



Innopia Loovuse Kool

Siskukord

Mis üldse on idee?	2
Miks me vajame uusi ideid	2
Kuidas saada häid mõtteid?	3
Ajurünnak ning selle läbiviimine	3
Probleemaruutelu läbiviimise mudel	5
Sünektika	6
Mõttekaart	6
SCAMPER	6
Ideede analüüsimine	7
Kuue "mõtlemismütsi" hindamismeetod	7
PMI otsustamismudel	7
Ülesanded	8
Näidislahendus	9
Kasulikud viited	10



Mis üldse on idee?

Ideed on kõige üldisemas tähenduses asjad, millega sinu aju lagedale tuleb – mõnikord siis, kui sa seda tahad või vajad, ning mõnikord siis, kui sa oodata ei oska. Üks idee definitsioon (The Merriam-Webster Dictionary) on, et idee on „formuleeritud mõte või arvamus”. Ka sul on mõtteid ja arvamusi? Ehk siis ei olegi sinu jaoks väga raske läbida **Ideede Põhikursus** ning aktiivselt kaasa aidata Innopia arengule oma panuse andmisega. See rännak võib ju isegi lõbus olla!

Igal ühel meist on ideed. Näiteks lõuna paiku, mil su kõht on tühi ja sa tahad süüa, mõtled peamiselt sellele kuidas süüa saada. Tegemist on kinnisideega. Aga see ei ole [originaalne idee](#), kuna see on midagi sellist, mida teed igapäevaselt. Veel vähem on see originaalne idee, kui lähed iga päev samasse restorani ja tellid täpselt sama toitu. Ehk oleks aeg kasutada väheke loomingulisust. Tuleks proovida süüa mõnes uues kohas või mõnda uut rooga. Loomingulisus hõlmabki eksperimenteerimist, uute asjade eksperimenteerimist ning alternatiivide avastamist. Kui sa võtad vaevaks õppida mõtlema loovalt, siis sõnad nagu „uus”, „parandatud” ja „täiustatud” saavad loomulikuks osadeks sinu kõnepruugist.

Kuigi igaüks meist on võimeline looma uusi ideid ilma probleemideta, ei luba paljud meist endal arendada [loovaid](#) või [innovatiivseid](#) ideid. Nende põhjuste nimekiri on pikk, miks inimesed keelduvad oma loovusel volata lasta. Loomingulise ning innovatiivse mõtlemise konks seisneb asjade vaatamises erinevate vaatenurkade alt – näha maailma erinevalt, olla vastuvõtlik muutustele ning võtta riski, juurutades uusi ideid.

Miks me vajame uusi ideid

Uued ideed viivad meid edasi nii inimkonna-, ühiskonna-, kui ka inimest ennast. Ideed teevad võimalikuks uute asjade leiutamise, eksisteerivate asjade täiustamise ning muudavad paremaks meie elukvaliteeti. Igal loodud ideel on eesmärk. Uute ideede genereerimise hõlbustamiseks on alati heaks strateegiaks eesmärgi sõnastamine. Üldiselt genereeritakse ideesid järgmistel eesmärkidel:

- probleemide lahendamiseks;
- takistuse ületamiseks;
- mingi asja paremaks, odavamaks, lihtsamaks või lõbusamaks muutmiseks.



Idee ei pea olema revolutsiooniline, et olla hea või omada positiivset mõju millelegi või kellelegi. Idee võib ehitada või parandada juba eksisteerivat ideed, saades sellega originaalidee pikenduseks.

Kuidas saada häid mõtteid?

Sinu aju on imeline asi. Seal genereeritakse kõik sinu ideed, kuid see ei ole ilmingimata sinu aju, mis inspireerib olema loov. Sinu kogemused, see, mida sa näed, kuuled, tunned, maitsed ning haistad; need, kellega kohtud, kus käid, ning kuidas oma aega sisustad toimivad päästikuna ning aitavad sul teha seoseid, et Sinu aju saaks genereerida ideesid ning läbi viia ajurünnakut. Mida rohkem on sul kogemusi ning mida avatum sa oled, seda rohkem on su ajal materjali, millega töötada, kui sa julgustad teha ajurünnakut tegema.

Isegi parima oleku ning keskkonna juures on impulsid need, mis aitavad sul suunata aju mõtlema mingi kindla spetsiifilise asja üle erinevatest vaatenurkadest. Impulss on lihtsalt idee, objekt, sõna, fraas, heli, kujund, maitse, lõhn või mõni muu asi, mis põhjustab sinu aju mõtlema erinevalt situatsiooni üle, mille kohta teostad ajurünnakut. Mõnedes situatsioonides, kasutades juhuslikke päästikuid ning seejärel tehes assotsiatsioone päästiku ja ajurünnaku teema vahel, võib viia uute ideedeni. Kui kasutad impulsi saamiseks juhuslikke sõnu (isikut, kohta, või asja), mis ei ole seotud asjaga, millele mõtled, töötab aju kõige paremini.

Inimaju töötab automaatselt organiseerimaks mõtteid ning suuteline tegema kiirelt ühendusi erinevate mõtete vahel. Seega on igal juhuslikul sõnal võim stimuleerida ideesid ajurünnaku teemal. Impulsi esilekutsumise eesmärgiks on aidata sul järgida mõtlemise rada, mis tavaliselt aset ei leiaks. Sinu aju on alati töötab seoste loomise nimel. Ajul on võime luua lineaarseid seoseid nagu arvutil. Kuid aju võib siduda näiliselt juhuslikud ideed ja kontseptsioonid.

Ajurünnak ning selle läbiviimine

Ajurünnak on tegevus, mida inimesed kasutavad genereerimaks ideesid suhteliselt kiiresti ja organiseeritud kujul. Ajurünnaku puhul testid sa enda loova mõtlemise oskusi, et saavutada arvukas ideede kogum, mis potentsiaalselt aitavad sul lahendada kindlat probleemi.

Miks teha ajurünnakut? Toome välja mõned üldised eesmärgid:

- * Genereerida ideesid ning võimalikke lahendusi eesseisvatele probleemidele;
- * Et katta terve võimaluste ulatus probleemi või teema sõnastamisel;



- * Et stimuleerida loovust;
- * Et edendada rohkem organiseeritud lähenemist probleemilahendamisele;
- * Julgustada ideede voolavuse ajal „kõik on võimalik“ mentaliteeti.

Üks põhjus, miks ajurünnak toimib on see, et ta julgustab osavõtjaid välja tooma mitmeid ideesid limiteerimata ideede tüüpe (nagu hind, praktilisus, paikapidavus või originaalsus). Iga ajurünnaku eesmärk on panna analüütiline mõtlemine seisma ning lasta aju paremal poolel omada kontrolli, et aju keskenduks loovatele, mitte tingimata loogilistele ideedele.

Kui oled sõnastanud ajurünnaku eesmärgi, määra kindlaks parim lähenemisviis, et saavutada parim tulemus. Lisaks sellele pead ka otsustama, milliseid teisi ajurünnaku tööriistu (vähemalt paber ja pliiats) plaanid kasutada ning tegema kindlaks, et need on käepärast. Järgmiseks etapiks enne ajurünnaku alustamist on vaja kindlaks määrata tähtaeg või muud parameetrid. Kuna paljud inimesed ei tööta aga kitsaste tähtaegade või pinge juures hästi, ei ole ka ajaline tähtaeg tüüpiliselt hea lahendus. Seega peaks parameetrid keskenduma hoopis tulemusele, ning ajaline element oleks soovitatav eemaldada – näiteks genereerida kümme uut tooteideed.

Kui ajurünnak algab, siis mõtle paar kolm täiesti pöörast ideed. Ära mõtle nende praktilisuse peale. See taktika aitab sul avada oma mõistuse ning unustada barjäärid, mis võivad algul takistada. Seejärel vaatle probleemi nii paljude erinevate vaatenurkade alt kui võimalik, rakendades kõiki oma meeli (meenuta impulsse). Esita küsimusi, alustades põhilistest (kes, mis, millal, kus, miks ning kuidas). Kui saad asjad liikuma, siis leiad peagi, et ajurünnak hakkab toimima veereva lumepallina, kui sinu aju automaatselt hakkab moodustama uusi seoseid. Kasulik on ka välja toodud ideede omavaheline sidumine uudsel ja innovatiivsel viisil. Ära lõpeta ajurünnakut enne, kui oled oma eesmärgi saavutanud. Näiteks kui sa oled eesmärgiks püstitanud kümme uut ideed ning sul on juba paar täitsa head ideed, siis ära lõpeta, püsi keskendunult ning väldi segavaid faktoreid.

Efektivse ajurünnaku tähtsamad reeglid

1. Määra eesmärk või sõnasta probleem. Nii kaua kuni sa pole täielikult mõistnud, millepärast sa ajurünnakut teed, ei oma ideede genereerimine mõtet.
2. Määra reeglid ning jää nende juurde. Näiteks, kui on selgeks tehtud, et ideid ei hinnata ajurünnaku käigus, siis ära lange ka sellesse lõksu.
3. Ükski idee ei ole rumal. Ole ohjeldamatu – see on üks ajurünnaku kuldseid reegleid!
4. Ära hinda oma ideid liiga vara. Ajurünnak on mõeldud uute ideede genereerimiseks, mitte nende ideede analüüsimiseks. Hoia analüütiline mõtlemine hilisemaks.

5. Ära kardada! Mõista, et ajurünnaku ajal on kõik ideed olulised. Kui sa aga usud, et sul on palju anda eesmärgi saavutamisse, siis sa oled ka aldis genereerima suurepäraseid ning loovaid ideesid.

Alternatiivsed ajurünnaku vormid

Kujundlik ajurünnak

1. Põhineb klassikalisel ajurünnakul.
2. Probleemi defineerimisel mõelge vastused küsimustele: Kes tegutseb? Kes teevad? Mida tehakse? Keda tegevus mõjutab?
3. Valmistage ette klassikaline ajurünnak.
4. Määrake probleemi põhielemendid ja leidke, millised elemendid mõjutavad otseselt probleemi edukat lahendamist.
5. Milliseid põhielemente saame asendada?
6. Püstitage uus probleem, kui olete asendanud ühe probleemi elemendi.
7. Teostage ajurünnak uue kujutletava probleemi üle.
8. Nüüd kasutage eelmises punktis saadud ideid tegeliku probleemi lahendusvariantide välja pakkumisel.
9. Analüüsige kõiki ideid, mis on saadud, ja valige nende seast huvipakkuvad ja liikuge edasi.

Ajukirjutamine 6-3-5 (ingl.k. brainwriting)

1. Selle tehnika nimetus tuleneb sellest, et 6 inimest kirjutavad 3 ideed 5 minutiga.
2. Selleks koostatakse tabel, mille ülemisse lahtrisse kirjutatakse probleem.
3. Igaüks paneb kirja kolm ideed ja kirjeldab neid täislausetega. Saanud oma ideedega ühele poole, annab oma lehe oma naabrile paremat kätt (ja nii edasi kuni ring on täis). Selle tehnika abil on võimalik kaunis lühikese aja jooksul saada 108 ideed, mis polegi vähe. Protsess lõppeb, kui kõik 6 rida on täidetud ideedega.
4. Ideede hindamine, mida tekib 30 minutiga tervelt 108.

Probleemaruutelu läbiviimise mudel

on Edward de Bono väljatöötatud termin. Ta defineerib seda kui probleemilahendamise tehnikat, mis läheneb probleemile kaudselt, mitmesuguste nurkade alt, selle asemel, et keskenduda ühele lähenemisele.

Probleemaruutelu läbiviimise mudel tähendab arutlemist asjade, mis ei ole esmapilgul ilmselged, ning ideede üle, mis ei ole saavutatavad, kasutades ainult traditsioonilist samm-sammult loogikat.

Probleemaruutelu läbiviimise mudeli tehnikate kasutamist probleemilahendamise protsessis iseloomustab eemaldumine juurdunud või ettearvatavatest mõtlemisviisidest ootamatute ning uudsete ideede suunal.

Sünektika

Sünektika põhineb lihtsal probleemilahendamise ja loova mõtlemise kontseptsioonil – on vaja genereerida ideid ning seejärel hinnata neid. Sünektika puhul on iseloomulikuks teguriks just võimsad meetodid, mida kasutatakse kontseptsiooni rakendamiseks.

Sünektika tuleneb kreeka keelsetest sõnadest syn (kokku tooma, ühendama) ja ectics (mitmekesisus). Seega on ta lähenemine, mis sõltub asjade, mis on väliselt erinevad, sidumisest ja mõistmisest. Sünektika peamine vahend on analoogia või metafoor. Sünektiliste meetodite kasutamine aitab inimestel arendada loovat lähenemist probleemidele, säilitada uut informatsiooni, valmistada kirjatöid ning avastada sotsiaalseid probleeme. See tehnika aitab murda eksisteerivad mõttemalle ja sidustada abstraktseid kontseptsioone.

Mõttekaart

Mõttekaart ehk mindmapping kujutab endast modifitseeritud ajurünnaku varianti, mille puhul ideed hinnatakse ning pannakse organiseeritud struktuuri. Ülevaatliselt on mõttekaart mõtete kokkuvõttev, ülevaatlislik ning selgitav meetod. Näiteks võib mõttekaarti kasutada loengus ning panna kirja märkmed kasutades kaardistamist kõige tähtsamate seikade ja märksõnade sidustamiseks on üleval Innopia Loovuse Koolis.

SCAMPER

- Mõttele oma probleemi põhilistele omadustele
- Mõttele, kas mõni järgnevatest printsiipidest tooks muutuse?

S - substitute / asenda

C - combine / kombineeri

A - adapt / muuda funktsiooni

M - modify / muuda suurust

P - put to another use / loo uusi kasutusi

E - eliminate / vähenda

R - reverse / keera pahupidi

SCAMPER-it saab rakendada edukalt füüsiliste asjade puhul.

Lisaks võid veel lugeda Innopia leheküljelt:

http://www.innopia.org/index.php/Veel_loovuse_arendamise_tehnikaid



Ideede analüüsimine

Sa juba tead, et ideede analüüsimise ja hindamise aeg on peale ajurünnaku läbi viimist, mitte selle ajal. Seega, kui ajurünnak on lõppenud, siis tee väike paus; lase oma mõistusel tegeleda täielikult teiste asjadega. Ideede juurde naasmisel, peaksid lähenema sellele protsessile värskel perspektiiviga, et saavutada parimat tulemust. Sinu eesmärgiks on alati valida parimad ideed! Kuid mis eristab suurepäraseid ideed, head ideed ja läbikukkumisele määratud ideed? Kõike seda saad teada, kui jätkad oma ideede analüüsimise peatükiga.

Veel antud teema kohta Innopia Loovuse Koolist: [Ideed: hea, halb ja kohutav](#)

Kuue "mõtlemismütsi" hindamismeetod

Kuue mõtlemismütsi tehnika arendas välja Edward de Bono ([2] (<http://www.edwdebono.com>)), kes on maailma üks juhtivaid autoriteete loova mõtlemise ning mõtlemise kui oskuse õpetaja alal. Antud programm on mõeldud igat tüüpi idee kiireks hindamiseks. Selle tehnika puhul asetatakse idee metafooriliselt värvilisse mütsi ning seejärel proovib selle mütsi istuvust hindaja. Iga värv esindab erinevat mõtlemise viisi või alternatiivset vaatenurka, millest ideed hinnata. Iga idee puhul, mis genereerisid, proovi kõike mütse ning vaata, kuidas sobib. Ära keskendu ainult ühele kübarale otsustamisel.

Innopia Loovuse Koolis: [Kübarad ja nende tähendused](#)
(http://www.innopia.org/index.php/Ideede_Põhikursus)

Vastavalt Edward de Bono koduleheküljele, on "kuue mõtlemismütsi" meetod mugav ja praktiline viis saavutada parim individuaalsest ja grupimõtlemisest. See on ego mitteähvardav viis põgenemaks mõtlemise harjumustest. See viib inimesi eemale mõtlemisest, et miks asjad ei tööta, ning suunab neid positiivse loova mõtlemise suunal. Mõtleva saab keskenduda ühele mõtlemismallile (kanda ühte mütsi) korruga. Kogemused on näidanud, et Kuue Mõtlemismütsi tehnika tekitab praktiseerimisel sooja vastuvõttu ning saab ettevõtte kultuuri osaks.

PMI otsustamismudel

Teine lihtne otsustamismudel on tehnika PMI (ingl. Plus-Minus-Implications). Kasuta seda kaalumaks ideid plusside ja miinuseid. Selle tehnika kasutamiseks joonista tühjale paberile tabel kolme veeruga. Nende kolme veeru pealkirjadeks on siis vastavalt "plussid??", "miinused?? ja "mõju??".



Plusside veergu pane kirja kõik potentsiaalsed positiivsed tulemused, mida võid kogeda idee elluviimisel. Miinuste veergu pane kirja kõik potentsiaalsed negatiivsed faktorid, mis seostuvad antud ideega. Viimasesse, Mõju veergu, kirjuta positiivsed ja negatiivsed väljundid, mida oled valmis kogema idee teostamisel.

Kui see on tehtud, vaata Plusside ja Miinuste veergu. Kumb nimekiri on pikem? Võib-olla ei olegi pikalt vaja mõelda idee rakendamise kohta. Kui ei ole aga valiku tegemine veergude põhjal lihtne, siis võta põhjused üksikult ette ning hinda neid 1(kõige tähtsam) – 5 (kõige ebatähtsam). Liida seejärel mõlema veeru tulemused kokku ning vaata, kumma tulemus on väiksem. Kui Pluss veeru tulemus on madalam, siis on see hea märk edasi liikumiseks.

Nagu sa näha võid, on mitmeid viise ideede hindamiseks. Vali ideede hindamiseks ja analüüsiks meetodid, mida usud sobivat situatsioonile, millega silmitsi seisad. Baseerudes oma analüüsile, peaksid suutma ajurünnaku tulemusel saadud ideedest välja noppida mõned väga head ideed.

Lisaks võid veel lugeda Innopia leheküljelt: [Idee teostamise 10 sammu](#)

Ülesanded

Innopia meeskonna poolt koostatud ülesanded koos näidislahendustega. Kui soovituslikult ühtegi probleemi pole ette antud, siis tuleb ülesannete lahendamiseks valida ise mingi probleem. Kõik ülesanded eeldavad, et vähemalt 5 minutit on probleemi peale mõeldud. Ülesandeid võib teha ka grupis ning tulemused on sageli sellisel juhul paremad.

Ülesanne 1

Võta kaks suvalist sõna, proovi neid ühekaupa seostada lahendatava probleemiga. Kirjuta kõik huvitavad mõtted märksõnu kasutades paberile. Järgnevalt vali (jooni alla) iga 10 mõtte kohta üks huvitavamaid välja ja proovi see ideena kirja panna. Ülesande lahenduseks on eeldatavasti mõtted, mida võib ideeks nimetada. Lisaks peaksid selle idee märksõnades esinema ka valitud sõna(d) ehk siis vähemalt üks valitud suvalistest sõnadest peab adekvaatselt iseloomustama leitud ideed.

Ülesanne 2

Hinda eelmise ülesande tulemusena saadud ideid kasutades Edward de Bono kuue "mõtlemismütsi" tehnikat. Kui allajoonitud mõtteid on vähem kui 5 vali omale "roheline müts", kui aga rohkem, siis meelepärasem ülejäänud viiest "möttemütsist". Proovi ideid laiendada ning seejärel vali suvalist tehnikat kasutades välja idee, mis oleks nii: originaalne, loominguline kui ka samas praktiline.



Ülesanne 3

Mõttele 5 minutit ideele ning samal ajal joonista paberile märksõnade, piltidena või hoopis mingite märkidena ideega seonduvaid aspekte. Valides huvitavamad aspektid, mis ideed kirjeldavad, katsu panna lühidalt kirja väljavalitud idee. Kirjeldus peaks sisaldama järgnevat: Idee sisu, kuidas idee probleemi lahendab, kellel võiks ideest kasu olla, kuidas idee realiseerimiseni jõuda.

Näidislahendus

Probleemiks on kogu Eesti jaoks oluline probleem, nimelt kuidas Eesti saaks ära kasutada oma väikest rahvaarvu, loovaid ja andekaid noori ning muid omapärasusi? Mis võiks olla Eesti Nokia?

Esimese ülesande ajurünnaku tulemustest katkend (ajurünnak toimus Innopia seminaride ajal, osales c. 8 inimest):

Kartuliviin
Viinaga mürgitatud õunad
Kääritud õunad puu otsas
Eestlased Calvados-I tegemas
Tic-tac 2 promilliga
Jäätmetapeet
Seinakatted lõhnaga
Moodulsaanad suitsusaunalõhnaga
Lõhnaga tapeet
Lõhnaga silikon
Klubides suured jääkapid, kuhu mahuvadka inimesed
Jääsaunad
Jäätünnid spa-des
Hugo bossi saun paremates kaubamajades
Kohviomad Eesti moodi
Kasvuhooned parkidesse
Asotsiaalide peletamise seade
Eesti asotsiaalsid euroopasse pudeleid korjama
Prügisorteerimisjaam euroopasse asotsiaalsete abil
Etanooliga autod
Käärimistünnid õunaaedades ja mujal
Vilistavad prügikastid
Vii-mind-tühjaks prügikastid
Soome keelt rääkivad prügikastid
Automaatne lauakoristusmasin
Nõude ringlus
Rahvariidemustriga kotid võiksid olla maailmas popid
Rahvariidemustriga kangas
Teksad, mille peale saab postreid kleepida
Kilepüksid topelt seinaga, kuhu saab erinevat värvi vedeliku sisse lasta
Külmaga värvi muutvad teksad
Tujude järgi muutuvad püksid
Hong-Kongist mingist materjalist pulgad, mis murdes eraldavad soojust
Kindad, mis samast materjalid
Eesti käsitöö ja hiina materjaliteadus
Hobuserauakujuline chip, mis ühtlasi ka brand sellele

Energiat muundava tallaga jalanõud
Kääriva tallaga vildid
Magnet prossid, mis sarnased Eesti käsitööle
Konditsioneeriga joped
Termos kampsunid rahvamustriga
+/- kaalulisandid
Rasestumisvastased tooted kuupäevaanduriga
Kihnu rahvamustriga kondoomid
Vene-rulett kondoomid
Aspiriiniiga pudelivesi
C-vitamiiniga kalkun
Vitamiinispray
Vahakujud prügikastidena
GMO koerad, kes käivad ja söövad tänavatel paberprahti
Marko vanaema on prügikast
Kiitvad prügikastid
Kiitev taskupeegel
Fotorobotprogramm, kus saad proovida endale Carmen Kassi silmi
Horoskoop peeglist
Peegel mis hindab värvide kokkusobivust
Riiete laenutamise kaubamaja internetis, klientideks suured ettevõtted
Jamaica päev bikiinide jms. Hansapangas üle Eesti
Interneti ühendatud peegel, rate.ee ühendatud, saab peegli abil keskmise hinde
Piltide hindamise tulemused töödelda ANN-ide abil, tekiks robot, mis oskab automaatselt hinnata fotot keskmise inimese vaatenurgast
Ärikohtamiste portaal
Info info vastu tutvumisportaal
Energy gaas, mis analoogne närviigaasile
Küüslauguleibade tasuta pakkumine
Küüslauguleivanäts
Küüslaugurakud
Küüslauguvastane aine



Märksõnadeks olid “prügi”, “alkohol”, “küüslauguleivad”, “käsitöö”, “rate.ee”. Esialgset väljavalitud mõtted on nimekirjas alla joonitud.

Ülesande 2 lahendamise osutus parasjagu aeganõudvaks ning raskeks, sest heade ideede korral on ideid võrdlemisi raske hinnata ning paremusjärjekorda panna. Hindamisel kasutati “punast mütsi” ehk prooviti intuiivselt läheneda. Samas arvestati vaid ideid, milles sisalduks ka üks esialgsetest märksõnadest ning mis oleks seotud algse probleemiga. Rõhk oli käesoleval juhul praktilisusel, seega valiti edasiarendamiseks välja idee valmistada jäätmetest tapeeti, mida saab veel kombineerida rahvariite mustri eksportiga.

Ülesande 3 lahendus, ehk siis kirja pandud idee:

Idee pealkiri: Eesti jäätmetapeet

Idee rakendumiskoht: Eesti

Tegemist on võimaliku äriideega

Idee lühikokkuvõte: Eestis võiks valmistada stiilset jäätmetest tehtud tapeeti, mis oleks ecofashion toode ja mida valmistatakse hoopis teisel viisil, kui tavalist tapeeti, näiteks: suured tapeedipressid kohe prügisorteerimiskeskuste kõrval. Tapeedi töötlus oleks võrdlemisi minimaalne, seega peaks olema õrnalt näha, mis pakenditest, paberist jms tapeet tehtud on. Samas saaks tapeedi peale siiski ka vajadusel midagi trükkida.

Kuidas idee aitab kaasa probleemi lahendamisele: Eesti oleks keskkonnasäästlikum, tapeediäri suurendaks eksporti ning Eesti suudaks innovatiivsust erilisel kujul eksportida.

Märksõnad: tapeet, prügi, jäätmed, Eesti, seinakattematerjalid

Idee kasu: Ennekõike saaksid kasu paberitootjad, kes siiani vähe rõhku tapeetide valmistamisele pööranud.

Idee rakendamine: Idee realiseerumiseks tuleb kontakteeruda paberitootjatega (näiteks Kohila paberivabrik, kes ka koolikaustikuid trükkib). Võimaliku huvi korral tuleb teha väike uuring, kas analoogseid tooteid maailmas pakutakse, mis hinda võiksid tarbijad olla valmis maksuma, milliste vahendajate kaudu Euroopas ja ka üldse maailmas tapeete müüakse jne. Seejärel sõltuvalt võimalikust tapeedi tootjast, see idee kas mõistliku hinna eest müüa või kaaluda äriplaani koostamist. Kindlasti peaks idee olema avalikult edasiarendatav, idee realiseerumisele aitaks kaasa, kui leida täiesti uus valdkond tapeedi kasutamiseks.

Kasulikud viited

<http://www.mycoted.com/creativity/techniques/index.php>

Hulk kõikvõimalikke loovusetehnikaid kreatiivse mõtlemise edendamiseks. Kasulik abimees igaühele.

http://www.mindtools.com/pages/main/newMN_CT.htm

Erinevad loovusetehnikad.

<http://www.creativityatwork.com/>

Artiklid, raamatud, aforismid ja lingid loovusest tööpostil.



<http://www.infinn.com/>

Innovatsiooni, loova mõtlemise ning ajurünnaku alased vahendid.

www.innovationtools.com

Innovatsiooni abivahendid, ressursid ja strateegiad. Sisaldab lisaks rohkelt informatsiooni ajurünnaku läbiviimise kohta, sealhulgas artikleid, tehnikaid ning isegi teavet erinevate tarkvarade kohta, mis aitavad sul paremaid ideid genereerida.



innopia
In the beginning there was an Idea...