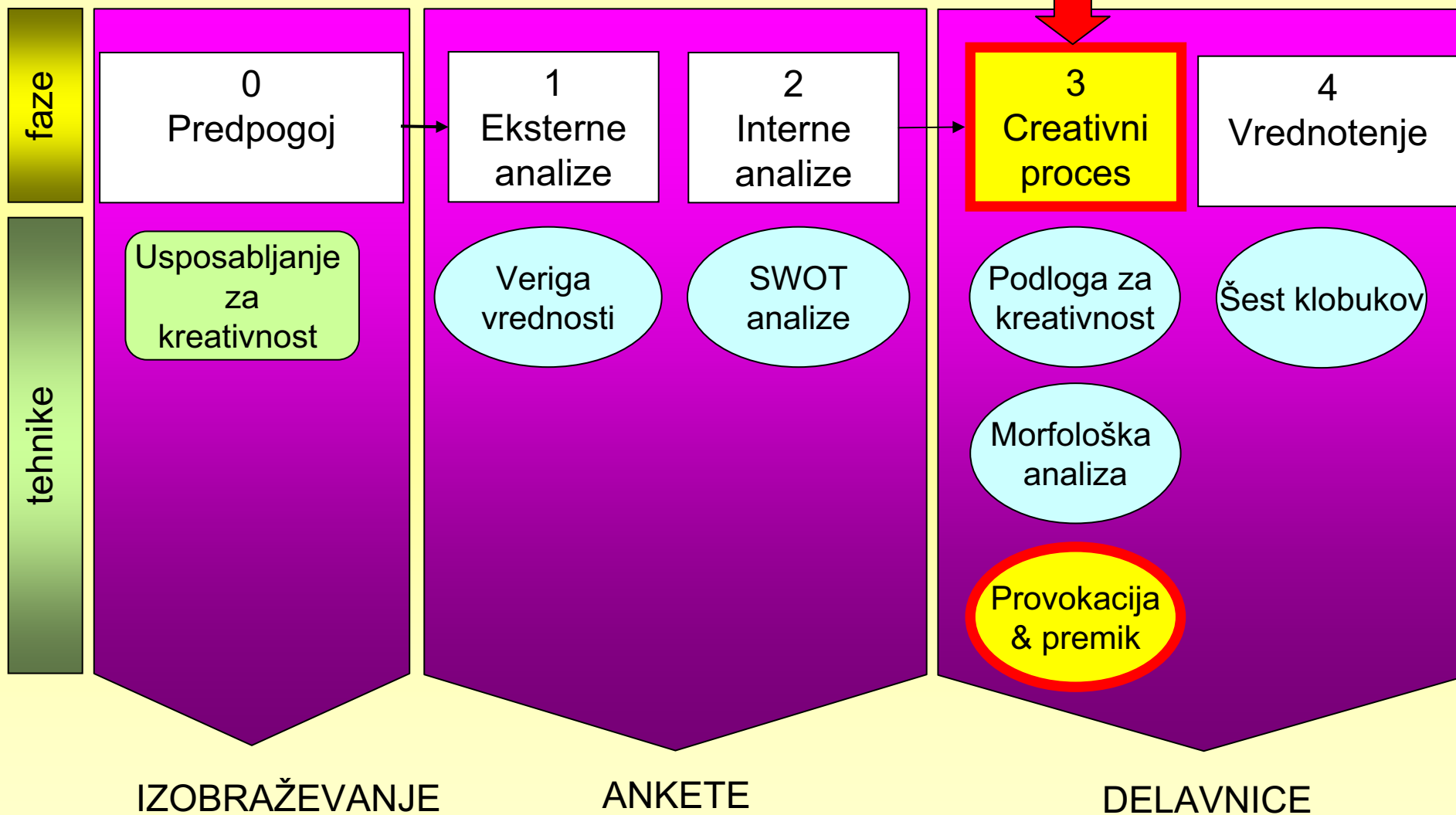


PROVOKACIJA & PREMIK

**DIVERGENTNA TEHNIKA ZA
SPODBUJANJE KREATIVNEGA
PROCESA**

Orodja

TUKAJ SMO!



LATERAL THINKING

«... seeking to solve problems by unorthodox or apparently illogical methods»

Oxford English dictionary

- formalized in the 60s by E. De Bono, a Maltese psychologist
- non-linear, non-sequential and illogic
- it adopts specific techniques to go beyond the conceptual models of human thinking

RESULT:

Ability to generate new ideas and concepts

VERTICAL THINKING

- A position is assumed and building starts from there
- Each step is logically derived from the previous one
(sequential logic)

Vertical thinking



The same hole is
dugged more in
depth



Lateral thinking



Digging is carried
out in different
points



PROVOKACIJA & PREMIK

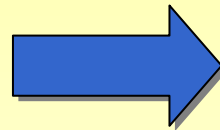
Autor: E. De Bono

PROVOKACIJA: pozabi na ustaljena sklepanja in uporabi navidez nelogično misel

Primer: *restavracije ne dovolijo strankam plačati*

PREMIK: nova ideja nastane tako, da sprejmeš provokacijo

Primer: *ni nujno, da plačaš takoj (Diners Club)*



PO: provokativni operator

PO predlaga ...

Hi**PO**teza



Možnost **PO**ssibility



POdmena



POezija

Tehnike pristopa **Provokacija & Premik**

Provokacija

- 1. Metoda pobega**
- 2. Metoda odskočne deske**
 - 2.a Popoln preobrat**
 - 2.b Prevrčanje**
 - 2.c Pretiravanje**
 - 2.d Dobronamerna iluzija**

Premik

- 1. Izluščiti princip**
- 2. Osredotočenje na razlike**
- 3. Istant by instant**
- 4. Pozitiven vidik**

TEHNIKE PROVOKACIJE

1. Metoda pobega

KORAKI: 1) Podroben opis nečesa samoumevnega

2) Pobeg iz resničnosti z njenim zanikanjem



- Koristna za preizkušanje metod, procedur in stabilnih sistemov
- Pretrese obstoječe procedure, zahteva temeljitejše razmišljanje in drugačno obravnavanje

1. Metoda pobega

PRIMERI:

Pr. 1 : *"Skuter je množični izdelek"*

'Po: *Skuter je individualiziran izdelek*

Pr. 2 : *"Okvir menjamo samo, če je res potrebno"*

'Po: *Menjaj okvir za zabavo*

Pr. 3 : *"V trgovini kupiš že gotov skuter"*

'Po: *Ustvari svoj skuter*



2. Metoda odskočne deske

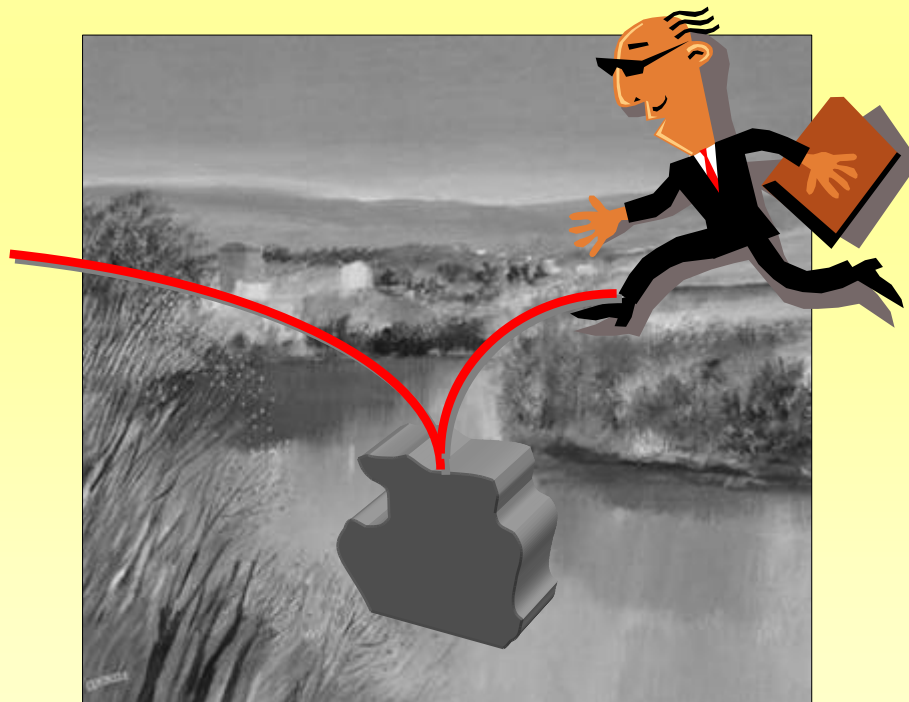
ODSKOČNE DESKE:

a. Popolen
preobrat

b. Prevrtačanje

c. Pretiravanje

d. Domišljajska
iluzija



Odskočna deska je
praktično orodje za
pripravo provokacije

2.a. Popoln preobrat

Opazuješ običajen način dela in ga preoblikuješ tako, da izvedeš popoln preobrat.

Pr. 1 : *"Barva se nanaša na skuter s sprejem"*

'Po: *Skuter se potopi v barvo"*

Pr. 2 : *"Iščem ključe"*

'Po: *Ključji iščejo mene"*

2.b Prevračanje

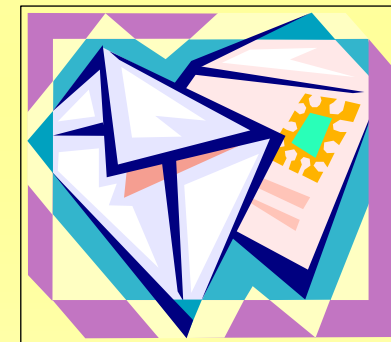
Prevračanje dosežemo z zamenjavo običajnega zaporedja (razmerij, časovnih sekvenc...) ...

Pr.1 : *"Zapreš kuverto, nalepiš znamko in jo pošlješ"*

'Po: *Pošlješ pismo, zapreš kuverto in nalepiš znamko"*

Pr.2 : *"Za pot napolnim skuter"*

'Po: *Med potjo "napolnim" tudi sebe"*



2.c Pretiravanje

Zahteva merila in dimenzije: število, frekvence, velikost, temperatura, trajanje...

Pretiravanje pomeni predlagati merilo, ki pomembno odstopa od običajnega.

Pr. 1 : *"Policaj ima dve očesi"*

'Po: *Policaj ima šest oči"*

Pr. 2 : *"Skuterji so izdelani v nekaj barvnih variantah"*

'Po: *Skuterji so brezbarvni"*



2.d Domišljajska iluzija

Dosežemo jo z izražanjem domišljajskim hrepenenjem, ki ga je nemogoče realizirati.

Pr.1: *"Letala vzletajo ob točno določenem času"*

Po: *Letalo počaka potnika, ki se znajde v prometni gneči"*



2.d Domišljajska iluzija

PRIMERI:

Pr. 2 : *"Okvir skuterja se lahko hitro poškoduje"*

'Po: *Moj skuter je vedno popolnoma nov"*

Ex. 3 : *"Potovanje s skuterjem ni vedno zelo udobno"*

'Po: *Potovanje s skuterjem je udobno kot z avtom "*

Ex. 4 : *"Vozim skuter"*

'Po: *Skuter vozi sam"*



TEHNIKE PREMIKA

Tehnike premika

Omogočajo, da prosto razmišljanje po provokativni izjavi z namenom najti koristen zamisel.



- 1. Izluščiti princip*
- 2. Osredotočenje na razlike*
- 3. Korak za korakom*
- 4. Pozitiven vidik*

1. Izluščiti princip

Iz provokacije je potrebno izpeljati princip.

Pr. 1: najti nov način komuniciranja za oglaševalske agencije

Provokacija:

“Po: *vrnimo se v čase mestnega glasnika*”

Premik:

- Mestni glasnik je med ljudmi
- Mestni glasnik preoblikuje sporočilo glede na poslušalstvo
- Mestnega glasnika je nemogoče izključiti



Rešitev:

Brezplačna uporaba javnih telefonov pri čemer je pogovor prekinjan z oglaševalskimi sporočili.

1. Izluščiti princip

Pr. 2: DERBI



Provokacija:

'Po: *Skuter se upravlja sam"*

Premik:

- Luči se prižgejo samodejno ob zagonu in ko pade mrak
- Voznik se osredotoči samo na vožnjo

Rešitev:

Skuter samodejno izvaja vse dodatne funkcije. Voznik uporablja zgolj krmilo, zavore in dodaja ter odvzema plin.

2. Osredotočenje na razlike

Provokacija se primerja s starim načinom delovanja, naštevajo se razlike o katerih se razpravlja.

2. Osredotočenje na razlike

Pr. 1: Poiskati novo zamisel o znamkah



Provokacija:

'Po: *Znamke naj bodo dolge in tanke*".

Premik:

- Znamke lahko uporabljamo, da zapremo kuverto
- Lahko bi jih prodajali kot zvitek lepilnega traku
- Dolžina traku bi lahko bila v razmerju z vrednostjo znamke

Rešitev:

Razdeliti znamke v zvitkih na pošti, namesto tiskanja vrednosti na znamke

2. Osredotočiti se na razlike

Pr. 2: DERBI



Provokacija:

'Po: *Potovanje s skuterjem je udobno kot z avtom "*

Premik:

- Skuter bi lahko imel gretje
- Prostor za sedenje bi lahko bil širši
- Položaj je bolj pravilen zaradi udobnega sedeža

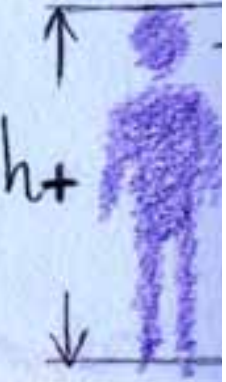
Rešitev:

Velike odlagalna površina primerna za prevoz različnih stvari (leptop, steklenica,...). Mobilni naslon, ki ga lahko uporabljate kot nahrbtnik. Prilagodljiv sedež.

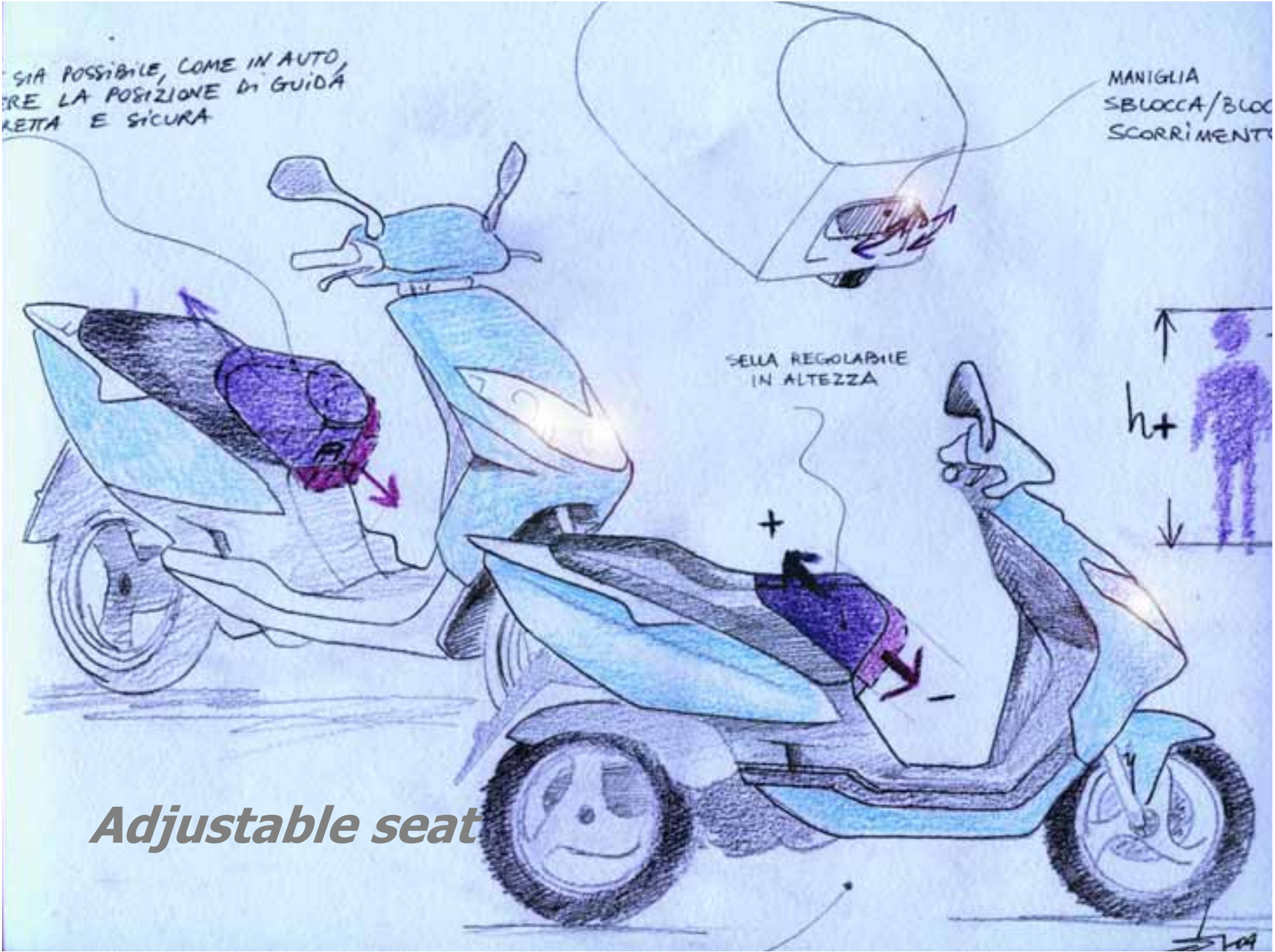
SIA POSSIBILE, COME IN AUTO,
AVERE LA POSIZIONE DI GUIDA
RETTA E SICURA

MANIGLIA
SBLOCCA/BLOCC
SCORRIMENTI

SELLA REGOLABILE
IN ALTEZZA



Adjustable seat



3. Korak za korakom

Posledica provokacije se opazuje korak za korakom, kot da bi opazovali v počasnem posnetku.

3. Korak za korakom

Pr. 1: Iskanje nove ideje za vzmetenje

Provokacija:

'Po: *avti imajo kvadratna kolesa"*

Premik:

- Kolesa se dvigujejo dokler ne dosežejo roba
- Avto trešči

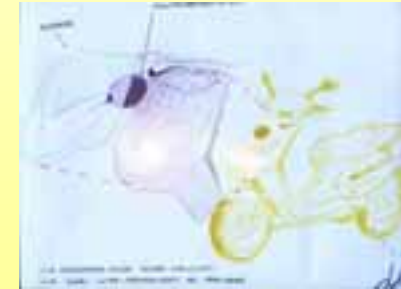


Rešitev:

Vozilo v realnem času prepozna podlago in način vožnje ter prilagodi značilnosti vzmetenja (aktivno vzmetenje)

3. Korak za korakom

Pr. 2: DERBI



Provokacija:

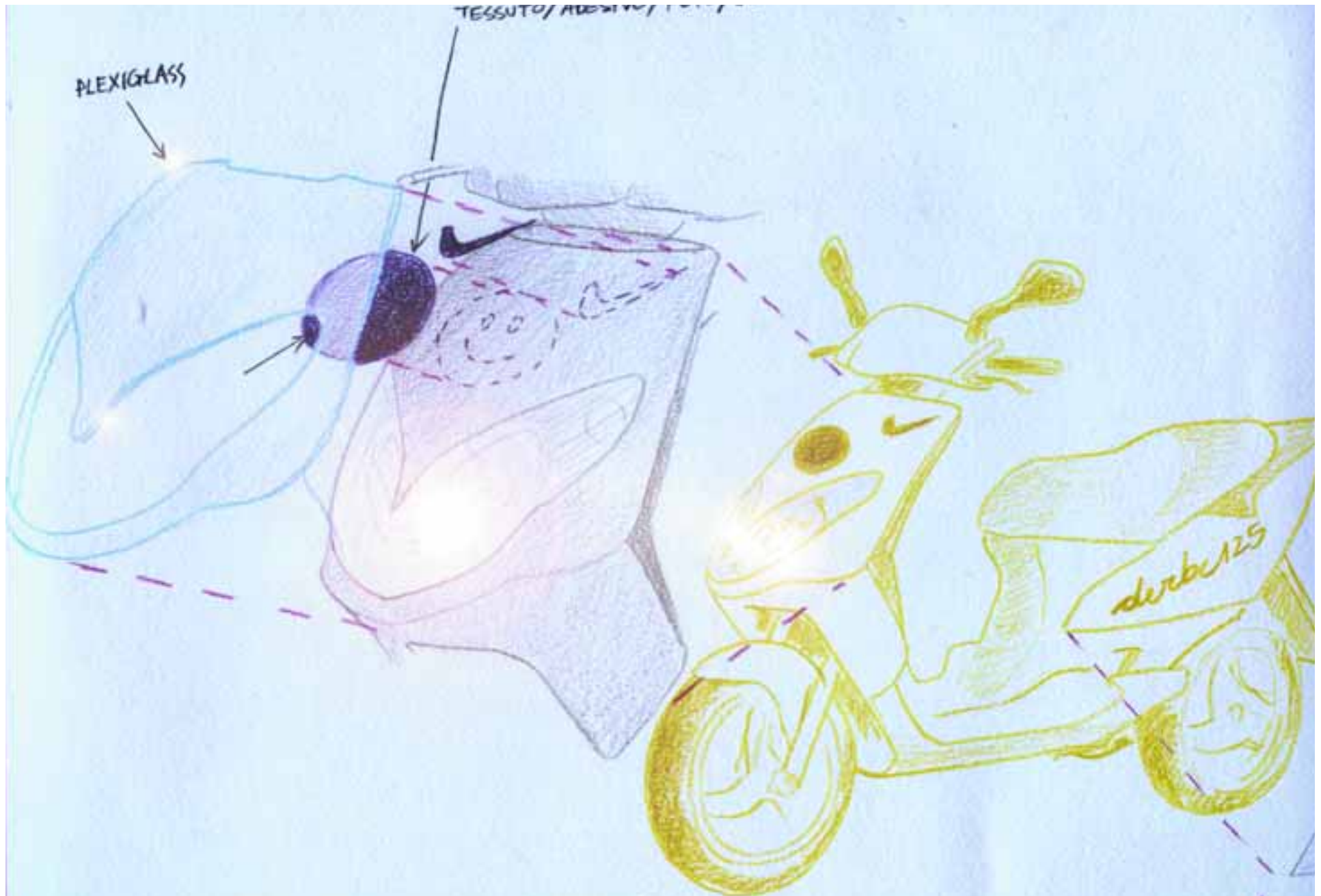
'Po: *Skuter se nikoli ne poškoduje, če pade"*

Premik:

- Skuter pade
- Skuter pride v kontakt s podlago
- Okvir skuterja ne pride v kontakt s podlago

Rešitev:

Izdelava pokrova iz pleksi stekla, ki varuje okvir in barvo.



- RIPRENDERE MODA COVER-CELLULARI
- DIARI ULTRA-PERSONALIZZATI DEI TEEN-AGER

de

4. Pozitiven vidik

Izbere se pozitiven vidik provokacije in se poskuša uresničiti.

4. Pozitiven vidik

Pr. 1: DERBI



Provokacija:

'Po: *Ključni iščejo mene"*

Premik:

- Ne zgubljam časa z iskanjem ključev
- Na potrebujem izvesti dodatne aktivnosti (vstavljanje ključa), ko zažnem skuter

Rešitev:

Skuter prepozna daljinski ključ in se zažene, ko se mu lastnik približa

KONTAKTI:

Krsto Pandža: krsto.pandza@uni-mb.si

Iztok Palčič: iztok.palcic@uni-mb.si