

Практическая работа 4

Тема: Синектики в профессиональной сфере деятельности. Применение метода синектика в разработке

Цель: изучить метод Синетики. Научиться применять метод на практике

Тип занятия: закрепление материала.

Оборудование: доска, проектор, методические указания.

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ:

Синектика — это система креативного мышления, основанная на предположении о том, что все вещи, даже самые непохожие, каким-то образом связаны друг с другом, физически, психологически или символически.

Цель метода

Максимально растормозить мышление, уменьшить влияние психологической инерции, найти оригинальное решение задачи.

Суть метода

Аналогии не дают ответа на вопрос о правильности предположения, но наводят на мысль о том или ином положении.

Аналогии в определенной мере делают незнакомое знакомым, и знакомое незнакомым, На основе выявления аналогии с техническими объектами в другой области, с помощью группы эвристических приемов осуществляется поиск новых идей и решений.

План действий- этапы выбора осуществляется поиск решения , аналогии в жизни

Классификация аналогий:

1. Прямая—реальные
2. Субъективные—телесные, то как мы чувствуем
3. Символические—абстрактные
4. фантастические аналогии—нереальные, которые охватывают мысли и опыт людей.

Каждому типу присущи свои правила поиска аналогии.

Прямая аналогия, в соответствии с которой осуществляется поиск решений аналогичных задач, бизнес идей, примеров сходных процессов в других областях знаний с дальнейшей адаптацией этих решений к собственной задаче.

Личная аналогия предлагает представить себя тем объектом, с которым связана проблема, и попытаться рассуждать о "своих" ощущениях и путях решения технической задачи или бизнес проблемы.

Символическая аналогия отличается тем, что при формулировании изобретательской задачи или бизнес проблемы пользуются образами, сравнениями и метафорами, отражающими ее суть. Использование символической аналогии позволяет более четко и лаконично описать имеющуюся проблему.

Фантастическая аналогия предлагает ввести в изобретательскую задачу или бизнес проблему фантастические средства или персонажи, выполняющие то, что требуется по условию задачи. Смысл этого приема заключается в том, что мысленное использование фантастических средств часто помогает обнаружить ложные или избыточные ограничения, которые мешают нахождению решения проблемы, выходу на новую бизнес идею.

ХОД РАБОТЫ

Задача: получить учебную аудиторию с максимальной экономией места:

- вы должны придумать и описать детально, как расположить студентов так, чтобы они не были связаны друг с другом

- у каждого было свое рабочее место где можно сидеть, писать, и поставить свой рюкзак(сумку).

-рабочее место должно иметь функцию поворота на 360 градусов.

Результат:

1. Вы должны предоставить 2 вида аудитории: классическая учебная аудитория и фантастическая.
2. Вы должны записать минимум 6 аналогий, которые использовали за основу для своей идеи. Аналогия может быть любой классификации.
3. Должно быть описание каждого элемента в деталях (цвет, материал, форма, его функции), чтобы у клиента возникло представление о вашем объекте.
4. Должна быть схематичная зарисовка или прототип в виде наброска вашей идеи.
5. Вы должны дать оценку по времени вашему проекту:
 - 5.1 сколько у вас ушло времени на поиск самой общей идеи вашей аудитории.
 - 5.2 сколько ушло времени на корректировку идеи
 - 5.3 сколько ушло времени на ее прототип
 - 5.4 сколько ушло времени на ее описание
6. Возьмите любую область, где можно применить ваш прототип и проанализируйте, сколько займет у вас времени на создание такой же идеи, только с добавлением функции качания и изменением цветовой палитры? Дайте развернутый ответ с оценкой по времени.

Контрольные вопросы:

1. Что такое синектика?
2. Что такое фантастическая аналогия, приведите пример?
3. Что такое символическая аналогия, приведите пример?
4. Что такое личная аналогия приведите пример?
5. Что такое прямая аналогия приведите пример?
6. Для чего используют метод аналогий?

Содержание отчета:

1. Тема, цель практической работы
2. Поэтапное описание выполнения практической работы
3. Скриншоты или результат практической работы
4. Краткие ответы на контрольные вопросы
5. Выводы

Список использованных источников:

1. Project Management For Dummies / Управление проектами для "чайников"
2. Л. Н. Боронина З. В. Сенук основы управления проектами
3. Государственный стандарт Российской Федерации. Информационная технология. Сопровождение программных средств
4. Искусство IT-проектирования Скотт Беркун
5. <https://habr.com/post/189626/>
6. <https://4brain.ru/blog/%D0%BC%D0%BE%D0%B7%D0%B3%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B9-%D1%88%D1%82%D1%83%D1%80%D0%BC/>
7. http://studbooks.net/15236/ekonomika/metody_ekspertnyh_otzenok

