

Brainstorming-Methoden



Brainstorming

Ziel und Zweck

Dient zum Sammeln von Ideen aller Teilnehmer ohne diese zu bewerten. Es geht darum so viele Ideen wie möglich in kurzer Zeit zu sammeln.

Vorgehensweise

- Problem/Fragestellung/Thema definieren (so konkret wie möglich)
- Spielregeln für Bearbeitung erklären:
 - Gedanken frei äussern, egal wie ungewöhnlich sie erscheinen
 - Ideen/Gedanken werden nicht kritisiert oder diskutiert von anderen Teilnehmern
 - Ziel: möglichst viele Ideen sammeln
 - Ideen anderer aufgreifen und verändern oder weiterentwickeln ist unbedingt erlaubt und erwünscht
- Moderator schreibt auf Zuruf die Ideen stichwortartig auf einem Flipchart mit
- Nach Abschluss: Ordnen und Bewerten der Lösungen



6-3-5 Methode I

Ziel und Zweck

Diese Kreativitätstechnik ist eine Brainwriting-Technik, die Leute „zwingen“ soll auf die Ideen anderer aufzubauen und eigene Ideen zu entwickeln. Abwechslungsreicher als Brainstorming für die Teilnehmer, da durch die zeitliche Taktung der Methode Abwechslung entsteht.

Vorgehensweise

- Jeder Teilnehmer erhält ein Formular
- Im ersten Schritt wird die erste Spalte (3 Ideen) von jedem Teilnehmer ausgefüllt
- Jedes Formular wird nach 5 Minuten von allen gleichzeitig im Uhrzeigersinn weitergereicht
- Der Nächste versucht nun die bereits genannten Ideen aufzugreifen, zu ergänzen und weiter zu entwickeln (Spalte 2)
- Die Runde geht so lange bis alle Spalten ausgefüllt sind



6-3-5 Methode II

Idee	Ausarbeitung 1	Ausarbeitung 2	Ausarbeitung 3	Ausarbeitung 4	Ausarbeitung 5	Meine Wertung
1.						
2.						✂
3.						✂



Morphologischer Kasten I

Ziel und Zweck

Die Methode dient zur systematischen Erfassung komplexer Problembereiche. Sie ermöglicht eine vorurteilsfreie Betrachtung aller möglichen Lösungen. Vor allem im technischen Bereich eignet sich diese Methode.

Vorgehensweise

- Genaue Umschreibung oder Definition eines Problems/Fragestellung
- Genaue Bestimmung und Lokalisierung aller Umstände, die Lösungen des vorgegebenen Systems beeinflussen
- Aufstellung einer morphologischen Matrix (siehe Beispiel auf folgender Seite) oder eines morphologischen Kastens (bei drei oder mehr Dimensionen), indem alle möglichen Lösungen des vorgegeben Problems ohne Vorurteile eingeordnet werden
- Kombination aller möglichen/sinnvollen Lösungsalternativen
- Auswahl einer Lösungsalternative
- Auswahl der optimalen Lösung



Morphologischer Kasten II

Beispiel Tintenstrahldrucker

Funktionen	Mögliche Lösungen			
Gehäuse-Form	quadratisch	Rechteck	Oval	Rund
Gehäuse-Material	Stahl	Kunststoff	Aluminium	
Farbe	Grau	Schwarz	Weiss	Silber
Papiervorrat	Einzel	10 Blatt	100 Blatt	
Anschluss	USB	COM	Infrarot	Funk
Tinte	Schwarz	2-Patronen	s/w u. Farbe	
Patronen Volumen	20 ml	30 ml	40 ml	50 ml
Druckgeschwindigkeit	2 Blatt/min	10 Blatt/min	40 Blatt/min	
Service	Kein Service	24h-Service		
Zusatzfunktion	Scanner	Kopierer	AB	keine

Kopfstandtechnik I

Ziel und Zweck

Hier wird die ursprüngliche Aufgabenstellung ins komplette Gegenteil verkehrt. Sie ist besonders geeignet für Probleme mit konkreter Fragestellung, in dem sie sich die Eigenart des Menschen zu Nutze macht, Negatives schneller zu erfassen als Positives.

Vorgehensweise

- Konkretes Problem/Fragestellung/Thema definieren
- Umformulierung des Problems um 180°: „Was müssen wir tun, um genau das Gegenteil zu erreichen?“
- Moderator sorgt für kreative, aber nicht zu ausgelassene Atmosphäre
- Auswertung der Ideen:
Welche Beiträge helfen weiter für die Lösung?



Reizwortanalyse I

Ziel und Zweck

Mit der Reizwortanalyse soll kreatives Denken und intuitive Problemlösung anhand freier Assoziationen ermöglicht werden. Sie ist besonders hilfreich, wenn sich ein Team in einer Sackgasse befindet. Durch die verschiedenen „Reizwörter“ fällt es leichter, eine noch nie gedachte, neue Idee zu finden.

Vorgehensweise

- gemeinsame Problemdefinition im Team
- Suchen nach Reizwörtern:
 - z.B. willkürliche Auswahl von 3 Substantiven aus einem beliebigen Buch
- Die Reizwörter werden analysiert hinsichtlich ihrer Funktionsweise, Zweck, Ausgestaltung
- Zwischen dem Reizwort und dem Problem wird eine Verbindung hergestellt



Reizwortanalyse II

1. Das Problem wird so definiert, dass jeder die gleiche Vorstellung davon hat.

Beispiel: Wie kann das Image unseres Unternehmens am Markt verbessert werden?

2. Es werden maximal 5 Reizwörter durch Zufallsprinzip gefunden (2 Möglichkeiten beachten)

Bsp.: Eichhörnchen, Fahrrad, Kastanie, Kaffeekanne und PC.

3. Jedes Reizwort wird für sich analysiert.

Beispiel: Wenn das Reizwort „Eichhörnchen“ ist, wird jetzt gesammelt, was ein Eichhörnchen ausmacht: es ist flink, lebt im Wald, sammelt Vorräte, etc.

Für „Fahrrad“ wäre folgendes denkbar: es muss nicht betankt werden, wird leicht gestohlen, es ist ein Sportgerät, etc.

4. Zwischen dem Reizwort und dem Problem wird eine Verbindung hergestellt.

*Wie kann man die Qualitäten eines Eichhörnchens für unser Unternehmen interpretieren?
Worin könnten die Ähnlichkeiten zwischen unserem Unternehmensimage und einem Fahrrad bestehen?*



Osborn Checkliste

Ziel und Zweck

Verschiedene Richtungen für ein und dasselbe Thema sollen angedacht werden können. Die erste sinnvolle Lösung soll so weiter durchdacht und hinterfragt werden.

Vorgehensweise

- Gemeinsame Problemdefinition im Team
- Durchgehen der Checkliste und evtl. Auswahl von nicht geeigneten Fragestellungen
- Aus den Antworten eine neue Lösungsidee gewinnen