

Kreativitätstechniken zur Ideenfindung



Einfach mal so - funktioniert nicht

Ideen zu finden bedarf einer intensiven Vorbereitung und Beschäftigung mit dem Thema als solches. Bevor man neue Ideen finden wird, ist es notwendig sich mit dem bestehenden Problem möglichst intensiv auseinander zu setzen. Hat man ein Problem möglichst eindeutig extrahiert und beschrieben, so kann man mit der Ideenfindung zur Lösung des Problems beginnen. In der Regel findet man mehrere mögliche Lösungen, die selbst wiederum möglichst genau untersucht und bewertet werden müssen. Hat man sich schließlich für eine Idee und die damit verbundene Lösung entschieden, so gilt es diese umzusetzen und zu implementieren. Diese Vorgehensweise ist als Prozess zu betrachten und kann iterativ fortgesetzt werden.

Brainstorming

Die beliebteste Technik zur Ideenfindung ist das Brainstorming. Diese wiederum lässt sich in verschiedene Varianten unterteilen: das klassische Brainstorming, das Rawlinsonsche Brainstorming, das Imaginary Brainstorming, die Trigger Sessions und das Brainwriting. Jede Variante hat das Ziel zuerst möglichst viele Ideen zu erzeugen und zu sammeln und diese dann zu verdichten.

Idea Box - Morphologische Box

Die Idea Box ist eine morphologische Analysetechnik, entwickelt von Fritz Zwicky in den 40er und 50er Jahren des letzten Jahrhundert als Methode zur systematischen Strukturierung und Untersuchung aller Beziehungen eines mehrdimensionalen Problems. Sie ist eine Erweiterung des Attributlistings. Bei dieser Methode wird eine fixe Anzahl von Parametern für das Problem festgelegt und die Parameter dann entsprechend variiert. Durch die Kombination der verschiedenen Variationen lassen sich neue Ideen erzeugen. Die Box ist eine Matrix in die man alle verschiedenen Variationen der Parameter eintragen kann, so dass man sie genau vor sich sieht. Wählt man zehn Elemente mit je zehn Variationen aus, so entstehen in der Box bereits 10 Milliarden mögliche Kombinationen. Dies sollte einem bewußt sein bei der Auswahl der Anzahl an Parametern. Die Vorgehensweise beim Einsatz der Box besteht darin, dass man nur alle wirklich relevanten Elemente einer Sache oder eines Problems betrachtet. Beispielsweise könnten bei einem Produkt die wichtigsten Elemente das Material, seine Form und Funktionalität sein. Im zweiten Schritt werden die Variablen den Elementen zugeordnet. Unter Material könnte dann Holz, Stahl, Plastik oder ähnliches stehen. Im dritten Schritt werden dann die Variablen kombiniert, wodurch neue Ideen entstehen. Im vierten Schritt werden die entstandenen Ideen analysiert und bewertet und die besten entsprechend weiter verfolgt.

Koinonia

Um Ideen zu generieren ist es sinnvoll mit anderen aus dem selben Tätigkeitsbereich ein Brainstorming durchzuführen um Ideen und Meinungen auszutauschen. Einstein praktizierte dies beispielsweise mit seinen Kollegen. Diese Diskussionen fanden stets ein offenes Ohr aller. Niemand versuchte den anderen zu beeinflussen, ihm zu mißtrauen oder seine eigene Meinung durchzusetzen. Diese Vorgehensweise hat bereits Sokrates als Koinonia bezeichnet. Sie basiert darauf, dass man Dialoge aufbaut und Ideen austauscht ohne zu argumentieren oder zu streiten, es keine

Unterbrechungen geben darf, man intensiv zuhört, man sein eigenes Denken überprüft und ehrlich zu sich und den Kollegen ist.

Edison's Ideendatei

Halten Sie alle Ideen, die Sie selbst haben oder die Ihnen begegnen fest, indem Sie sie aufschreiben und Sie sie an einer Stelle aufbewahren an der Sie sie jederzeit wiederfinden können, wenn Sie sie benötigen. Schon Mark Twain stellt fest, dass alle Ideen aus zweiter Hand sind, ob bewußt oder unbewußt entstehen sie aus Millionen unterschiedlicher Quellen und werden von kreativen Menschen mit Stolz und Befriedigung angewandt.

The Exquisite Corpse

Diese Technik wurde von den Surrealisten 1925 erfunden. Bei dieser Methode werden Worte gemeinsam aneinandergesetzt. Beispielsweise schreibt eine Person einen Satz auf ein Stück Papier und reicht es weiter. Die nächste Person fügt wiederum einen Satz an und reicht das Papier an den nächsten, solange bis alle an der Reihe waren. Danach wird das Ergebnis analysiert. Anstatt mit Worten kann auch mit Bildern oder anderem arbeiten.

Der Lotus-Blüten Ansatz

Beschreiben Sie ein Problem mit dem Sie sich gerade beschäftigen und schreiben Sie es auf eine Karte. Heften Sie diese in die Mitte einer Tafel. Versuchen Sie mit anderen Methoden Lösungen für das Problem zu finden. Schreiben Sie jede Idee wieder auf Karten und heften Sie diese rund um die Problembeschreibung. Das ist die erste Ebene des Lotus-Blüten Ansatzes. Kopieren Sie die Ideenkarten und heften Sie diese weiter weg von der Problembeschreibung an die Tafel. Finden Sie für jede Idee Unterideen und bauen Sie so weitere Lotusblüten. Dieser Prozess wird Ihre Kreativität wecken und Sie etwas vom Ursprungsproblem entfernen. Danach versuchen Sie mit den vielen gefunden Ideen wieder zum Ursprungsproblem und dessen Lösung zurückzukehren.

Das Zufalls-Element

Eine gerne verwendete Kreativitätstechnik besteht daraus das Problem zu beschreiben und dann dazu willkürlich ein zufälliges Element zu wählen, beispielsweise ein Wort aus einem Wörterbuch oder einer Zeitung. Es muss dann versucht werden eine Assoziation, also eine Verbindung zwischen der Problembeschreibung und dem Wort herzustellen. Für die Auswahl des Zufallselements können Worte, Bilder oder auch "falsche Regeln" gewählt werden, die dann mit dem Problem assoziiert werden.

Die Verwendung von zufälligen Elementen ist ein Beispiel für das bekannte Querdenken.

Reverse Brainstorming

Reverse Brainstorming ist eine Technik in der man sein Problem umgekehrt darstellt: Man ändert eine positives Statement in ein negatives, man versucht Eigenschaften zu definieren, die etwas nicht besitzt, man versucht zu beschreiben was etwas nicht ist, und so weiter. Grundsätzlich ist die Methode eine Mischung aus Brainstorming und Perspektivenänderung. Dies ermöglicht es einem ein Problem aus einem anderen Winkel zu betrachten.

Beispielsweise wenn man seine Verkaufszahlen erhöhen will, dann wird man mit dieser Methode erst einmal alles finden wollen, was die Verkaufszahlen senkt. Im Anschluß an die Sammlung dreht man die Aussagen dann entsprechend ins Positive um.

SCAMPER

Die SCAMPER Technik wurde von Bob Eberle erfunden. SCAMPER steht für folgende Fragen:

S=Substitute /ersetze: Denken Sie darüber nach Teile eines Produkts oder eines Prozesses durch etwas anderes zu ersetzen

C=Combine/kombiniere: Denken Sie darüber nach zwei oder mehr Teile des Problems zu kombinieren um ein anderes Produkt oder einen Prozess zu erhalten, der gemeinsame Synergien verwendet.

A=Adapt/abgleichen: Denken Sie darüber nach welche Teile eines Produkts oder Prozesses ab- oder angeglichen werden können um das Problem des Produkts oder Prozesses zu verändern.

M=Modify/verändern: Denken Sie darüber nach das Produkt oder den Prozess untypisch zu deformieren, so dass er das Problem löst.

P=Put to other Purposes/anderen Zwecke definieren: Denken Sie darüber nach für ihr Produkt oder ihren Prozess einen anderen Zweck zu finden.

E=Eliminate/eliminieren: Denken Sie darüber nach was passieren wird, wenn Sie verschiedenen Teile des Produkts/Problems/Prozesses eliminieren.

R= Rearrange/ umordnen: Denken Sie darüber nach, was passieren wird, wenn ihr Produkt/Prozess oder Problem genau umgekehrt funktionieren würde.

Rollenspiele

Beim Rollenspiel geht es darum eine andere Identität anzunehmen, beispielsweise eine neu erfundene Person oder jemanden, den man bereits kennt. In dieser Rolle überlegt man sich was diese Person denn nun vorschlagen würde in Bezug auf das Problem. Damit lassen sich Vorschläge und Ideen aussprechen, die man sonst nicht von sich geben würde.

Superheld oder Napoleon Technik

In dieser Technik geben die Beteiligten vor Superhelden zu sein, wie Superman, Spiderman, James Bond oder andere. Dies verhilft dazu, dass man außerhalb der Norm denken darf und Ideen entstehen, die einem sonst nicht kommen würden.

Annahmen sprengen

Bei dieser Technik überdenkt man das komplette Problem und alle Annahmen die damit in Verbindung stehen. Man versucht die Zwänge und Einschränkungen zu finden und mögliche Regeln. Im Anschluß versucht man diese Stück für Stück aufzulösen.

Attributzerlegung

Bei dieser Technik versucht man das Problem in immer kleinere Einheiten zu zerlegen, bis es nicht mehr weiter geht. Danach versucht man durch Änderung der Attribute eine neue Lösung für das Problem zu finden.

Mind-Mapping

Mind Mapping ist eine grafische Technik zur Darstellung von Ideen mit Worten, Symbolen, Bildern und Farben. Das Konzept wurde von Tony Buzan entwickelt und basiert auf Mustern, die man in der Natur und in der Forschung gefunden hat bei der Untersuchung wie Menschen denken und wie ihr Gehirn arbeitet. Im Wesentlichen schreibt man dabei das Problem in die Mitte eines Stück Papiers. Danach malt man Abzweigungen und Unterabzweigungen vom zentralen Problem. Die Abzweigungen sind Bestandteile des Problems und frei fließend, nicht strukturiert oder starr. Pro Ast wird ein Wort zugeordnet. Danach werden Unteräste definiert. Mit Farben und Bildern erreicht man bessere und einprägsamere Ergebnisse.

Wunschdenken

Man versucht sich die Situation so vorzustellen, wie man sie sich wünscht. Man denkt darüber nach was schön und gut wäre. In vielen Fällen versetzt man sich dabei in die Lage eines Kindes. Alle Ideen, die einem dabei einfallen, formuliert man mit "Ich wünsche...".

Bio Mimikri

Bio Mimikri versucht die besten Ideen der Natur zu kopieren und sie für das bestehende Problem einzusetzen. In der Natur existieren Unmengen von Lösungen, die möglicherweise sehr hilfreich sein können und bereits bewiesen haben, dass sie funktionieren.

COCD Box

Das Center for Development of Creative Thinking hat ein einfaches Werkzeug für das kreative Denken entwickelt. Dabei geht es darum Ideen in einem Brainstorming Prozess zu finden, die jeweils eine Nummer erhalten. Dann erhält jeder Teilnehmer rote, gelbe und blaue Sticker, die er nun den Ideen zuordnen soll. Ideen, die einfach aber realistisch sind erhalten blaue Sticker. Ausgefallene, aber dennoch realistisch eingeschätzte Ideen erhalten rote Sticker. Nicht realisierbare Ideen erhalten gelbe Sticker. Im Anschluß an die Bewertung erfolgt die gemeinsame Diskussion. Diese Vorgehensweise soll erreichen, dass die gelben Ideen diskutiert werden, die möglicherweise Lösungen für die Zukunft beinhalten.

Freies Schreiben

Hierbei fokussiert man sich vollständig auf das zu lösende Problem. Dafür erhält man höchstens zwanzig bis dreißig Minuten Zeit. Man beginnt einfach aufzuschreiben was einem in diesem Moment dazu einfällt. Man schreibt ohne Pause und Nachdenken. Auf grammatische Korrektheit wird keinen Wert gelegt.

Kontakt

info@hoffmann-
consultingservices.de

+49 (71 41) 24 22 473

+49 (1 72) 83 22 925

