

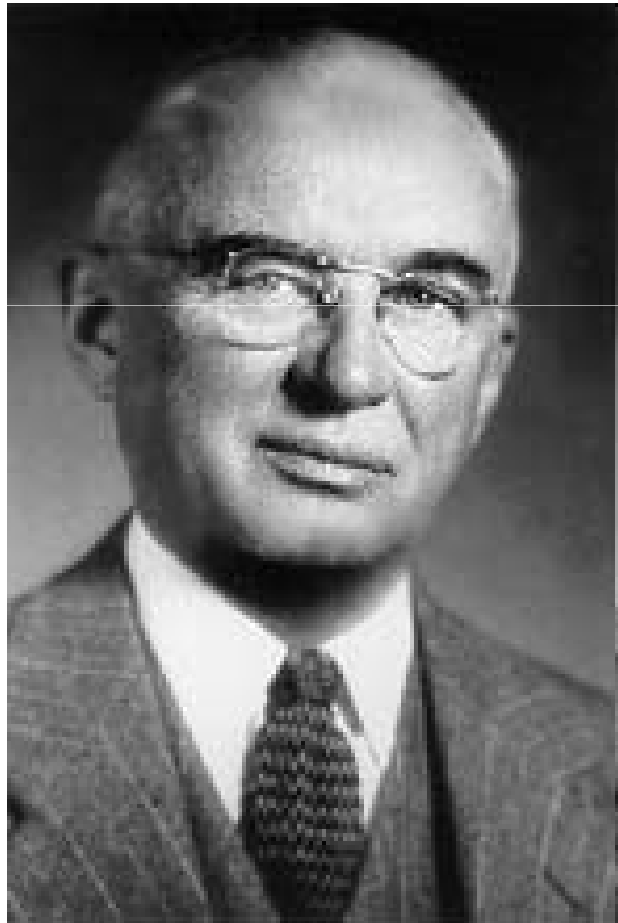


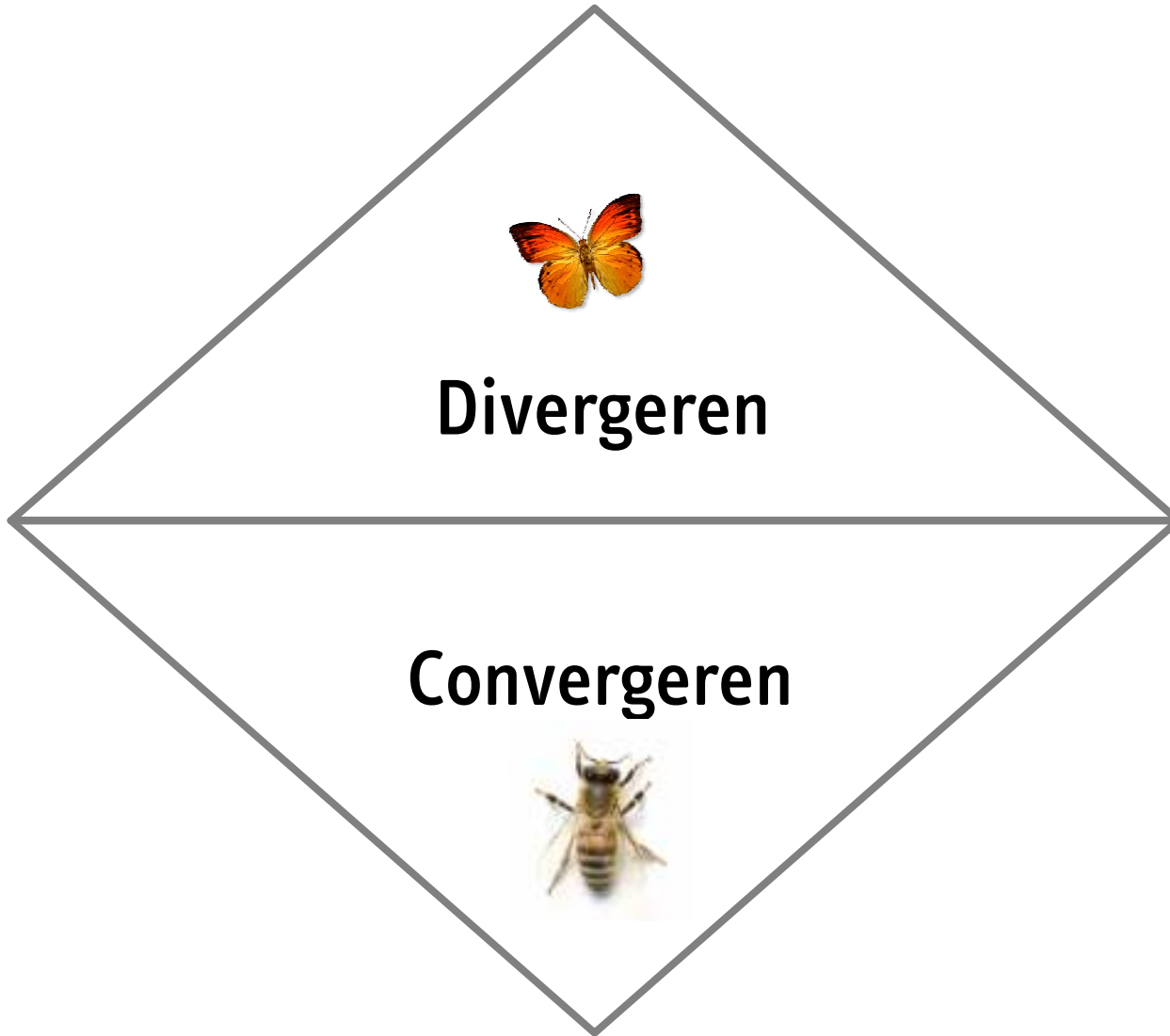
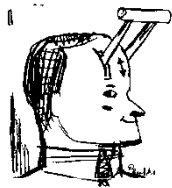
# BRAINSTORMEN

Hoe vlotter meer en originelere ideeën bedenken

- ① BRAINSTORMEN ESSENTIE
- ② CREATIEVE DENKTECHNIEKEN
- ③ TIPS < WETENSCHAP
- ④ CREATIEVE DENKTECHNIEKEN
- ⑤ (SELECTIE EN UITWERKING)

# Alex F. Osborn - 1939





**“Float like a butterfly, sting like a bee.”**



**Veel ideeën → Topidee**



**Hoe bedenken je veel ideeën?**

**Stel (tijdelijk) je oordeel uit.**



# Idea Killers

Ja, maar...

*Het bestaat al!*

Daar hebben we geen budget voor.

Daar hebben we de mensen niet voor.

Hoe weet je dat het zal werken?

De baas zal het maar niets vinden.

Sinds wanneer ben jij de expert.

*Ik vind het toch geen WOW-idee.*

Het is al zoveel geprobeerd.

Da's niet onze core business.

Wat als onze concurrenten er direct mee gaan lopen?

*Echt nieuw is dat toch niet.*

Dat past niet in onze strategie.

**Fantastisch! Subliem!! Geniaal!!! Dit is 'm!!!!**

Lijkt me niet realistisch.

Wat gaan onze klanten daarvan zeggen?

*Als het echt een nieuwe idee was, waarom heeft iemand anders het nog niet bedacht?*







**« High creativity is responding to situations  
without critical thought. »**

**- John Cleese**

**Let op. Je lichaamstaal (ver)oordeelt ook.**



# SPELREGELS

Stel je oordeel uit

Focus op kwantiteit

Freewheel

Hitch-hike



# Formuleer je vraag/probleem/uitdaging

## Divergentie

Spelregels  
Creatieve denktechnieken

## Convergentie

Selecteer de beste ideeën  
Ontwikkel deze ideeën  
Evalueer ze

**Concreet**

**Eenvoudig**

**Ambitieu**

**Hoe kunnen we....?  
Bedenk/Ontwerp....**



# CREATIEVE DENKTECHNIEKEN

Rationele technieken	Bisociatieve technieken	Inlevings technieken	Provocatief combineren	Opdelen	Groeps technieken
Vooronderstellingen doorbreken	Provocatieve analogie	Superheld	Mix Matrix	Variatiebox	Stormwriting
Concept Fan	Random Stimulation	Stripheld	Conceptual Blending	TDI-methode	Drawstorming
Vragenvuur	Matec	Persoonlijke Analogie		Fractionation	Zapstorm
Scamper	Bloem Associatie	De Antropoloog			GPS/ Trendstorm
	Goed/Fout techniek				Brainwriting



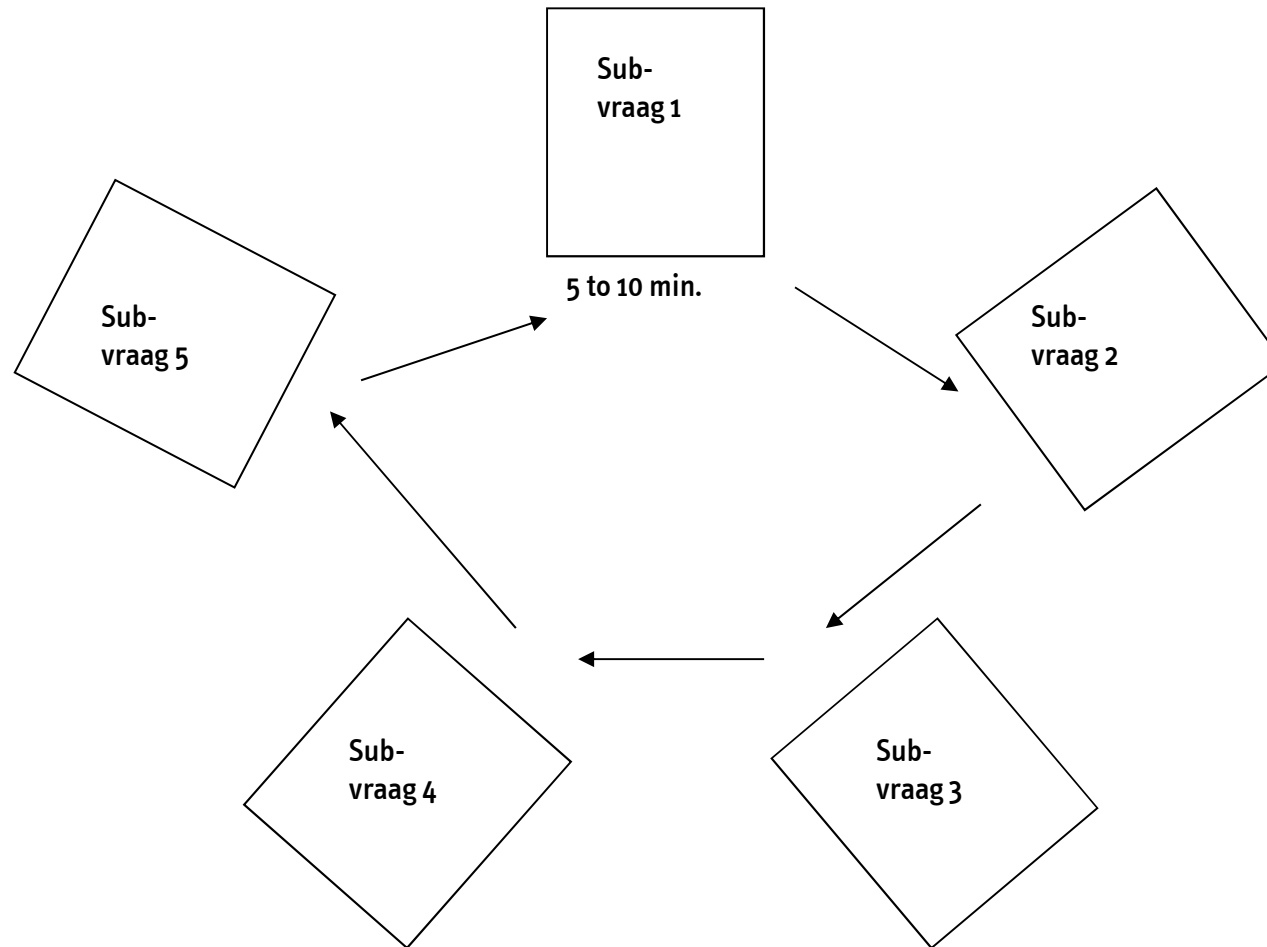


**Variatiebox:** Verdeel het onderwerp in deelaspecten. Bedenk variaties voor deze aspecten. (Combineer ze daarna, bewust of willekeurig.)

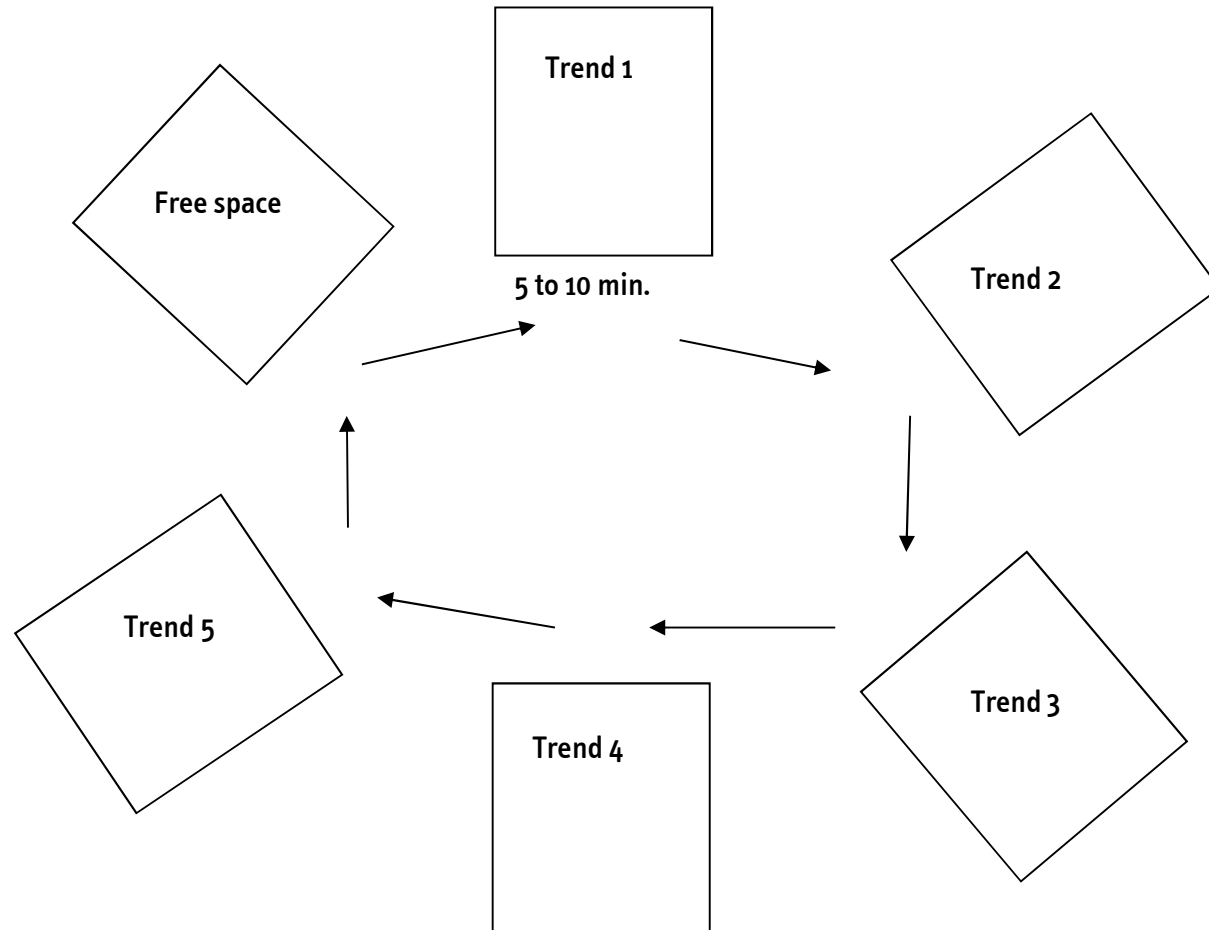
Aspect 1	Aspect 2	Aspect 3	Aspect 4	Aspect 5



# Zapstorm



# GPS/Trendstorm



**Met hoeveel mensen brainstorm je best?**

- a) Alleen
- b) 2
- c) 3
- d) 4
- e) 6 à 8
- f) 12
- g) Hoe meer, hoe beter

a) Alleen

b) 2

c) 3

d) 4

e) 6 à 8

f) 12

g) Hoe meer, hoe beter

# Nominal Group Technique

- \* 10 minuten individueel ideeën genereren
  - \* Dan: ideeën oogsten.
  - \* Opnieuw 10 minuten ideeën genereren
  - \* Ideeën oogsten
- ....

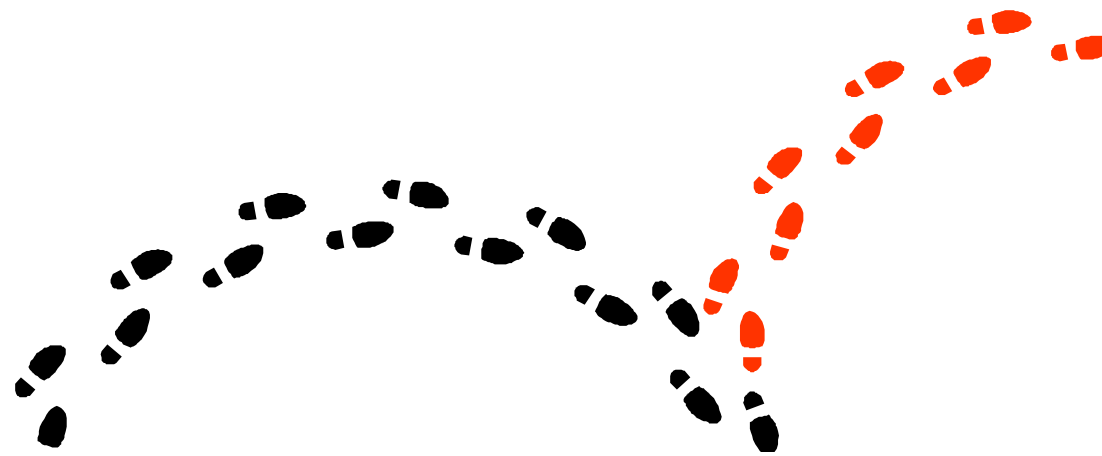


# Original Brainstorm



Maandag	Dinsdag	Woensdag	Donderdag	Vrijdag
<b>90 minuten</b> <b>Vraagstelling + Divergentie</b>	Individueel brainstormen	<b>90 minuten</b> <b>Divergentie + start convergentie</b>	Individueel brainstormen	<b>90 minuten</b> <b>Ideeën verzamelen + Convergentie</b>
Slaap	Slaap	Slaap	Slaap	





# Creatieve denktechnieken

*Hoe de gebaande paden verlaten*



# CREATIEVE DENKTECHNIEKEN

Rationele technieken	Bisociatieve technieken	Inlevings technieken	Provocatief combineren	Opdelen	Groeps technieken
Vooronderstellingen doorbreken	Provocatieve analogie	Superheld	Mix Matrix	Variatiebox	Stormwriting
Concept Fan	Random Stimulation	Stripheld	Conceptual Blending	TDI-methode	Drawstorming
Vragenvuur	Matec	Persoonlijke Analogie		Fractionation	Zapstorm
Scamper	Bloem Associatie	De Antropoloog			GPS/ Trendstorm
	Goed/Fout techniek				Brainwriting

# Doorbreek de regels

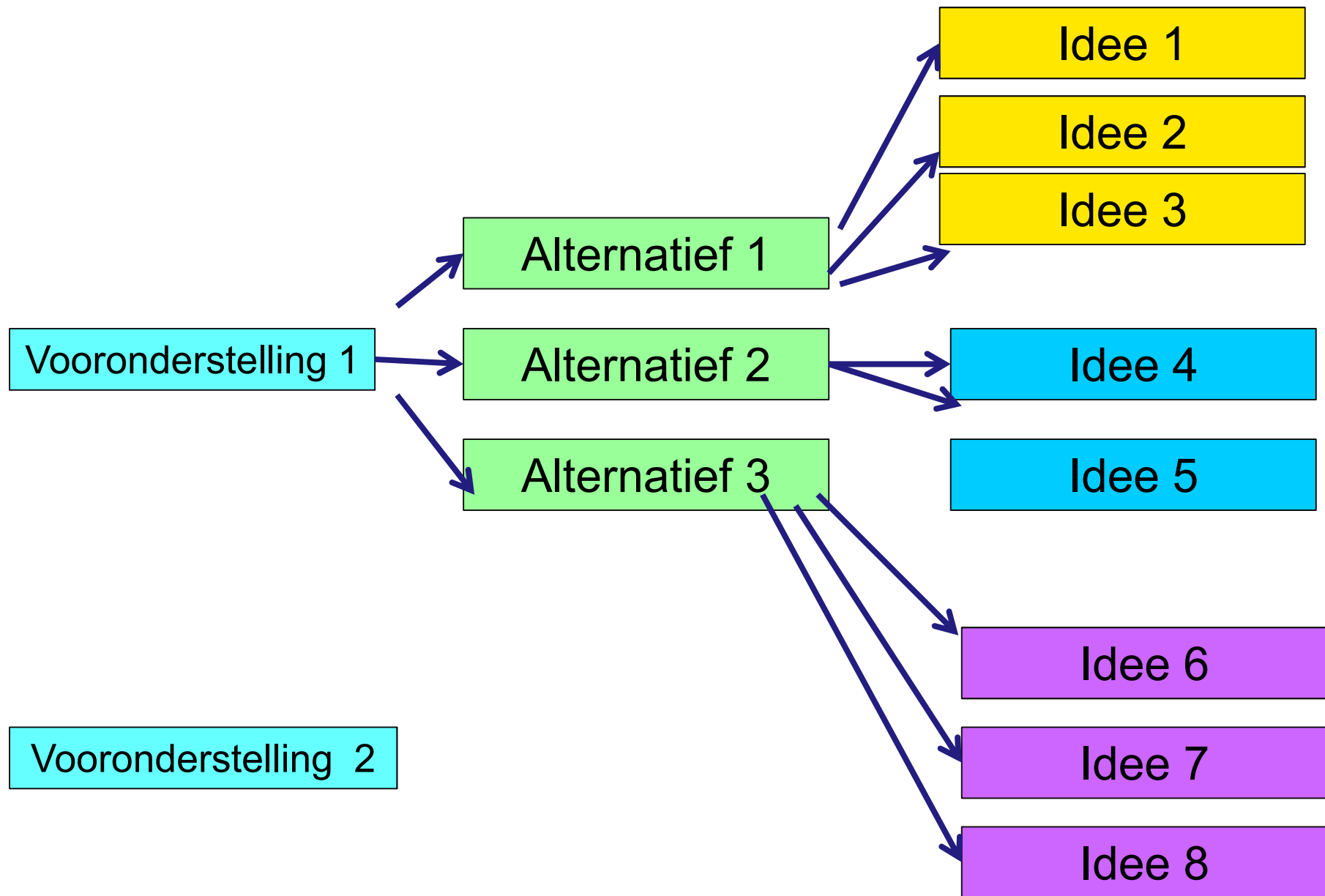




# Vooronderstellingen doorbreken



1. **Neem een cruciale term uit je vraagstelling. Som tenminste 10 vooronderstellingen op van die term.**
2. **Doorbreek de vooronderstellingen. Vraag je af: wat indien de vooronderstelling niet geldt?**
3. **Force-to-fit: bedenk nieuwe ideeën vanuit de antwoorden op deze vraag.**



# Vooronderstellingen II

1. **Wat is de klassieke, meest voor de hand liggende manier om je vraag aan te pakken? Beschrijf die aanpak.**
2. **Benoem vooronderstellingen** (ongeschreven 'regels') van die klassieke alledaagse aanpak.
3. **Doorbreek die regels.** Wat kun je bedenken mochten die regels niet gelden.
4. **Force-to-fit:** bedenk nieuwe ideeën vanuit de antwoorden op deze vraag.

# Random Stimulation



1. Kies lukraak een beeld, woord, voorwerp, foto, artikel,...
2. Associeer rond de lukrake informatie.
3. Gebruik elke associatie als een opstap om nieuwe ideeën te zoeken : **force-to-fit** .



# Formuleer je vraag/probleem/uitdaging

## Divergentie

Spelregels  
Creatieve denktechnieken

## Convergentie

Selecteer de beste ideeën  
Ontwikkel deze ideeën  
Evalueer ze

# ④ Convergentie

*Selecteren, evalueren, uitwerken*



**Wees kritisch. Maar blijf positief.**





**1. Selectie -> longlist**

**2. (Kort uitwerken/bespreken)**

**3. (Nieuwe selectie -> shortlist)**

**4. Uitwerken, concretiseren**

**5. Evaluatie/ finale selectie**

# Hits



Elke deelnemer krijgt een aantal stemmen (aantal ideeën /  
aantal deelnemers)

Iedere deelnemer kiest individueel.

Meer stemmen is beter dan weinig. Bij twijfel: stem!

**Wil je originele/onortodoxe/niet-voor- de-hand-  
liggende ideeën? Vraag er naar.**

(Eventueel: extra rondje LEFGOZEREN)

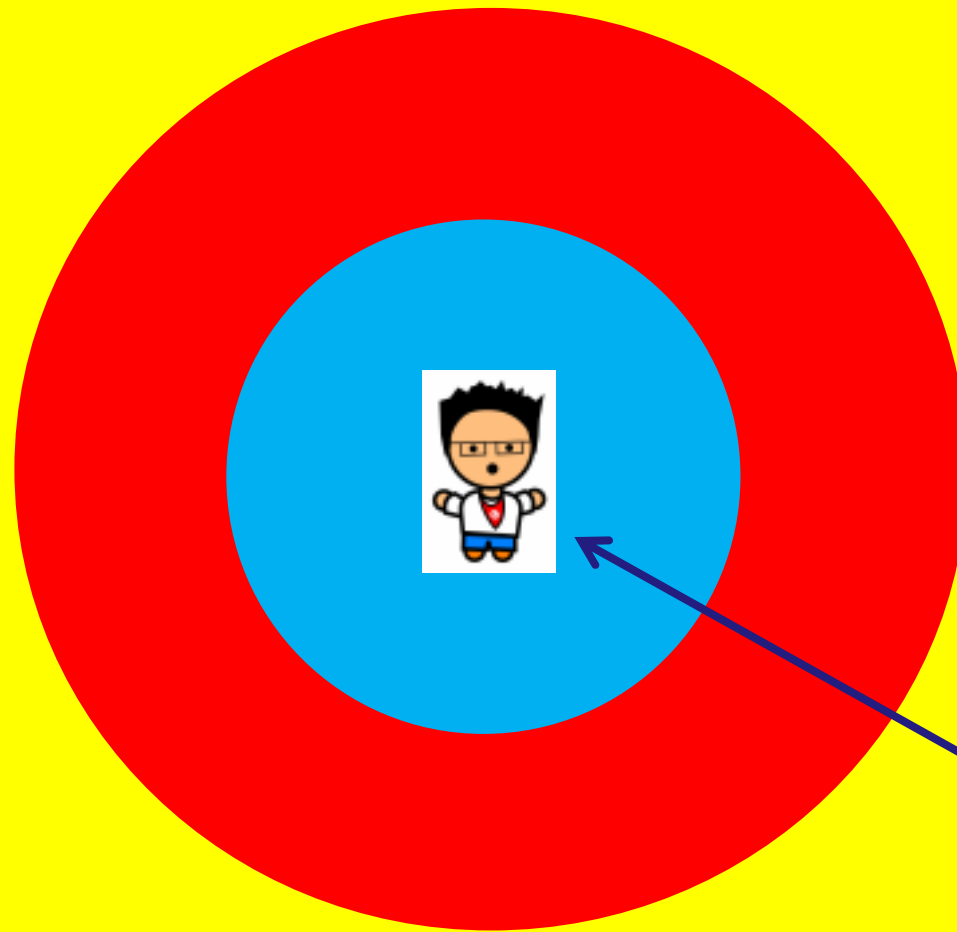


# Innovatiecirkel

Gekend

Nieuw

Gek of futuristisch



Jij bent hier





# CONCRETISEER

Handwritten text in a cursive script, likely a mirror image of the original manuscript's text, located at the bottom left of the page.

**Idea Format**

**Naam Idee**

**Kort (Pitch)**

**Beschrijf/ Teken**

**Voordelen**

**Zorgen/moeilijkheden**

**Extra opportuniteiten**

**Nog creatieve denktechnieken**



# Variant: Kettingassociatie

1. **Neem een kernwoord uit je probleemstelling.**
2. **Maak een kettingassociatie (10 à 20) vertrekkende vanuit dat woord.**
3. **Neem de laatste associatie. Bedenk daarvan 10 associaties.**
4. **Gebruik deze associaties als opstap om nieuwe ideeën te zoeken : force-to-fit.**

# Goed-Fout techniek



1. **Bedenk foute oplossingen** voor jouw vraagstelling?
2. **Force-to-fit:** gebruik deze oplossingen als opstap voor nieuwe ideeën.

# Stripheld

1. Kies een stripheld.
2. Leef je in. Teken je held. Maak een mindmap van je held.
3. Schrijf een verhaaltje waarin je held geconfronteerd wordt met het probleem van de brainstorm.
4. Hoe pakt je held dit probleem aan?
5. Vertaal deze suggestie naar concrete ideeën!





**MixMatrix:** kies 5 interessante aspecten uit 5 bestaande concepten en combineer die!

Concept 1	Concept 2	Concept 3	Concept 4	Concept 5

# Bloemassociatie



1. **Neem een kernwoord uit je vraagstelling.**
2. **Bedenk minstens 30 associaties.**
3. **Force-to-fit.** Gebruik deze associaties als opstap naar nieuwe ideeën.





## Verbazend effect van groen en bloemen

Ja, voor creatieve taken (speciaal voor gestresseerde of vermoeide werknemers).

Geen effect op uitvoerende taken.

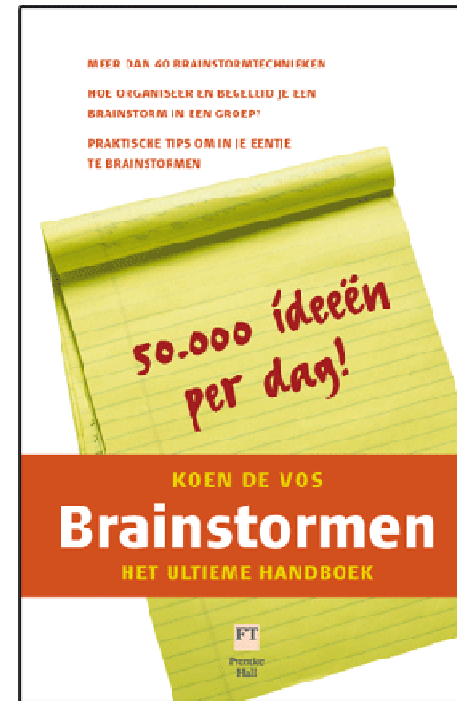
Eén plant is vaak beter dan veel planten.

Shibata, S. & Suzuki, N. (2004). Effects of an indoor plant on creative task performance and mood. *Scandinavian Journal of Psychology*, 9, 373-381.

- De Bono , Lateral Thinking
- Michael Michalko , Thinkertoys
- Gamestorming
- Mario Fricken , Creative Advertising
  
- [http://www.mycoted.com/Category:Creativity\\_Techniques](http://www.mycoted.com/Category:Creativity_Techniques)
- <http://www.creax.net/>



BETTER IDEAS FASTER



Voor tips, nieuwsbrief en aanbiedingen, registreer je op

[www.brainsstorm.com](http://www.brainsstorm.com)