваки на скулах, то напряжение есть.

Расслабление через перегрузку сенсорных каналов

Повторите про себя то, что видите, что слышите, что чувствуете несколько раз. В какой-то момент вы почувствуете пустоту в голове – это и есть расслабление.

НАПРИМЕР,

Я только что выполнил это упражнение так: вижу закат, слышу смех сына, чувствую тепло. Вижу облака, слышу звук музыки, чувствую биение сердца... и я ощутил пустоту. Это я сам себя ввел в мгновенный транс. Секунда прошла я вернулся...

ПРИМЕЧАНИЕ

Перечитайте упражнение. Оно очень важное. Я это серьезно. Расслабляйтесь! Будьте проще. По этой теме так же можно почитать литературу по НЛП и статьи по расслаблению.

Поймите ощущение поиска

Запоминайте физические ощущения когда вы находитесь в состоянии поиска и нахождении решения, а потом, вызывайте их при необходимости. Со временем вы сможете произвольно входить в нужное состояние.

А ЕЩЕ, ВХОЖДЕНИЮ В СОСТОЯНИЕ ПОИСКА ПОМОГАЮТ СЛЕДУЮЩИЕ СРЕДСТВА:

- ☐ Используйте расслабляющие умственные упражнения.
- ☐ Просматривайте фотографии или картинки, которые ассоциируются с состоянием творчества.
- ☐ Используйте аффирмации. Например, я использую следующую аффирмацию: *«Ищу. Вижу цель. Ломаю преграды.»*
- ☐ Используйте открытые вопросы. Например, «как я могу легко обойти конкурентов?»

ПРИМЕЧАНИЕ

Аффирмация (от affirmatio — подтверждение) — краткая фраза, содержащая вербальную формулу, которая при многократном повторении закрепляет требуемый образ или установку в подсознании человека, способствуя улучшению его психо-эмоционального фона и стимулируя положительные перемены в его жизни.

Включайте в рассмотрение идеи весь мир

Включать в рассмотрение весь мир, для получения сильных идей, очень важно. Например, для решения технологической проблемы часто достаточно внедрить новый физический эффект или новое изобретение. Изобретениями вы не владеете, зато вы вполне можете употребить эффект от этого изобретения.

Помочь решить проблему или задачу так же могут помочь другие люди. Это тоже будет соответствовать принципу «включения в рассмотрения решения проблемы всего мира».

Компьютерные одиночки могут найти сообщество для обсуждения новых идей на локальных форумах. Можно так же организовать группу среди энтузиастов – любителей интеллектуального развития или группу предпринимателей, которые периодически собираются в вашем городе для обсуждения идей.

Можно участвовать в Интернет сообществах и спрашивать у них, или находить информацию в поисковых машинах.

РАСШИРЕНИЕ РАМОК АНАЛИЗА ПРОБЛЕМЫ МЕНЯЕТ ВЗГЛЯД НА ВЕЩИ:

- ☐ Подумайте, кто уже решал эту проблему?
- ☐ Представьте, у кого я могу спросить совета?
- ☐ У кого из конкурентов и как эта проблема была решена.
- ☐ Поищите, где в Интернете уже описано решение данной проблемы?
- ☐ Подумайте, какое сверх простое решение может быть у вашей проблемы.

Творческим поискам помогает коллекция необычных решений.

Вот так звучит стандартный совет из книги по генерации идей: *Заведите специальную папку или оклейте комнату плакатами с работами, которые вы считаете выдающимися. Не следует заимствовать чужие идеи, но вы можете использовать их в качестве «трамплина».*

Я пробовал применить данный совет на практике. У меня ни чего не вышло. Я очень быстро стал относиться к развешанным призывам и текстовым сообщениям как к обоям. Поэтому я решил видоизменить идею. Раз в неделю я перевешивал листки местами при этом рассматривал каждый листок и вспоминал ситуацию, в которой я находился, когда придумывал эту идею.

Потом, я еще видоизменил идею: я натянул леску из одного конца комнаты в другую и развесил листки с идеями на этой леске. К сожалению, любой ветерок смешивал все листки.

Поэтому, я еще раз видоизменил подход и решил складывать все листки с идеями в «**папку идей**». Листки скрепляются канцелярской прищепкой. Такие папки можно очень легко расшить, разложить на столе или на полу, отсортировать листки. И, например, самые главные идеи положить на самый верх стопки.

Так же можно организовать несколько папок идей, например, у меня одна из папок содержит листки отработанных идей.

На стенах я вешаю свои эмоционально заряженные фотографии. Вот теперь все на местах. Посмотрел на стену и мгновенно вошел в состояние подъема и восхищения, которое я испытывал когда делал эту фотографию.

Поймите психологическое состояние «Я решил»

Много лет назад, в начале перестройки стали появляться книги с названием «Рынок», «Деньги», «Маркетинг». Я читал эти книги с надеждой понять, как другие люди организуют свое дело.

К сожалению, в этих книгах не было дано ключа о том, как Кока-Кола, Форд, ИБМ начинали проекты. О том, как начинались проекты говорилось мимоходом, и делали упор на то, как развить успех. В то же время, как мне кажется, главное – это начать новое дело.

В Интернете вы можете так же встретить успешные истории. Почти все они начинаются таким образом: **«я решил», «я подумал», «я увидел, что хорошо было бы ...»**.

Так вот, фраза **«я решил сделать это»** - и есть ключ к началу сильной идеи.

Ищите вдохновителя

Найдите человека, лучше предпринимателя, или другого человека, которому вы можете доверять, и которого можете взять за пример, который бы вас подтолкнул вперед. Рассказывайте ему о своих страхах. Возможно, через некоторое время ему надоеет выслушивать вас и он постарается избавиться вас, оскорбив вас, сказав, что вам в конце концов нужно начинать делать, а не рассуждать. В зависимости от силы толчка вперед и вашей самоуверенности, вы или замкнетесь или начнете деятельность.

ИЗ ОПЫТА

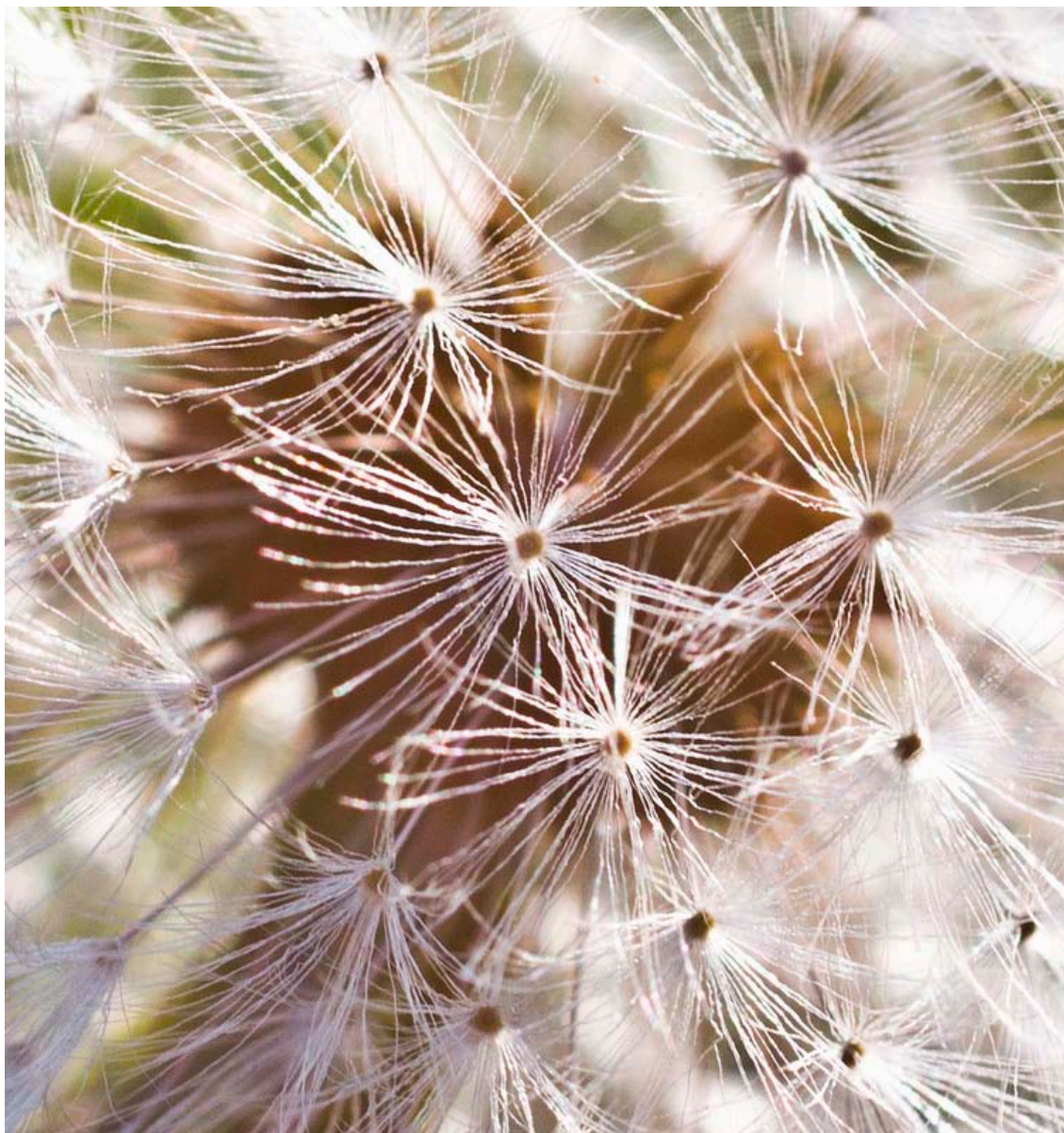
Много лет назад меня подтолкнул к предпринимательской деятельности Юрий Мороз (<http://shsd.ru/>). В то время я делал обучающий диск по Скорочтению (<http://makeself.ru/superreading>). Продукт я ни как не мог запустить в продажу, потому что находил то одну, то другую вещь, которую нужно было бы подправить. Так вот, Юрий меня побудил к действию тем, что сказал, что я ни когда не выпущу СиДи, и буду пилить его до смерти. Меня замечание очень сильно задело, и, поэтому через неделю стал принимать заказы на отправку диска.



ВЫВОД

Для того чтобы войти в состояние творчества нужно опустошаться, ввести себя состояние поиска. При этом следует иметь в виду, что это состояние довольно болезненное, потому что бросает заниматься привычными делами и открывается для будущего, которое возможно будет не совсем таким как вы планируете.

Методы генерации идей



Волшебной палочки для генерации идей не существует в природе, но зато есть множество методов призванных получать идеи.

Помните, что важно для того чтобы получить стоящую идею нужно выполнять следующие условия:

- Генерировать больше идей.
- Идеи должны само-реализовываться, то есть требовать как можно меньше усилий для реализации и давать как можно более существенный результат.
- Получается не каждая идея. Только на практике можно определить силу идеи. То есть только после практического ее внедрения.

Метод получения новых идей: «Мечтатель, Критик, Реалист»

В некоторых учебниках по генерации идей приводится следующая модель по генерации идей: Информация, Инкубация, Озарения, Интеграция и Иллюстрация. Эти фразы, видимо основаны на разработках Пуанкаре.

Французские математики Пуанкаре и Адамар выделили четыре этапа творческого процесса.



- *Подготовительный этап: попытка решить задачу обычными способами.*
- *Инкубационный период: обычные способы не помогли, задача отложена, вы переключаетесь на другие занятия.*
- *Озарение: внезапно из подсознания возникает ответ.*
- *Проверка: всесторонний анализ найденного решения на допустимость и пригодность.*

Мне кажется, что более адекватна и применима модель, используемая в НЛП: «Мечтатель, критик, реалист». Попуская идею последовательно через этапы вы получаете поток идей. Эта модель так же соответствует следующей схемы: **Тезис, антитезис, синтез**.

НАПРИМЕР,

Мечтатель (тезис): Хочу организовать мозговой штурм среди предпринимателей.

Критик (антитезис): Предпринимателям не будет интересны штурмы.

Реалист (синтез): Можно начать с того, что будет организован семинар, где один из предпринимателей расскажет о своем опыте.

Метод Идеального конечного результата (ТРИЗ)

Формированию идей помогает способ ИКР - «Идеальный конечный вариант» (большую информацию читайте в книгах по ТРИЗ).

НАПРИМЕР, ПРЕДСТАВИМ, ЧТО ПОЯВИЛАСЬ ИДЕЯ РАСКРУЧИВАТЬ ИНТЕРНЕТ ПРОЕКТЫ.

- Сформируем ИКР – пусть проекты раскручиваются сами собой.
- Решение – организовать биржу проектов, где бы владельцы идей находили бы ресурсы для реализации.

Метод идеального конечного результата можно модифицировать и представлять идеальным не результат, а силу, благодаря которой все получается лучшим образом. Суть заключается в том, чтобы **представить, как работу выполняет божественная и всемогущая сила.**

ПРИМЕР

Задача: нужно сделать сильную фотографию так, как бы данную проблему решал бы профессиональный фотограф.

Выход: просмотреть фотографии профессионалов и скопировать сюжеты, на сколько это возможно.

ПРИМЕР

Задача: Представьте, что компьютерные игры создаются пользователями сами собой. Какая то невидимая рука соединяет разные модули и получает игру.

Выход: сделать конструктор игр.

ПРИМЕР:

Задача: представьте, ситуацию, когда вместо того, чтобы ходить в банк и справляться о поступивших деньгах какая то невидимая рука сама узнает остаток в банке.

Выход: эта невидимая рука – Интернет система.

Метод основного противоречия (ТРИЗ)

Поиск основного противоречия в системе дает очень сильные решения. Известен принцип, о том, что 80 процентов дохода дают 20% проектов. 80% проблем создаются 20% возмутителями спокойствия.

Если находить основные проблемы, то решения, связанные с этой проблемой будут иметь особую силу.

ПРИМЕР:

Представьте, что вы хотите сделать Интернет сервис по автоматическому наполнению новостями. Вам нужно придумать сильные идеи с чего вы начнете?

Переформулируем: продумайте какие противоречия движут (в диалектическом смысле – в смысле развития) системой наполнения новостного сервиса.

ПРОТИВОРЕЧИЯ И ПРОБЛЕМЫ МОГУТ ЗВУЧАТЬ ТАК:

- Поиск авторитетного источника.
- Проблема человека - редактора (как сделать так, чтобы он работал, а не изображал деятельность).
- Как выбирать действительно интересные новости.

ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ НОВЫЕ ИДЕИ ПО ПРОЕКТУ СЛЕДУЕТ ВЫПОЛНИТЬ СЛЕДУЮЩУЮ ПРОЦЕДУРУ:

- Разбить большую идею на этапы.
- На каждый из этапов завести отдельную карточку в папке идей.
- Задаться вопросом почему этот этап может быть не работать так как нужно. И после этого придумать противоядие, которое бы решало проблему.

ПРИМЕЧАНИЕ

Например, пусть один из этапов включает раздачу рекламных материалов (листочков бумаги с описанием предложения).

Формулирую причину, по которой задача не будет выполнена:

У исполнителей будет велик соблазн выкинуть всю партию или изобразить деятельность тем, что раздать листки только своим знакомым.

КАК БЫТЬ?

В качестве одной из мер, Исполнитель должен говорить через громкоговоритель о своем предложении или должен быть заинтересован в конечном результате, например, получить дополнительный бонус с тех, кто пришел на рекламируемую им акцию.

Аналогичная проблема может быть с сторонним рерайтером, который будет изображать деятельность и брать чужие тексты.

КАК БЫТЬ?

В качестве одной из мер была разработана программа, которая искала случайные выборки текста рерайтера в Интернете.

Более подробно о методе «основное противоречие» читайте в литературе по ТРИЗ и в отдельном разделе.

Метод открытых вопросов

Используйте **открытые вопросы** для инициализации воображения. Ниже приведу мои излюбленные вопросы:

- Почему это будет работать – почему это не будет работать?
- Как я могу начать прямо сейчас?
- Мнение какого эксперта я могу узнать прямо сейчас?
- Как разбить систему на подсистемы?
- Какие 20 идей я смогу придумать прямо сейчас.

НАПРИМЕР,

Например, я задал вопрос «Мнение какого эксперта я могу узнать прямо сейчас по поводу этой книги?», и сразу пришла мысль о том, что совет я могу попросить у Интернет партнеров.

ОБРАЩАЙТЕСЬ К САМЫМ АКТИВНЫМ ЛЮДЯМ!

Может быть вы засомневались, почему нужно спрашивать мнение экспертов, ведь они занятые люди. Так вот, общаться нужно как раз с занятыми людьми – они знают толк в делах и дадут самую адекватную критику.

ОБРАЩЕНИЕ К МОИМ РЕЦЕНЗЕНТАМ:

Уважаемые критики, я вас благодарю за тот неоценимый вклад, который вы внесли в развитие этой книги. Я так же благодарю всех, кто задавал мне вопросы, и тем самым побуждал переосмысливать написанное.

Метод разрушения границ

Стремление сделать наоборот может привести к сильным идеям.

НАПРИМЕР,

большинство фотографов делают реалистичной цветопередачу. А что если попробовать нарушить это правило? Я много фотографирую (данная книга оформлена моими фотографиями), и при обработке фотографий, я добавляю нереальных цветов, чтобы создать нужные мне эмоции.

ПРИМЕР

Еще один пример из кулинарии: всем известно, что сковорода приспособлена для жарки. Я же использую специально купленную сковороду с толстыми стенками, чтобы тушить продукты. Кладу овощи, заливаю небольшим количеством воды и ставлю на самый мелкий огонь, который только могу сделать на газовой плите. Через полчаса блюдо готово.

ПРИМЕР

У меня есть автомобиль. Но, чаще на встречи я езжу на велосипеде. А вы знаете, что велосипед по загроможденному городу передвигается быстрее общественного транспорта. Автомобиль передвигается быстрее автобуса, но поиск места для стоянки может аннулировать это преимущество.

Метод метафор

Часто, для того, чтобы передать эмоциональное состояние или войти в нужное психологическое состояние хорошо использовать метафоры или крылатые выражения.

ПРИМЕР:

Представим, что нужно стартовать Интернет форум, посвященный туризму.

ВЫПИШЕМ МЕТАФОРЫ:

- Одна голова хорошо – а две лучше.
- Не плюй в колодец.
- Длинный путь начинается с первого шага.
- Мал золотник да дорог.

РЕШЕНИЯ, ОСНОВАННЫЕ НА АНАЛИЗЕ МЕТАФОР:

- Объединиться с другими участниками
- Создавать благоприятное впечатление о себе.
- Начать с небольшого раздела на существующем форуме. Спросить возможность модерировать раздел на чужих форумах.

Анализ функций и процессов

ГЕНЕРАЦИЮ ИДЕЙ ЛЕГКО ОСУЩЕСТВЛЯТЬ АНАЛИЗОМ СОСТАВА, ФУНКЦИЙ И ПРОЦЕССОВ:

- Сформулировать задачу.
- Выписать свойства объекта.
- Выписать функции объекта.
- Описать процессы, связанные с задачей.

Вчитайтесь в полученный список **свойств, функций, процессов** и придумайте новые идеи.

НАПРИМЕР, КАК ОРГАНИЗОВАТЬ В ГОРОДЕ ГРУППУ МОЗГОВОГО ШТУРМА:

Свойства группы, собранной для мозгового штурма:

- Общение.
- Идеи.
- Люди.
- Результаты.

Функции группы, собранной для мозгового штурма:

- Обмен идеями.
- Налаживание деловых связей.
- Участие в венчурных проектах.
- Расширение круга знакомых.

Процессы группы, собранной для мозгового штурма:

- Мозговой штурм.
- Семинары.
- Презентации.
- Встречи.

Метафоры группы, собранной для мозгового штурма:

- Свобода.
- Полет.
- Интерес.
- Вовлеченность.

Генерация идей группы, собранной для мозгового штурма:

- Привлечение людей из других городов.
- Запись встреч на видео.
- Инициация процесса из нескольких человек
- Формирование списка семинаров, которые я бы мог провести.

Аналогичным образом можно рассмотреть систему с использованием другого набора затравочных элементов.

НАПРИМЕР: ЧТО, КТО, ПОЧЕМУ, КАК.

Что:

- Мозговые штурмы.

Как создать сильную идею, Сергей Михайлов, <http://sm100.ru> <http://makeself.ru>

- Семинары.
- Новые идеи.
- Рассказы о опыте.

Кто:

- Предприниматели.
- Активные люди.
- Интернетчики, фрилансеры.

Почему:

- Обмен идеями.
- Налаживание деловых связей.
- Недостаток общения.

Как:

- Тусовками (неформальными встречами).
- Личными встречами.
- Встречами через Интернет.

РЕЗУЛЬТАТ АНАЛИЗА ЗАТРАВОЧНЫХ ВОПРОСОВ:

- Что: повторение семинаров, в которых ранее участвовали участники, проведение одних и тех же семинаров в разных аудиториях.
- Как: видеоконференцией. Веб-семинаром.

Метод переформулирования вопросов.

Используйте вопросы с «**Как**» формулировкой. Например, вопрос «Почему это нужно другим» нужно переформулировать так: «Как это сделать полезным другим».

ЗАДАЧА

Собрать группу мозгового штурма.

СПИСОК ВОПРОСОВ:

- Как сделать бесплатно?
- Как сделать прямо сейчас?
- Как можно улучшить то что есть сейчас?
- Как это сделать полезным другим?

РЕШЕНИЕ МОЖЕТ БЫТЬ СЛЕДУЮЩИМ:

- Организовывать встречи в парке.
- Увлечь идеями кого либо из знакомых.
- Позвонить знакомому прямо сейчас и пригласить на велосипедную прогулку во время которой представить идею.
- Использовать Интернет технологии.

Использование списка вопросов.

Используйте список вопросов, которые могут подстегнуть рождение идей. Некоторые из вопросов были впервые предложены Александром Осборном, пионером обучения творчеству. Позднее они были сведены к мнемоническому правилу (SCAMPER):



- S = Substitute? - Заменить?
- C = Combine? - Комбинировать?
- A = Adapt? – Адаптировать?
- M = Modify? = Magnify? – Модифицировать? = Увеличить?
- P = Put to other uses? – Предложить другое применение?
- E = Eliminate or minify? – Устранить или уменьшить?
- R = Revers? = Rearrange? – Поменять на противоположное? = Реорганизовать?

Применение метода «СКАМПЕР» предполагает задавать на каждом этапе поиска решения задачи вопросы «СКАМПЕР». Задавать вопросы – это то же самое, что искать слабинку в обороне проблемы.

Вариационный подход

Сформулируйте задачу. Определите из чего она состоит. Определите главный отличительный признак задачи. **Будет ли существовать эта задача, если убрать главный ее признак?**

Определите **вариации каждого параметра**. Система с десятью параметрами, каждый из которых имеет десять вариаций, дает десять миллиардов комбинаций.

Попробуйте создавать различные комбинации из параметров для побуждения воображения.

ПРИМЕР:

Книга имеет параметры: главы, количество страниц, обложку, иллюстрации, продажный текст, автора, издателя, цену, ценность, год издания...

Изменим вариации:

- Пусть иллюстрации будут в виде видео файлов.
- Пусть авторов будет коллективный автор
- Пусть книга раздается бесплатно, но она будет рекламировать семинар или более дорогостоящий продукт.

Метод противоположностей

Надо назвать как можно **больше других предметов, в чем-то противоположных тому, что вы ищите**. При этом следует ориентироваться на различные признаки предмета и систематизировать его противоположности (антиподы) по группам. Например, для слова «дом» могут быть названы: «сарай» (противоположность по размеру и степени комфорта), «поле» (открытое или закрытое

пространство), «вокзал» (свое или чужое помещение), космический корабль, собачья будка, аквариум, планета Земля.

ПРИМЕРЫ

- Интернет – встреча в реале.
- Продажа – Покупка.
- Искать соавторов – искать читателей.
- Писать книгу – Читать книгу.

Метод прогрессивного мышления

- **Рассмотрите проблему с разных сторон.** Учитывая то, что первый взгляд на проблему бывает слишком поверхностным повторите рассмотрение предмета несколько раз.
- **Пощупайте результат руками.** Сделайте опытный образец, модель, нарисуйте схему.
- **Комбинируйте** идеи, Объединяйте противоположности.
- **Говорите метафорами.** Учите афоризмы, стихи, крылатые выражения. Аристотель рассматривал метафору как признак гениальности и считал, что человек, который обладает способностью видеть сходство между двумя разными реальностями и связывать их вместе, необычайно одарен.
- **Анализируйте неудачи.** Переформулируйте вопрос "Почему я потерпел неудачу?", в такой "Какой опыт я могу извлечь?"
- **Больше работайте.** Выдавайте как можно больше угля на гора. У гениальных изобретателей были сотни и тысячи патентов. Среди работ наиболее заслуженных ученых есть не только великие, но и посредственные.

Поиск идей – разный взгляд на проблему

Чтобы иметь хорошую идею, фотографию, рисунок, программу, стих нужно иметь много идей. Установите квоту столько новых идей, вы будете продуцировать каждый день. Чем больше квота, тем больше шансов найти стоящее. Взгляните на проблему с точки зрения разных психологических типов.

ВЗГЛЯД АНАЛИТИКА

Куда я хочу прийти? Какой информацией я обладаю (и какие сведения мне нужны)? Какая информация нам доступна? Какая информация требуется? Какой информации недостаёт? Каким образом можно получить недостающую информацию?

ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ВЗГЛЯД

Какие чувства, подозрения и эмоции без извинений и объяснений можно высказать по теме проблемы. Чувства существуют и могут допускаться в дискуссии в том случае, если они проявляются как чувства, а не маскируются логикой.

ВЗГЛЯД ПЕССИМИСТА

Что помешает хорошим планам. Почему это не получится, почему это будет опасно, разрушительно или неконструктивно.

ВЗГЛЯД БУХГАЛТЕРА.

Как мне туда попасть? Найдите выгоды, а также представьте, как можно реализовать идею и применить её на практике.

ВЗГЛЯД ГЕНЕРАТОРА ИДЕЙ

Какой из вариантов выбрать? Определите альтернативы, новые идеи. Что можно сделать по ассоциации. А что было бы если ...

ВЗГЛЯД ПОЛКОВОДЦА

Как это осуществить? Что нужно сделать чтобы к часу Ч был взят город Б? Какие силы нужно выдвинуть прямо сейчас.



Творческий разогрев

Для того чтобы расpalить воображение используйте следующие разогревающие вопросы:

- **Что, если бы...**
- Как можно усовершенствовать ...
- Придумай фантастическое животное
- Решение друдлов, придумывание подписей под карикатурами (<http://voobrazenie.ru>).
- Придумывание необычных способов использования привычных вещей. Например, а что если бы, я был президентом России... Или подумайте как можно усовершенствовать клавиатуру? Например, как сделать клавиатуру для пяти пальцев одной руки?

Разгадывание незаконченных картинок

ЧТО ТАКОЕ ДРУДЛ:

На основе незаконченных картинок (картинок, которые можно по разному интерпретировать) американец Роджер Пирс придумал игру-головоломку с названием **друдлы (doodle)**. Любители головоломок-друдлов не ограничиваются одним ответом. Смысл головоломки в том, чтобы подобрать как можно больше версий и интерпретаций. Стоит помнить, что правильного ответа в друдлах нет. Побеждает тот, кто придумает больше интерпретаций или игрок, который придумает наиболее необычный ответ.

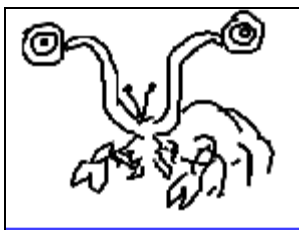
Возможно, вы помните с детства эту шуточную картинку-загадку из серии “Что здесь нарисовано?” Вроде бы нарисована ерунда - какие то линии, треугольники. Однако, стоит лишь узнать ответ, и сразу угадываются в непонятных закорючках очертания реального предмета.

ПРИМЕЧАНИЕ

Визуальный друдл можно решить на странице <http://hohohu.com> (проект моего авторства и моей реализации). Суть заданий состоит в том, чтобы дорисовать набросок. Например, вот этот рисунок:



Можно дорисовать следующим образом:



ПРИМЕЧАНИЕ

Большой набор друдлов можно найти вот здесь: <http://voobrazenie.ru/drudles>. Придумайте, например, что может скрываться за следующим рисунком:

Не останавливайтесь на одной интерпретации. Постарайтесь придумать 10-20 решений. Например, вот так:

Лампочка, шнурок-выключатель, граната и фитиль, шар катящийся по линии, нож воткнувший в апельсин, шарик, Чупа-Чупс, медальон, башня танка, Пинокио, гигантский столб из земли, булава, замочная скважина, светильник, колечко на нитке гипнотизера, стрелка циферблата, градусник, капля, гимнастические кольца.



Ищите творчество!

Расскажу как Я занимаюсь развитием воображения и творчества. Во первых, я пробую себя в разных творчествах. Я фотографирую, рисую, музицирую.

Во-вторых, я придумываю специальные Интернет проекты, где бы люди могли бы выражать свои творческие способности. Например, вот здесь можно дорисовывать картинки: <http://hohohu.com> , а вот здесь можно придумать интересные подписи: <http://voobrazenie.ru>

В-третьих, я занимаюсь творчеством со своими детьми. Например, мы с дочкой разучиваем песни, совместно рисуем фантастических животных, выдумываем сказки. Я считаю, что развитое воображение – ключ к жизненному успеху, ведь нужно вообразить результат, вжиться в него, а потом начать действовать, поэтому с детьми я занимаюсь развитием воображения.

В-четвертых, я организовал в городе группу мозгового штурма, которая собирается для решения каких либо бизнес или творческих задач.

НАХОДИТЕ ТВОРЧЕСТВО ВЕЗДЕ.

Вот например, последний пример проявления моего творчества: я подумал, а что будет если в рассол из под квашенных огурцов положить кабачки?

ОТКРЫТЫЙ ВОПРОС

А можете ли вы рассказать о своих творчествах? Что вы пробовали изменить сегодня?



Графическое представление мыслей



Иногда возникает необходимость разобраться в сложном материале или объекте, например, определить, как устроена программа, каковы взаимосвязи между объектами и данными.

Построение графа и связанных понятий – одна из форм активизации мышления и систематизации знаний. Одна картинка стоит тысячи слов – и с этим ни кто не будет спорить. Графическая форма представления материала позволяет легко перемещать фокус внимания с одного уровня системы на другой. То есть перемещать фокус с частного на общее и наоборот.

Визуализация текста

Любое текстовое сообщение можно представить в виде графа. Для этого необходимо все подлежащие превратить в узлы, а сказуемые в связи между узлами. Тогда, предложение «Мама мыла раму» можно представить следующим образом:



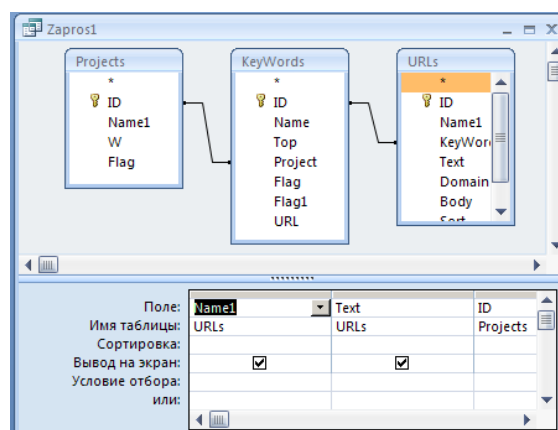
Схематичное представление данных

ВОТ ЭТИ ДВА ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ДАННЫХ, ВЗЯТЫХ ИЗ ОДНОЙ ПРОГРАММЫ ИДЕНТИЧНЫ:

Режим SQL:

```
SELECT URLs.Name1, URLs.Text,
Projects.ID, KeyWords.ID, URLs.ID,
KeyWords.Top, URLs.Body, URLs.Sort,
URLs.Rapidshare, KeyWords.Name
FROM (Projects INNER JOIN
KeyWords ON Projects.ID =
KeyWords.Project) INNER JOIN URLs
ON KeyWords.ID = URLs.KeyWord;
```

Режим конструктора:



На мой взгляд представление данных с использованием графических элементов более наглядно и более читаемо.

Граф - альтернативный способ представления списков

Человек может удерживать в оперативной памяти не более 7 ± 2 объектов одновременно. Поэтому, чтобы уменьшить количество сущностей придумали процедуры свертки информации. Для свертывания информации используются модульные подходы в проектировании, а так же декомпозиция и анализ, а так же используются графическое отражение объектов.

Недостатки списков

Представьте, что вам нужно составить следующий сложный список:

I. Первый пункт

II. Второй пункт

A. подпункт

Б. подпункт

1. под-подпункт

2. под-подпункт

III. Третий пункт

Теперь, для того, чтобы вставить между пунктом I и пунктом II новую позицию придется переписать весь список.

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ СТОРОНЫ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ В ВИДЕ ГРАФА:

- Разум работает также как Интернет: группы страниц связаны между собой и имеют выходы на другие группы.
- Как известно, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. Руководствуясь этим принципом, авторы текстов дополняют схемами и диаграммами. Представление информации в виде картинок, значков, стрелочек, геометрических фигур более наглядны.
- В линиях графов свернуто (закодировано, зашифровано) больше информации, чем в словах.
- Графы позволяют абстрагироваться от действий (связей между узлами) или абстрагироваться от объектов, анализируя связи.
- Графы позволяют легко переходить от частного к общему и наоборот.
- Графы позволяют легко добавлять новые элементы информации.
- Графики потока данных позволяют кодировать больше информации на единицу площади рисунка, по сравнению с обычным совместным описанием.
- Рисование от руки активизирует мышление.

ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ СТОРОНЫ ГРАФОВ:

- Граф (в результате большой свертки информации) рассчитан прежде всего на того кто составляет граф. Другой человек может и не разобраться в смысле графа.
- Рисующий граф человек ограничен размерами листка или экрана компьютера, поэтому большой граф будет трудно рассматривать на экране. Масштабирование графа на компьютере может сделать его непонятным в следствие скрытия части надписей.
- Конкретный граф применим только к конкретной задаче (это и недостаток и достоинство).
- Графы, так же как и любая знаковая система требует понимания языка на котором рисуется граф.

- Если граф рисуется при помощи программного обеспечения, то все члены группы, на которых рассчитан граф должны обладать подобным программным обеспечением.

В связи с наличием перечисленных недостатков, графы до сих пор не вытеснили письменный язык, однако широко используются при конспектировании и описании различных проблем.

Карты памяти, мозговые штурмы на листке бумаги и системы активного запоминания

Базовые правила концептуальное картирование разработал в 60-е годы профессор Джозеф Д. Новак который, в свою очередь, исходил из теории Давид Аушубела. В дальнейшем метод развил Тони Бузан, который сравнил этот метод с методом мозгового штурма.

Майндмэппинг (mindmapping, ментальные карты, концептуальные карты) — это техника визуализации мышления. Ее можно применять для создания новых идей, фиксации идей, анализа и упорядочивания информации, принятия решений и много чего еще. Это естественный способ организации мышления. Ментальные карты (mind-map) позволяют не только структурировать информацию, но и лучше ее запоминать.

Концептуальная карта состоит из центрального объекта, вокруг которого располагаются от 3 до 10 объектов, имеющих отношение к главному объекту. Каждый из этих дочерних объектов в свою очередь окружается 3-10 другими объектами. Полученный граф позволяет по-новому взглянуть на проблему, найти новые взаимосвязи, скрытые от привычного взгляда.

В основе интеллект-карт лежит принцип радиального принципа представления информации. Отправной точкой в таком методе представления информации является центральный образ от которого расходятся лучи к другим центрам. Над лучами пишут ключевые слова или рисуют образы, которые соединяют между собой ветвящимися линиями.

ПРИМЕЧАНИЕ

Карты памяти и интеллект карты – понимаются как синонимы.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ ПАМЯТИ СПОСОБСТВУЕТ ЭФФЕКТИВНОМУ МЫШЛЕНИЮ:

- Вместо линейной записи использовать радиальную. Это значит, что главная тема, на которой будет сфокусировано наше внимание, помещается в центре листа и будет находиться в фокусе внимания.
- Записываются только ключевые слова.
- Ключевые слова помещаются на разноцветных ветвях, расходящихся от центральной темы. Связи (ветки) должны быть скорее ассоциативными, чем иерархическими. Ассоциации, которые, как известно, очень способствуют запоминанию, могут подкрепляться символическими рисунками.

Радиальный способ представления информации (радиальный, с помощью связи элементов между собой) больше подходит для нашего мышления, чем обычный (проговаривание вслух, когда мысли движутся потоком).

Карты памяти дают возможность увидеть проблему с разных сторон, что позволяет провести дополнительные ассоциативные связи (а следовательно найти новые мысли или лучше запомнить нужную информацию).

Это «записи, порождаемые творческим мышлением и представляют удобочитаемый план мыслей, планомерно развертывающийся по мере того, как мысли приходят в голову.

ИНТЕЛЛЕКТ- КАРТА ПРЕДСТАВЛЯЕТ СЛЕДУЮЩИЕ ВОЗМОЖНОСТИ:

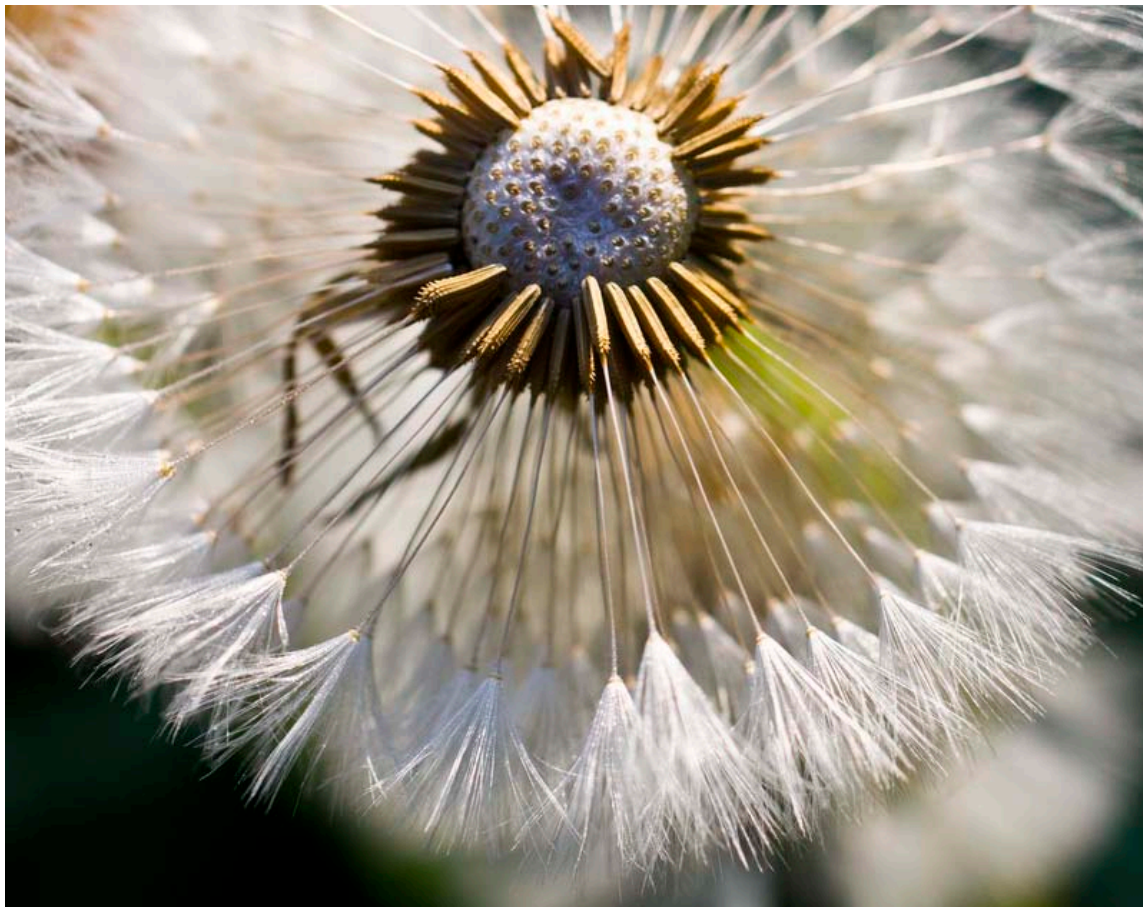
- Дает обобщенное представление о предмете.
- Собирает воедино большое количество данных.
- Способствует решению проблемы, и показывает новые пути для разрешения поставленной проблемы.
- Карту можно просто рассматривать как красивую картинку.

ПРАВИЛА ОФОРМЛЕНИЯ КЛАССИЧЕСКИХ КАРТ ПАМЯТИ

- Прежде всего, определите центральный образ.
- Используйте графические образы.
- Используйте разные цвета. Придавайте объем и выпуклость буквам. Используйте разные шрифты.
- Комбинируйте все виды эмоционально – чувственного восприятия.
- Занимайте полностью все пространство листка, на котором рисуете карту.
- Используйте стрелки, чтобы показать ассоциативную связь между элементами.
- Кодировать информацию (галочки, крестики, кружочки и т.п.), создавайте символы.
- Используйте по одному ключевому слову на каждую линию.
- Размещайте ключевые слова над линиями.
- Выбирайте длины линий так, чтобы ключевое слово написанное над ними полностью помещалось на линию.
- Главные ветви карты должны соединяться с центральным образом.
- Делайте главные линии плавными и жирными.
- Обводите блоки важной информации.
- Выбирайте для оформления карт ясные образы и рисунки.
- Размещайте листок ландшафтно.
- Пишите слова, по возможности горизонтально.
- **Выработайте собственный стиль составления карт.**



Мозговой штурм



Метод мозгового штурма (мозговой штурм, мозговая атака, англ. brainstorming) — 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 высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике. Является методом экспертного оценивания.

Мозговой штурм проводится **не** в целях получения мнения каждого из участников; задача штурма – как можно больше **необычных**, оригинальных идей.

Изобретателем метода мозгового штурма считается Алекс Осборн, сотрудник рекламного агентства BBD&O.

Успех мозгового штурма сильно зависит от психологической атмосферы и активности обсуждения, поэтому роль ведущего в мозговом штурме очень важна.

Стоит отметить, что систематизация полученных результатов может выходить за рамки штурма. Например, группа может собираться только для генерации идей. А дальнейшую работу будет проводить инициатор встречи.

ЗАТРАВОЧНЫЕ ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ МОЗГОВОГО ШТУРМА

Зачем? Как? Кто? О чем? Почему?

Записывайте как можно больше идей.

При генерации идей, записывайте как можно больше идей. Поставьте задачу записать 20 идей. Не беда, если придумывается только 5 идей. После того, как мозги закипели, возьмитесь за другую тему, а потом вернитесь к первоначальной идее.

Делайте многократные подходы

Не всегда нужная идея приходит в голову во время первого штурма.

Запротоколируйте первый мозговой штурм. Сделайте систематизацию идей. Если листок исчеркан, то перепишите его. Запланируйте несколько подходов.

Приведу аналогию из **спорта**: если упражнение не получается, то спортсмен повторяет и повторяет его. И даже, когда упражнение получилось, он снова и снова повторит его.

Мозговой штурм - это обычное упражнение для работника интеллектуального труда.

Избегайте «НО». Используйте «КАК?»

Может быть вам известно из книг по НЛП, что союз «**НО**» лучше не применять в высказываниях. Тот же самый принцип можно использовать и в мозговом штурме. Например, фразу: «**Ты дал**



хорошую идею, но я не знаю как ее реализовать», можно переформулировать в фразу «ты дал хорошую идею, может быть ты знаешь как ее реализовать».

Этапы мозгового штурма

Постановка проблемы. Предварительный этап. В начале этого этапа должна быть четко сформулирована проблема.

Генерация идей (позиция мечтателей). Главное условие для этого этапа — количество идей. Не делайте никаких ограничений. Во время этого этапа запрещена критика. Приветствуются любые идеи, в том числе фантастические и абсурдные.

Отбор, систематизация и оценка идей (позиция критика и реалиста). На этом этапе, в отличие от второго, оценка не ограничивается, а наоборот, приветствуется.

Синектический мозговой штурм

Синектика (*Synectics*) — методика психологической активизации творчества, предложенная В. Дж. Гордоном. Является развитием и усовершенствованием метода мозгового штурма.

При синектическом штурме, в отличие от мозгового штурма, допустима критика, которая позволяет развивать и видоизменять высказанные идеи. В методе применяются четыре вида аналогий — прямая, символическая, фантастическая, личная.

1. При **прямой аналогии** рассматриваемый объект сравнивается с более или менее похожим аналогичным объектом в природе или технике.
2. **Символическая аналогия** требует в парадоксальной форме сформулировать фразу, буквально в двух словах отражающую суть явления.
3. При **фантастической аналогии** необходимо представить фантастические средства или персонажи, выполняющие то, что требуется по условиям задачи.
4. **Личная аналогия (эмпатия)** позволяет представить себя тем предметом или частью предмета, о котором идёт речь в задаче.

Смешанный мозговой штурм

Можно придумать свои методы мозгового штурма. Например, я провожу штурмы в группах по следующему принципу:

- ❑ Шаг 1. Каждый высказывается по поводу главного противоречия (с точки зрения ТРИЗ), которое видит в задании
- ❑ Шаг 2. Каждый высказывается об Идеальном Конечном результате.
- ❑ Шаг 3. В группе, происходит голосование по поводу того, какой конкретное противоречие или ИКР будет рассматриваться. После этого проводится штурм в обычном его понимании.
- ❑ Шаг 4. Хозяин проблемы, или специально выбранный участник встречи систематизирует идеи (зачитывает или записывает на доске) и происходит повторный штурм.
- ❑ Шаг 5. Хозяин проблемы или модератор подводит итог и выделяет наиболее необычные идеи.

Мозговой штурм с применением интеллект карт.

Мозговой штурм может проводиться с использованием методики интеллект карт (Интеллект картам посвящен отдельный раздел).

Роль модератора в мозговых штурмах

Стоит отметить важную роль модератора (администратора) мозгового штурма.

ПРИМЕЧАНИЕ

Модератор - (буквальный перевод: умеряющий, регулирующий) - специалист, осуществляющий ведение мероприятия. Он регулирует ход обсуждения, способствует групповому взаимодействию.

Функции модератора в том чтобы поддерживать порядок, создавать атмосферу для генерации идей, Модератор следит за удержанием беседы в рамках приличия. Не допускает оскорбления и ругань. Задает тему и подводит итог. Переключает внимание участников на другие темы.

Если разговор не клеится, то модератор должен дать затравки для обсуждения. Если вопрос слишком общий, то разбить его. Модератор должен мягко выделять необычные направления. Пресекать уводы беседы в сторону. Модератор должен представлять, что главное в штурме не безудержная генерация, а практический результат, который будет получен в результате штурма.



РОЛИ УПРАВЛЯЮЩИХ

- ☐ На этапе постановки проблемы выбирается ведущий (модератор). В обязанности ведущего входит слежение за тем, чтобы дискуссия не выходила в сторону.
- ☐ Может быть выбран секретарь, который будет записывать идеи, а потом систематизировать идеи.
- ☐ Может быть выбран хронометрист, то есть человек, который бы ограничивал время выступления каждого участника.

Модератор зажигает творчество

Из психологии известно, что человек не всегда сразу может войти в состояние творчества. Например, ребенок, если его попросят нарисовать необычное животное, то может не справиться с заданием, но если взрослый подскажет, что можно сложить кузнечика со слоном, то творческая энергия сразу найдет выход.

В задачу модератора входит творческий разогрев. Налаживание эмоционального контакта среди участников встречи.

Модератор упрощает или усложняет задачу

Как правило, группа не может сама определить уровень сложности на котором ей нужно работать. Не всегда это может сделать и хозяин проблемы.

Ориентируясь на результат модератор должен или прекращать общие дискуссии или усложнять задачу. В противном случае, дискуссия может не закончиться к концу отведенного времени или произвести тривиальные решения.

О регламенте мозгового штурма

В ряде источников говорится о том, что перед штурмом необходимо выработать строгий регламент и придерживаться его в течение всей процедуры. То есть участники высказываются по очереди, либо процессом руководит ведущий, вызывая участников по именам.

В других источниках говорится, что любой регламент неприменим. Мозговой штурм запустился – если участники начинают перебивать друг друга.

Полагаю, что на разных этапах важен как первый, так и второй принцип. Если огонь еще не разжегся, то важен регламент. Если идет творческое горение – то пусть кричат.

Вспомним передачу «Что? Где? Когда?» – ведь и там «знатоки» переходят на крик; представьте себе, что было бы, если бы капитан команды предоставлял слово по очереди каждому из знатоков. С другой стороны, если решение не найдено, то во главу угла ставится определенное правило – например, отвечает голова команды.

Применяйте видео съемку во время мозговых штурмов

Обычно, выбирается секретарь для записи всех идей. Однако, если идеи поступают слишком быстро, то секретарь может не успевать. В этом случае записи могут вестись несколькими участниками или записываться на видео.

Подведение итогов мозгового штурма

Не забывайте подводить итоги после штурма. Пусть каждый участник выскажет эмоции, те мысли которые он увидел и как это может применить в жизни.

Хорошо, если о внедренных идеях будет сказано во время следующих встреч.

В обязательном порядке после встречи группы следует систематизировать полученные идеи. Возможно, после сортировки мыслей появятся еще другие идеи. Следует так же сформулировать итог в виде текстового документа и раздать позже участникам встречи.

Я, например, во время каждого штурма веду запись на видеокамеру. Запись потом раздается всем участникам.

О невербальном поведении во время проведения мозгового штурма.

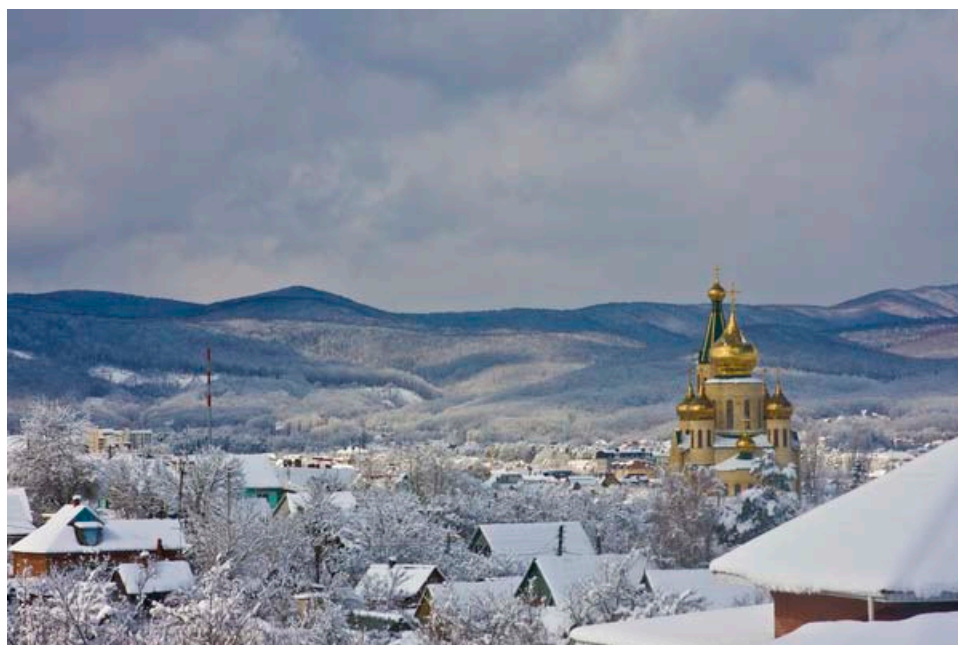
1. Смотрите собеседнику в глаза. Взгляд в сторону снижает действенность коммуникаций.
2. Проявите свою заинтересованность, тон голоса должен быть теплым, экспрессивным.
3. Следите за мимикой.
4. Сидите прямо. Расправленные плечи и подача корпуса чуть вперед говорит о психологической заинтересованности.
5. Встаньте или сядьте на соответствующем расстоянии от собеседника. Вы оба должны стоять или оба сидеть.
6. Выберите для дискуссии подходящее время и место.

Задание – процедура инициации мозгового штурма

- ❑ Шаг 1. Определить группу активных участников.
- ❑ Шаг 2. Выбрать затравочные вопросы для обсуждения. Для встречи, каждый должен иметь повод. Этот повод должен быть заранее заготовлен. Например, вы можете в качестве приманки сказать, что будет проведен семинар, где вы выступите с докладом
- ❑ Шаг 3. Собрать всех. Попросить представиться, рассказать о том чем занимается. Перейти к основной теме.

Успех мозгового штурма будет обеспечен, если вы пригласите на встречу активных людей.

Мозговые штурмы могут быть в виде тусовок людей по интересам, например, можно собирать людей, которые работают в схожей области, что и вы.



Мозговые штурмы в Интернете

Мозговой штурм в Интернете проводится при помощи сервиса <http://docs.google.com/> ..

ЭТАПЫ ШТУРМА СЛЕДУЮЩИЕ

- ☐ Описывается затравочная информация о проекте.
- ☐ Рассылаются приглашение на участие в проекте.
- ☐ Каждый из участников высказывается: задает вопросы, комментирует чужие мнения.
- ☐ После того как дискуссия закончилась (каждый дополнил, очернил, подчеркнул) Инициатор дискуссии подводит итог. То есть выделяются важные мысли цветом удаляется часть избыточной информации.

Определяется план работ и подводится итог. Без вывода, проведенная выше работа будет пустой.

Отличие от общения в ICQ в двухмерности работы. Отличие от обмена документами по почте в том, что работа идет в реальном масштабе времени

Предостережения:

- ☐ Будьте **космополитом**. Если вы боитесь, что ваши идеи кто то украдет, то публичность - не ваш путь.
- ☐ **Помогайте другим** - помогая, вы помогаете себе. Особенно, если партнер работает в схожей с вами области.
- ☐ **Настройтесь на генерацию**, по крайней мере 10 идей разноплановых идей и вопросов за раз. Если у вас есть одна и сразу верная идея, то вы не подготовлены к мозговому штурму.
- ☐ **Не критикуйте!** Можно выделять текст цветом, уменьшать или увеличивать шрифт, но не критиковать.

Кстати, я с группой соавторов веду рассылку на субскрибе ([рассылка на 33333 подписчиков](#)). Так вот, рассылки делаются в соответствии с приведенной выше схемой.

Мозговой штурм на листках бумаги

Каждая идея или вопрос записывается на отдельный листок бумаги. Все бумаги скрепляются канцелярской «белевой прищепкой».

Перед штурмом просматриваю листочки (вопросы) и выбираю те, которые больше всего соответствуют моему настроению. После этого раскладываю листки на стол или пол, и начинаю обдумывать какую вещь я должен записать.

Если в листке много помарок, то он заново систематизируется, а исчерканный листок отправляется в архив, из которого через определенное время выбрасывается.

Домашнее задание

Если вы себя позиционируете как модератор, то снять мозговой штурм на видео.

Анализируйте видео по следующим параметрам:

- ☐ Было ли интересно участникам.

- ❑ Правильно ли отслеживалось время.
- ❑ Правильно ли отслеживались негативные реакции участников штурма.

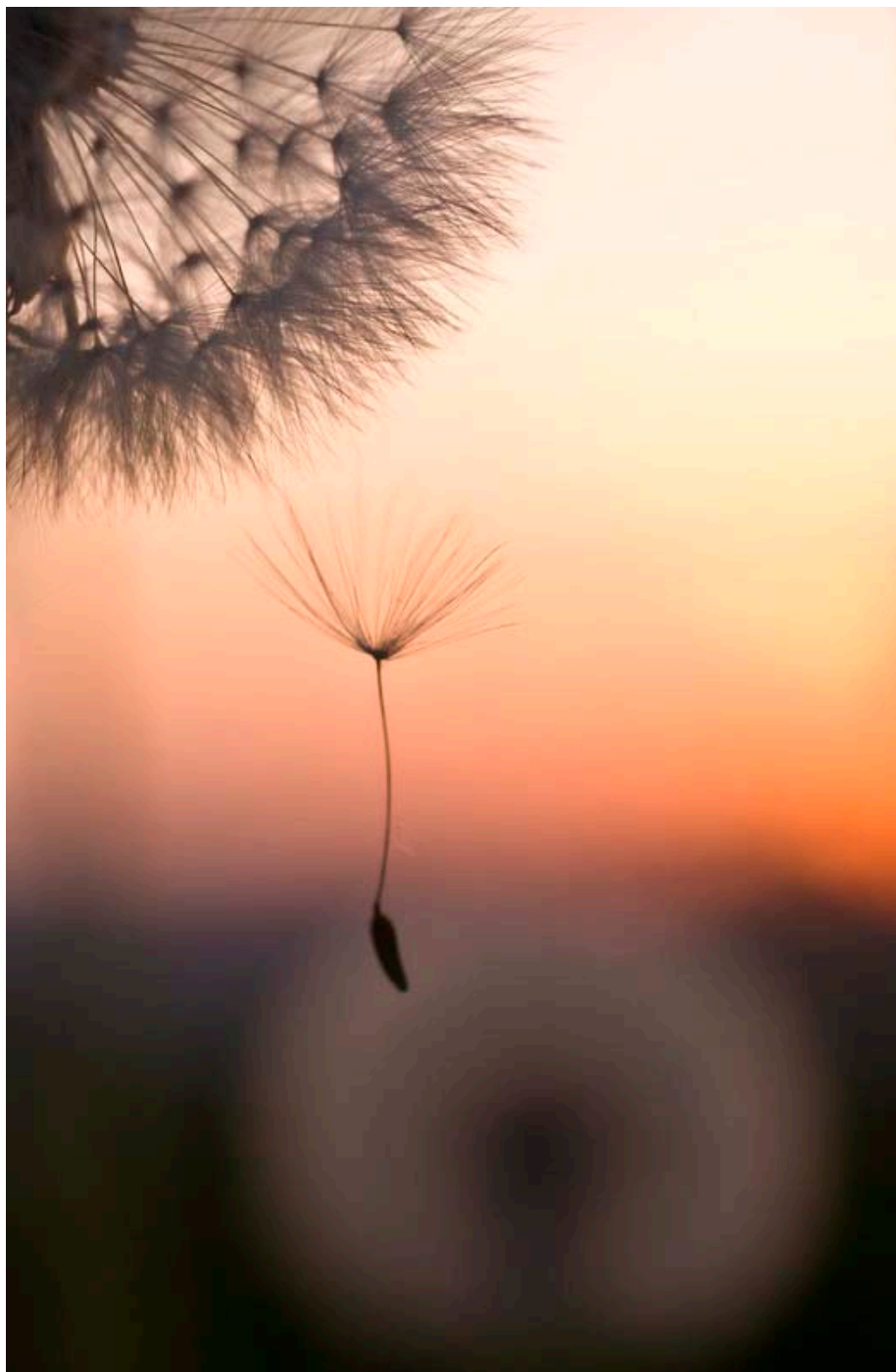
Проведите мозговой штурм при помощи интернет технологий.

ВЫВОДЫ:

- ❑ Мозговой штурм позволяет взглянуть на проблему с необычной точки зрения.
- ❑ Мозговой штурм позволяет завести новые знакомства с новыми активными людьми.
- ❑ Мозговой штурм является прекрасным поводом для встречи с людьми, с которыми вы хотели бы встретиться.



Теория решения изобретательских задач



Решая задачу, изобретатель проходит через следующие этапы: анализ — изменение — синтез. В соответствии с этим можно назвать основные стадии процесса изобретательского творчества: **аналитическая, оперативная и синтетическая.**

На первой — аналитической стадии, изобретатель идет от общего к частному: от сформулированной в общем виде

задачи к отысканию содержащегося в ней **технического противоречия**, а затем к определению непосредственной причины противоречия и нахождению условий, при которых эта причина снимается.



Аналитическая стадия имеет исключительно важное значение для всего творческого процесса. Дело в том, что задача обычно формулируется в общем, расплывчатом виде. Пытаясь сразу найти решение, изобретатель невольно начинает перебирать без всякой системы всевозможные варианты (традиционное: «А если сделать так?..»). Мысль не направлена, поиски идут по случайным путям, а таких путей — великое множество. Аналитическая стадия состоит в том, чтобы последовательно, шаг за шагом, перейти от общей, неопределенной задачи к конкретному вопросу: при каких условиях снимается причина технического противоречия, вызвавшего появление задачи?

НАИБОЛЕЕ РАЦИОНАЛЬНО РАЗДЕЛЕНИЕ АНАЛИТИЧЕСКОЙ СТАДИИ НА ПЯТЬ ЭТАПОВ:

- 5) Поставить задачу.
- 6) Представить себе **идеальный конечный результат** (ИКР).
- 7) Определить, **что мешает** достижению этого результата (то есть найти противоречие).
- 8) Определить, **почему мешает** (найти причину противоречия).
- 9) Определить, **при каких условиях не мешало бы** (то есть найти условия, при которых противоречие снимается).

Источник: «Альтшуллер Г.С. Как научиться изобретать. — Тамбов: Книжное издательство, 1961. — С. 43-52.»

Понятие идеального конечного результата

Очень сильный метод, который позволяет раскрепостить воображение заключается в формулировании Идеального Конечного результата. Идеальный конечный результат (ИКР) — это ситуация, когда нужное действие получается без каких-либо затрат (потерь), усложнений и нежелательных эффектов.

ИСПОЛЬЗУЮТ ТРИ ОСНОВНЫЕ ФОРМУЛИРОВКИ ИКР:

1. "Система сама выполняет данную функцию".
2. "Системы нет, а функции ее выполняются (с помощью ресурсов)".

3. "Функция не нужна".

Идеальное решение задачи состоит в том, чтобы не решать проблему - то есть сделать внешнее вмешательство в систему минимальным, а эффект максимальным. На первый взгляд, такой подход противоречит логике. Однако если проанализировать эволюцию технических средств, от счета на пальцах, счеты, арифмометр, калькулятор до компьютера, то окажется, что каждый этап технической эволюции через изобретение высвобождал человеческие ресурсы.

Идеальное решение должно быть легким. Делаться должно просто с колоссальным эффектом.

НАИБОЛЕЕ КРАСИВЫЕ РЕШЕНИЯ, КАК ПРАВИЛО, ОТВЕЧАЮТ КРИТЕРИЯМ:

1. Идеальность - нужный результат достигается меньшими затратами и отсутствием "побочных эффектов" по сравнению с другими вариантами.
2. Внедряемость - идею можно реализовать в тех условиях, которые описаны в задаче.
3. Оригинальность - идея неочевидна для большинства людей и непохожа на другие решения.

Например: Идеальный конечный результат для этого проекта состоит в том, чтобы вы уважаемый читатель после прочтения книги повысили эффективность своей работы в 100 раз.

Например: Идеальный конечный результат для этой книги состоит в том, чтобы раздавать ее бесплатно, а получать вознаграждение от упоминаний и ссылок на проекты, а так же получать процент от внедренного эффекта.

Например: Идеальный конечный результат для производства этого продукта состоит в том, чтобы продукт получался сразу по мере работы над ним. Допустим, можно это делать модульными семинарами.

Например: идеальный конечный результат для девушки - это принц на белом коне.

ЗАДАНИЕ:

Сформулируйте свой идеальный конечный результат для своей деятельности. Запишите на листке бумаги направления в которых вы работаете. А потом представьте, как было бы здорово получить все и сразу.

Принципы решения изобретательских задач

Можно находить решение методом тыка, а можно находить решение изобретательской задачи путем применения принципов решения задачи.

Перечень типовых приемов это справочник изобретателя, который включает наиболее часто используемые методы решения изобретательских задач.

ПЕРЕЧЕНЬ ПРИНЦИПОВ РЕШЕНИЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЬСКИХ ЗАДАЧ:

- Подмена во времени.
- Подмена в пространстве.
- Подмена участником.
- Социализация.
- Динамизация.

- Дробление.
- Объединение.
- Вынесение.
- Самообслуживание.
- Обратная связь.
- Принцип местного качества.
- Принцип ассиметрии.
- Принцип матрешки.
- Принцип противовеса.
- Принцип предварительного анти действия.
- Принцип предварительного действия.
- Принцип заранее подложенной подушки.
- Принцип эквипотенциальности.
- Принцип наоборот.
- Принцип избыточного действия.
- Принцип перехода в другое измерение.
- Принцип использования колебаний.
- Принцип периодического действия.
- Непрерывности полезного действия.
- Принцип проскока.
- Принцип обратить вред в пользу.
- Принцип посредника.
- Принцип копирования.
- Принцип замены дешевой недолговечности дорогой долговечностью.

ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРИНЦИПОВ РЕШЕНИЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЬСКИХ ЗАДАЧ В ОБЛАСТИ ИНТЕРНЕТ ТЕХНОЛОГИЙ

- **Подмена во времени** – например, был один текст, заменили его другим после того, как поисковые машины присвоили ему определенный ранг.
- **Подмена в пространстве** – например, была одна структура связей – поменяли на другую.
- **Подмена** – например, поисковику одну картину, человеку другую.
- **Социализация** – например, добавление форума к интернет проекту.
- **Динамизация** – например, переход от статического html к PHP и flash.
- **Дробление** – например, был один сайт. Его распилили чтобы малые сайты замусорили выдачу поисковиков.
- **Объединение** – например, ссылки с разных сайтов направляются на одну страницу.
- **Вынесение** – например, на бесплатных хостингах форумы устанавливаются на другой площадке.
- **Самообслуживание** – например, участники социальной сети сами определяют и банят спамеров.
- **Обратная связь** – например, на каждом сайте можно найти адрес вебмастера.

ЗАДАНИЕ:

Выпишите на листок задачи, стоящие перед вами. А теперь к каждой задаче попробуйте употребить один из принципов решения изобретательской задачи.

Формулирование противоречия

Формулирование противоречия – это сверх мощная техника по активизации творческого мышления.

Противоречие формируется так: **"Данная часть системы должна обладать свойством "А", чтобы выполнять нужную функцию, - и свойством "не А", чтобы удовлетворять существующим ограничениям и требованиям"**. Или по-другому: **"Должно выполняться действие "А", чтобы задача была решена, - и должно выполняться (выполняется) действие "не А", потому что такова реальность"**.

НАПРИМЕР:

Данная книга несет идею о том, что творить очень просто. Данная книга содержит много слов, значит декларируемый смысл в ней скрыт.

НАПРИМЕР:

Фразу «Творить – это очень просто» продать нельзя – это общеизвестный факт. Книга показывает, что творить очень просто, с использованием примеров.

НАПРИМЕР:

Я хороший отец – потому что я зарабатываю деньги. Я плохой отец, потому что не уделяю должного внимания детям и занят работой длительное время.

НАПРИМЕР:

Стартер в автомобиле полезен для инициации езды. Стартер в автомобиле – бесполезный груз во время езды.

ЗАДАНИЕ:

Попробуйте сформулировать 20 противоречий из вашей жизни, например, я могу сделать *** - я не могу сделать ***.

Предмет *** полезен – предмет *** вреден.

ПРИМЕЧАНИЕ

Метод противоречий является сверхмощным методом генерации идей. Использование этого метода в реальной жизни позволит генерировать сильные идеи.

Выявление противоречий

Для того чтобы привить вкус выявлять противоречия и решать их существует набор приемов.

- **Прием "Наоборот":** Например, отыскать *"антоним"* к предложенной проблеме, понятию или явлению. Например: большой - маленький, день - ночь, гравитация – антигравитация, социализация – индивидуализация.
- **Прием "Дополнение".** Следует найти предмет, способ, где противоположности сходятся, объединяются. Например: человек в детстве маленький, а взрослый - большой (разделение во времени). Ребёнок - маленький, а на плечах у папы - большой (переход в надсистему). Или так: самому придумать идею трудно, а позаимствовать ее у другого гораздо проще. Самому изучать язык программирования сложно, а использовать дополнение в виде Интернет, очень просто.
- **Прием "Хорошо - плохо":** найти в предмете, процессе, явлении как можно больше "хороших" и "плохих" качеств, сторон, свойств. (Таким образом выявляются противоречия и изобретательские задачи. Надо хорошее оставить и развить, а плохое убрать). Например, делать информационный продукт хорошо – потому что не нужно иметь складских запасов, плохо то, что такой продукт будет активно копироваться и вороваться, хорошо, что можно делать в одиночку, плохо то, что один человек не будет отслеживать все ошибки.

- **Прием "Цепочка":** этот прием основан на основе закона диалектики - **переход количества в качество, единство и борьба противоположностей**. В ходе рассуждений следует выстроить цепочку рассуждений по такому образцу: классическая музыка - это хорошо, так как настраивает на возвышенный лад, воспитывает и развивает чувства; сильно развитая чувствительность - это плохо, так как ведет к плаксивости, к отрыву от реальной жизни; отрыв от реальной жизни - это хорошо - можно легко вжиться в любую роль и стать артистом; быть артистом - это плохо, т. к. часто меняется ритм жизни, приходится работать по вечерам; работать по вечерам - это хорошо, т. к. утром можно подольше поспать.

Потренировавшись в выявлении противоречий можно переходить к генерации идей для проблем, которые стоят перед вами в настоящий момент, при этом стоит отдавать приоритет тем решениям, которые дают наиболее красивое и быстрое решение.

ЗАДАНИЕ:

Выпишите на листок задачи над которыми вы работаете. Найдите в них противоречия.

Например, вот последнее противоречие, над которым я ломал голову: если продукт продавать, то о нем узнает гораздо меньше людей чем если выложить его в свободном доступе. Однако, если выложить продукт в свободном доступе, то к нему не будет правильного отношения – бесплатное – значит не требует усилий понимания.

Решение: выкладывать отрывки из курсов. Самые вкусные выводы вырезать и делать ссылки на платный продукт.

Творческое фантазирование

Для того, чтобы человек начал придумывать новое, ум должен быть раскрепощен. Однако, это не всегда удастся сделать. Например, если попросить ребенка придумать фантастическое животное, то он может не всегда сразу понять, что от него требуется. Однако, если подсказать, что одну из характеристик реального животного можно изменить, то процесс фантазирования пойдет на полную катушку.

Например, попробуйте соединить кота с китом. Ужа с ежом. Клавиатуру с пальцами...

Наличие раскрепощенного творческого воображения – отличительная черта изобретателя. Развить воображение можно придумыванием фантастических ситуаций.

Приведу примеры, фантастических ситуаций, которые имеют решение.

ПРИМЕР ФАНТАСТИЧЕСКОЙ СИТУАЦИИ

Представьте фантастическую ситуацию, как вам на блюде с голубой каемочке преподносят нужную информацию.

Решение: создайте Интернет сообщество в нужной вам области, и участники сообщества несут вам нужные вам идеи. Например, когда я готовил материалы к книге о скоротечности, то создал сообщество и форумы и собрал без особых затрат мнения десятков обладателей навыком скоротечности.

ПРИМЕР ФАНТАСТИЧЕСКОЙ СИТУАЦИИ

Представьте фантастическую ситуацию – вы не читаете книгу, а слова сами проникают в вашу голову.

Решение: используйте mp3 плеер. Например, я на прогулки хожу с плеером и слушаю какую либо книгу.

ПРИМЕР ФАНТАСТИЧЕСКОЙ СИТУАЦИИ

Представьте, Вы учитесь в университете и учителя сами ставят хорошие отметки.

Решение: Все не так фантастично, если вы будете нужным человеком для преподавателей. Как стать полезным преподавателю? Подумайте.

Вот видите, не так уж и сложно сказку сделать былью. Создать фантастические видения очень просто, для этого нужно к одной из важных характеристик предмета или явления применить принцип решения изобретательской задачи, например, начать измельчать, выносить в надсистему

- Например, представьте, что толщина монитора все больше утончается и монитор становится гибким.
- Колеса у автомобилей уменьшаются в размере и исчезают.
- Потребление мощности процессоров уменьшается и процессор превращается в обыденную вещь, как лампочка накаливания.
- Количество изобретателей начинает увеличиваться и изобретателем становится каждый житель планеты Земля
- Процесс обучения в школе (в ВУЗе) начинает сокращаться и сокращаться и учебные заведения исчезают.

ЗАДАНИЕ:

Потренируйтесь объединять две не связанные друг с другом вещи.

Представьте фантастический исход событий.

Использование «маленьких человечков» для решения творческой задачи

Суть метода состоит в том, что часть объекта, которую предстоит изменить, изображают в виде **группы маленьких человечков**. Сначала с помощью человечков моделируют конфликт: человечки что-то делают не так. Затем перестраивают группу или меняют поведение человечков, чтобы устранить конфликт.

Переход от инженерной графики к рисункам с человечками существенно снижает психологическую инерцию, связанную с привычным зрительным образом объекта. Становится видна структура объекта, поведение его частей. Становится легче заметить и принять «дикое» решение, поскольку для модели с человечками нет ограничений, здесь все возможно.

НАПРИМЕР,

Моя знакомая спрашивала, как можно бесплатно сделать дизайн для общественного сайта, над которым она работала. Я предложил для раскрепощения ума использовать метод маленьких человечков, которые подбегали бы к сайту и сами все делали. В результате, моя знакомая пришла к выводу, что можно обратиться к студентам, которые были бы согласны на волонтерских отношениях сделать нужный дизайн.

НАПРИМЕР,

Когда я раздумывал над тем, где взять материалы для своих интернет проектов, я размышлял, как маленькие человечки приносят мне ЧТО?... В КАКОМ КОЛИЧЕСТВЕ? ... ПО КАКИМ ТЕМАМ?

ЗАДАНИЕ:

а какую проблему, которая стоит перед вами могут помочь решить маленькие человечки?

Упражнения на развитие изобретательского мышления

ПОПРОБУЙТЕ РАССМАТРИВАТЬ ПО 5 ПРОТИВОРЕЧИЙ В ДЕНЬ. НАПРИМЕР, ТАК

- Полосы на асфальте стираются через 3 мес. после того, как дорожные службы их нанесли на асфальт. Как сделать так, чтобы они были вечными?
- Печатать на клавиатуре двумя руками неудобно, мало того, руки на клавиатуре держатся в неестественном положении. Как решить это противоречие, например, как сделать клавиатуру на одну руку?
- Экран на сенсорных планшетах быстро стирается, если по нему елозить пальцами. Как быть?
- Основные посетители одного сайта – дети (ни читать, ни писать они еще не умеют). Как узнать, что они хотят увидеть на сайте из того, что еще не представлено на сайте.
- В настоящее время большинство сайтов получают основной поток посетителей от поисковых машин. Как избавиться от этой зависимости.
- При езде зимой на велосипеде в основном велосипедист находится в двух режимах – очень жарко – очень холодно. Как сделать так, чтобы езда была комфортной.
- Как составить каталог изобретателей и нестандартно мыслящих людей района, если изобретатели не афишируют свою деятельность.
- Для того чтобы сместить власть в городе требуется политическая партия. Партия не будет создана в следствии пассивности населения.



Ну и дальше в таком же духе...

РАССМОТРИМ КОНКРЕТНУЮ ЗАДАЧУ:

Как сделать так, чтобы полосы на асфальте не стирались, полосы на асфальте будут стираться под колесами автомобилей.

ВОЗМОЖНЫЕ РЕШЕНИЯ ЗАДАЧИ:

- Спрятать полосы под асфальт – уж в этом случае они точно не будут стерты, а полосы обнаруживать, например, металлоискателем, встроенным в автомобиль.
- Следует проецировать полосы на экран авто.
- Полосы делать из кирпичей.
- Отказаться от нанесения полос в пользу полностью автоматизированного места водителя.

Противоречия являются движущей силой прогресса, а человек, решивший противоречие важной проблемы становится очень богатым человеком. Но, мало придумать решение, нужно еще его внедрить. К большинству красивых на первых взгляд решений не хватает ресурсов.

Область интеллектуальной битвы передвинулась из области как решить в область постановки задачи! Как найти такую ТРИЗ задачу, решение которой давало бы 1000% эффект и человек, поставивший задачу мог бы сам ее воплотить в жизнь.

Пример решения творческой задачи

Есть неразрешимая проблема: как найти рекламодателя после того, как книга вышла в свет. С одной стороны реклама должна быть размещена до выхода книги, а с другой стороны рекламодатель резонно хочет пощупать товар и убедиться в том, что он продается, а не лежит на складе. Впечатывать же рекламу после издания, сами понимаете невозможно.

РЕШЕНИЕ

А все очень просто. Нужно разместить рекламу потенциальных рекламодателей и номер телефона дать из своих незадействованных телефонов.

После выхода книги рекламодатель выкупает SIM-карту рекламируемого телефона!

СОВЕТ

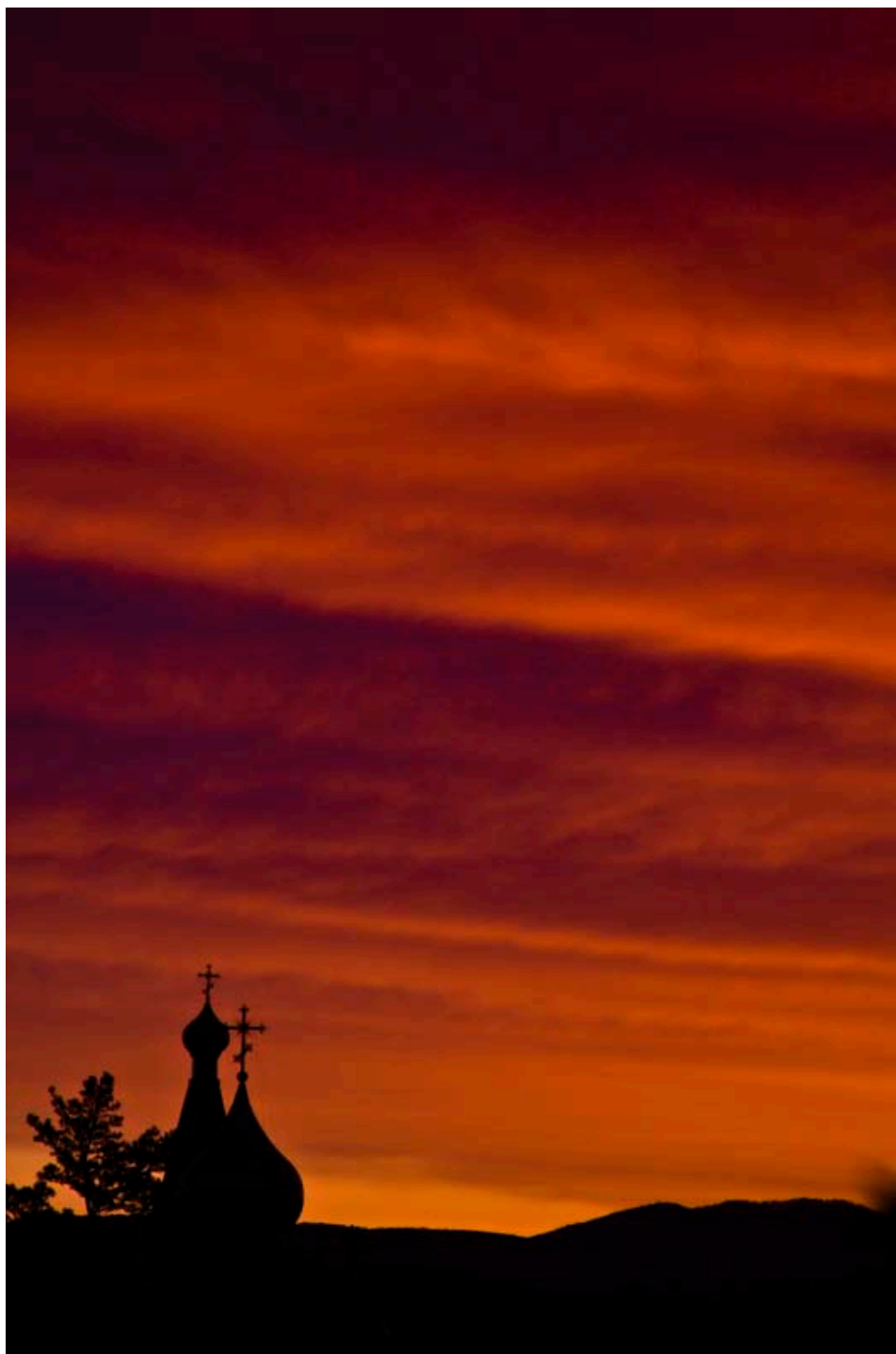
Настоятельно советую перечитать все книги Альтшуллера (основателя ТРИЗ). ТРИЗ обогатит ваш арсенал методов решений стоящих перед вами задач.

Выводы

- Ищите не просто решение, а красивое решение. Чем более красивое решение, тем менее затрат на его решение.
- Ищите противоречия
- Формулируйте идеальный конечный вариант для своей проблемы.



Смекалка!



Как заимствовать гениальность? Как перенять литературный слог? Как использовать чужие идеи? А как при всем этом не прослыть плагиатором? Освещению этих вопросов посвящена эта глава.

Как пустить пыль в глаза?

Если человек выдает себя за специалиста, то он должен, по крайней мере, говорить на языке специалистов и употреблять профессиональные термины. Например, если компьютерщик говорит «вложить программу в компьютер», то сразу возникнет сомнение в его квалификации. Фраза «составить программу» в данном случае более правильная.



У специалиста всегда наготове альбом случаев, историй и баек, а так же альбом наработок.

Расскажу, как стать дизайнером, не изучив при этом ни одной специальной книги. Нужно сделать всего лишь 1000 макетов. А сделать 1000 макетов очень просто.

Возьмите коробки товаров, которые покупаете в магазине и постарайтесь скопировать изображения товаров один в один. Поменяйте названия на другие. Поменяйте цвета. Попробуйте изменить объекты так чтобы изображение было не узнаваемо. Как правило, достаточно изменения на 30% чтобы получился совершенно другой дизайн.

Лучшие работы распечатайте и сформируйте презентационный альбом (портфолио). Потом нужно с альбомом обойти возможных заказчиков.

В разговоре с заказчиком выложите 1000 макетов и спросите "какого ужа следует скрестить с ежом" чтобы получилось то, что было задумано заказчиком?

ОТКРОЮ ТАЙНУ

Часть дизайнеров, с которыми я лично знаком, поступают именно так: получив заказ и идут в Интернет. Скачивают все, что попадает по нужной теме, а потом компилируют результат. И никто не заподозрил их в краже. Это всеобщая и общепринятая практика! Прочитайте закон об авторском праве. Там сказано, что идея должна быть изменена на 30%, чтобы получился другой продукт.

Закон об авторском праве гласит, что должны быть внесены существенные изменения в прототип, чтобы изобретение засчитывалось. То есть, все осталось прежним, вот только Вы внесли существенную поправку и объект стал другим.

Совсем не обязательно изобретать нечто уникальное. Новичку проще усовершенствовать уже пользующиеся на рынке спросом продукты. Подражать проще, чем изобретать, и в этом нет ничего обидного и предосудительного. Наоборот, если новичок не копирует других, то он приобретает ущербную стратегию поведения. Если одно двуногое существо научилось полезному навыку, то этот навык обязательно нужно использовать. Гордость и попытка идти своей дорогой приведет к нищете.

ВНИМАНИЕ

Подумайте, почему ни кто не называет воров Крылова, который сделал творческие копии иноязычных басен.

ВНИМАНИЕ

В приведенной выше инструкции по развитию сообразительности есть одна махонькая загвоздка - это амбиции.

Без амбиций ничего не получится. Если сделать меньше 1000 макетов (цифра 1000 - условна), - то результат будет нулевым. Вы должны на практике понять, что и как делать - какие цвета в каких ситуациях сочетаются, а в каких нет. Какие пропорции соблюдать, а какие можно нарушать. Ни какой учитель этому не научит. Ведь учителя в отличие от практиков не рисуют. Важно уловить суть и на интуитивном уровне и добраться до золотой середины на практике, а не в чтении книг.

Как заимствовать гениальность?

Современные художники подделывают старых мастеров так, что даже экспертиза в тупик попадает. Следовательно, технику художника можно изучить и повторить. Мастерство сводится к следующим пунктам:

1. Компонировка в листе - правильное расположение в листе элементов картины (людей, предметов, животных и т. п.).
2. Построения. Имеются в виду обычные академические построения: от общего к частному, от большого к меньшему, от геометрических форм к конкретным очертаниям, рисование по осям и т.д.
3. Тон. Общий - насколько один предмет темнее или светлее другого; местный - разница в освещенности частей предмета.
4. Цвет. Смешивание красок, многообразие цветовых оттенков; колерный (общий) цвет предмета.
5. Мазок. В одной картине не может быть двух одинаковых мазков по цвету, форме, площади; повторный мазок (особенно в акварели) не должен повторять предыдущий по контуру, а быть или больше, или меньше ранее положенного; мазок подчеркивает форму, фактуру предмета; нельзя делать мазком одной формы и небо, и траву, и кору дерева и т. д. Чем разнообразнее мазок, тем выше квалификация.
6. Гармоничное сочетание красок. Двух одинаковых работ по колориту быть не должно.
7. Штрих. Тонирующий: параллельный, перекрещивающийся; набросочный: круглый - ломаный, сплошной - прерывающийся, толстый - тонкий. Штрих должен работать. Никаких лишних штрихов в наброске быть не должно.
8. Светотень. Имеются в виду градации светотени: свет, полутень, тень, рефлекс, блик.
9. Перспектива. Линейная - фронтальная, угловая; воздушная - цветовая, тоновая.
10. Анатомия и пропорции человека.
11. Закономерности складок.
12. Правила составления композиции.
13. Технология наложения красок. Для каждого случая требуется свой способ наложения красок: густо, лессировкой, полусухой кистью, разными инструментами и т. п.

Среди "неталантливых" есть и такие, которые свели все эти компоненты в одной картине. Но оказывается, что талантливость определяет второй признак - степень образности в передаче явления, события, сцены: у "талантливых" художников в картине передано самое характерное для эпохи, события. У "неталантливых" же в картине изображено случайное, нехарактерное. О таких художниках Репин сказал, что посредственный художник что видит, то и рисует: вышел на улицу, видит мужика - рисует мужика, видит свинью - рисует свинью.

От тринадцатого пункта и зависит степень талантливости художника.

Как перенять литературный слог?

Чтобы стать писателем, достаточно сесть и переписать от руки произведения великих писателей. Задача сильно упрощается, если переписывать не всех подряд, а только тех, которые Вам близки. Задача еще более упрощается, если перепечатывать текст вслепую на клавиатуре компьютера при этом громко проговаривая слова. Если зарядить книгу в магнитофон и набирать под ее диктовку (вслепую, разумеется), то еще лучше.

Попробуйте переписывать в течение двух-трех недель по две-три страницы из книги. Естественно, переписывайте аккуратно, соблюдая все правила грамматики, то есть "один в один".

В качестве облегченного варианта можете учить стихи. Рекомендую для обогащения словарного запаса выучить первую главу Евгения Онегина.

Богатый язык развивает артистизм, дает большую свободу выражения мысли. Некоторая витиеватость, куртуазность в общении добавляет очки, а поэтому положительное влияние "устаревшего" языка перевешивает возможные минусы.

Заимствуй идеи программ

Все, что пришло Вам в голову, уже кому-то приходило. То, что вы хотите сделать, уже кто-то сделал.

Можно представить степень разочарования, когда программа, на которую потрачен месяц работы, делает то, что можно сделать двумя программными строчками. Чтобы избежать разочарования, следует заранее представить себе ситуацию поражения. Представили? Вжились! Тогда зачем ждать месяц, если можно найти решение в Yandex.ru прямо сейчас!

Программирование - это работа с конструктором, часть которого находится в поисковой машине Интернета. Очень важно представлять себя не программистом, а художником-аппликатором, который делает картину из того, что есть прямо под рукой.

Следует вжиться в образ мастера - "подошел, ударил молотком в нужном месте и все заработало". То есть устремлять эффект своих усилий к бесконечности (воздействие малое - эффект стократный). Процессу вживания в образ мастера хорошо помогает принцип "Каждая проблема должна быть решена или сейчас или никогда". Легкость - вот главный принцип победы.

СОВЕТ

Попробуйте медитировать (постоянно держать на внутреннем экране) над образом "пришел, увидел, победил".

Возможно, Вы подумаете, что предлагается стратегия бабочки-однодневки, которая сама не знает, что хочет. Однако, более корректен другой образ - творчество - действительно бабочка, порхающая с цветка на цветок, а не муха, прилипшая к клейкой ленте общественных предрассудков.

Как продать один продукт дважды?

Изменив книгу на 30% вы получаете новую книгу. Если старое издательство не хочет издавать, то можно обновить информацию (переставить слова, добавить новую информацию) и предложить произведение другому издательству (Я не знал - редакторы подсказали сами). В рамках одного издательства вообще можно делать книги почти один в один. Теперь Вы можете понять, почему книги одного автора похожи друг на друга.

«Великий Чарли Чаплин не планировал свои будущие фильмы: становился перед киноаппаратом, не имея даже набросков сценария, и на ходу начинал импровизировать. Большая часть отснятого материала, нередко оригинального по замыслу, при этом шла в отход. И, - несмотря на такой "кошмарный" метод работы, - он снял огромное количество замечательных фильмов. Как?! Секрет был раскрыт в фильме английской телекомпании "Thames television" - "Неизвестный Чаплин": практически все забракованные сюжеты использовались в последующих фильмах.

У творческой личности, как у Плюшкина, ничего не пропадает даром. Наиболее выдающихся результатов добивались те, кто следовал этому принципу!

ВНИМАНИЕ

ВСЕГДА храните при себе записную книжку, чтобы сразу сделать соответствующую заметку. Даже самая хорошая память может подвести в самый неподходящий момент! Ничто так не выбивает из колеи, как мучительные попытки вспомнить пришедшую ранее мысль, идею. В современных условиях записную книжку можно заменить на наладонный компьютер или флеш-карту, если вы постоянно работаете с компьютерами.

Формируйте личный информационный фонд. Такой фонд позволяет накапливать полезную для достижения цели информацию, всегда иметь ее под рукой, чтобы не кидаться в библиотеку в поисках важнеего факта, прочитанного в давно забытой книге, статье. Не тратить времени на лихорадочные поиски. Да и не возможно удержать в памяти накопленный за долгие годы объем информации.

После смерти Жюль Верна сохранилось около 20000 карточек с выписками по многим разделам науки и техники, сделанным писателем при подготовке своих знаменитых "романов о науке". Открытием периодического закона Д.И.Менделеев во многом был обязан своему информационному фонду - множеству карточек с данными о свойствах химических элементов. Достаточно будет упомянуть о знаменитых записных книжках Леонардо да Винчи, о записях, которые на протяжении жизни вели М.В.Ломоносов и Ч.Дарвин...

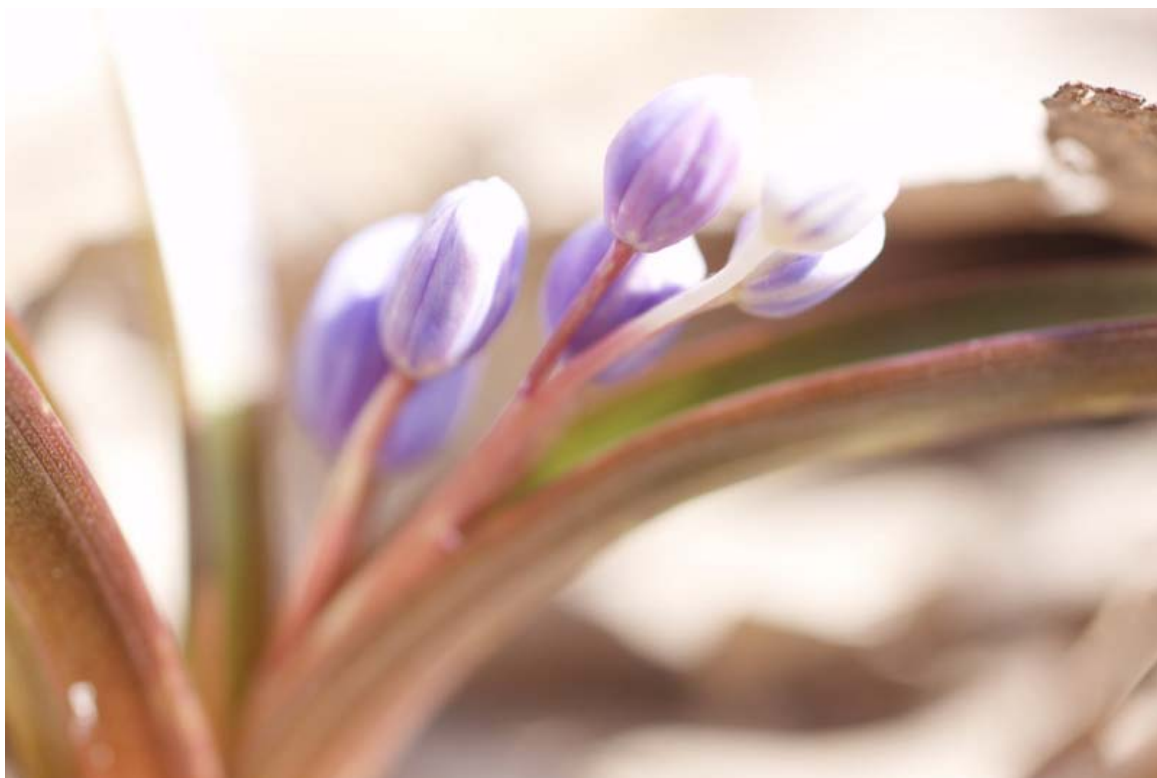
Выводы

Раз в неделю пишите заметку. Публикуйте ее в Интернете. На основании полученной критики сделайте изменения в первоначальной статье.

Все проекты выкладывайте на публичное обозрение. Не смущайтесь выкладывать кое-как обработанную или несистематизированную информацию. Вполне можно выложить статьи под чужим именем и дистанцироваться от коряво изложенного мнения. Кстати, иногда бывает так, что как раз недоделки нужны потребителю, а не законченный продукт.

Заимствуйте идеи, переделывайте идеи под себя. Если у вас есть тормоза в использовании чужих идей, то переделайте их на 30% или внесите новый существенный элемент.

Находите положительные модели для копирования и подражания. Ищите учителей.



Графическое изложение мыслей



Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. А как увидеть то, чего нет. Как увидеть идею? Один из вариантов – это нарисовать ее, нарисовать компоненты из которой состоит идея.

При прорисовке проблемы, в отличие от простого умозрительного представления проблемы происходит восприятие картины большим количеством сенсорных каналов:

- Вы пишете – и значит, задействуются руки.
- Вы рисуете – значит, задействуется образная память, которая интерпретирует слова в графических образах. Например, слово Я, может интерпретироваться смайликом. А так же задействуются руки и глаза.
- Вы проговариваете проблему вслух – задействуете речевой механизм и механизм слуха.
- Вы чуть больше времени посвящаете анализу проблемы, а значит, отходите от шаблонного мышления, когда мыслительный аппарат подсовывает сознанию ранее применявшееся решение.

А еще, разные каналы восприятия начинают работать после того как вы опишите эту проблему другому человеку.

Поэтому, различный взгляд на проблему улучшает восприятие.

Поиск наглядного представления решения проблемы может существенно упростить процесс решения задачи.

Приведу пример, который показывает, что наглядная модель гораздо лучше воспринимается, по сравнению, со словесным описанием.

Посмотрите на диаграмму, теперь закройте глаза и попробуйте представить решение. Если вы не шахматист, то вам будет гораздо легче иметь картинку перед глазами, чем представлять ее в воображении.

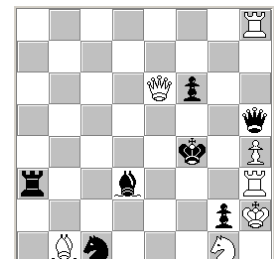


Теперь усложню задание. Вам нужно построить в голове шахматную диаграмму и поставить мат в два хода.

Белые: Король h2, Ферзь e6, Ладья h8, Ладья h3, Слон b1, Конь g1, пешка h4.

Черные: Король f4, Ферзь h5, Ладья a3, Слон d3, Конь c1, пешка f6, пешка g2.

Если вы не смогли уложить в голове суть задачи, то можно взять шахматную доску и составить диаграмму или все же взглянуть на рисунок



Вы еще уверены в способностях мозга составлять сложные модели?

Тогда, проиграйте в мозгу вот эту мелодию:



Держу пари, что не каждый обладатель нотной грамоты отгадает, что это за мелодия. Гораздо проще будет взять пианино и наиграть эту мелодию, чем вычислять в уме как она звучит.

Приведу еще один пример, показывающий, что человеку для решения многих сложных задач просто необходимо видеть перед собой визуальную модель проблемы.

Допустим, вам нужно отладить вот этот код:

```
105 if ($act == "update") {
106
107     $id      = $_POST['id'];
108     $family  = $_POST['family'];
109     $name    = $_POST['name'];
110     $otchestvo = $_POST['otchestvo'];
111     $phone   = $_POST['phone'];
112     $adres   = $_POST['adres'];
113     $cd      = $_POST['cd'];
114     $date    = $_POST['date'];
115     $eid     = $_POST['eid'];
116     $oplata  = $_POST['oplata'];
117     $tovar   = $_POST['tovar'];
118
119     $req= "UPDATE `". $pref. $bd_name. "` SET `family`='{$family}', name='{$name}', `otchestvo`='{$otchestvo}',
120     `phone`='{$phone}', `adres`='{$adres}',
121     `cd`='{$cd}', `date`='{$date}', `eid`='{$eid}', `oplata`='{$oplata}', `tovar`='{$tovar}' WHERE `id` = $id";
122
123     $result_select = mysql_query($req);
124     if (!$result_select) { die("<p>Invalid UPDATING the <b>$bd_name</b>: " . mysql_error()); return; }
125
126     echo "Обновление $bd_name завершено N=$id. <br><font color=red>Обновите браузер, чтобы увидеть результат.</font>";
127     echo "<hr>Добавить новую запись <img onclick=parent.add_() src=gif/add.gif border=2 url='Добавить'> ";
128     ?>
```

Держу пари, что найти ошибку в подобном коде вы просто не сможете без отладчика и визуального редактора, а так же без прогона программы в реальном приложении.

Для того чтобы углубиться в суть проблемы нужно больше рассмотреть ее с разных сторон. Сосредоточиться на проблеме.

Тем более нужен отрешенный взгляд на проблему, суть которой даже не ясна вам, нужно остановить внутреннего болтуна и цензора. Остановить мысли и запечатлеть то что лежит перед вами.

ОТВЕТ КРИТИКУ

На совет представить проблему схематично обычно возражают тем, что это не стоит того. Важно решать действительно важные проблемы, а не в бирюльки играть. Программирование – тут понятно – сложная штука. В музыке тоже понятно – нужно звуковое представление, а вот, якобы перекодировать проблемы из головы критика не нужно.

Как раз таки и нужно. Не желание концентрироваться на проблеме, опущение попыток рассмотреть предмет с разных сторон не позволяет решить проблему.

А нежелание концентрироваться – это или детский комплекс связанный с тем, что человеку внушили, что он занимается несерьезными делами, или в том, что человек просто ни разу не пробовал зарисовывать проблему и окружающий мир.

Взяв за правило прорисовывать задачу, вы получите стимул к самосовершенствованию. Простой немигающий взгляд на схему может перевести вас в полу медитативное состояние и решить сомнения.

Рисование – как модель концентрации на проблеме

ЧТО БУДЕТ ПОКАЗАНО:

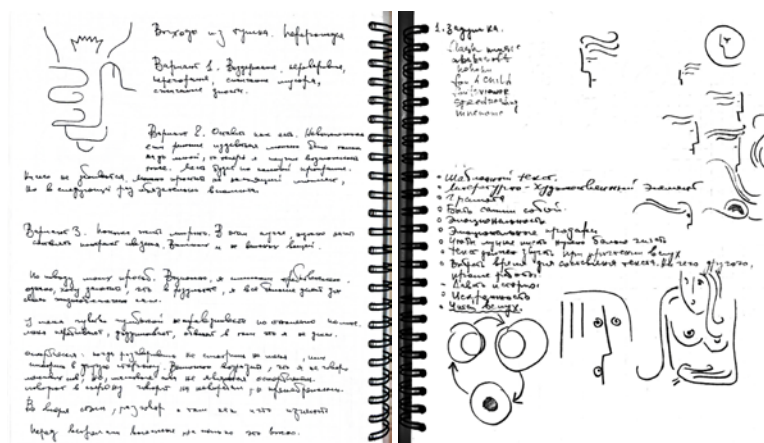
- ❑ Я докажу необходимость созерцания проблемы, а не мимолетный взгляд на нее. Чем больше созерцаете, тем больше видите.
- ❑ Я покажу необходимость перекодирования внутренних образов в рисунок для того, чтобы увидеть внутренний смысл моделей.
- ❑ Я покажу неочевидную неадекватность внутренних образов (тех что находятся в голове) и их отображением на бумаге.
- ❑ Я покажу необходимость перекодирования внутренних образов на какой либо другой язык с целью получения новой информации.

Для всего этого я буду использовать задания, которые возможно применяют в художественных школах.

Это не курс обучения рисованию, а курс самовыражения и поиск внутреннего смысла, находящегося в вашей голове.

У меня стоит задача не научить вас рисовать, а показать, как состояние покоя, всматривания в окружающий мир меняет восприятие действительности и подталкивает к новым идеям.

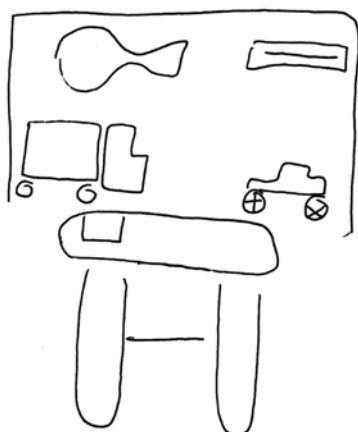
Так в качестве замечания скажу, что я часто рисую. Рисование – это один из способов отвлечься или попробовать избавиться от внутренних образов. На рисунке вы видите отсканированные страницы из моего блокнота.



Процесс рисования схож с процессом поиска новых идей. Сначала нужно поставить цель. Потом собрать нужные данные и факты, потом в какой то момент испытать ощущение того, что картина появилась во всем многообразии и красках.

Итак, рисование – лишь модель творчества.

Задание: нарисовать то что находится перед глазами



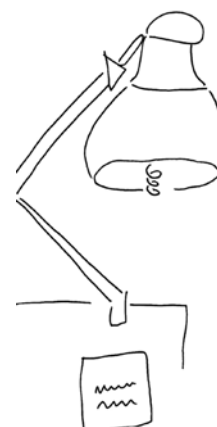
Нарисуйте на листке бумаге то что находится перед вами. Старайтесь рисовать как можно более правдоподобно. После того, как рисунок готов, сравните рисунок с действительностью, и нарисуйте еще раз. Если вам трудно рисовать один и тот же рисунок, то нарисуйте разные объекты.

Приведу примеры рисунков дочери. Она нарисовала кресло. (вид сверху). Рисунок показался ей очень простым, поэтому она дополнила рисунок игрушками, которыми играет ее брат и были в то время разбросаны рядом с креслом. Видно, что девочка пошла к рисованию как логик, а не как художник.

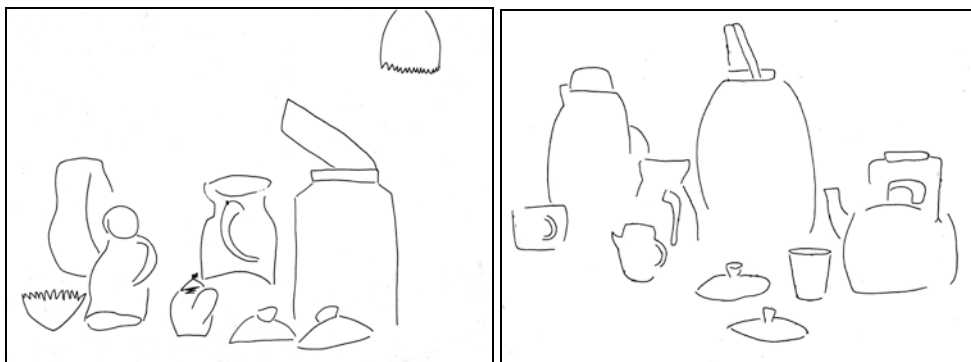
Она рисовала символами, не заботясь о фотографической точности.

Рисунок с настольной лампой сделан тоже мой дочкой несколько позже. Могу заметить, что она точно схватила пропорции объекта и довольно точно все нарисовала.

Что произошло: дочка отошла от мыслительного представления действительности (отошла от образов лампы, находящихся в ее голове) и перешла к изображению действительности как она есть. Хотя и получилась некоторая тафталогия, но это действительно так. Когда рисовалось кресло, то это был мыслительный образ. А, когда рисовалась лампа, то это был натуральный образ, который нужно было тщательно изучить прежде чем начать рисовать его.



Следующие два рисунка – это натюрморт кухонных принадлежностей моей дочки. Рисунок выполнялся с двух попыток. Сначала был нарисован левый рисунок, а потом, после сравнения рисунка с реальностью был нарисован новый рисунок, но уже с учетом глубины пространства.



Вот так, сравнивая рисунки и графические модели с действительностью можно последовательно уточнять собственные представления о мире.

Если вы не пробуете представить мысли на бумаге, то возможно, вы ни когда и не заметите их неадекватность.

ВНИМАНИЕ:

Когда рисуете предметы обращайте внимание на то, как вы принимаете решение наносить тот или иной штрих. Отслеживайте как возникает в голове образ того, что вы будете рисовать. Если рисунок получился схематичным, как в случае с креслом, то обратите внимание на то, из каких глубин мозга доставались образы, и как мозг убеждал вас рисовать тот или иной штрих.

Задание нарисовать руку.

Чтобы не долго мучиться с выбором объекта для рисования нарисуйте руку. Например, если вы правша, то нарисуйте левую руку. Рисуйте не спеша, миллиметр за миллиметром, каждую морщинку, каждую черточку.



После того как нарисовали рисунок найдите неточности. Повторите рисунок еще раз.

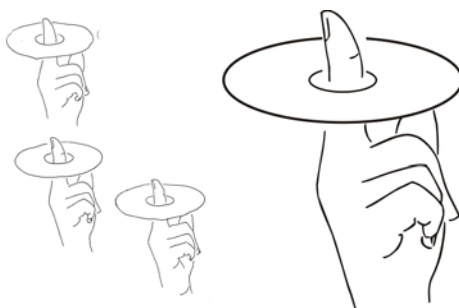
В качестве приложения я привел свой рисунок – как мне кажется, получилось довольно правдоподобно.

Когда я рисовал, то одновременно анализировал, что происходит в моем мозгу и замечал как в какие то моменты мозг опустошался, а рука рисовала как будто по наитию. **Действия по наитию как раз и тренируются рисованием.** Это чувство называют интуицией, Божьей помощью, работой подсознания.

РИСОВАНИЕ – ЭТО ЛИШЬ ТРЕНИРОВКА

Потренировавшись на рисунках можно будет позже переключиться на обычную генерацию идей. Так же как и в рисовании – нужно начать записывать впечатления и возникающие в голове образы. Если картина получилась не адекватной, то нужно перерисовать ее, в надежде, что в определенный момент произойдет систематизация и понимание смысла происходящего.

Иногда не достаточно нарисовать один рисунок, чтобы добиться нужного сходства. Не останавливайтесь на одном рисунке, находите разногласия с действительностью и переделывайте рисунки.



Фотографирование

Возьмите фотоаппарат и пройдите по улице. Лучше всего, если это упражнение будет выполняться на рассвете или на закате. Дело в том, что наиболее удачные фотографии получаются в переломные моменты природы, например, после дождя, когда на несколько минут проявляется радуга, перед грозой, когда половина неба черная, а земля еще освещается солнцем. На рассвете, когда косые тени от солнца дают необычные эффекты. Помните, что такие моменты быстро проходят и их невозможно повернуть вспять.

Войдите в состояние, как будто вы гуляете по незнакомому городу. Через каждые сто метров останавливайтесь и внимательно всматривайтесь в окружающий мир. Ваша задача сделать 200 снимков. После съемок следует удалить 80% кадров. А из оставшихся кадров выбрать через несколько дней несколько самых удавшихся.

Фотографируя, следите за тем, что происходит в вашем мозгу. Следите за тем, как вы переходите от хаотичного сканирования пространства к углубленному рассмотрению предметов.

Не выходите из состояния поиска до тех пор, пока не отснимите нужное количество кадров. Я знаю, что это очень сложно, ведь пустота в голове давит на психику. Хочется перейти в обычное состояние, когда все под контролем и не нужно ни чего искать.

Когда вы останавливаете взгляд и пробуете увидеть всю картину, то ум попадает в полу медитативное состояние и вы приближаетесь к состоянию АГА! Я нашел. Это психологическое состояние можно будет использовать в дальнейшем.

ДЛЯ ЧЕГО ЭТО НУЖНО.

Тренинг демонстрирует обычное состояние творческого человека – поиск. Поиск и не удовлетворенность тем, что есть. Творческий человек занимается поиском даже после того, как решение найдено. Творческий человек будет искать все больше и больше идей.

Суть тренинга в том, чтобы войти в состояние поиска.



Это мои фотографии. первый сделан в весеннем лесу. В пять часов утра. Вторая – 1 сентября. Третья фотография в июне на плато Лаго Наки – парень босиком бежит по леднику чтобы съехать с него на туристическом коврике. Четвертая фотография сделана в пять часов утра недалеко от моего дома.


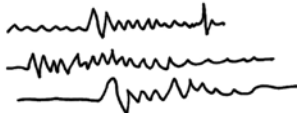



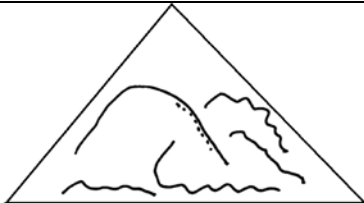


На всех фотографиях запечатлены мимолетные и неповторимые явления. Например, через десять минут на последней фотографии солнце полностью встало и рассеяло туман. Излишне говорить, что представленные фотографии это крупинки из сотен и тысяч отснятых кадров. Например, первая фотография выбрана из 300 фотографий сделанных в то летнее утро.

Абстрактные эмоциональные рисунки

Нарисуйте идею радости, мрачности, любви. Во время задания не позволяется использовать общепринятые символы. Суть задания состоит в том, чтобы обратиться в подсознание и выразить мысли подсознательными образами.

В некоторых случаях, рисунки будут плавными и протяжными, в других случаях, ломанными, искаженными. Кроме того, рамки для разных эмоций будут отличаться. Для одних эмоций это будет квадрат, для других круг или треугольник.

Мой вариант абстрактных рисунков:

 <p>Спокойствие</p>	 <p>Болезнь</p>
 <p>Внимание</p>	 <p>Возбуждение</p>
 <p>Гнев</p>	 <p>Депрессия</p>
 <p>Женственность</p>	 <p>Энергия</p>

Выполняя рисунки, вы обращаетесь к архаичным структурам мозга, которые работали еще тогда, когда у человека не было разговорного языка. В дальнейшем вы можете рисовать и расшифровывать спонтанные рисунки (свои и других людей) исходя из полученного кода.

Например, если вы рисуете треугольные объекты, то это значит, что вы находитесь в подавленном состоянии.

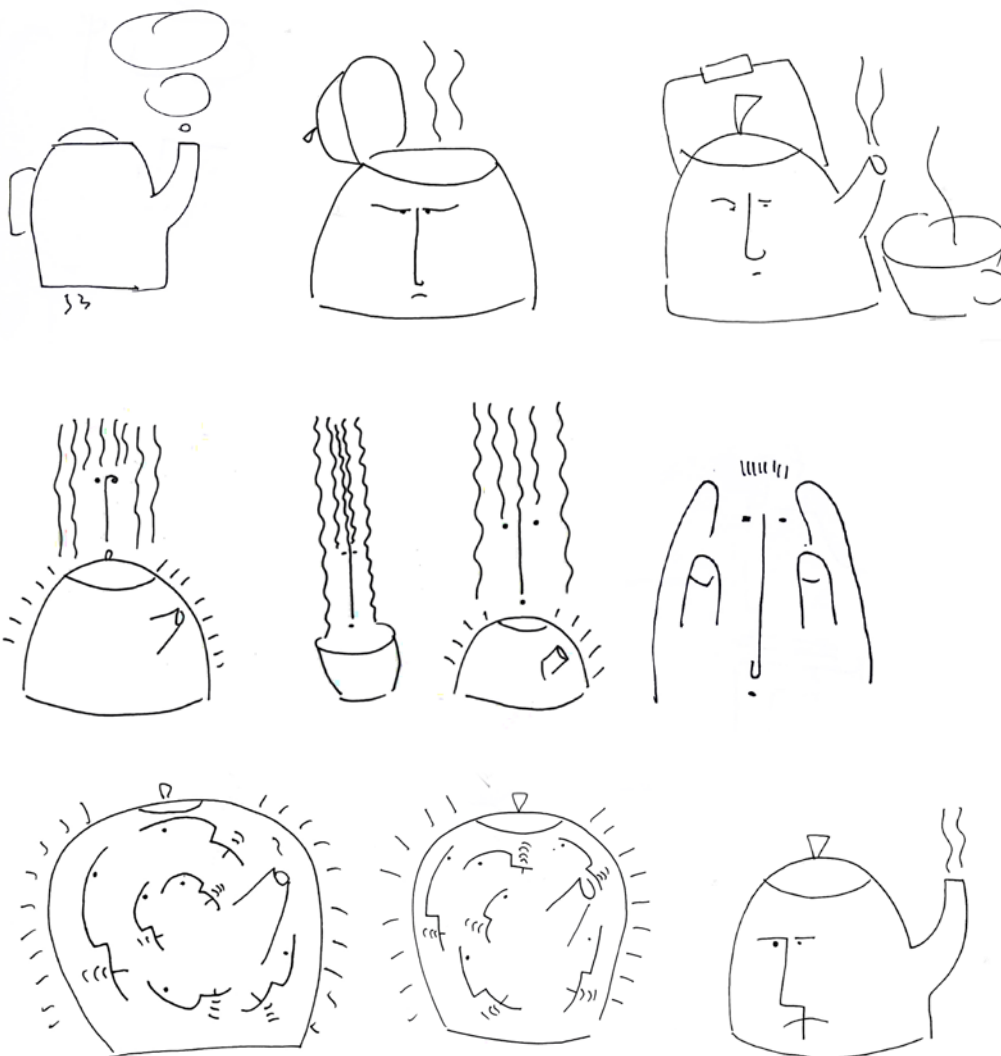
Работа с подсознанием очень важна в творчестве. Прислушивание к подсознанию и внутреннему голосу – это одна из тех вещей, которая помогает творчеству.

Нарисуйте идею минимумом линий.

Возьмите какую либо идею, например, растерянность, победу, опустошенность и нарисуйте рисунок так, чтобы в этом рисунке было минимум линий.

Суть тренинга: Этот тренинг развивает лаконичность.

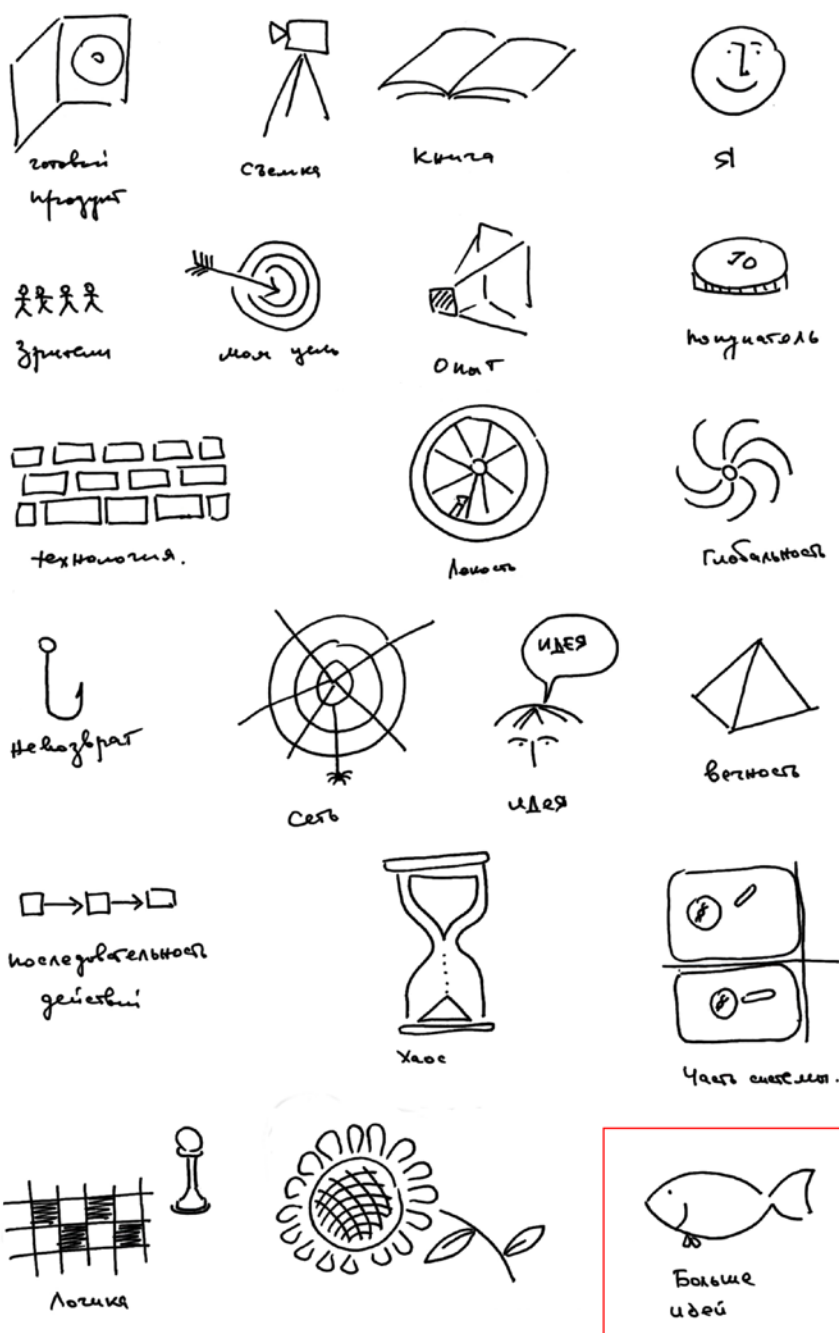
Например, я выполнил это упражнение следующим образом, попытавшись представить идею «успокоение мыслей»



Упражнение позволяет раскрепоститься и сосредоточиться на лаконичном выражении мыслей.

Зарисуйте проблему символами

Попробуйте составить схему проблемы, зарисовывая ее символами. Например, мне нужно сделать создаваемые мной продукты само проверяемыми. То есть сделать так, чтобы ошибки сами собой всплывали и их было легко проверить. До сих пор, проблема решалась тем, что материалы несколько раз внимательно просматривались, и то после нескольких чтков оказывалось, что в них много недочетов.



Зарисовывая проблемы символами, вы получаете возможность взглянуть на проблему с другого ракурса. Например, в этот раз я пришел к выводу, что нужно делать больше продуктов, и постепенно можно будет подключать большее число людей, которые смогут решить существующие сейчас проблемы.

ВЫВОДЫ

Используя графический язык вы получаете возможность по другому взглянуть на проблему.

Используя графический язык, вы настраиваетесь на творчески лад.

Графические схемы более наглядны и могут анализироваться одним взглядом.

Для того чтобы получить успех нужно напрягать мозги, концентрироваться и находить нестандартные пути. Все это легко позволяет делать рисование и фотографирование.

А ЧТО ЕСЛИ НЕ ПОЛУЧАЕТСЯ СОСТАВИТЬ СХЕМУ, НАРИСОВАТЬ?

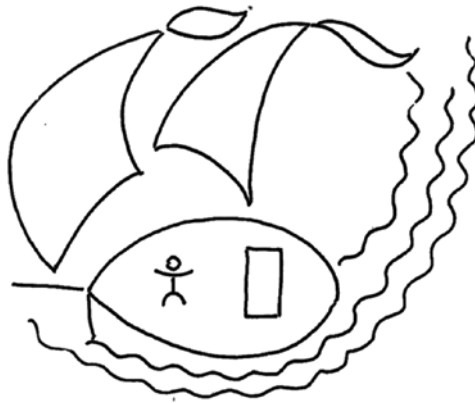
Расслабьтесь. Представьте, что это игра. От исхода этой игры ни чего не зависит в вашей жизни. Просто поиграйте.

А ЧТО ЕСЛИ ВЫ ПЛОХО РИСУЕТЕ.

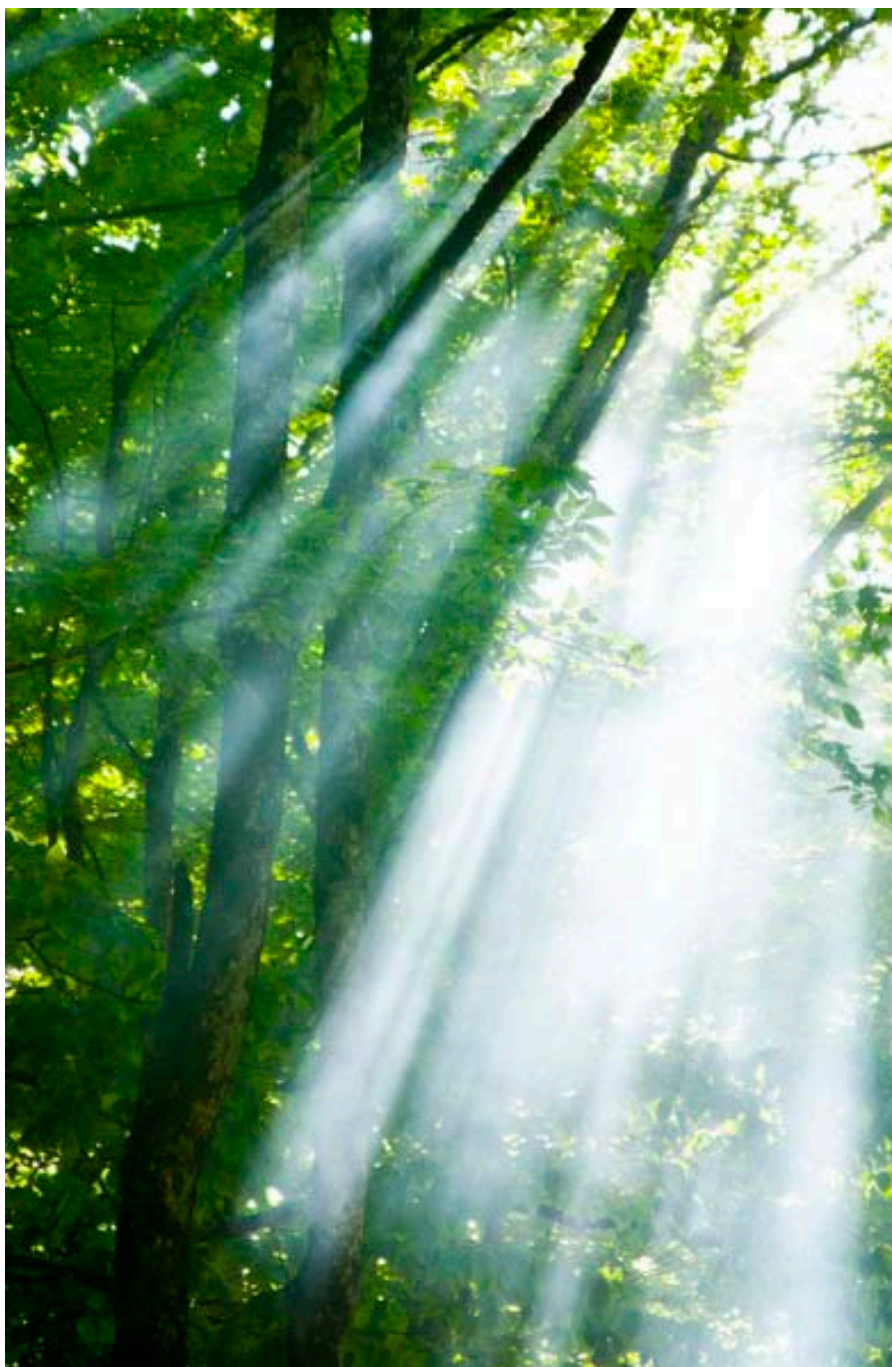
Если вы плохо рисуете, то это значит тем большие будут у вас успехи. Вырости с 1мм до 2мм – это вырасти на 100%, а если вырасти с 10 см до 11 см, то это всего лишь 10% роста.

В большинстве схем хорошо рисовать совсем не обязательно. Важны схематические представления мыслей.

Примечание: рисунки, приведенные в этом разделе нарисованы мной или моей дочерью.



Практические упражнения и задания



Разминка – опустошение.

АКТИВНОЕ НИЧЕГО НЕ ДЕЛАНЬЕ

Упражнение: сесть на кресло. Отключить все коммуникационные приборы. Сидеть и думать над своей целью. Зачем вы живете, что хотите сделать. Ни чего не делать в течении получаса. НЕ спать, а думать.

Цель – попасть в состояние поиска и неопределенности. В состояние открытости ума для новых идей.

УПРАЖНЕНИЕ ПО АКТИВНОМУ ВОСПРИЯТИЮ МИРА.

Нарисовать картину, которая находится перед вашими глазами. Делать как можно все боле точно.

Сравнить картину с реальностью. Испытать радость того, что вы начали отображать действительность. Подумайте, а ведь у вас и с остальными мыслями происходит такое же расхождение с действительностью.

Вывод – начните записывать мысли. Чтобы записанные мысли рассмотреть отчужденно.

ФОТОГРАФИРОВАНИЕ

Пройдитесь по городу и сделайте 100 необычных снимков. Не останавливайтесь до тех пор, пока не снимите нужное количество фотографий.

Цель: находиться в состоянии поиска. Испытать чувство облегчения после того, как нужный сюжет найден, и с другой стороны быть в состоянии гнетущего одиночества, когда кадр ищется или разочарования, когда ушел только что увиденный кадр.

ОТЧУЖДЕНИЕ МЫСЛЕЙ

Зарисуйте проблему символами. Каждый раз, когда приходит какая либо мысль, то рисуйте символ. Например, символ хаоса – песчаной горкой, вечность – галактикой. Время – песочные часы. Технологический процесс – кирпичной кладкой. Взаимосвязь – клетками.

Посмотрите на полученный результат и попробуйте схватить общий смысл нарисованного. Мозг часто видит скрытый смысл.

Вывод: Изложение мысли на бумаге в других системах репрезентации позволяет взглянуть на проблему с другой стороны.

ЭМОЦИОНАЛЬНЫЕ ЯКОРЯ.

Подумайте, какие ценности для вас являются определяющими.

Соберите в интернете фотографии и картинки, которые отражают это состояние. Сделайте альбом.

Цель: произвольно входить в нужное состояние просмотром фотографий из этого альбома.

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ ЦЕЛИ

Сформулируйте цель. Представьте цель в виде всех сенсорных каналов, визуальном, аудиальном, тактильном.

Цель: запрограммировать подсознание на действие.

РАЗГОВОР С АКТИВНЫМ ЧЕЛОВЕКОМ

Составьте список своих знакомых. Определите наиболее активную часть этого списка. Найдите повод встречи с этими людьми. Встретьтесь, поделитесь своими идеями и мыслями.

Цель: зарядиться эмоционально от активных людей.

ОЧИСТИТЬ МЫСЛИ

Переполнение сенсорных каналов. Аудиального, Визуального, тактильного.

Цель: очистить сознание от навязчивых мыслей.

ТВОРЧЕСКИЙ РАЗОГРЕВ

Дорисуйте незаконченную картинку. Придумайте несколько вариантов использования привычной вещи. Придумайте фантастическое животное.

<http://voobrazenie.ru> , <http://hohohu.com>

Выбор направления удара

КООПЕРИРУЙТЕСЬ:

Придумайте идеи для своих друзей, для самых активных товарищей

ОПРЕДЕЛИТЕ СВОИ ЦЕННОСТИ.

Посмотрите, что вы уже делали из этого определите, что вам интересно делать. Посмотрите, что уже есть на рынке.

Ищите восходящие рынки. **Ищите новые технологии.** Ищите в каких направлениях эффект от применения ваших сил будет наиболее эффективным.

Мозговой штурм.

Возьмите листок бумаги. Запишите в центре листка главное понятие. Записать Запишите рядом все, что приходит в голову.

Задайте себе вопросы:

- Как я могу сделать это прямо сейчас
- Как я могу сделать это без затрат
- Какое главное противоречие в том, что я собираюсь сделать
- Как это выглядит
- Какой идеальный конечный результат.
- Какая божественная сила мне может помочь решить мою проблему.
- Какие 20% системы отвечают за 80% успеха.
- Какие 80% груза можно было бы выкинуть, чтобы оставить эффективность на том же уровне.

ЕЩЕ РАЗ ПОДУМАЙТЕ:

- Какой идеальный конечный результат вашей работы
- Какие противоречия движут системой. Какое главное противоречие системы. Как его можно решить.

Отложите листок.

Вернитесь к листку и подумайте, что можно сделать прямо сейчас. Что может принести наибольший эффект после внедрения.

Перепишите листок с мозговым штурмом. Выделите основные мысли и занесите листок в папку идей.

Посмотрите листки, ранее сложенные в эту папку.

ВИЗУАЛИЗИРУЙТЕ РАБОТУ

Перед действием визуализировать успех. Представить результат работы во всех сенсорных каналах. Если результат не визуализируется, то возможно, это не та проблема, за которую нужно браться. Есть некоторые проблемы с подсознанием.

ОШИБКИ ВИЗУАЛИЗАЦИИ:

люди представляют как они сидят за Феррари, как их окружают девушки, как на них падает дождь из купюр. Нет, это все следствия а не цель. Представлять нужно именно то что вы делаете. Если это программа, то как она выглядит. Как в нее будет заходить покупатель.

Каждый день перед началом работы начните с визуализации результата.

Включайте в рассмотрение идеи весь мир

Включать в рассмотрение весь мир, для получения сильных идей, очень важно. Например, для решения технологической проблемы часто достаточно внедрить новый физический эффект или новое изобретение. Изобретениями вы не владеете, зато вы вполне можете употребить эффект от этого изобретения.

Помочь решить проблему или задачу так же могут помочь другие люди. Это тоже будет соответствовать принципу «включения в рассмотрения решения проблемы всего мира».

Компьютерные одиночки могут найти сообщество для обсуждения новых идей на локальных форумах. Можно так же организовать группу среди энтузиастов – любителей интеллектуального развития или группу предпринимателей, которые периодически собираются в вашем городе для обсуждения идей.

Можно участвовать в Интернет сообществах и спрашивать у них, или находить информацию в поисковых машинах.

РАСШИРЕНИЕ РАМОК АНАЛИЗА ПРОБЛЕМЫ МЕНЯЕТ ВЗГЛЯД НА ВЕЩИ:

- ☐ Подумайте, кто уже решал эту проблему?
- ☐ Представьте, у кого я могу спросить совета?
- ☐ У кого из конкурентов и как эта проблема была решена.
- ☐ Поищите, где в Интернете уже описано решение данной проблемы?
- ☐ Подумайте, какое сверх простое решение может быть у вашей проблемы.

Пошаговая инструкция по поиску активных людей

Взаимодействуя с лучшими людьми, мы добиваемся лучших результатов. С посредственностями лучше расстаться раньше чем позже.

АКТИВНЫЕ ЛЮДИ БЕСПЛАТНО ДАРЯТ ИДЕИ, ДАРЯТ ЭНЕРГИЕЙ, КОТОРУЮ ВЫ МОЖЕТЕ УПОТРЕБИТЬ В СВОИХ ПРОЕКТАХ.

- ❑ Шаг 1. Найдите все Интернет форумы в нужной вам области.
- ❑ Шаг 2. Выявите активистов.
- ❑ Шаг 3. Встретьтесь с каждым активистом и выясните, чем он дышит, чем увлечен.

ЦЕЛЬ УПРАЖНЕНИЯ:

- ❑ Поиск синхронно мыслящих людей.
- ❑ Поиск людей, которые решают вопросы, в которых вы не ощущаете себя специалистом.

Это упражнение возможно не даст быстрых всходов, но заложит основы успеха.

Поиск противоречий

Поиск противоречий – одна из самых мощных техник по поиску свежих идей. Ищите противоречия в том что вы делаете. Эта мощная техника позволяет находить простые решения из, казалось бы безвыходных ситуаций.

- ❑ Шаг 1. Сформулируйте задачу в стиле: **я хочу это сделать – я НЕ могу это сделать**. Подумайте, как с этой проблемой справлялись другие, какие новые технологии могли бы решить вашу проблему, какой идеальный конечный результат.
- ❑ Шаг 2. Запишите ответы.
- ❑ Шаг 3. Проверьте ответы и идеи на само-реализуемость и наличие минимальных усилий для достижения целей.

Описание папок идей

Демонстрация метода мозгового штурма на листочках бумаги, который практикует автор пособия.

ОПИСАНИЕ МЕТОДА:

- Все идеи записываются на листки, в половину от стандартных.
- Листки скрепляются в стопки канцелярской прищепкой
- Формируется несколько стопок, например, формируется отдельная стопка с отработанными идеями.
- Перед мозговым штурмом просматриваются листки из приоритетной стопки. Во время чтения делается попытка дополнить список идей и задается вопрос подсознанию создает ли эта идея сверх интерес, который можно было бы реализовать прямо сейчас.

ЗАИМСТВУЙТЕ ИДЕИ

Пройдитесь по конкурентам. Проанализируйте то чем занимаются ваши друзья. Задайте себе вопрос, как это можно улучшить и получить эффект.

Позаимствуйте идею. Измените ее на 30% или внесите новый существенный элемент и присвойте идею себе.

Смелее заимствуйте. Крылова ни кто не называет воров.

СТРАХИ ЗАИМСТВОВАНИЯ ИДЕЙ

Обычно начинает звучать такой противный голос: типа ты не будешь больше человеком, если возьмешь чужое. Первое что нужно сделать, так это поймать этот голос. После этого разобрать ограничивающее убеждение.

Например, а на сколько эта идея должна быть изменена, чтобы она не была ворованной. Как только найден ответ – действуйте.

А где человек, у которого я заимствую идею сам позаимствовал идею. Найдите первоисточник и работайте с ним.

Или так, а какой более совершенный принцип можно применить, чтобы получить сверх эффект на основе той же идеи. Какой это принцип.

Начало пилотного проекта

Итак, идея, что вы будете делать определена. Вы видите результат. Вы вжились в успех.

Следующий этап состоит в назначении контрольных точек:

- Что вы сделаете сегодня
- Через какое время вы поймете что не дошли до результата. Представьте, при каких условиях вы прекратите проект. Как вы будете его прекращать.
- Представьте, достаточно ли у вас времени, энергии, сил на реализацию идеи.
- Представьте, чем вы будете жертвовать по ходу выполнения данного проекта. Что вы оставите, выбросите, распрощаетесь.
- Представьте, что жертвы стоили того. Пробежитесь по своим ценностям и решите, что нужно приниматься за действие.

УБИЙСТВО ПРОЕКТА.

После того, как половина пути пройдена в реализации идеи, решите, успеваете ли вы выполнить проект. Если нет, то переформулируйте его.

Например, я решил сделать 20 видео тренингов в этом году. Начал собирать. В первый месяц я снял материал и смонтировал 5 фильмов. Во втором месяце, я сделал два фильма и решил переформулировать задачу – довести до конца отснятые семь и снять еще два и отложить проект, потому что мое подсознание дало ответ что я выдохся и должен анализировать всплытие отснятых проектов.

РАССКАЖИТЕ О СВОЕМ ПРОЕКТЕ ВСЕМ.

Рассказывая вы получаете критику. Рассказывая, вы самопрограммируете себя на действие или на провал.

КООПЕРАЦИЯ

Подумайте, как вы можете распродать акции еще не начавшегося проекта. Кого из специалистов вы можете привлечь за определенный %%. Помните, что вы генератор идей, и вы отработываете систему создания и реализации идеи. Реализовывать идеи могут и другие.

Не жмотьтесь. Раздавайте успех. Делитесь идеями.

Об авторе



Меня зовут Сергей Евгеньевич Михайлов (<http://sm100.ru>). Живу в курортном городе [Горячий Ключ](#) (Краснодарский край). Занимаюсь созданием и раскруткой Интернет проектов. Являюсь Интернет предпринимателем.

Я просто перечислю некоторые свои достижения, чтобы убедить вас в том, что я знаю некоторый толк в генерации идей и быстром обучении.

- ❑ Меня хотели оставить на второй год во втором классе, а школу я закончил с двумя четверками.
- ❑ Я поставил перед собой задачу развить образную память. Для этого я занимался шахматами и позже участвовал в краевых юношеских соревнованиях по шахматам.
- ❑ В институте я получал повышенную стипендию, потому что учился только на отличные оценки и это при том, что одновременно с учебой я работал преподавателем, инженером электронщиком и инженером программистом.
- ❑ В 18 лет, я получил патент на изобретение.
- ❑ Обо мне писали в газете как о восходящей звезде блюза.
- ❑ Я издал четыре бумажные книги, которые были изданы центральными издательствами.
- ❑ Издавал [СиДи с компьютерными тренингами](#) на развитие возможностей человека.
- ❑ Я боролся и победил в конкурсе Американского правительства и имел возможность работать один месяц в фирмах, расположенных на территории США.
- ❑ Я участвовал в создании разных бизнесов (оптовый бизнес, бизнес в области бухгалтерского программного обеспечения, Интернет бизнес).
- ❑ Я самостоятельно изучил бухгалтерский учет, знания которого были необходимы мне для организации бизнеса по адаптации программного бухгалтерского обеспечения. Позже я написал на основании своего опыта книгу, которая имела коммерческий успех ("1С, как дважды два", издательство Питер).
- ❑ Для развития духа голодал. Долгое время был вегетарианцем. Годами воздерживался от питания раз в неделю.
- ❑ Лазил в пещеры, совершал велосипедные стокилометровые путешествия по горам.
- ❑ Занимаюсь творческой профессией и зарабатываю плодами своего творчества.
- ❑ Создал десятки Интернет проектов в англоязычном Интернете.

Я специально пробовал силы в разноплановых направлениях, чтобы проверить может ли человек быстро поставить задачу, найти информацию по поставленной задаче и реализовать успешный проект.

**Вы можете пройти персональный тренинг,
если напишите мне письмо и опишите свою проблему.**

serge.mikhailov@gmail.com

<http://sm100.ru>

<http://makeself.ru>

Как создать сильную идею, Сергей Михайлов, <http://sm100.ru> <http://makeself.ru>