

TEHTÄVÄ 1.2: AIHEEN TARKENTAMINEN IDEOINNILLA

DL

Keskiviikon ryhmät: ke 2.2. klo 10.00

Torstain ryhmät, 3.2. klo 8.00

TAVOITE

Tehtävän tavoitteena on tarkentaa ja jalostaa valittua lähtökohtaa ideoinnin avulla.

TEHTÄVÄ

1. Tutustukaa ideointitapaamisen ohjeisiin ja rakenteeseen, ja varatkaa 60-120 minuuttia yhteistä, keskeytyksetöntä aikaa ideoinnin toteuttamiseen. Valitkaa myös kuka toimii ideoinnin fasilitaattorina.
2. Pitäkää ideointitapaaminen ohjeiden mukaan ("Ideointiprosessi").
 - a. Jos käytätte pohjana teknologiaa tai sovellusta, keskittykää sovellusten ideoimiseen
 - b. Jos käytätte pohjana alustavaa tarvetta, keskittykää ratkaisujen ideoimiseen
3. Jäsennelkää ja arvioikaa muodostetut ideat ohjeiden mukaan ("Ideoiden arviointi"). Tavoitteena on valita kriteerien avulla 1-3 lupaavinta ja kiinnostavin ideaa.
4. Palauttakaa kuvaus parhaista ideoista sekä koko idealista

MATERIAALI

Ideointiohjeet, arviointiohjeet sekä word-pohja raportointiin

ARVIOINTI

1= 60-79; 2=80-99; 3=100-149, 4=150-199, 5=200+ ideaa valittua aihealuetta kohden.

TARKEMMIN

Tämän tehtävän alussa teillä pitäisi olla

- valittuna kiinnostava lähtökohta (tehtävä 1.1), sekä
- tästä lähtökohdasta kiteytetty pohjakysymys, johon ideointi kohdistuu (ensimmäinen ohjaustapaaminen).

Riippuen valitusta lähtökohdasta sekä ensimmäisestä ohjaustapaamisesta teillä voi olla näistä kasassa yksi, kaksi tai ei yhtään kohtaa. Mikäli vielä täsmennätte näitä perustoja, niin tehkää se tässä järjestyksessä.

Pohjakysymyksen tarkoitus on kiteyttää valittu lähtökohta siten, että se toimii tehokkaasti ideoinnin lähtökohtana. Tällöin tuotetut ideat eivät ole satunnaisia juolahduksia, vaan ne edistävät projektia kartoittamalla ja laajentamalla mahdollisuuksia lähtökohdan ympärillä.

Riippuen valitusta lähtökohdasta, ideointi perustuu joko teknologiaan tai tarpeeseen.

- Jos käytätte pohjana **teknologiaa**, keskittykää sovellusten ideoimiseen. Tällöin toimiva pohjakysymys on "Mihin voisi käyttää Y..."
- Jos käytätte pohjana alustavaa **tarvetta**, keskittykää ratkaisujen ideoimiseen. Tällöin pohjakysymyksenä toimii: "Kuinka voitaisiin ratkaista X..."

Halutessanne voitte käyttää useampaakin aihealuetta ideoinnin pohjana, mutta siinä tapauksessa ideointiprosessi on toistettava **kullekin lähtökohdalle** (eli tuloksena 100-200 ideaa per lähtökohta). Nyt on siis hyvä aika miettiä, haluatteko jatkaa useammalla kuin yhdellä lähtökohdalla.

Yli 100 ideaa voi tuntua paljolta, mutta ideoinnissa ei ole kyse luovuuden harjoittamisesta inspiraation kautta, vaan kyse on hyvin keskittyneestä pyrkimyksestä luoda suuri määrä ideoita. Siksi ensisijainen mittari ideoinnissa on **määrä, ei laatu**.

Tähän ideointiharjoitukseen valitut menetelmät perustuvat mielenyhtymiin, joissa yksi ajatus johtaa toiseen. Näiden ajatusten alkulähteet voivat olla omissa ajatuksissa, toisten ideoissa, tai muissa syötteissä kuten kuvissa. Tämä prosessi toimii sitä paremmin, mitä enemmän siinä onnistutaan tuottamaan ajatuksia. Tähän prosessiin ei millään tavalla kuulu näiden ajatusten arviointi. Ajatusten arviointi keskeyttää prosessin yhden ajatuksen ympärille sekä nostaa rimaa esittää hullujakin ajatuksia. Tärkeintä on keskittyä jatkamaan ideointiprosessia.

Jotta saatte aikaan suuren määrän ideoita kohtuullisessa ajassa, on tärkeää rajata ideoiden arviointi ja kritiikki kokonaan omaksi askeleekseen prosessissa. Eli ensin määrä, ja vasta tämän jälkeen karsinta. Jos mikään idea ei jälkikäteen naurata, niin jotain on voinut jäädä saavuttamatta.

Jos kaipaatte vielä lisää ideoita tai muuten tekisi mieli koittaa jotakin muuta googlesta löytää satoja menetelmiä hakusanoin: "idea generation methods/techniques", "ideation", tai alta olevasta listasta voi valita mieleisensä.

Lista muutamista menetelmistä:

- | | | | |
|---------------------------------|--|-----------------------------|---|
| 1. Brainstorming | 22. SCAMPER | 42. Concrete stimuli | 63. Random Words |
| 2. Reverse Brainstorming | 23. Attribute listing | 43. Forced analogy | 64. Remembrance |
| 3. Starbursting | 24. Morphological analysis | 44. Gallery | 65. Rubber-ducking |
| 4. The Charette Procedure | 25. Matrix analysis | 45. Passive searching | 66. Take a break |
| 5. Crawford slip writing method | 26. Six thinking hats | 46. Storyboarding | 67. Pause |
| 6. Round-robin brainstorming | 27. Po (Provocation) | 47. Braindrawing | 68. Greetings cards |
| 7. Rolestorming | 28. Talking pictures | 48. Brain sketching | 69. Unfolding |
| 8. Role-play | 29. The list of 100 | 49. Nominal Group Technique | 70. Value Engineering |
| 9. Electronic Brainstorming | 30. Listing | 50. Bodystorming | 71. Wishing |
| 10. Brainwriting | 31. Heuristic ideation technique (HIT) | 51. Assumption Busting | 72. Concept metaphors and analogies |
| 11. 6-3-5 | 32. Design Heuristics | 52. Brainmapping | 73. Ideation game |
| 12. Pool method | 33. TRIZ | 53. Challenge | 74. Word tree design by analogy |
| 13. Idea card (pin card) method | 34. C-Sketch | 54. Essence | 75. Forward steps |
| 14. Post-Up | 35. Concept generating matrix | 55. Forced Conflict | 76. Backward steps |
| 15. Constrained brainwriting | 12 c 2020 by ASME | 56. How-How Diagram | |
| 16. Electronic Brainwriting | 36. Ideation session | 57. How to | |
| 17. The spreadsheet technique | 37. SDI | 58. The Kipling method | Kirjavainen, Senni & Hölttä-Otto, Katja. (2020). Deconstruction of idea generation methods into a framework of creativity mechanisms. |
| 18. Interactive brainwriting | 38. Laddering | 59. Lotus Blossom | |
| 19. Brainwriting game | 39. Synectics | 60. Chunking | |
| 20. Metaphorical thinking | 40. Delphi Method | 61. Mind-mapping | |
| 21. Reversal | 41. SIT | 62. PSI | |