



ATLAS NARZĘDZI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW
W BIZNESIE I ROZWOJU OSOBISTYM



Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz wydawca dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz wydawca nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Redaktor prowadzący: Barbara Gancarz-Wójcicka

Helion S.A.
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel. 32 230 98 63
e-mail: onepress@onepress.pl
WWW: <https://onepress.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<https://onepress.pl/user/opinie?notest>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

ISBN: 978-83-289-0999-1

Copyright © Dariusz Góras 2024

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

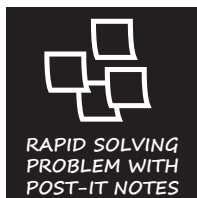
	Wstęp	2
	Rozdział 1. Korzenie notestormingu	6
	Rozdział 2. Praca z karteczkami w notestormingu	14
	Rozdział 3. Atlas narzędzi rozwiązywania problemów	42
	Rozdział 4. Następowalność narzędzi w notestormingu	307
	Rozdział 5. Umowne klasyfikacje narzędzi	320
	Rozdział 6. Praktyczne rady i wskazówki w organizowaniu sesji notestormingu	334
	Podsumowanie	344
	Przypisy	346
	Działania rozwojowe w Maestrium	354



Rozdział 1.

Korzenie notestormingu

Korzenie Notestormingu



WPROWADZENIE

Notestorming, jako nowoczesna metoda rozwiązywania problemów, czerpie inspirację z kilku istniejących podejść i buduje na ich fundamentach. Nie twierdzą, że wymyśliłem te zasady samodzielnie w trakcie mojej wieloletniej praktyki. Uważam, że notestorming jest podobny do kolejnego słoja w drzewie metod rozwiązywania problemów lub jest kolejnym rozgałęzieniem w i tak już gęstej koronie technik bądź metod wspomagających pokonywanie problemów albo wspierających tworzenie nowych idei.

W tym rozdziale szczególnie skupimy się na czterech kluczowych metodach, które są według mnie korzeniami notestormingu jako efektywnego sposobu rozwiązywania problemów. Metody te są stosowane zarówno w kontekście pracy zespołowej, jak i indywidualnej. Ze względu na formę poradnika, która jest stworzona na wzór atlasu, wszystkie metody zostały opisane w taki sam sposób. Ma to na celu umożliwienie szybkiego i zwięzłego zapoznania się z tym, czym są te metody, w jaki sposób pomagają w rozwiązywaniu problemów, jakie zasady im przyświecają oraz jakie mają zalety i wady.

Notestorming został zbudowany na fundamentach następujących metod:

- **Burza mózgów** — klasyczne podejście do generowania pomysłów w grupie, zakładające swobodną wymianę myśli, bez krytyki i oceny w trakcie procesu.
- **Brainwriting** — ewolucja brainstormingu, polegająca na indywidualnym generowaniu pomysłów na piśmie, co pozwala na większe skupienie na jakości pomysłów i uniknięcie problemów związanych z dynamiką grupy.
- **Rapid Solving Problem with Post-it's Notes** — metoda bazująca na wizualizacji i organizacji pomysłów za pomocą karteczek samoprzylepnych, dająca dużą elastyczność i możliwość szybkiego eksperymentowania.
- **Gamestorming** — innowacyjne podejście łączące elementy gry z procesem rozwiązywania problemów, co zwiększa zaangażowanie uczestników, pobudza kreatywność i umożliwia dostosowanie metody do konkretnego celu.

W podsumowaniu tego rozdziału dowiesz się, w jakim stopniu każda z tych metod stała się fundamentem koncepcji notestormingu jako spójnej, efektywnej metody rozwiązywania problemów wykorzystującej karteczki samoprzylepne.



BRAINSTORMING

O technice

Brainstorming, po polsku **burza mózgów**, to najbardziej klasyczna technika pracy grupowej w celu generowania pomysłów rozwiązania problemu.

Opracował ją Alex Osborn, amerykański dyrektor ds. reklamy i współzałożyciel agencji reklamowej BBDO (ang. *Batten, Barton, Durstine & Osborn*), w 1939 roku¹. Osborn swoją uwagę koncentrował na procesach grupowego generowania rozwiązań oraz technikach pobudzających kreatywność. Nazwa narzędzia nawiązuje do specyficznej metodyki pracy grupy, która ma znaleźć rozwiązanie danego problemu. Burza mózgów zachęca do swobodnego wyrażania pomysłów, bez ich krytykowania na wstępnym etapie.

Zasady brainstormingu Osborn opisał po raz pierwszy w 1953 roku w książce *Applied imagination*².

Zalety techniki

- Szybkie generowanie wielu pomysłów na rozwiązanie danego problemu.
- Pobudzanie kreatywności indywidualnej i zespołowej.
- Demokratyzacja procesu decyzyjnego.
- Możliwość natychmiastowej modyfikacji i ulepszania zgłaszanych pomysłów.
- Tworzenie dobrego klimatu w zespole poprzez otwartą komunikację i swobodne zgłaszanie pomysłów.

Procedura

- 1. Określenie problemu.** Przed rozpoczęciem burzy mózgów należy wyraźnie określić temat lub problem, który ma być rozwiązany. Dobrze sformułowane pytanie pozwala uczestnikom skoncentrować się na poszukiwaniu odpowiednich pomysłów. Zazwyczaj pytanie zapisuje się na dużym arkuszu papieru lub tablicy.
- 2. Kompletowanie grupy uczestników.** Zadaniem lidera spotkania, szefa lub moderatora sesji jest powołanie zespołu uczestników. Istotne, by w jego skład weszły osoby o maksymalnie różnorodnych umiejętnościach i doświadczeniach. Dzięki temu wzrasta szansa na obiektywizację analizowanego zagadnienia, a tym samym potencjalnie pojawi się większa liczba rozwiązań.
- 3. Wyjaśnienie zasad burzy mózgów.** Przed rozpoczęciem sesji lider spotkania, szef lub moderator przedstawia uczestnikom podstawowe zasady oraz kwestie organizacyjne, tj. cel sesji, długości poszczególnych etapów, a także sposoby komunikowania się.
- 4. Przeprowadzenie sesji (etap generowania pomysłów).** Uczestnicy z pomocą lidera lub moderatora i w oparciu o ustalone zasady mają za zadanie swobodnie wyrażać własne pomysły związane z omawianym problemem. Są one zapisywane w formie listy w widocznym dla wszystkich miejscu.
- 5. Zakończenie sesji burzy mózgów.** Po upływie czasu przewidzianego na etap generowania pomysłów prowadzący sesję zaprasza uczestników na przerwę, aby mogli odpocząć i zregenerować się po kreatywnym wysiłku.
- 6. Ewaluacja pomysłów.** Ostatnim etapem klasycznej burzy mózgów jest część sesji poświęcona ocenie zebranych pomysłów. Uczestnicy wraz z prowadzącym dyskutują o każdym zgłoszonym pomysłu, a następnie wybierają demokratycznie te z nich, które mają największy potencjał rozwiązania problemu.

Najważniejsze zasady

- **Unikanie krytyki.** Zasada ta ma strategiczne znaczenie. Uczestnicy sesji podczas etapu publicznego, jawnego i grupowego generowania pomysłów powinni powstrzymać się od krytyki zgłaszanych propozycji. Z obserwacji i doświadczeń Osborna wynikało, że ocenianie pomysłów już w chwili ich wyrażania w istotny sposób przyczynia się do hamowania kreatywności.
- **Zachęcanie do zgłaszania jak największej liczby pomysłów.** Druga zasada wiąże się z procesem zwielokrotnienia zgłaszanych pomysłów. W zgodzie z nią — im więcej koncepcji, tym większa szansa na znalezienie naprawdę dobrych rozwiązań. Osborn wielokrotnie to podkreślał.
- **Swobodne łączenie pomysłów.** Idea kryjąca się za trzecią zasadą mówi, że uczestnicy sesji powinni maksymalnie swobodnie rozwijać, łączyć i na bieżąco przekształcać pomysły zgłaszane przez innych, aby w ten sposób tworzyć nowe alternatywy, wersje i koncepcje.
- **Dążenie do oryginalności.** Ostatnią ważną zasadą jest unikanie trywialności, zwyczajności i powielania stereotypów w poszukiwaniu niekonwencjonalnych pomysłów. Osborn zwracał uwagę, że dobre rozwiązania często kryją się za tymi, które przychodzą nam do głowy jako pierwsze, dlatego warto szukać dalej i sięgać głębiej w naszej kreatywności.

Wady techniki

- Przedwczesne ocenianie zgłaszanych pomysłów.
- Destrukcyjna dominacja niektórych uczestników sesji.
- Bierność oraz strach przed krytyką niektórych uczestników.
- Tendencja do konformizmu, czyli tworzenia bezpiecznych lub jednokierunkowych rozwiązań.
- Dużo słabej jakości pomysłów.
- Ryzyko powierzchownej ewaluacji rozwiązań.



BRAINWRITING

O technice

Brainwriting, po polsku **pisemna burza mózgów**, to technika kreatywnego myślenia polegająca na pisemnym tworzeniu pomysłów w grupie. Można się spotkać też z inną jej nazwą — **metoda 635**.

Twórcą techniki brainwritingu jest Bernd Rohrbach, niemiecki badacz zajmujący się kreatywnością i innowacjami³.

Główną cechą wyróżniającą brainwriting spośród innych technik kreatywnego myślenia i rozwiązywania problemów jest fakt, że uczestnicy przedstawiają pomysły pisemnie, a nie ustnie.

Brainwriting (metoda 635) jest ewolucyjnym rozwinięciem klasycznej burzy mózgów. Cyfry zawarte w alternatywnej nazwie metody związane są: z liczbą osób tworzących minizespół (6), ustaloną liczbą wygenerowanych pomysłów przez jednego członka minizespołu podczas jednej rundy (3) oraz liczbą rund, w których przekazuje się kartki z zapisanymi pomysłami kolejnej osobie podczas całej sesji (5).

Dzięki sprawnie przeprowadzonemu brainwritingowi można w ciągu 30-minutowej sesji otrzymać nawet 90 alternatywnych, zmodyfikowanych i unikalnych pomysłów.

Zalety techniki

- Każdy pomysł jest zapisany i równoważny z innymi.
- Żaden pomysł nie zostanie poddany ocenie w trakcie etapu jego zgłaszania.
- Praktycznie brak wpływu osób dominujących osobowościowo lub formalnie na pozostałych uczestników.
- Wydajniejsze niż w burzy mózgów generowanie pomysłów, bardziej różnorodne i kreatywne rozwiązania.
- Możliwość wykorzystania tej techniki w pracy z dużymi grupami.

Procedura

1. **Stworzenie minizespołów.** W klasycznym ujęciu w każdym minizespołe powinno być 6 uczestników. Każdy minizespół powinien zasiadać wokół swojego stołu.
2. **Przedstawienie zasad brainwritingu.** Uczestnicy są wprowadzani przez moderatora sesji lub lidera spotkania w założenia metody oraz panujące w niej zasady.
3. **Sformułowanie celu sesji.** Grupa uczestników wraz z osobą prowadzącą wypracowuje ostateczny kształt pytania problemowego, które będzie stanowić ramę wygenerowanych następnie rozwiązań.
4. **Rozdanie formularza uczestnikom.** Jednym z niezbędnych narzędzi w brainwritingu jest arkusz. W ujęciu klasycznym przyjmuje on formę prostej tabeli. W 3 kolumnach są wpisywane pomysły powstałe podczas jednej rundy. W wierszach umieszczone są imiona 6 członków minizespołu. Każdy uczestnik sesji ma swoją kopię arkusza.
5. **Przeprowadzenie brainwritingu.** Lider spotkania lub moderator sesji jest odpowiedzialny za prawidłowy i sprawny przebieg sesji. Każda runda, podczas której uczestnicy generują kolejne pomysły i zapisują je w odpowiednich miejscach arkusza, trwa 5 minut. Na polecenie prowadzącego, po ukończeniu rundy, uczestnicy przekazują swój arkusz osobie siedzącej po prawej stronie. Następnie rozpoczyna się kolejna runda generowania pomysłów. Zgodnie z przedstawionymi zasadami uczestnicy sesji mogą tworzyć swoje pomysły lub poddawać modyfikacji i ulepszeniu pomysły już zapisane w otrzymanym arkuszu. Proces ten przeprowadza się 5-krotnie w ciągu około 30 minut.
6. **Wstępna selekcja zebranych pomysłów.** Podsumowaniem sesji jest zebranie wszystkich arkuszy i wstępna selekcja pomysłów, aby usunąć ze zbioru duplikaty.

Najważniejsze zasady

- **Cisza podczas generowania pomysłów.** To niezwykle ważna zasada w brainwritingu. Wymyślanie rozwiązań w minizespołach musi przebiegać w ciszy i skupieniu. Łamanie tej zasady drastycznie wpływa na produktywność i jakość zapisywanych pomysłów.
- **Elastyczne podejście do problemu.** W trakcie generowania pomysłów należy poszukiwać rozwiązań z różnych perspektyw. Obowiązuje tu zasada tworzenia wielu alternatywnych wersji.
- **Modyfikacje przez inspirację.** Sednem brainstormingu jest poszukiwanie rozwiązań poprzez inspirowanie się cudzymi pomysłami. Dlatego pomocnym narzędziem są arkusze, które z każdą kolejną rundą zawierają coraz więcej pomysłów pozwalających stworzyć inną, ulepszoną wersję oryginalnego rozwiązania.
- **Zrozumienie zamiast oceny.** W trakcie zapoznawania się z czyimiś pomysłami zapisanymi na arkuszach mamy skłonność do ich oceniania. Warto jednak zmienić tę tendencję na bardziej konstruktywną. Zamiast krytykować należy zadać sobie pytanie: „Dlaczego ktoś uznał, że ten pomysł jest wartościowy?”. Przedwczesna ocena blokuje kreatywność.
- **Precyzyjny zapis pomysłu.** Każdy pomysł powinien być zapisany tak, aby jego intencja była zrozumiała dla wszystkich pozostałych uczestników sesji. Unikamy skrótów myślowych i żargonu branżowego.

Wady techniki

- Czasami trudno odczytać czyjeś pismo.
- Reżim czasowy na sesję (5 minut) okazuje się dla niektórych stresujący, co wpływa na jakość pomysłów.
- Dość często pojawiają się sklonowane wersje tych samych pomysłów.
- Zapis pomysłu autora bywa inaczej interpretowany przez pozostałych uczestników sesji.
- Brak interakcji podczas generowania pomysłów ogranicza kreatywność zespołową.



RAPID SOLVING PROBLEM WITH POST-IT NOTES

O technice

Rapid Solving Problem with Post-it notes (RSP) to technika autorstwa Davida Strakera wykorzystywana do szybkiego i skutecznego rozwiązywania problemów w grupie⁴. Polega na zbieraniu informacji na karteczkach samoprzylepnych (tzw. post-itach) i umieszczaniu ich w ustrukturyzowany sposób na większej powierzchni (np. tablicy, ścianie).

Straker zauważył, że większość problemów składa się z tzw. kawałków (ang. *chunk*) informacji, a identyfikacja i manipulowanie nimi mogą doprowadzić nas do rozwiązania problemu. Uznał, że zastosowanie karteczek samoprzylepnych pozwala na dokonywanie na wyższym poziomie *organizacji* informacji (faktów, opinii i pomysłów) zebranych od wszystkich uczestników sesji.

Innowacyjne wykorzystanie karteczek w procesie poszukiwania rozwiązywania problemów stawia tę metodę ewolucyjnie wyżej nad burzą mózgów i brainwritingiem, ponieważ maksymalizuje ich zalety oraz minimalizuje wady.

Zalety techniki

- Generowanie informacji wykorzystuje zalety brainstormingu i brainwritingu, eliminując niektóre ich wady.
- Strukturyzacja, organizacja i porządkowanie informacji zapisanych na karteczkach pozwala znacznie lepiej analizować problem niż poprzednie techniki.
- Demokratyzacja procesu decyzyjnego. Każdy uczestnik bierze aktywny udział w poszukiwaniu rozwiązań.
- Duża elastyczność wykorzystania narzędzi RSP.

Procedura

W swojej książce Straker kładzie przede wszystkim nacisk na narzędzia, które strukturyzują i porządkują informacje wygenerowane na karteczkach samoprzylepnych. W jego publikacji można jednak zauważyć powtarzający się schemat postępowania w użyciu RSP podczas procesu rozwiązywania problemów:

- 1. Zdefiniowanie celu.** Każda sesja rozpoczyna się od trafnego określenia celu. Uczestnicy wraz z prowadzącym ustalają, w czym jest problem i co chcą osiągnąć podczas sesji.
- 2. Generowanie informacji.** Etap ten poświęcony jest wytworzeniu możliwie jak największej ilości informacji (faktów, opinii lub pomysłów) związanych z danym problemem. Informacje są zapisywane przez wszystkich uczestników sesji, każda na oddzielnej karteczce samoprzylepnej.
- 3. Organizowanie informacji.** Po etapie tworzenia zebrany materiał w postaci wielu karteczek podajemy procesowi organizacji. Pomocne w tym są następujące narzędzia: **Post-up, swap sort, top-down tree, bottom-up tree, information map i action map.**
- 4. Analiza i ocena.** Uporządkowane na wcześniejszym etapie karteczki zaczynają tworzyć układy, schematy lub diagramy łatwe do interpretacji. Ich analiza może pokazać zależności przyczynowo-skutkowe w problemie, hierarchizację czynników, chronologię zdarzeń, priorytetyzację zadań, listę proponowanych rozwiązań itp.
- 5. Decyzja i działanie.** Sesję metody RSP kończy wspólne podjęcie decyzji, jak należy rozwiązać problem, kto będzie odpowiedzialny za poszczególne działania, jakimi zasobami trzeba dysponować itp.

Najważniejsze zasady

Technika RSP wymaga wyboru jednego z sześciu narzędzi strukturyzujących zebrane na wcześniejszym etapie informacje:

- **Post-up.** Umieszczenie karteczek z informacjami w dobrane widocznym miejscu.
- **Swap sort.** Drugi sposób polega na dokonaniu sortowania i uporządkowaniu zebranych informacji zapisanych na karteczkach.
- **Top-down tree.** Trzecie podejście pozwala na zorganizowanie i hierarchizowanie karteczek w schemacie drzewa od ogółu do szczegółu.
- **Bottom-up tree.** Drzewo to jest odwróceniem poprzedniego. Narzędzie to porządkuje karteczki od szczegółu do ogółu, od dołu do góry schematu.
- **Information map.** Kolejny zabieg to uporządkowanie karteczek na karteczkach w ujęciu mapy, w której każdy element może mieć swoje miejsce i być połączony na różnych zasadach z innymi informacjami.
- **Action map.** Zabieg polegający na organizowaniu karteczek, jednak — w odróżnieniu od poprzedniej mapy — skupia się na działaniach lub sekwencjach do wykonania w postaci procesu, procedury lub planu działań.

Wady techniki

- Wymaga dobrej znajomości wszystkich sześciu narzędzi do strukturyzacji informacji przez osoby biorące udział w sesji.
- Słabe jakościowo dane wejściowe generują słabo jakościowo analizy lub rozwiązania.
- Ryzyko dominacji silniejszych głosów podczas etapu organizacji i analizy informacji.
- Praca z karteczkami wymaga utrzymywania stałego porządku w miejscu prowadzonej sesji.



GAMESTORMING

O technice

Gamestorming to metoda rozwiązywania problemów oraz tworzenia innowacji w świecie biznesu, która polega na wykorzystaniu odpowiednich gier i interaktywnych ćwiczeń. Autorami tej utworzonej w 2010 roku techniki są Dave Gray, Sunni Brown i James Macanuffo⁵.

Nazwa metody odwołuje się do „burzy gier”, czyli spontanicznego wykorzystywania gier w kreatywnym poszukiwaniu rozwiązań. W gamestormingu pod pojęciem gier kryją się mniej lub bardziej znane w biznesie, zarządzaniu lub projektowaniu produktów bądź usług narzędzia, techniki, analogie, zabawy i zadania. Charakteryzują się one określonym środowiskiem, które może być fizyczną przestrzenią lub wirtualnym miejscem współpracy, zdefiniowanym celem, ramą czasową, zasadami komunikacji oraz wykorzystywanymi rekwizytami.

Gamestorming pomaga w radzeniu sobie z wyzwaniami biznesowymi poprzez pobudzanie kreatywności, pogłębianie współpracy i rozwój innowacyjnego myślenia zespołów.

Jednym z najważniejszych rekwizytów w tej metodzie są karteczki samoprzylepne, które wykorzystuje się podczas realizowanych gier.

Zalety techniki

- Niezwykła moc integrowania uczestników poprzez zachęcanie ich do myślenia poza schematami.
- Uwolnienie oraz wzmocnienie kreatywności indywidualnej i zespołowej poprzez wykorzystanie gier i ćwiczeń.
- Spojrzenie na problem w szeroki, niestandardowy i wielokierunkowy sposób.
- Pozwala wygenerować więcej dobrych rozwiązań niż inne metody.

Procedura

- 1. Definiowanie problemu.** Zanim rozpocznie się gamestorming, należy dokładnie określić problem lub wyzwanie. Ważne jest, aby opisać problem w sposób konkretny i zrozumiały dla wszystkich. Już na tym etapie można wykorzystać odpowiednie gry, aby sprecyzować cel.
- 2. Wybór gier do sesji.** Gry dobierane są tak, aby uwzględniły specyfikę problemu, czas trwania sesji, liczbę uczestników oraz cel, jaki zamierzamy osiągnąć. W zbiorze znajdują się m.in. **burza mózgów**, **mapa myśli**, **analiza SWOT**, **mapa empatii** itp.
- 3. Przeprowadzenie gier.** Osoba prowadząca ma dwa zadania do wykonania. Po pierwsze, ma wytworzyć i utrzymywać atmosferę otwartej komunikacji, zaufania, współpracy i nastawienia na myślenie przełamujące schematyzm i rutynę. Po drugie, powinna przeprowadzić zaplanowane gry tak, aby pobudzić kreatywność i innowacyjność uczestników sesji.
- 4. Analiza i wybór rozwiązań.** Po ukończeniu każdej gry zespół przeprowadza pierwsze analizy. Moderator prowadzi dyskusję skoncentrowaną na otrzymanych wynikach lub zaproponowanych rozwiązaniach. Podczas tego etapu dokonuje się oceny i wyboru najlepszego rozwiązania lub najbardziej odpowiedniej decyzji.
- 5. Zaplanowanie wdrożenia.** Ostatnim, opcjonalnym etapem w gamestormingu może być opracowanie przez zespół planu wdrożenia wybranych rozwiązań. Uczestnicy mogą się skupić na wskazaniu wytycznych, ustaleniu wykonawców oraz skoordynowaniu niezbędnych działań, aby zapewnić skuteczne wdrożenie w życie wybranego rozwiązania.

Najważniejsze zasady

W książce pt. *Gamestorming* znajdują się zasady, które pozwalają optymalnie posługiwać się metodą podczas rozwiązywania problemów lub projektowania rozwiązań.

- **Zadawanie odpowiednich pytań.** Dzięki tej umiejętności można skutecznie wyeksplorować badany problem. Metoda wykorzystuje pięć rodzajów pytań: otwierające, sterujące, badające, eksperymentujące i zamykające.
- **Zarządzanie przestrzenią.** Każda gra jest zadaniem do wykonania lub narzędziem do zastosowania. Przestrzeń musi być zagospodarowana tak, aby wyniki pracy były widoczne dla wszystkich uczestników.
- **Wykorzystanie rekwizytów.** Podczas sesji w duchu gamestormingu wykorzystuje się wszystko, co może istotnie pomóc w zrozumieniu problemu, np.: gazety, flamastry, figurki, papier, urządzenia, eksponaty, karteczki samoprzylepne itp.
- **Myślenie wizualne.** Strzałki, rysunki, symbole, diagramy i schematy są wizualną reprezentacją tworzonych koncepcji i ujawnianych myśli. Obraz jest czasami więcej wart niż tysiąc słów.
- **Improwizacja i eksperymentowanie.** Tworzone rozwiązania powinny być jak najszybciej projektowane z tego, co dosłownie znajduje się pod ręką. Idea kryjąca się za nimi będzie wówczas lepiej rozumiana zarówno przez twórców, jak i przyszłych użytkowników.

Wady techniki

- Zbyt duża spontaniczność w wykorzystaniu metody utrudnia grupie rozwiązanie głównego problemu.
- Wymaga dużych umiejętności i doświadczenia moderatora w planowaniu oraz przeprowadzaniu sesji.
- Metoda nie trafia do organizacji i zespołów o mocno zachowawczym i konserwatywnym podejściu.
- Nadmierna koncentracja na uwolnieniu kreatywności może prowadzić do braku skupienia na praktycznych aspektach problemu.

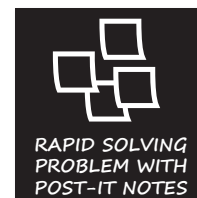
PODSUMOWANIE

W tym rozdziale przedstawiłem cztery wybrane techniki generowania pomysłów i rozwiązywania problemów. Chociaż metody stosowane w biznesie, edukacji czy projektowaniu produktów lub usług można liczyć w dziesiątkach, to moim zdaniem właśnie **burza mózgów**, **brainwriting**, **Rapid Solving Problem with Post-it notes** i **gamestorming** są najbardziej efektywne. Dlatego stanowią korzenie **notestormingu**.

Staralem się w krótkich charakterystykach przedstawić każdą z technik, które zainspirowały mnie do opracowania notestormingu. Ich zalety znajdziecie w mojej autorskiej metodzie.

- **Burza mózgów.** Ta ponad 80-letnia metoda doczekała się wielu przeróżnych wersji, jednak jej pryncypia nadal są aktualne, szczególnie w grupowym procesie rozwiązywania problemów. Zasady koncentracji na liczbie generowanych pomysłów, odroczonej oceny, grupowego poszukiwania pomysłów, tworzenia swobodnej atmosfery współpracy mają równie dużą wartość w notestormingu.
- **Brainwriting.** Pierwsze modyfikacje burzy mózgów miały za zadanie zminimalizować jej słabości. Dzięki brainwritingowi proces rozwiązywania problemów przeobraził się z wersji mówionej w pisaną. To wyeliminowało kłopot z dominacją jednych i nieśmiałością innych uczestników. W notestormingu również zwracamy uwagę nie tylko na ilość generowanych informacji, ale i ich jakość. Wspólnie modyfikujemy i ulepszamy cudze pomysły, gdyż — w zgodzie z zasadą brainwritingu — należą one do wszystkich biorących udział w sesji.
- **Rapid Solving problem with Post-it notes.** Metoda RSP w znaczący sposób rozpowszechniła ideę rozwiązywania problemów z wykorzystaniem karteczek samoprzylepnych. Innowacja ta sprawiła, że RSP stało się wysoce interaktywną metodą. Zarówno w RSP, jak i w notestormingu praca z karteczkami jest fundamentalna, ponieważ informacje na nich zawarte można poddawać strukturyzacji, co pozwala szybciej i głębiej analizować interesujące nas obszary.
- **Gamestorming.** To dzięki tej metodzie proces rozwiązywania problemów uległ ponownemu udoskonaleniu. Gamestorming wprowadza szeroki wachlarz gier, czyli zadań, aktywności lub konkretnych narzędzi. Notestorming czerpie z tej bazy, gdyż wykorzystuje kilkadziesiąt odpowiednio przygotowanych narzędzi, które pobudzają kreatywność w grupie, zwiększają obiektywizację analizowanej sprawy, demokratyzują proces podejmowania decyzji, rozwijają zespoły i ludzi.

Na następnej stronie zawarłem w syntetycznej formule metodę notestormingu. Chciałbym, abyś w pełni zauważył „ewolucyjne” różnice oraz „genetyczne” podobieństwa z klasycznymi metodami rozwiązywania problemów.



PROGRAM PARTNERSKI

— GRUPY HELION —

- 
1. ZAREJESTRUJ SIĘ
 2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
 3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

Książka stanowi wprowadzenie w świat notestormingu. Metoda ta opiera się na użyciu karteczek samoprzylepnych w procesie poszukiwania pomysłów i podejmowania decyzji podczas warsztatów, sesji rozwojowych i spotkań biznesowych, co czyni je wysoce bardziej efektywnymi niż tradycyjna rozmowa lub dyskusja. Istotą notestormingu jest „zobaczenie” problemu i znalezienie jego rozwiązania na drodze od myślowego rozważania do konkretnej pisemnej formy.

Notestorming pozwala:

- Skupić się na pisemnej komunikacji, co zapewnia przestrzeń do głębszej refleksji nad analizowaną sprawą
- „Zobaczyć” sytuację problemową z różnych perspektyw, na przykład pod kątem możliwości, ryzyka, alternatywnych działań lub najlepszych decyzji
- Uniknąć pułapek tradycyjnej dyskusji, która zazwyczaj aktywizuje dominujące lub ekstrawertyczne osoby przy biernej postawie pozostałych
- Oprzeć się na poszanowaniu i tolerancji wobec wszystkich opinii lub poglądów na dany temat
- Zwiększyć zaangażowanie uczestników dzięki równemu udziałowi w procesie wymiany pomysłów
- Łatwiej wizualizować pomysły i strategie, co może przyspieszyć proces podejmowania decyzji i implementacji
- Wspierać indywidualną odpowiedzialność za wkład w działanie grupy poprzez aktywne uczestnictwo i udział w procesie twórczym
- W sposób demokratyczny podejmować decyzje w procesach grupowych

W książce oprócz notestormingu szczegółowo omówiono 50 narzędzi przystosowanych lub stworzonych od nowa. Przedstawione rozwiązania mogą podnieść efektywność spotkań, sesji i warsztatów prowadzonych przez moderatorów, facylitatorów, trenerów, coachów, konsultantów, terapeutów, menadżerów, liderów projektów, nauczycieli, animatorów, a nawet właścicieli firm i członków zarządów. Słowem, przez osoby, których funkcja i rola wiąże się z szeroko pojętym wsparciem innych ludzi. Jeżeli należysz do tego grona – to książka dla Ciebie!

onepress

Księgarnia internetowa:
onepress.pl

HELION S.A.
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
onepress@onepress.pl

książkiklasybusiness

ebook dostępny na:
ebookpoint

ISBN 978-83-289-0999-1



9 788328 909991

Cena: 79,00 zł



Dr Dariusz Góras

Z wykształcenia andragog, od 1996 roku zajmuje się edukacją dorosłych jako trener biznesu, coach, konsultant do spraw rozwoju i moderator sesji problemowo-projektowych. Jest uznanym ekspertem w dziedzinie rozwoju kompetencji psychospołecznych i biznesowych.

Pełni funkcję prezesa zarządu spółki doradczo-szkoleniowej Maestrium, specjalizującej się w szkoleniach, moderacji i programach rozwojowych z zakresu przywództwa, kompetencji menadżerskich, rozwiązywania problemów, podejmowania decyzji i rozwoju osobistego. Od 2009 roku koncentruje się na moderacji procesów decyzyjnych i projektowych. Jest twórcą moderowanych sesji problemowo-projektowych, podczas sesji, warsztatów i spotkań biznesowych stosuje notestorming jako efektywną metodę rozwiązywania problemów. W pracy moderatora używa narzędzi i koncepcji takich jak design thinking, scrum, sprint, kaizen, agile. Pomażał rozwiązywać problemy z różnych obszarów, na przykład opracowania strategii, przeprowadzania zmian, reorganizacji pracy, modyfikacji systemów motywacyjnych, zwiększenia efektywności osobistej i zespołowej, projektowania nowych usług, poprawy bezpieczeństwa i tworzenia programów rozwijających kompetencje. Do 2023 roku przeprowadził blisko 2100 dni szkoleń, doradztwa i sesji projektowych dla ponad 17 000 osób. Z jego usług korzystały różne firmy i instytucje, w tym KGHM Polska Miedź, Jerónimo Martins, Medcover, Polskie Radio, Makro Cash & Carry, Whirlpool, Iveco, Nordea, PKO BP, Rockwool, Politechnika Łódzka, Grodzki Urząd Pracy i wiele innych.