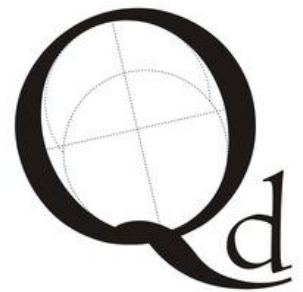




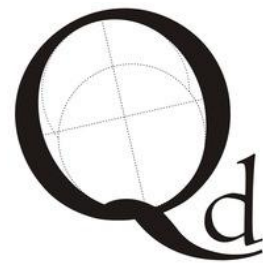
Технологии генерации идей



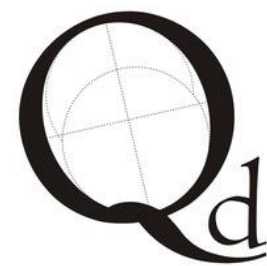
Стартап начинается с идеи



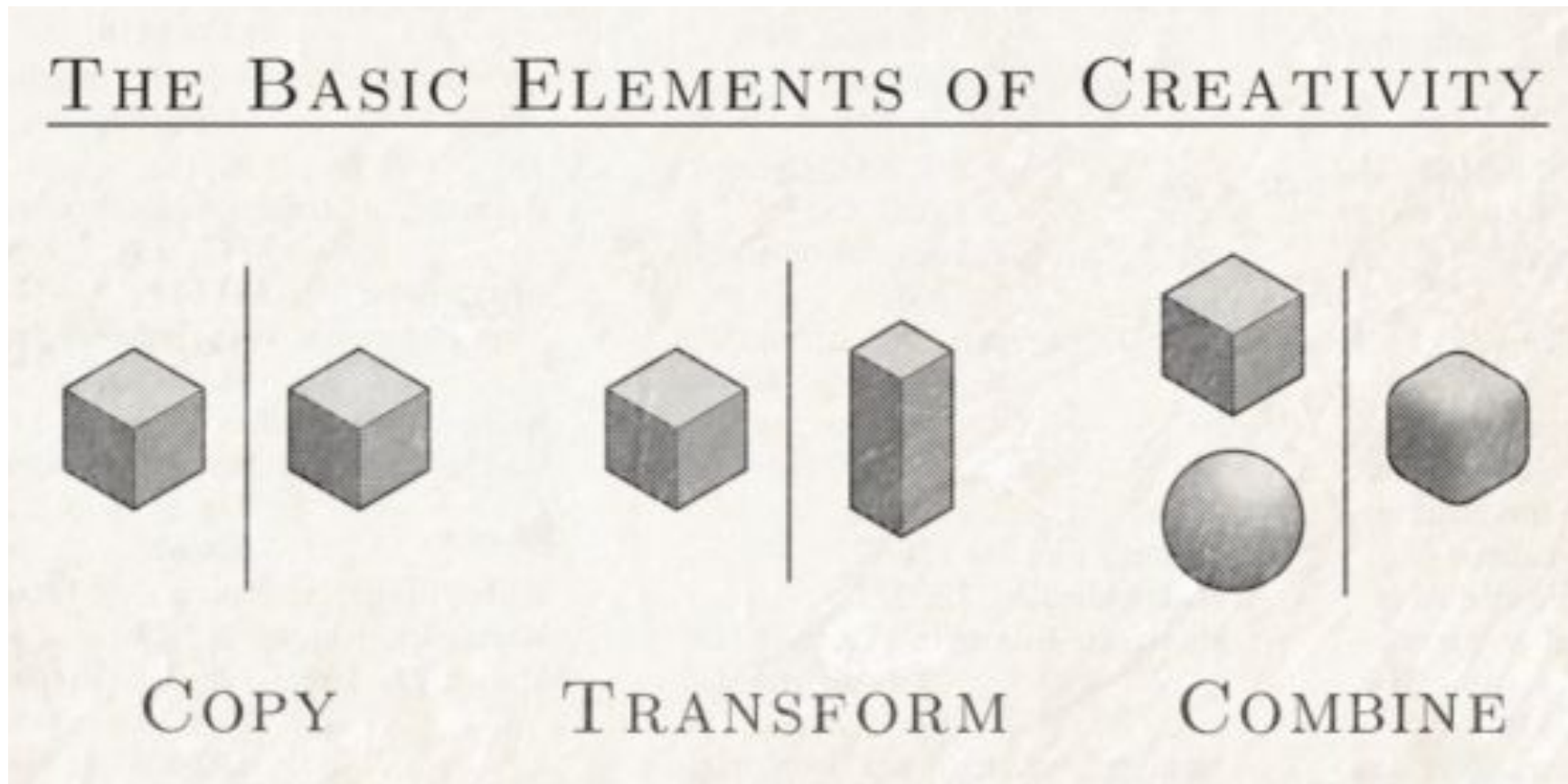
Источником появления новой идеи является Ваша наблюдательность и способность анализировать информацию.



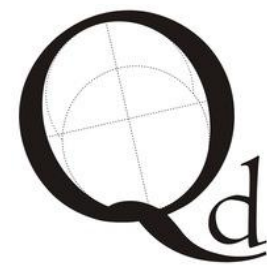
В идее для бизнеса должна заключаться новая
ценность для пользователя



Базовые способы генерации идей



(из иллюстраций проекта Кирби Фергюсона
"Everything is a Remix" <http://everythingisaremix.info/>)



Цепочка создания ценности

Придумать новый товар или услугу, имеющих ценность (value) для потребителей;

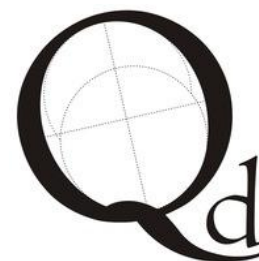


Обеспечить реализацию данной ценности через создание продукта или услуги;



Найти выход на рынок с помощью бизнес-модели, которая позволит достичь максимальной прибыли.

Принцип «opportunity recognition»



Принцип «opportunity recognition»

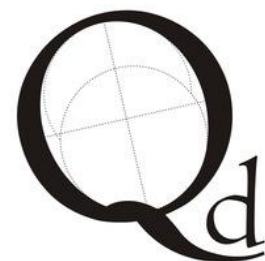
«Opportunity recognition» - это мировоззрение

Три «точки входа» в предпринимательство:

**opportunity recognition («распознавание» возможности),
opportunity assessment (оценка возможности),
opportunity realization (реализация возможности)**

Вы должны быть способны:

- идентифицировать или распознать возможность,
- подробно рассмотреть или оценить возможность,
- выполнить и реализовать возможность



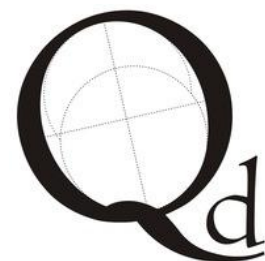
Принцип «opportunity recognition»

«Opportunity recognition» - это мировоззрение

Когда Вы напишете эти цели на листке бумаги в одной из граф таблицы, в другой напишите, какие skills (качества/знания/умения/навыки) Вам понадобятся для того, чтобы это сделать.

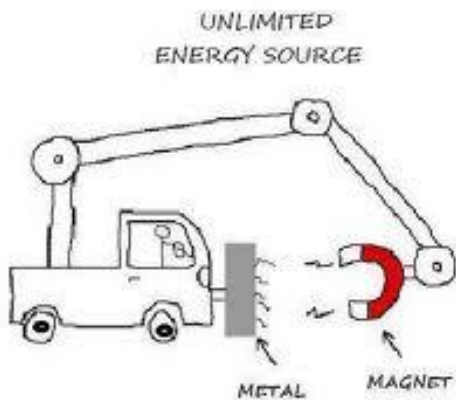
Вы поймете, что skills для каждого шага нужны самые разные, и один человек не может иметь их все.

Однако есть выход – наберите в команду людей, которые дополнят картину – пригласите тех, у кого есть качества, отличные от Ваших.



Источники идей

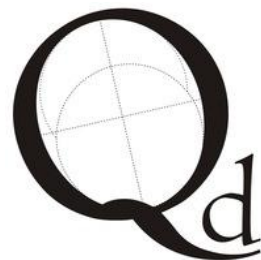
Воображение



Общение



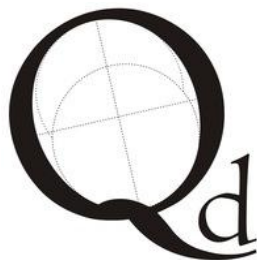
Интернет



Источник идей - общение

Знакомясь с новыми людьми, помните:

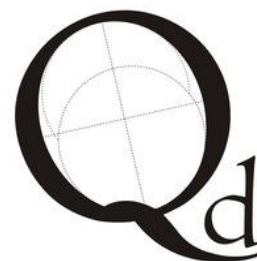
- Первое правило – listen, listen, listen
Каждый член вашей социальной сети – потенциальный эксперт
- Второе правило – argue
В спорах рождается истина, если вам есть что сказать
- Третье правило – virtualize the network
Продолжайте реальные знакомства в виртуальном пространстве



Источники идей

Посещая конференции и другие мероприятия, помните:

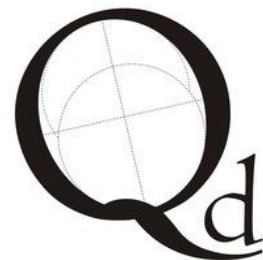
- Первое правило – *come early, leave late*
Если мероприятие интересно вам в принципе, не бойтесь потратить на него слишком много времени, иначе рискуете что-то пропустить
- Второе правило – *come prepared*
Изучите биографии спикеров, компании, продукты и технологии, представленные на мероприятии
- Третье правило – *wining and dining*
Нередко самое интересное происходит во время кофе-брейка, за обедом и на *after-party*.



Источники идей

Строя свою социальную сеть в интернете, помните:

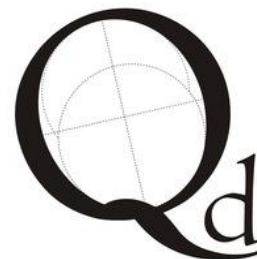
- Первое правило – *divide your networks*
Разделяйте свои профессиональные и личные социальные сети
- Второе правило – *always follow-up*
Всегда отвечайте на письма, комментарии, IM и т.п.
- Третье правило – *share, connect, remix*
Наткнувшись на интересный контент, поделитесь им – возможно, именно в этот раз вас заметит авторитетный эксперт/будущий инвестор и захочет с вами пообщаться



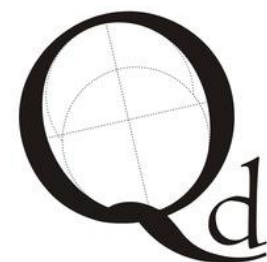
Методы генерации идей

Методы поиска идей условно можно разделить на три группы:

- Методы психологической активизации мышления.
- Методы систематизированного поиска.
- Методы направленного поиска.



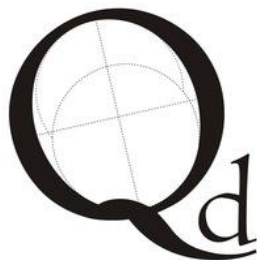
Метод аналогий





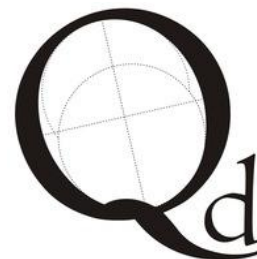
Хорошие идеи для проекта имеют три общих черты:

- в идее есть то, что нужно вам самим;
- вы можете сами её реализовать или можете собрать команду, которая сможет её реализовать;
- *как ни странно, очень немногим кажется*, что эта идея достойна реализации.



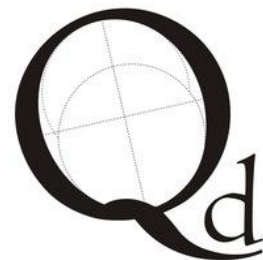
Проверка наличия **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** проблемы

- 1) Коротко и внятно опишите предполагаемый продукт с точки зрения того, какую проблему потребителя он решает.
- 2) Определите, кому он может быть интересен (определите целевую аудиторию, или несколько групп целевой аудитории).
- 3) Попробуйте протестировать Вашу идею – узнайте, что про нее думают потребители. Протестировать можно по-разному, например, когда Вы составите короткое устное описание, сделаете презентацию PowerPoint или любым другим способом, Вы можете:
 - провести опрос в социальной сети;
 - попробовать найти экспертов в этой области и узнать их мнение;
 - сделать одностраничный сайт в сети Интернет (landing page), и посмотреть, как Ваши потенциальные потребители реагируют на то, что Вы предлагаете (иногда стоит сделать несколько разных landing page, чтобы определить предпочтения своей аудитории более точно);
 - используйте любой другой вариант, который позволит собрать качественную обратную связь.



Принципы оценки идей

- Действительно ли Ваш продукт решает проблему или просто улучшает сложившуюся ситуацию (болеутоляющее VS витамины)?
- Кто и сколько денег готов заплатить за Ваш продукт?
- Реально ли реализовать идею с технической стороны?
- Сможете ли Вы легко масштабировать Ваш бизнес?



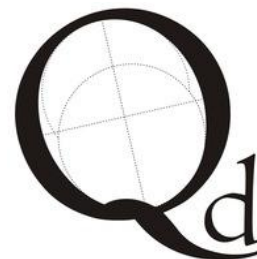


Классификация уровней задач Г.С.Альтшуллера, "Теория Решения Изобретательских Задач" (ТРИЗ).

1 уровень. Решение таких задач не связано с устранением технических противоречий и приводит к мелким изобретениям. Задача первого уровня и средства ее решения лежат в пределах одной профессии, решения задачи под силу каждому специалисту. Вариантов изменений мало, обычно не более 10.

Сами изменения локальны: незначительно перестраивая *объект*, они не отражаются на иерархии систем.

2 уровень. Задачи с техническими противоречиями, легко преодолеваемыми с помощью способов, известных применительно к родственным системам. Меняется (да и то частично) только один элемент системы. Ответы на задачи второго уровня – тоже мелкие изобретения, как на первом уровне, но имеющие *большой потенциал*. Для получения ответа обычно приходится рассмотреть несколько десятков вариантов решения.

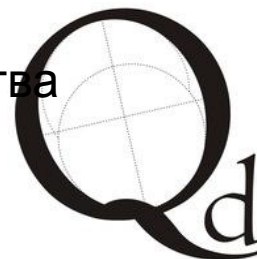


Классификация уровней задач Г.С.Альтшуллера, "Теория Решения Изобретательских Задач" (ТРИЗ).

3 уровень. Противоречие и способ его преодоления находятся в пределах одной науки. Полностью меняется один из элементов системы, частично меняются другие элементы. Количество вариантов, рассматриваемых в процессе решения, измеряются сотнями. В итоге – среднее изобретение.

4 уровень. Синтезируется новая техническая система (то есть меняется старая техническая система). В задачах 4 уровня противоречия устраняются средствами, подчас далеко выходящими за пределы науки, к которой относится задача. Число вариантов измеряется тысячами и даже десятками тысяч. В итоге – крупное изобретение.

5 уровень. Изобретательская ситуация представляет собой клубок сложных проблем. Число вариантов, которое необходимо перебрать для решения, практически не ограничено. В итоге – крупнейшее изобретение. Это изобретение создает принципиально новую систему, она постепенно обрывает менее крупными. Возникает новая отрасль техники. Средства решения таких задач лежат за пределами современной науки.



5 уровневая классификация бизнес-идей, согласно методологии ТРИЗ.

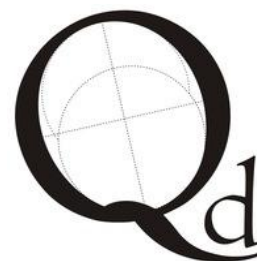
1 уровень. *Товар*, имеющий мельчайшие изменения. Например, ручка шариковая, содержащая один стержень, одного цвета.

2 уровень. *Товар*, имеющий мелкие изменения. Например, ручка шариковая комбинированная, содержащая три стержня разных цветов в одном корпусе.

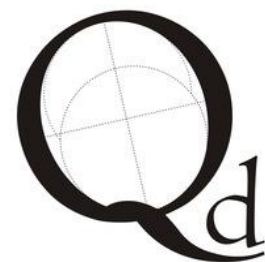
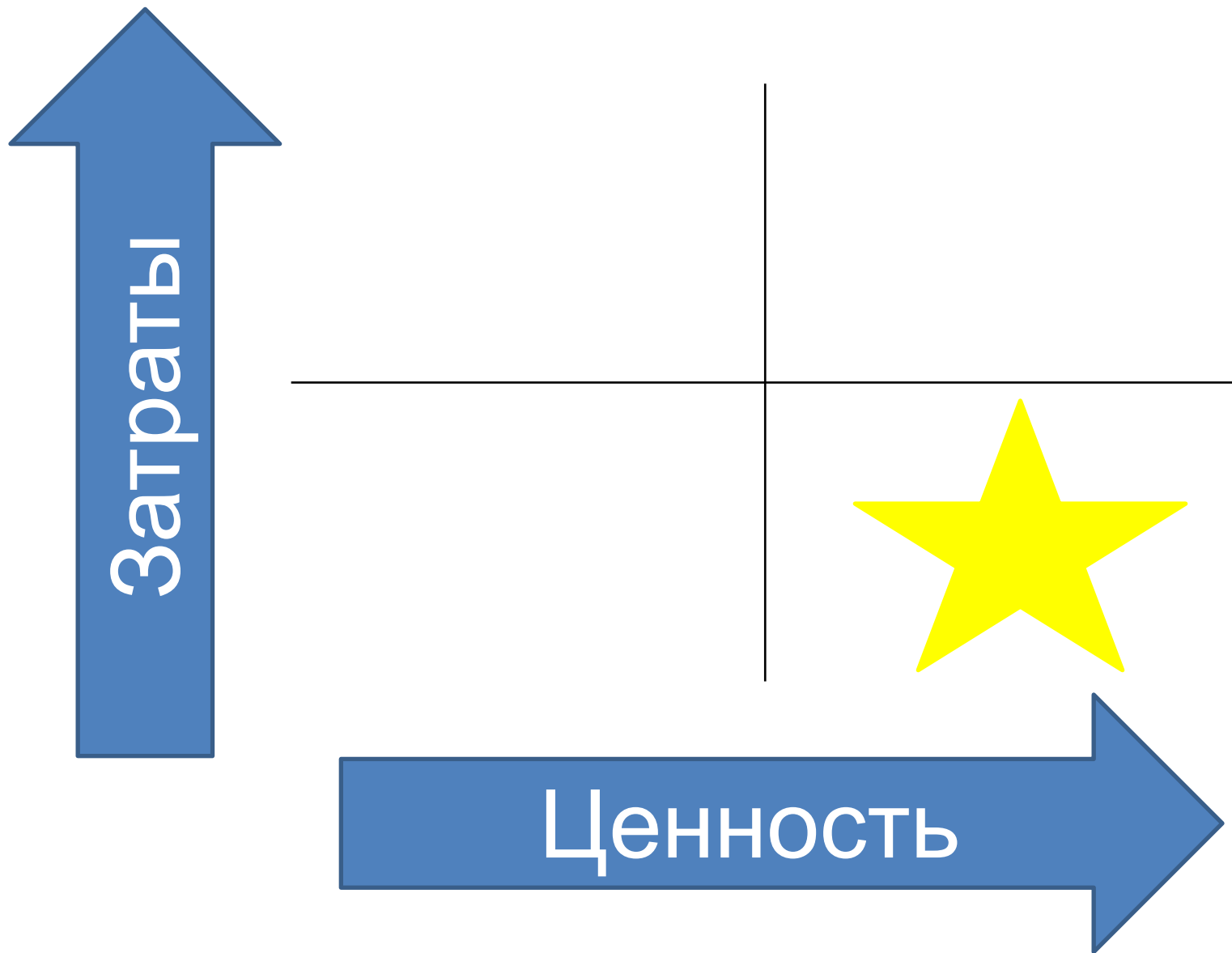
3 уровень. *Товар*, имеющий средние изменения. Например, ручка шариковая, комбинированная, совмещающая свои свойства с карандашом и стиральной резинкой.

4 уровень. *Товар*, резко отличающийся от товара-прототипа. Например, капиллярная ручка, гелевая ручка.

5 уровень. *Товар*, принципиально отличающийся от товара-прототипа. Например, 3D электронное перо.



Принципы оценки идей



Вопросы для самоконтроля:

1. В основе какого метода креативного мышления лежит создание двуполярной ментальной карты?
2. В основе какого метода генерации идей лежит игра в ассоциации?
3. Как можно использовать филу для решения изобретательских задач?
4. Из чего составляют визуальную матрицу?
5. Как можно использовать случайные связи при генерации идей?
6. Для какой техники генерации идей вам понадобится микрофон?
7. По каким принципам строится матрица возможностей?
8. Сколько уровней задач рассматривается в ТРИЗ?
9. На устранение чего направлено применение методов ТРИЗ?
10. В чем состоит принцип составления ментальных карт (карт ума)?

