

Творческий подход к решению бизнес-задач

Герман БАЖАНОВ,
Светлана САФОНОВА

Best Result
бизнес как творчество

Исследуем пространство творчества в бизнес среде



- ✓ В подгруппах получаем темы
- ✓ Подготовка подгрупп: задача договориться, как разделить доставшуюся тему – 10 мин
- ✓ «Броуновское движение»: надо опросить как можно больше участников - 12 мин
- ✓ Обработка результатов и подготовка презентаций – 15 мин
- ✓ Представление результатов – 2 мин

Исследуем пространство творчества в бизнес среде



1. Что такое наша работа, суть профессии, смысл нашей деятельности?
2. Где есть место творчеству?
3. Когда творчество не работает?
4. Что меня удивило в жизни, я подумал «офигеть»?
5. Лучшие решения в профессии?
6. Условия творчества?
7. Есть ли правила в творческом подходе?
8. Творчество и текущий момент экономики?

Design



«Обычная модель дизайна заключается в том, чтобы собрать воедино все требования и затем пытаться найти решение, которое вписывалось бы в эти требования, как в матрицу.»

Эдвард де Боно

Design Thinking

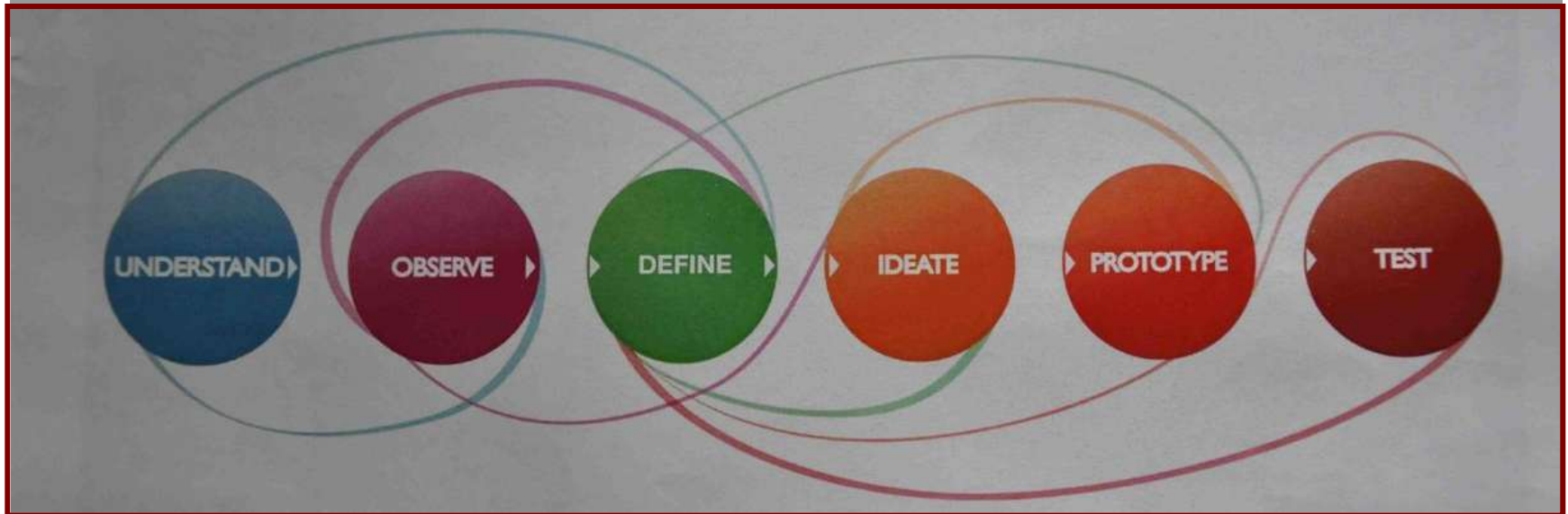


A low-cost infant warmer
designed for the developing world

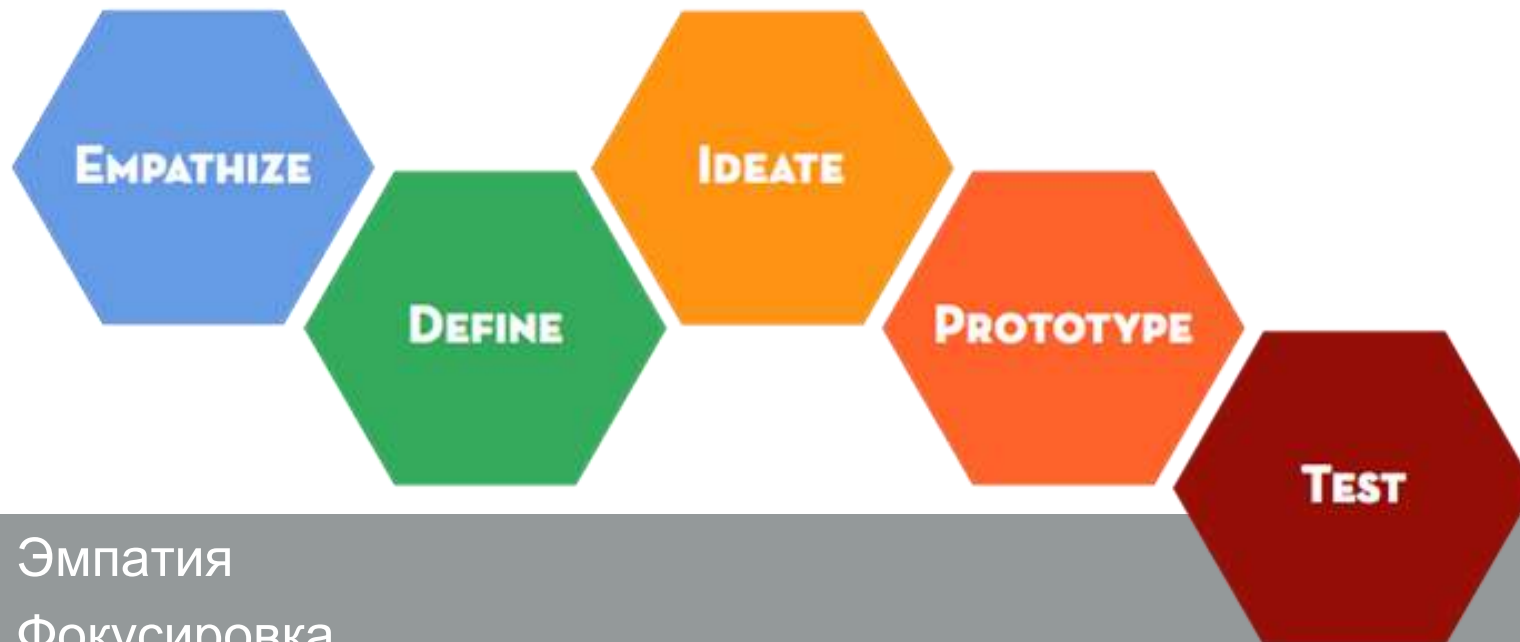
Design Thinking можно описать, как дисциплину, которая использует дизайнерские методы и чувствительность для сопоставления людских нужд с возможностями технологий.

Design Thinking

- ✓ Дизайн-мышление – это подход к созданию новых продуктов или решений, когда задача нетривиальна и плохо описана.
- ✓ За счет чего решаются такие задачи? Хорошо поставленный итеративный процесс решения и постоянного пересмотра изначальных установок.

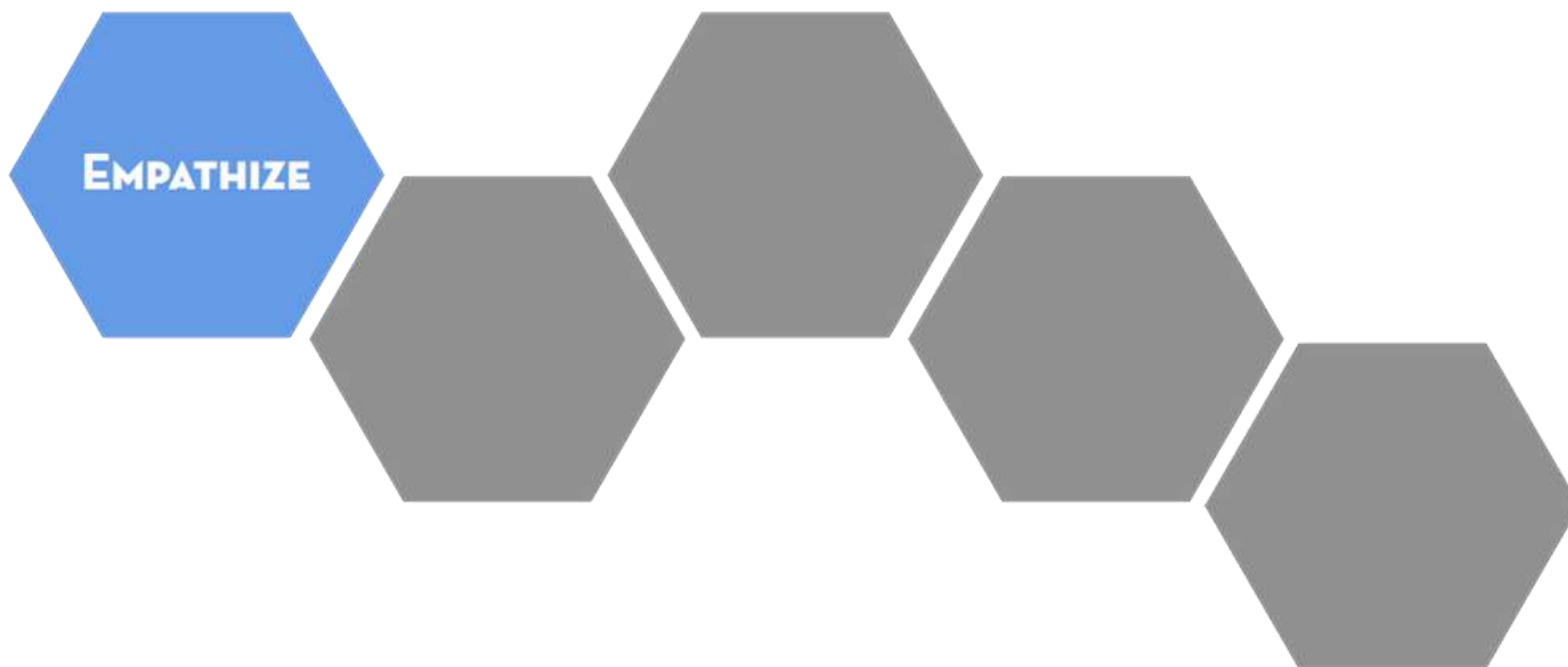


Этапы процесса



1. Эмпатия
2. Фокусировка
3. Генерация идей и выбор идеи
4. Прототипирование
5. Тест

Эмпатия



Карта эмпатии



Фокусировка



Фокусировка

1. Кому?

2. Что нужно?

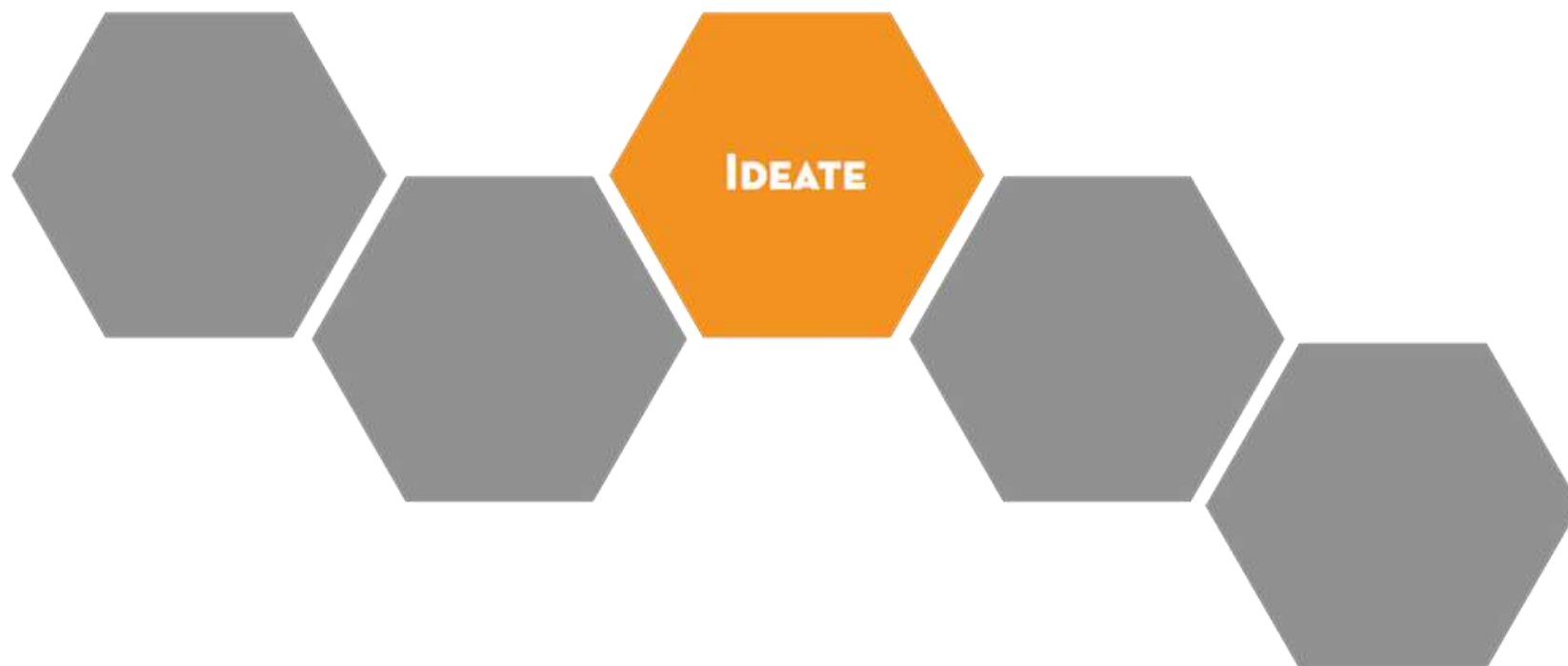
3. Потому что

✓ краткий и
точный портрет
пользователя

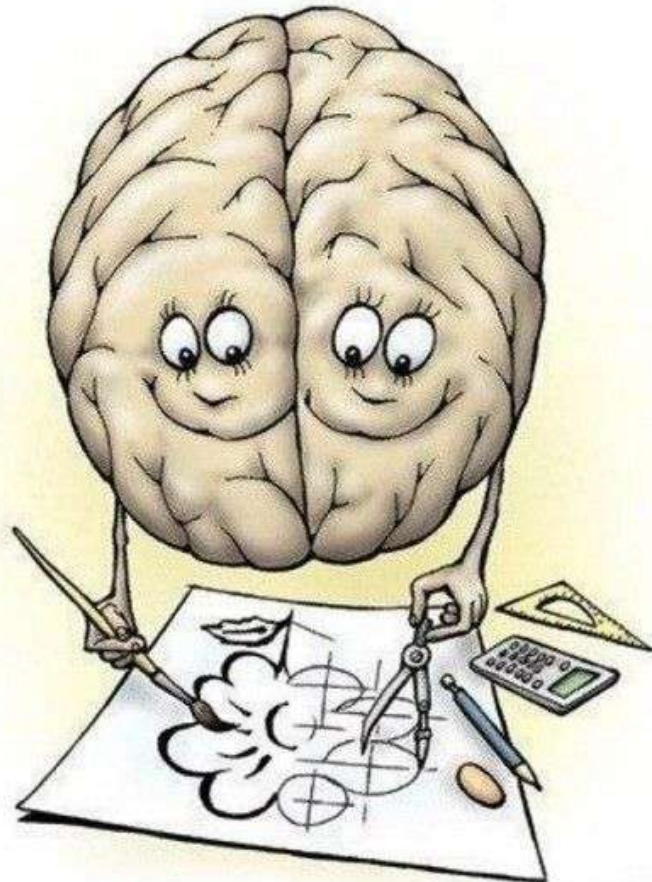
✓ потребность
пользователя –
ГЛАГОЛ (!)

✓ ваша догадка о
причине - инсайт

Генерация идей и выбор идеи



«Каждый ребенок – художник. Проблема в том, как остаться художником, став взрослым». **Пабло Пикассо**



Стратегия Уолта Диснея



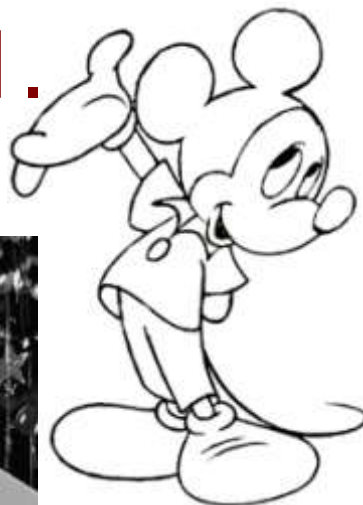
«Это какое-то удовольствие —
делать невозможное.»

Уолт Дисней

*Уолт Дисней однажды был
уволен редактором газеты за
недостаток креативности.*

Стратегия Уолта Диснея

1.



1. Мечтатель помогает генерировать альтернативы и возможности.

2.



2. Реалист помогает определить действия.

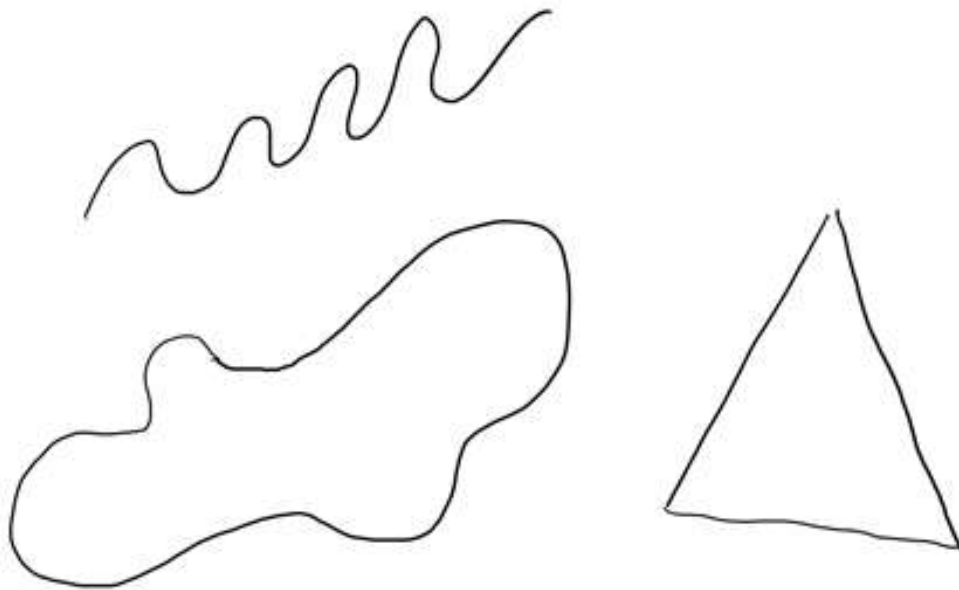
3.



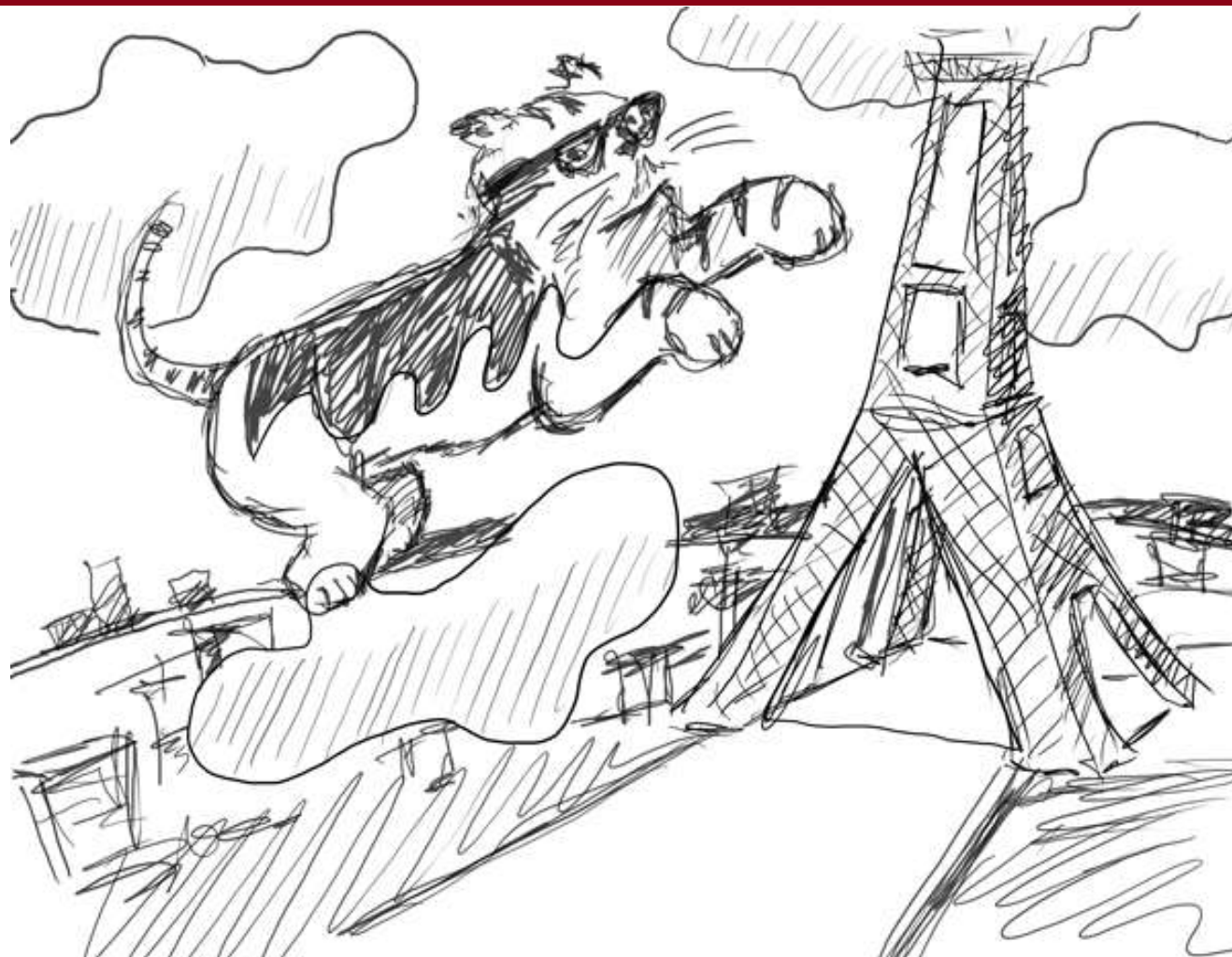
3. Критик помогает оценить отдачу и недостатки.

Разминка Леонардо Да Винчи

Закройте глаза и
нарисуйте на
листе три
НЕЗАВИСИМЫХ
ЛИНИИ.



Разминка Леонардо Да Винчи



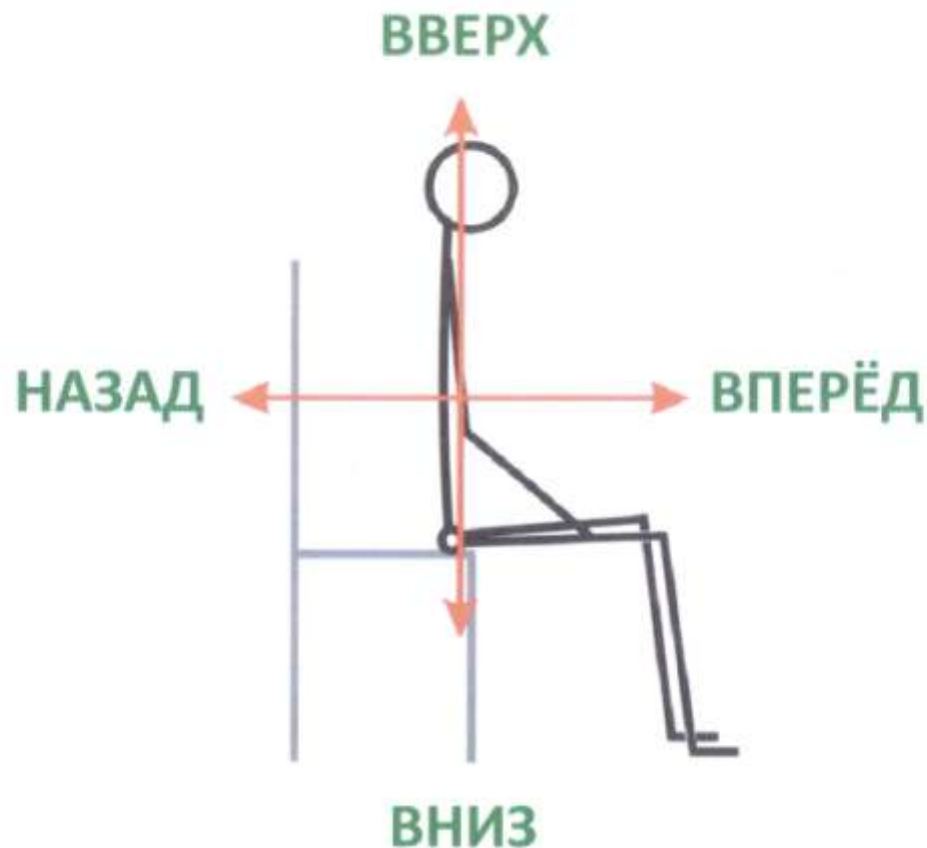
«Творить – значит создавать новые комбинации из элементов, пригодных для этого... Самыми многообещающими бывают те, что взяты из областей, которые весьма далеки друг от друга».
Жуль Анри Пуанкаре

Вам даны 3 слова, которые кажутся несвязанными между собой:

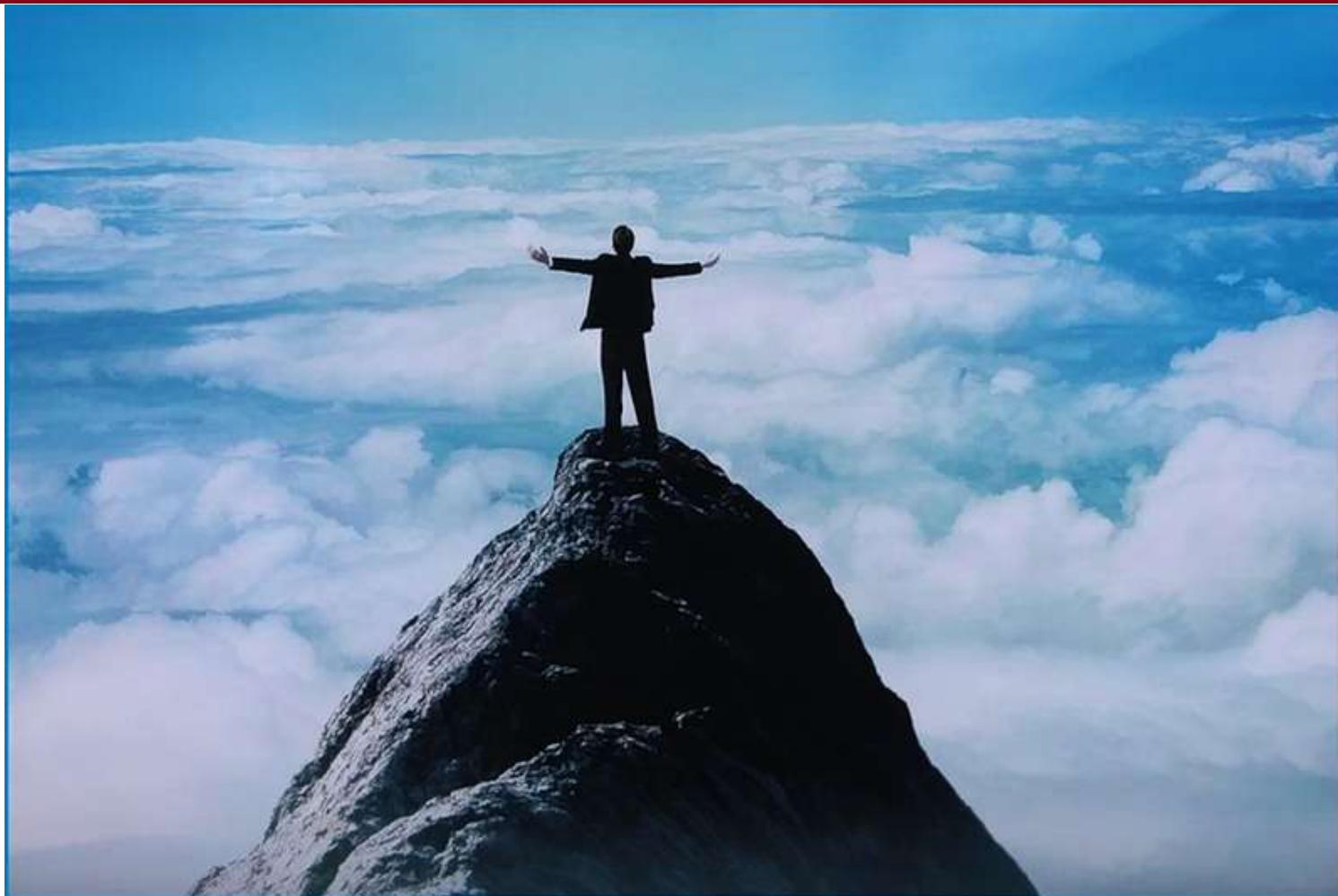
свет – день рождения - палка

«Мы живем на перекрестке двух направлений: верх-низ и вперед-назад».

Стюарт Хеллер



Стань подобным ветру



Москва, 2016

www.MarketingOne.ru

Marketing One
BEST MARKETING CONSULTANTS

**Придумайте четвертое слово, которое
связывает три предыдущие**

свет – день рождения - палка

**Придумайте четвертое слово, которое
связывает три предыдущие**

ковер – тревога - чернила

**Придумайте четвертое слово, которое
связывает три предыдущие**

испытание – бегун - карта

**Придумайте четвертое слово, которое
связывает три предыдущие**

человек – клей - звезда

**Придумайте четвертое слово, которое
связывает три предыдущие**

нога – коллекция – направление движения

**Придумайте четвертое слово, которое
связывает три предыдущие**

соломинка – фрукт - попойка

**Придумайте четвертое слово, которое
связывает три предыдущие**

земля – руки - дом

**Придумайте четвертое слово, которое
связывает три предыдущие**

удар – крик - итог

Озарение



1. Выберите проблему, которую необходимо решить.
2. По очереди бросайте 2 кубика, которые укажут вам точку на доске: 1-горизонталь, 2 – вертикаль.
3. Исходя из нарисованного, предложите свою идею.
4. Передайте ход и продолжайте 10 минут.

Взгляни на проблему глазами другого



герой



герой



герой



герой



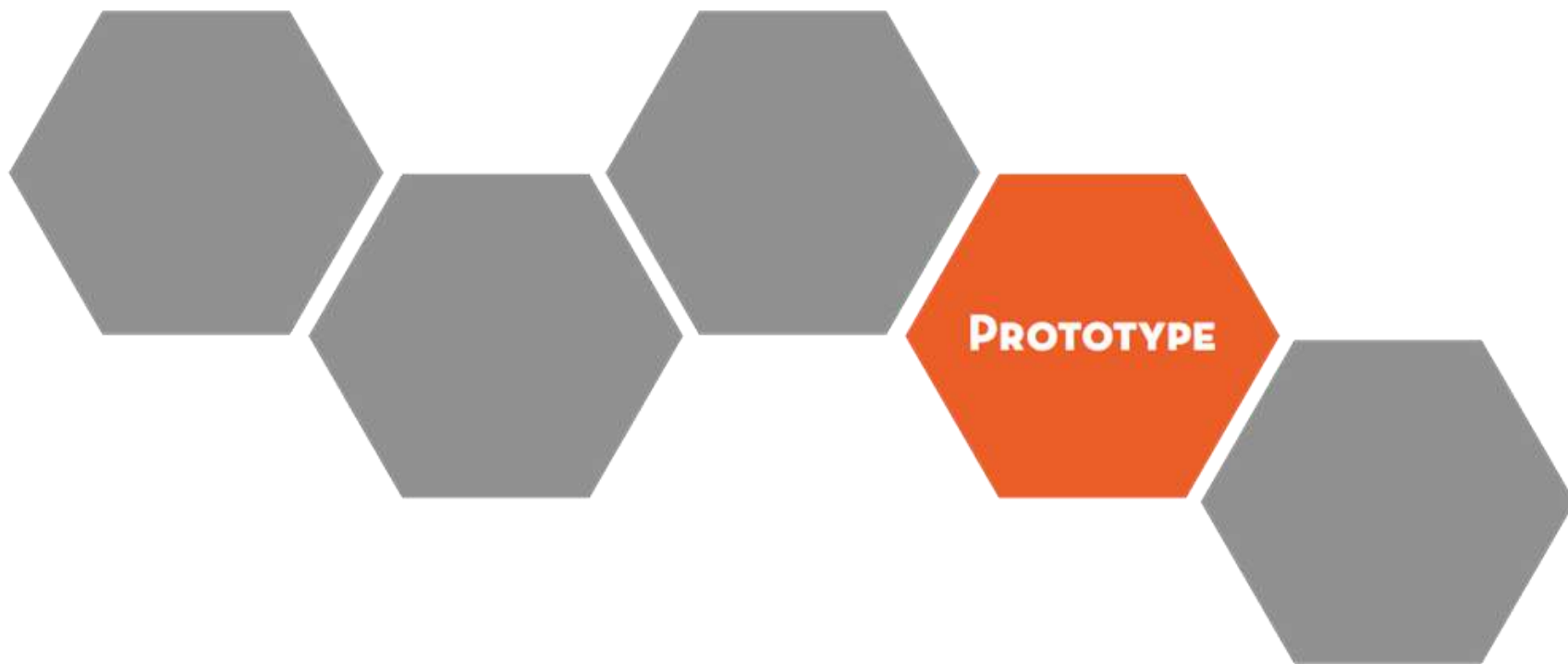
герой



герой

1. Игра для томящихся в одиночестве.
2. Выберете проблему, которую нужно решить и колоду карт с изображением героев.
3. Вытащите одну карту и предложите 5 решений проблемы, взглянув на нее глазами этого героя.
4. Поменяйте карту и взгляните на проблему с позиции другого персонажа. (10 минут)

Прототип



Прототип



1. Оформите идеи на отдельных листах понятным образом.
2. Возьмите каждый по 3 наклейки.
3. Посмотрите все идеи и обозначьте понравившиеся наклейками.
4. Отберите 3 идеи, получившие наибольшее количество ваших наклеек.
5. Подготовьте презентацию своих решений.

Тест



Тест



1. Запишите идеи которые наилучшим образом решают стоящие перед вами задачи.
2. Определите первые шаги, которые вы сделаете по возвращении на рабочее место.
3. Выберете подходящего вам собеседника и обсудите с ним задуманное.

Дерзайте...

«Через 20 лет вы будете больше сожалеть о том, чего не сделали, чем о том, что сделали.

Поэтому отдайте швартовы.

Покиньте тихую гавань.

Поймайте пассаты в паруса.

Исследуйте! Мечтайте! Открывайте!»

Марк Твен

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

www.gbazhanov.ru