

ТЕХНОЛОГІЇ РОЗВИТКУ КРЕАТИВНОСТІ НА ПІДПРИЄМСТВІ

Божидарнік Т.В., Василик Н.М.

Луцький національний технічний університет, м. Луцьк

Креативність стає все актуальнішою не тільки для працівників творчих професій, але і для менеджерів, адже, щоб забезпечити, на сьогодні, підприємству переваги в жорсткій конкурентній боротьбі, необхідні креативні підходи. Саме тому менеджери зацікавлені розвивати свій власний креативний потенціал, формувати креативне середовище на підприємстві, а також створювати ефективні креативні команди, які будуть здатні нестандартно, творчо мислити, знаходити нові ідеї і підходи до управління. З цією метою, менеджерам варто застосовувати технології розвитку креативності. Розглянемо основні моменти найбільш поширених технологій розвитку креативності [1, 2].

Ментальні карти (mindmapping) – це зручна та ефективна техніка альтернативного запису, яка замість лінійного запису використовує радіальний.

Катена – це гра, яка допомагає усвідомити патерни, пов'язані з якою-небудь темою або ситуацією, і таким чином створити можливості для їх реструктуризації.

"Шість Капелюхів Мислення" (Six Thinking Hats) розроблений Едвардом де Боно, – це простий і практичний спосіб подолати труднощі за допомогою розділення процесу мислення на шість різних режимів, кожний із яких представлений капелюхом свого кольору.

Випадковий стимул – її використання передбачає: сформулювати у формі питання завдання, для вирішення якого потрібна ідея; випадковим чином вибрати об'єкт; утримуючи в думці питання і випадковий об'єкт, будувати між ними зв'язки та розглядати кожен зв'язок як знак, який вказує на відповідь.

Переворот (reversal) – описана Едвардом де Боно і Майклом Мікалко. Послідовність кроків у "перевороті": сформулювати завдання; перерахувати всі припущення і допуски, які можуть виникати навколо цього завдання; перевернути всі ці припущення; взяти кожне перевернене припущення і запитати себе, як зробити його можливим. Що має відбутися для того, щоб це мало сенс? Ця операція повинна бути виконана зі всіма, у тому числі й особливо з найнеймовірнішими припущеннями.

SCAMPER (розробив Боб Еберле) – передбачає список змін, які можна використовувати в роботі на певним об'єктом: Substitute – замінити щось; Combine – комбінувати; Adapt – пристосувати; Modify – модифікувати; Put – примістити для чогось іншого, в іншій сфері; Eliminate – видалити частини; Reverse – поміняти місцями, знайти застосування в чомусь протилежному.

Також, можна використовувати ще і такі технології як: філа, метод газетних вирізок, метод заданого діапазону, метод вигаданих персонажів.

Література:

1. Божидарнік Т.В. Креативний менеджмент: навч. посіб. / Т.В. Божидарнік, Н.М. Василик. – Херсон: Олді-плюс, 2014. – 498 с.
2. Бутко М.П. Управлінські рішення: евристичність, креативність, транспарентність: навчальний посібник / Під ред. М.П. Бутко. – Ніжин: ТОВ «Видавництво «Аспект-Поліграф», 2008. – 428 с.