



DISNEY USTVARJALNA STRATEGIJA

Ko gre za kreativno načrtovanje, je težko najti pravi način za preobrazbo domišljjskega razmišljanja v konkretno poslovno strategijo. Sanjati morate na veliko, da lahko pridete do možnih načinov reševanja določene težave. Hkrati se morate znati osredotočiti na podrobnosti, potrebne za uspešno izvedbo načrta.

Disneyjeva ustvarjalna strategija je orodje za razmišljanje in razvoj idej. Strategija temelji na treh glavnih fazah; **sanjač, realist in kritik**. Ko si zamislite in razvijate svoje ideje, prehajate iz ene v drugo vlogo in se postavljate v te različne vloge, da boste lahko bolje analizirali, kaj počnete.

Spodaj so navedeni bistveni elementi vsake vloge:

Sanjač

Običajno se vsaka ustvarjalna ideja začne s sanjami, polnimi strasti in navdušenja. V tej prvi fazi strategija omogoča skupini, da brez omejitev ali kritike deli svoje sanje. To pomaga sestaviti bazen kreativnih idej. Vaša priložnost je, da pustite svoji domišljiji prosto pot!

Sanjač postavlja naslednja vprašanja:

- Kaj želimo?
- Kakšna je rešitev?
- Kako si predstavljamo rešitev?
- Kakšne so prednosti uporabe te rešitve

Realist

Zdaj sledi realističen slog. Ekipa preklopi kraj in način razmišljanja v bolj logičnem slogu načrtovanja. Na podlagi prve faze se udeleženci pretvarjajo, da so sanje možne in začnejo postavljati načrte za njihovo uresničitev. Namen načrtov je spremeniti ideje v obvladljiv akcijski načrt. V tej fazi bi morale biti vse misli konstruktivne in ciljno usmeriti idejo v pravi načrt. Ta faza vključuje vprašanja, kot so:

- Kako lahko to idejo uporabimo v resnici?
- Kakšen je akcijski načrt za uporabo ideje?
- Kakšen je časovni okvir za uporabo te ideje?
- Kako oceniti idejo?

Kritik

Ko imate akcijski načrt, kako idejo spremeniti v resničnost, način kritičnega razmišljanja ponavadi odkrije ovire pri uporabi ideje in kako oviro premagati. Tu morate preučiti svoj izbrani predlog in njegove posledice v resničnem svetu z bolj kritičnega vidika, skupina poda konstruktivno kritiko ideje, da bi našli slabe točke in jih rešili v končni rešitvi. Vsako podrobnost je treba natančno pregledati in izpopolniti.

V tej fazi ekipa zastavi naslednja vprašanja:

- Kaj bi lahko bilo narobe z idejo?
- Kaj manjka?
- Zakaj je ne moremo uporabiti?
- Katere so pomanjkljivosti v načrtu?
- Kako uporabljati orodje?



Kako torej dejansko uporabljate Disneyjevo kreativno strategijo?

1 korak: Ustvarite prostor

Če imate prostor, je lahko koristno, da za vsako fazo uporabite drugo sobo ali prostor znotraj sobe. Tako boste vam in vaši ekipi pomagali preklopiti miselnost in se premakniti v vsako drugo vlogo. Ključnega pomena je tudi to, da je nekdo zadolžen za dokumentiranje vsake stopnje.

2 korak: Korak v sanjača

Ko zberete svojo ekipo, se prepričajte, da je vsem jasno, da začnete z vlogo. Vsak človek bi se moral v tem času svobodno prepustiti brainstormingu in premetavati ideje. Tu ne uvajajte nobenih omejitev. Izogibajte se omembi proračunov, časovnih okvirov ali pravil.

3 korak: prehod v vlogo realista

Ko boste vsem namenili dovolj časa za ideje, je čas, da preidejo v vlogo realista. V tej fazi boste svoje ideje izpopolnili in prilagodili, da bodo bolj konkretne. Takrat se bo vaša skupina osredotočila na ukrepanje: načrtovanje in oceno ideje ali idej, ki se jim zdijo najbolj obetavne.

4 korak: prehod v vlogo kritika

V tej zadnji fazi morate vi in vaša ekipa na svoje ideje gledati s kritičnega vidika. Vsak korak postopka morate izprašati in preizkusiti in poskušati ugotoviti napako s katero koli trditvijo. Vaš cilj je kritizirati in izpopolniti svoj načrt, dokler ne bo dober.

Zaključek in ključne točke

Kot rezultat treh glavnih faz v Disneyjevi ustvarjalni strategiji ekipa doseže trdno kreativno idejo z akcijskim načrtom, da jo uporabi. Prva faza se je osredotočila na ustvarjalni vidik in izmenjavo kreativnih idej in rešitev. Druga faza se je osredotočila na resničnost in na to, kako idejo spremeniti v akcijski načrt, na koncu pa tretja stopnja želi prepoznati šibkost ideje in jo premagati v končnem načrtu.

Uravnoteženje med seboj nasprotujočih si vlog sanjača, realista in kritika je lahko izziv za ekipe. Vsi trije elementi so potrebni za uspešno načrtovanje projektov, vendar jih je treba obravnavati v pravem vrstnem redu. Poskrbite, da boste v vsaki fazi imeli dovolj časa, da se ideje v celoti razvijejo. Hiter prehod iz ene faze v drugo lahko zaduši domišljijo.