

2.5 Matice problémů

Popis

vii

Datum



	Změna perspektivy 1:	Změna perspektivy 2:	Změna perspektivy 3:
Problém 1:			
Problém 2:			
Problém 3:			

▲ Začínáme vždy od konkrétního problému, čím konkrétnější, tím lepší

Kam dál...

str. 33

2.5 Matice problémů

Cíl

Generování nových nápadů pomocí technik, která vám mění úhel pohledu na problematiku.

Kdy použít

Kdykoliv hledáte nové nápady a nedaří se vám vymyslet nové nápady samo o sobě. Doporučujeme využít skupinovou dynamiku a otevřít tak prostor pro tradiční brainstorming.

Potřebný čas

30-120 minut (podle počtu lidí)

Průběh

1. Pojmenujte TOP problémy vaší cílovky
2. Zvolte vhodná Přerámování nebo Trendy
3. Opakujte pro každou buňku:
 - A. 2 min: ticho k zamýšlení a sepsání nápadů
 - B. 5 min: postupně si prezentujte nápady a brainstormujte
 - C. 3 min: vyberte tři nejzajímavější nápady
4. Použijte fix nebo malé lepicí puntíky a nechte každého z týmu vybrat 2 nejzajímavější nápady (tečka fixou nebo puntík na lísteček)

Tipy

- Použijte časomíru a viditelný odpočet minut
- Tuto matici si překreslete na flipchart nebo jiný větší prostor a používejte lístečky.

Příklad

Problém 1: Cílovka často trpí na puchýře na nohou...	Přerámování: Jsem CEO Google. Máme nekonečné peníze, lidí a mám technologickou firmu	Trend: 3D tisk
	Vyfořím svoje nohy z několika úhlů. Vytvořím digitální 3D model. Následně jsem schopen si nechat vyrobit botu na míru.	Vyfořím vnitřek boty, vyfořím svou patu. Systém vygeneruje a 3D vytiskne speciální vložku.
	Na základe sběru dat o puchýřích a jejich původu jsem schopný předpovědět, jestli dané boty budou sedět nebo ne. (Př.: tyto boty udělaly puchýř 6,4% uživatelů)	...

Vaše poznámky

Kam dál... **str. 33**