

**Где найти идеи  
для проекта?**



# ИСТОЧНИКИ ТЕМ

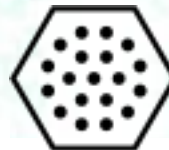
## Где хранятся темы проектов?

- **Агрегаторы кейсов**
- Тематические конкурсы проектных работ
- Результаты конкурсов
- Практико-ориентированные олимпиады



Олимпиада НТИ

**преактуМ**



**РЕАКТОР**



**СИРИУС**  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР



**ПРОЕКТОРИЯ**



**globallab**



ШКОЛА  
РЕАЛЬНЫХ  
ДЕЛ

**ШКОЛА  
ИТ РЕШЕНИЙ**

Всероссийский конкурс инновационных проектов



ОТ НОВЫХ ИДЕЙ ДО УМНЫХ СЕТЕЙ  
**ЭнергоИдея**

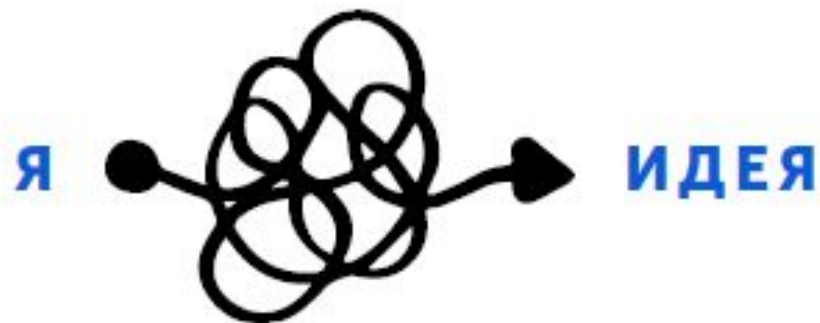
**А можно придумать  
самому!**

**Но как?**

# СУЩЕСТВУЕТ ДВЕ ПОЗИЦИИ

1

ТВОРЧЕСТВО — ПРОЦЕСС  
БЕССОЗНАТЕЛЬНЫЙ  
И ХАОТИЧНЫЙ



2

ТВОРЧЕСТВО — ПРОЦЕСС  
ОСОЗНАННЫЙ  
И СТРУКТУРИРОВАННЫЙ



**ГЕНЕРАЦИЯ ИДЕЙ**

# **БРЕЙНШТОРМ**

**ОДНА ТЕМА ЗА РАЗ**

**КОЛИЧЕСТВО!**

**ОТМЕЧАТЬ ХОРОШЕЕ**

**РАЗВИВАТЬ ИДЕИ ДРУГИХ**

**ПООЩРЯТЬ БЕЗУМСТВА**

**ВИЗУАЛИЗИРОВАТЬ**

**ИЗБЕГАТЬ ОЦЕНКИ**

**ЧЕРЕЗ ДА И ...**

# Задание:

- Папа и Маша сделали скворечник в своем саду, который очень понравился птицам и они там свили гнездо, у них родились птенцы. Кошка, которая гуляла сама по себе дома у папы и Маши, очень заинтересовалась птенцами.
- Найдите решение, даже самое бредовое, как уберечь птенцов от кошки?



Форм  
а

**Плюс,  
Минус,  
Интересно**

# Метод фокальных объектов (изобретательская разминка)



генерирование

1. Выбирается фокальный объект, на нем фокусируется мысль.
2. Выбирается 4-5 случайных объектов (из словаря, книги..)
3. Составляются списки характерных свойств, функций и признаков случайных объектов
4. Признаки случайных объектов поочередно присоединяются к фокальному объекту и записываются
5. Все полученные сочетания развиваются путем свободных ассоциаций.
6. Оцениваются варианты и наиболее удачные решения.



# Метод фокальных объектов (изобретательская разминка)



генерирование





Форм  
а

**Плюс,  
Минус,  
Интересно**



генерировани

# ЛАТЕРАЛЬНОЕ МЫШЛЕНИЕ

## ЧТО?

МЕТОДОЛОГИЯ, ПОДАРИВШАЯ НАМ ПОНЯТИЕ ПРОВОКАЦИОННОЙ ИДЕИ, КРЕАТИВНОГО ПРЫЖКА, А ТАКЖЕ ТАКИХ МЕТОДИК, КАК ШЕСТЬ ШЛЯП МЫШЛЕНИЯ.

## КАКУЮ ЗАДАЧУ МОЖЕТ РЕШИТЬ?

КАК СДЕЛАТЬ ТАКОЙ ИНТЕРФЕЙС, КОТОРОГО НИКОГДА НЕ СУЩЕСТВОВАЛО?

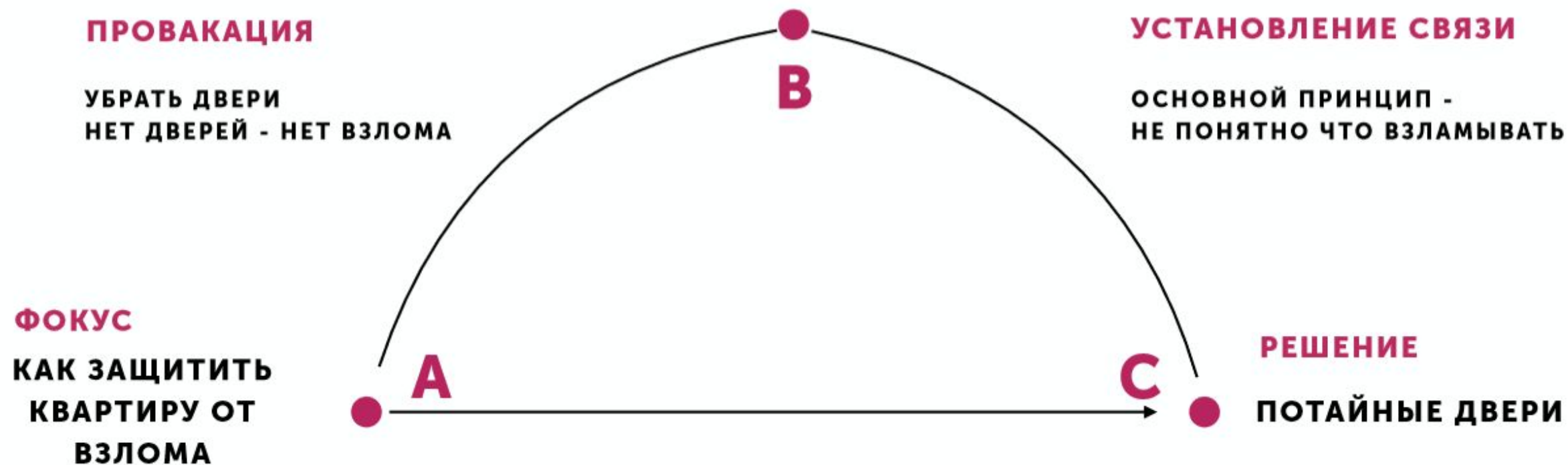
# ПРОВОКАЦИЯ? СВЯЗЬ?

ПРОВОКАЦИЯ – ВОЗМОЖНОСТЬ НАРУШЕНИЯ ОЖИДАЕМОЙ ЛОГИЧЕСКОЙ ЦЕПОЧКИ ФАНТАЗИИ ЗА СЧЕТ АБСУРДНЫХ ВВОДНЫХ ДАННЫХ.



# ЕЩЕ РАЗ ПО АЛГОРИТМУ

## ВОТ НАПРИМЕР...





# Латеральное мышление (провокации)

генерированы

## ДОПОЛНЕНИЕ/СЛУЧАЙНЫЙ ВХОД

Добавление одного или нескольких элементов объекту

## ИНВЕРСИЯ

Поиск противоположности объекту или его отдельным элементам

## ИСКЛЮЧЕНИЕ

Исключение элемента или элементов из объекта

## ГИПЕРБОЛИЗАЦИЯ

Увеличение или уменьшение одного или нескольких свойств объекта

## ЗАМЕНА

Изменение одного или нескольких элементов объекта. Комбинация «исключения» и «дополнения»

## ИЗМЕНЕНИЕ ПОРЯДКА

Изменение порядка или последовательности элементов объекта