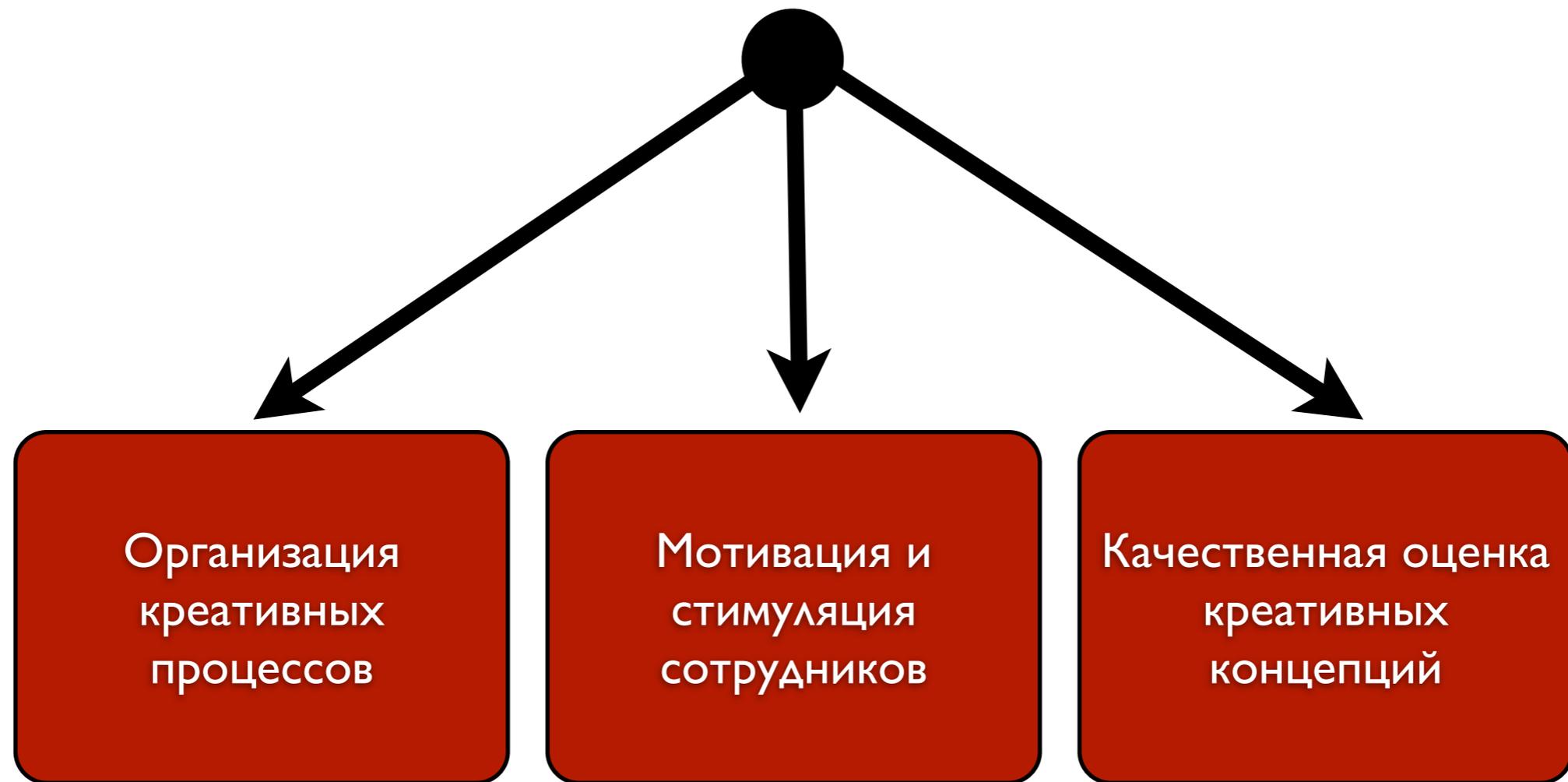


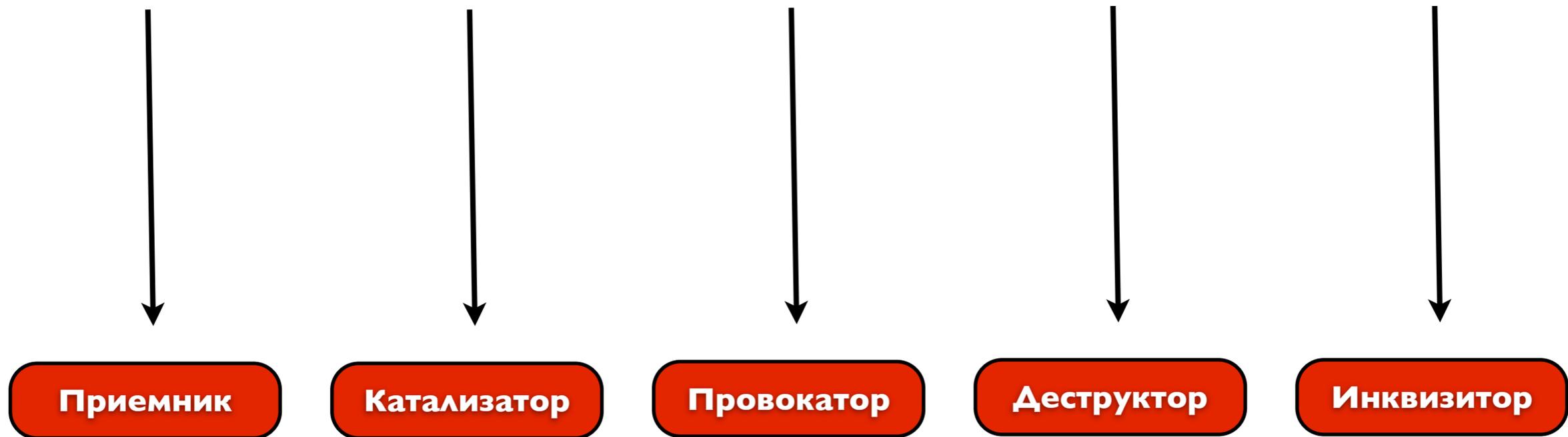
# ПЫЩ-ПЫЩ

КРЕАТИВНЫЕ МЕТОДИКИ

# Креативный директор



# Разные творческие характеры



# приемник



# катализатор



# провокатор

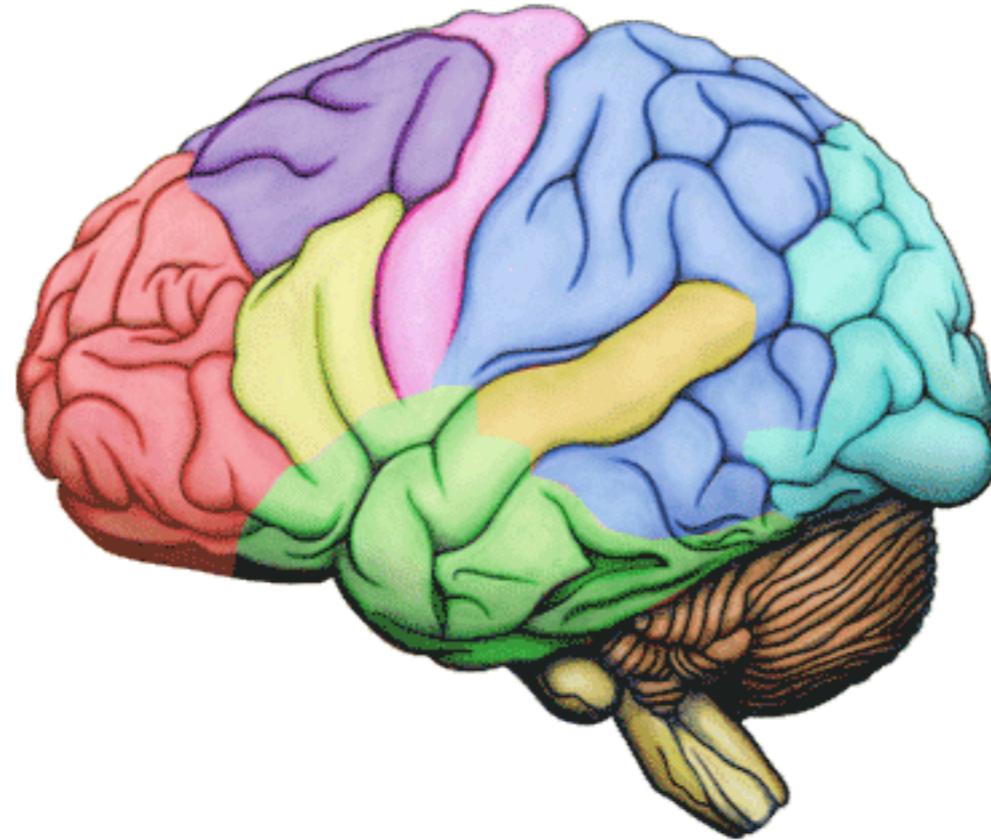


# Деструктор



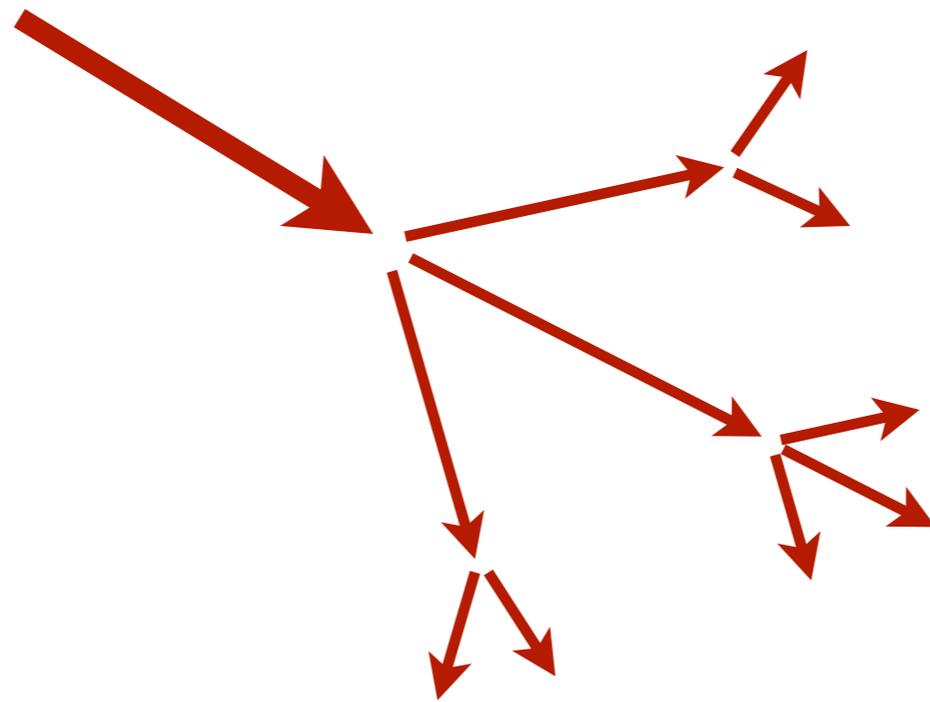
# ИНКВИЗИТОР



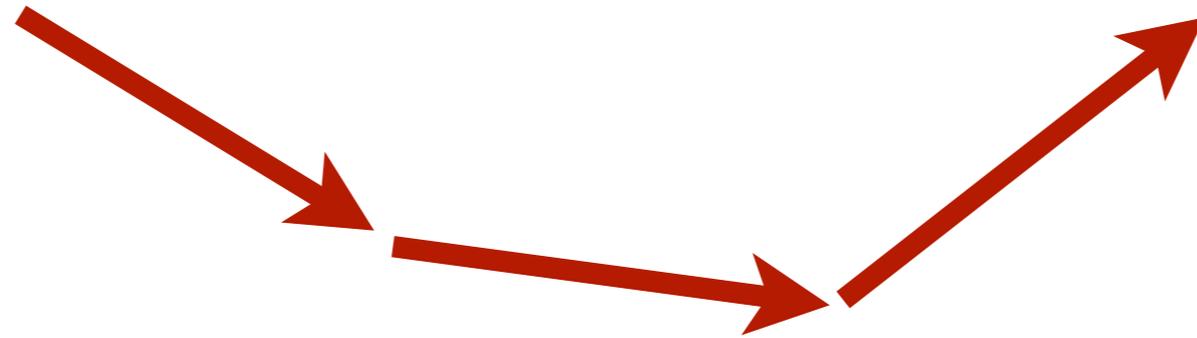


# Разная схема разработки идеи

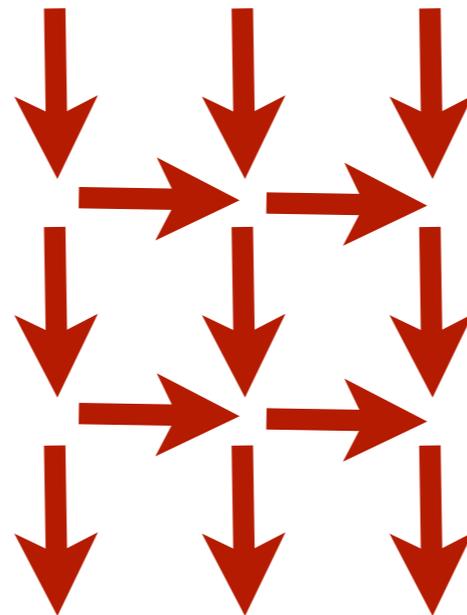
# Аналитический



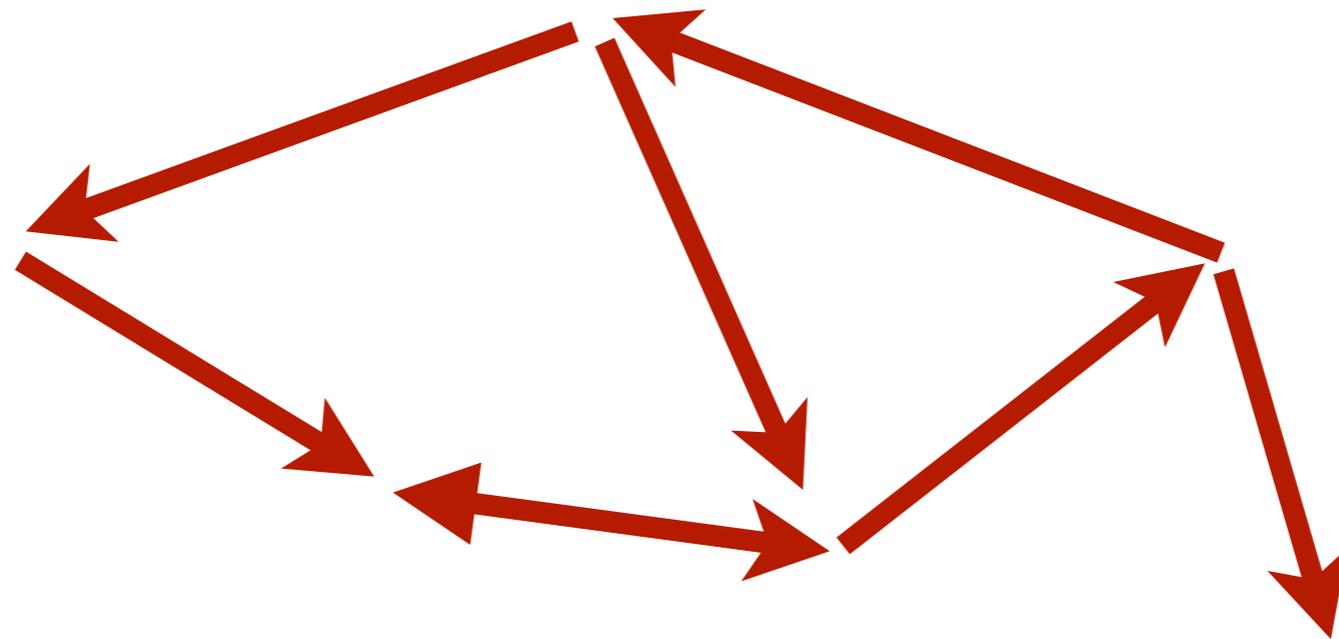
# Ассоциативный



# Матричный

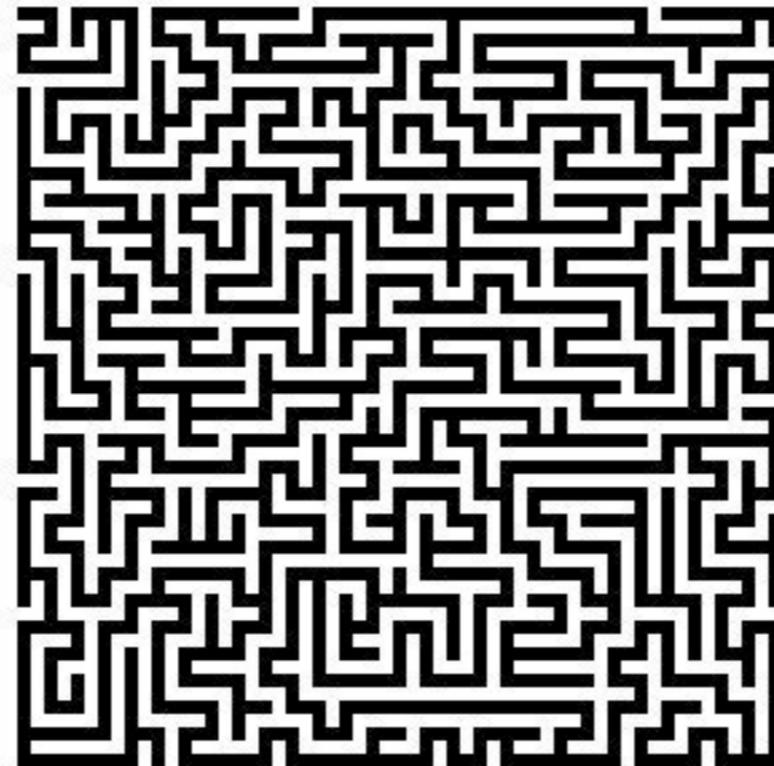


# Креативный прыжок



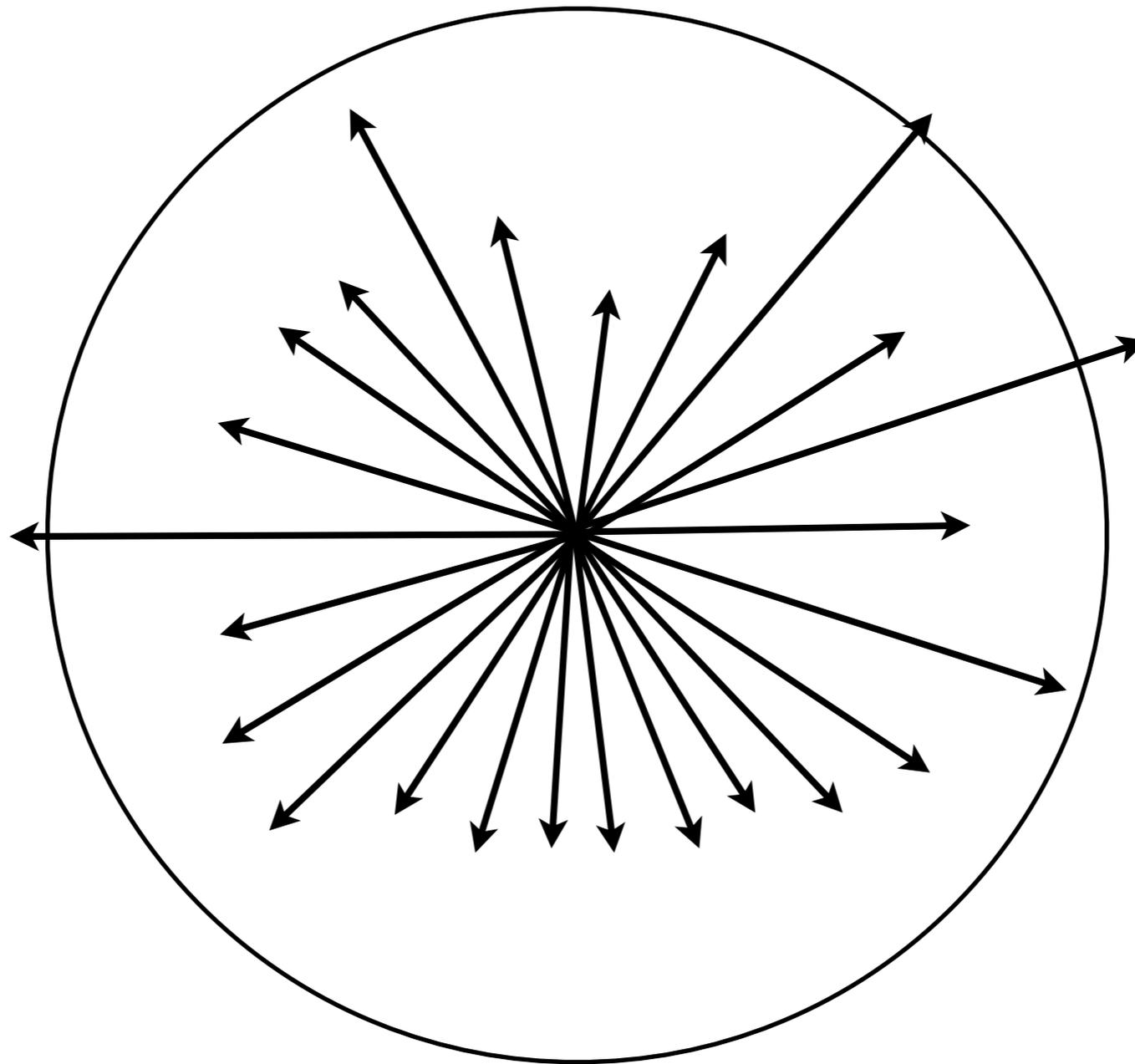
**Креативная методика помогает  
установить связи между  
смыслами. ЭТО СВЯЗЬ СМЫСЛОВ.**

# Лабиринт



# Поиск идей -- антилабиринт

**Решение**



# **Креативные методики**

- **Задача**
- **Количество участников**
- **Время**

# **Аналитическая методика: прогрессирующая абстракция**

**Кол-во участников:** не ограничено

**Время:** 15-60 минут

Переход от частной задачи к общим глобальным вопросам, через которые можно найти абсолютно новые дедуктивные решения



**Разработать сайт-электронный  
учебник по алгебре для  
школьников 6 класса  
общеобразовательных школ.**

# **Аналитическая методика:**

## **перевертыш**

**Кол-во участников:** не ограничено

**Время:** 5-20 минут

Переворачивание различного рода смыслов в одном предложении может привести к неожиданным выводам, которые можно развивать, комбинировать, брать части и делать вообще с ними что угодно.



**Чайник Tefal стоит в супермаркете  
Metro 700 рублей.**

# Ассоциативная методика: ассоциативные ряды

**Кол-во участников:** не ограничено

**Время:** 5-15 минут

определите два ключевых слова коммуникации. Соберите команду и по часовой стрелке в очень быстром реактивном режиме спрашивайте у них ассоциации к заданному слову. На каждое из ключевых слов достаточно 20-30 ассоциаций. Очень важна в данном ключе скорость ответа, потому что восприятие образа должно быть реактивным. После этого, полученные ассоциации разных параметров комбинируются в случайном порядке.



**Охота -- пиво для настоящих  
мужчин.**

# Ассоциативная методика: газетные вырезки

**Кол-во участников:** не ограничено

**Время:** 5-30 минут

Ассоциативная методика, в основе которой лежит поиск подходящих решений по выбранным заголовкам из газет. Поставьте задачу. Откройте любой новостной портал, возьмите сегодняшнюю газету. Прочитайте газетный заголовок и начните зачитывать фразы с вашим продуктом. Выпишите ваши фразы в столбик и попробуйте на каждой из них развить креативную концепцию.



**Выпуск iPad'а.**

# Матричная методика: таблица Осборна

**Кол-во участников:** не ограничено

**Время:** 15-30 минут

**Тип:** матричный

Контрольная таблица Осборна - это известная креативная методика, используемая во многих областях и профессиях, в том числе и в рекламе. В принципе, подходит как для продуктовых, так и имиджевых креативных концепций. Смысл очень прост: есть сущность. И есть десять действий, которые с ней можно совершить.

<b>Действие</b>	<b>Искомый предмет</b>
<b>1. Использовать иначе</b>	Можно ли по-другому использовать, применять это?
<b>2. Привести аналогии</b>	На что это похоже? Есть ли аналогии?
<b>3. Изменить признаки</b>	Какие признаки можно изменить? Цвет, форму, звучание?
<b>4. Увеличить</b>	Можно ли увеличить размер, скорость, количество
<b>5. Уменьшить</b>	Можно ли это уменьшить? Что-нибудь убрать? Разделить? Сделать легче, светлее, тоньше
<b>6. Заменить</b>	Какие свойства можно заменить? Иначе организовать процесс или расположение?
<b>7. Передвинуть</b>	Можно ли поменять местами отдельные фрагменты? Причину и следствие?
<b>8. Сделать наоборот</b>	Как будет выглядеть противоположная идея? А если поменять роли?
<b>9. Комбинировать</b>	Можете ли Вы совместить эту идею с другими? Разложить на отдельные элементы?
<b>10. Трансформировать</b>	Можно ли это продырять, сжать, растянуть? Сделать твердым, жидким, прозрачным?

<b>Действие</b>	<b><i>iPhone</i></b>
<b>1. Использовать иначе</b>	
<b>2. Привести аналогии</b>	
<b>3. Изменить признаки</b>	
<b>4. Увеличить</b>	
<b>5. Уменьшить</b>	
<b>6. Заменить</b>	
<b>7. Передвинуть</b>	
<b>8. Сделать наоборот</b>	
<b>9. Комбинировать</b>	
<b>10. Трансформировать</b>	

#### ПРИЕМ 1

##### ПРИНЦИП ДРОБЛЕНИЯ

- а) Разделить объект на независимые части.
- б) Выполнить объект разборным.
- в) Увеличить степень дробления объекта.

#### ПРИЕМ 2

##### ПРИНЦИП ВЫНЕСЕНИЯ

Отделить от объекта "мешающую" часть ("мешающее" свойство) или, наоборот, выделить единственно нужную часть (нужное свойство).

#### ПРИЕМ 3

##### ПРИНЦИП МЕСТНОГО КАЧЕСТВА

- а) Перейти от одной структуры объекта (или внешней среды, внешнего воздействия) к неоднородной.
- б) Разные части объекта должны иметь (выполнять) различные функции.
- в) Каждая часть объекта должна находиться в условиях, наиболее соответствующих ее работе.

#### ПРИЕМ 4

##### ПРИНЦИП АССИМЕТРИИ

- а) Перейти от симметричной формы объекта к асимметричной.
- б) Если объект асимметричен, увеличить степень асимметрии.

#### ПРИЕМ 5

##### ПРИНЦИП ОБЪЕДИНЕНИЯ

- а) Соединить однородные или предназначенные для смежных операций объекты.
- б) Объединить во времени однородные или смежные операции.

#### ПРИЕМ 6

##### ПРИНЦИП УНИВЕРСАЛЬНОСТИ

Объект выполняет несколько разных функций, благодаря чему отпадает необходимость в других объектах.

#### ПРИЕМ 7

##### ПРИНЦИП "МАТРЕШКИ"

- а) Один объект размещен внутри другого объекта, который, в свою очередь, находится внутри третьего и т. д.;
- б) Один объект проходит сквозь полость в другом объекте.

#### ПРИЕМ 8

##### ПРИНЦИП АНТИВЕСА

- а) Компенсировать вес объекта соединением с другими объектами, обладающими подъемной силой.
- б) Компенсировать вес объекта взаимодействием со средой (за счет аэро-, гидродинамических и других сил).

#### ПРИЕМ 9

##### ПРИНЦИП ПРЕДВАРИТЕЛЬНОГО АНТИДЕЙСТВИЯ

- а) Заранее придать объекту напряжения, противоположные недопустимым или нежелательным рабочим напряжениям.
- б) Если по условиям задачи необходимо совершить какое-то действие, надо заранее совершить антидействие.

#### ПРИМЕР 10

##### ПРИНЦИП ПРЕДВАРИТЕЛЬНОГО ДЕЙСТВИЯ

- а) Заранее выполнить требуемое изменение объекта (полностью или хотя бы частично).
- б) Заранее расставить объекты так, чтобы они могли вступить в действие с наиболее удобного места и без затрат времени на доставку.

#### ПРИЕМ 11

##### ПРИНЦИП "ЗАРАНЕЕ ПОДЛОЖЕННОЙ ПОДУШКИ"

Компенсировать относительно невысокую надежность объекта заранее подготовленными аварийными средствами.

#### ПРИЕМ 12

##### ПРИНЦИП ЭКВИПОТЕНЦИАЛЬНОСТИ

Изменить условия работы так, чтобы не приходилось поднимать или опускать объект.

#### ПРИЕМ 13

##### ПРИНЦИП "НАОБОРОТ"

- а) Вместо действия, диктуемого условиями задачи, осуществить обратное действие (например, не охлаждать объект, а нагревать).
- б) Сделать движущуюся часть объекта (или внешней среды) неподвижной, а неподвижную - движущейся.
- в) Перевернуть объект "вверх ногами".

#### ПРИЕМ 14

##### ПРИНЦИП СФЕРОИДАЛЬНОСТИ

- а) Перейти от прямолинейных частей объекта к криволинейным, от плоских поверхностей к сферическим, от частей, выполненных в виде куба или параллелепипеда, к шаровым конструкциям.
- б) Использовать ролики, шарики, спирали.
- в) Перейти к вращательному движению, использовать центробежную силу.

#### ПРИЕМ 15

##### ПРИНЦИП ДИНАМИЧНОСТИ

- а) Характеристики объекта (или внешней среды) должны меняться так, чтобы быть оптимальными на каждом этапе работы.
- б) Разделить объект на части, способные перемещаться относительно друг друга.
- в) Если объект в целом неподвижен, сделать его подвижным, перемещающимся.

#### ПРИЕМ 16

##### ПРИНЦИП ЧАСТИЧНОГО ИЛИ ИЗБЫТОЧНОГО РЕШЕНИЯ

Если трудно получить 100% требуемого эффекта, надо получить "чуть меньше" или "чуть больше". Задача при этом может существенно упроститься.

#### ПРИЕМ 17

##### ПРИНЦИП ПЕРЕХОДА В ДРУГОЕ ИЗМЕРЕНИЕ

- а) Трудности, связанные с движением (или размещением) объекта по линии, устраняются, если объект приобретает возможность перемещаться в двух измерениях (то есть на плоскости). Соответственно, задачи, связанные с движением (или размещением) объектов в одной плоскости, устраняются при переходе к пространству трех измерений.
- б) Многоэтажная компоновка объектов вместо одноэтажной.
- в) Наклонить объект или положить его "набок".
- г) Использовать обратную сторону данной площади.
- д) Использовать оптические потоки, падающие на соседнюю площадь или на обратную сторону имеющейся площади.

#### ПРИЕМ 18

##### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕХАНИЧЕСКИХ КОЛЕБАНИЙ

- а) Привести объект в колебательное движение.
- б) Если такое движение уже совершается, увеличить его частоту (вплоть до ультразвуковой).
- в) Использовать резонансную частоту.
- г) Применить вместо механических вибраторов пьезовибраторы.
- д) Использовать ультразвуковые колебания в сочетании с электромагнитными полями.

#### ПРИЕМ 19

##### ПРИНЦИП ПЕРИОДИЧЕСКОГО ДЕЙСТВИЯ

- а) Перейти от непрерывного действия к периодическому (импульсному).
- б) Если действие уже осуществляется периодически - изменить периодичность.
- в) Использовать паузы между импульсами для другого действия.

#### ПРИЕМ 20

##### ПРИНЦИП НЕПРЕРЫВНОСТИ ПОЛЕЗНОГО ДЕЙСТВИЯ

- а) Вести работу непрерывно (все части объекта должны все время работать с полной нагрузкой).
- б) Устранить холостые и промежуточные ходы.

#### ПРИЕМ 21

##### ПРИНЦИП ПРОСКОКА

Вести процесс или отдельные его этапы (например, вредные или опасные) на большой скорости.

#### ПРИЕМ 22

##### ПРИНЦИП "ОБРАТИТЬ ВРЕД В ПОЛЬЗУ"

- а) Использовать вредные факторы (в частности, вредное воздействие среды) для получения положительного эффекта.
- б) Устранить вредный фактор за счет сложения с другим вредным фактором.
- в) Усилить вредный фактор до такой степени, чтобы он перестал быть вредным.

#### ПРИЕМ 23

##### ПРИНЦИП ОБРАТНОЙ СВЯЗИ

- а) Ввести обратную связь.
- б) Если обратная часть есть - изменить ее.

#### ПРИМЕР 24

##### ПРИНЦИП "ПОСРЕДНИКА"

- а) Использовать промежуточный объект, переносящий или передающий действие
- б) На время присоединить к объекту другой (легко удаляемый) объект.

#### ПРИЕМ 25

##### ПРИНЦИП САМООБСЛУЖИВАНИЯ

- а) Объект должен сам себя обслуживать, выполняя вспомогательные и ремонтные операции.
- б) Использовать отходы (энергии, вещества).

#### ПРИЕМ 26

##### ПРИНЦИП КОПИРОВАНИЯ

- а) Вместо недоступного, сложного, дорогостоящего, неудобного или хрупкого объекта использовать его упрощенные и дешевые копии.
- б) Заменить объект или систему объектов их оптическими копиями (изображениями). Использовать при этом изменение масштаба (увеличить или уменьшить копии).
- в) Если используются видимые оптические копии, перейти к копиям инфракрасным или ультрафиолетовым.

#### ПРИЕМ 27

##### ДЕШЕВАЯ НЕДОЛГОВЕЧНОСТЬ ВЗАМЕН ДОРОГОЙ ДОЛГОВЕЧНОСТИ

Заменить дорогой объект набором дешевых объектов, поступившись при этом некоторыми качествами (например, долговечностью).

#### ПРИЕМ 28

##### ЗАМЕНА МЕХАНИЧЕСКОЙ СИСТЕМЫ

- а) Заменить механическую систему оптической, акустической или "запаховой".
- б) Использовать электрические, магнитные и электромагнитные поля для взаимодействия с объектом.
- в) Перейти от неподвижных полей к движущимся, от фиксированных к меняющимся по времени, от неструктурных к имеющим определенную структуру.
- г) Использовать поля в сочетании с ферромагнитными частицами.

#### ПРИЕМ 29

##### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПНЕВМО И ГИДРОКОНСТРУКЦИЙ

Вместо твердых частей объекта использовать газообразные и жидкие: надувные и гидронаполняемые, воздушную подушку, гидростатические и гидрореактивные.

#### ПРИЕМ 30

##### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГИБКИХ ОБОЛОЧЕК И ТОНКИХ ПЛЕНОК

- а) Вместо обычных конструкций использовать гибкие оболочки и тонкие пленки.
- б) Изолировать объект от внешней среды с помощью гибких оболочек и тонких пленок.

### ПРИЕМ 31

#### ПРИМЕНЕНИЕ ПОРИСТЫХ МАТЕРИАЛОВ

- а) Выполнить объект пористым или использовать дополнительные пористые элементы (вставки, покрытия и т. п.)
- б) Если объект уже выполнен пористым, предварительно заполнить поры каким-то веществом.

### ПРИЕМ 32

#### ПРИНЦИП ИЗМЕНЕНИЯ ОКРАСКИ

- а) Изменить окраску объекта или внешней среды.
- б) Изменить степень прозрачности объекта или внешней среды.
- в) Для наблюдения за плохо видимыми объектами или процессами использовать красящие добавки.
- г) Если такие добавки уже применяются, использовать меченые атомы.

### ПРИЕМ 33

#### ПРИНЦИП ОДНОРОДНОСТИ

Объекты, взаимодействующие с данным объектом, должны быть сделаны из того же материала (или близкого ему по свойствам).

### ПРИЕМ 34

#### ПРИНЦИП ОТБРОСА И РЕГЕНЕРАЦИИ ЧАСТЕЙ

- а) Выполнившая свое назначение или ставшая ненужной часть объекта должна быть отброшена (растворена, испарена и т. д.) или видоизменена непосредственно в ходе работы.
- б) Расходуемые части объекта должны быть восстановлены непосредственно в ходе работы.

### ПРИЕМ 35

#### ИЗМЕНЕНИЕ ФИЗИКО-ХИМИЧЕСКИХ ПАРАМЕТРОВ ОБЪЕКТА

- а) Изменить агрегатное состояние объекта.
- б) Изменить концентрацию или консистенцию.
- в) Изменить степень гибкости.
- г) Изменить температуру.

### ПРИЕМ 36

#### ПРИМЕНЕНИЯ ФАЗОВЫХ ПЕРЕХОДОВ

Использовать явления, возникающие при фазовых переходах, например, изменение объема, выделение или поглощение тепла и т. д.

### ПРИЕМ 37

#### ПРИМЕНЕНИЕ ТЕРМИЧЕСКОГО РАСШИРЕНИЯ

- а) Использовать термическое расширение (или сжатие) материалов.
- б) Если термическое расширение уже используется, применить несколько материалов с разными коэффициентами термического расширения.

### ПРИЕМ 38

#### ПРИМЕНЕНИЯ СИЛЬНЫХ ОКИСЛИТЕЛЕЙ

- а) Заменить обычный воздух обогащенным.
- б) Заменить обогащенный воздух кислородом.
- в) Воздействовать на воздух или кислород ионизирующими излучениями.
- г) Использовать озонированный кислород.
- д) Заменить озонированный (или ионизированный) кислород озоном.

### ПРИЕМ 39

#### ПРИМЕНЕНИЕ ИНЕРТНОЙ СРЕДЫ

- а) Заменить обычную среду инертной.
- б) Вести процесс в вакууме.

### ПРИЕМ 40

#### ПРИМЕНЕНИЕ КОМПОЗИЦИОННЫХ МАТЕРИАЛОВ

Перейти от однородных материалов к композиционным.

# **Матричная методика:** **морфологический ящик**

**Кол-во участников:** не ограничено

**Время:** 20-60 минут

**Тип:** матричный

Классический матричный метод, при котором новый результат достигается за счет простой комбинаторики различных свойств предмета. Метод пришел из инженерных наук. В рекламе наиболее часто используется для разработки продукта с использованием отработанных свойств и методов.



**Стол.**

# **Креативный прыжок: по первым буквам**

**Кол-во участников:** 1

**Время:** 30-60 минут

**Тип:** ассоциативный

Копирайтерская креативная методика. Записывается предложение с вашим брендом, состоящее из 4-5 слов. После этого нужно взять все первые буквы слов и составлять из них различные предложения в том же порядке.



**Всегда летайте самолетами Аэрофлот**

# **Креативный прыжок: пограничное состояние**

**Кол-во участников:** 1

**Время:** не ограничено

**Тип:** креативный прыжок

Когда легче всего войти в такое состояние? На практике, самый верный способ - это утро. Когда вы, невыспавшись, проснулись, умылись, оделись, поели и... легли спать. В этот момент, когда вы уже настроились на бодрый лад, но при этом еще способны легко уснуть на 2-3 часа, вы можете легко пребывать в таком "пограничном" состоянии и провести с большой пользой для себя это утро.

# **Творческая амбициозность**

ДАВНО.РУ



**РАБОТАТЬ ТАК, ЧТОБЫ ТОВАРИЩ СТАЛИН СПАСИБО СКАЗАЛ!**