

CRAFT

Выполнили:

 Илларионова Надежда

 Варданян Мариам

 Зимина Виктория

 Richard Obel

 Абрамович София

Craft-

灌 Это методология, основанная на понятии социальных форм большой идеи, ролевого моделирования, фреймов, полезных капиталов.

灌 Помогает: переосмыслить привычные формы социального взаимодействия между людьми и придумать новые.

Остановимся на CRAFT:

В основе концепции – понятие "большой идеи" – социальной формы отношений с человеческой драмой и получаемой пользой. Мы можем придумывать новые роли, опираясь на существующую модель взаимодействия внутри формы, менять отношения, усиливать драму, наращивать капиталы.

В

Проверка идеи

В методологии CRAFT заложено 5 фильтров, которые могут помочь самостоятельно оценить базовые идеи

灌 Проверка формой- форма должна быть понятна и масштабируема в пространстве и времени

灌 Проверка драмой- нужен эмоциональный отклик потенциального потребителя

灌 Проверка пользой- идея должна работать на наращивание капиталов (деньги, репутация, карьера)

灌 Проверка связи "идея сообщения"- сообщение должно доносить суть большой идеи и роли бренда в коммуникации с потребителем

灌 Проверка ресурсоёмкости- оценка ресурсов, которые мы тратим на запуск той или иной идеи коммуникации

В современном мире важно быть гибким, уметь приспосабливаться к быстро изменяющимся условиям среды. Это утверждение относится, как к отдельному человеку, так и к компаниям. Развиваются технологии, появляется всё больше новых продуктов, профессий, происходит гонка за потребителем. Чтобы оставаться на плаву необходимо находиться в постоянном развитии, разрабатывать нестандартные идеи и решения. Так, креативные методологии выступают полезным инструментом, который помогает бизнесу быстро адаптироваться в текущих реалиях и становиться лучше

CRAFT- это методология Василия Лебедева, которая помогает перосмыслить привычные социальные формы и создать новые

灌 Как это работает? - Когда мы придумываем:к примеру, перед нами стоит задача обустроить парк. Согласитесь, сразу тянет подумать о том, какие скамейки поставить, какой асфальт положить и какие украшения повесить. Это значит, что мы изначально будем создавать тот же парк с набором обычных предметов

Вернитесь к абстрактному мышлению:

Для ответа на этот вопрос нам необходимо вернуться на шаг назад к абстрактному мышлению и начать рассуждать о мотивах и барьерах человека, связанных с парком. Это позволит выявить так называемый конфликт, на основе которого мы сформулируем нашу идею.

Осталось их "заточить" под конкретную драму. Чтобы стало ясно, зачем именно этот парк нужен. Так появилась большая идея "служба первого свидания" и первый парк, который помогает вам своими ресурсами организовывать свидания от Facebook до мороженщика

Раскрывайте идею в каждом элементе:

Следующий шаг – раскрыть большую идею в каждом отдельном элементе коммуникации: скамейки, на которые можно садиться только тесно прижавшись друг к другу, дорожки, где необходимо держать друг друга за руки, чтобы по ним пройти, поющего серенады мороженщика и др.