

Brainstorming



in der Welt der rhythmischen Architektur

Brainstorming



Brainstorming ist eine von Alex Osborn erfundene und von Charles Hutchison Clark weiterentwickelte Methode zur Ideenfindung, die die Erzeugung von neuen, ungewöhnlichen Ideen in einer Gruppe von Menschen fördern soll. Er benannte sie nach der Idee dieser Methode, nämlich „using the brain to storm a problem“ (wörtlich: Das Gehirn verwenden zum Sturm auf ein Problem).

Technik und Einsatzgebiet

Der Name „Brainstorming“ hat sich schnell verbreitet, wird heute aber auch fälschlich für andere Techniken als die von Osborn beschriebene verwendet.

Anwendung findet dieses Verfahren bevorzugt im gesamten Bereich der Werbung. Es wird aber mit mehr oder weniger Erfolg auch bei sämtlichen Problemen eingesetzt, die neue Lösungen erfordern, zum Beispiel bei der Produktentwicklung oder beim Konstruieren neuer technischer Geräte. Die Ergebnisse eines Brainstormings können in weiteren Arbeitsschritten verwendet werden, es kann aber auch das (ergebnislose) Brainstorming allein als kreative Lockerungsübung eingesetzt werden.

Das ursprüngliche Verfahren sieht zwei Schritte vor:

Vorbereitung

Es wird eine Gruppe aus 5-20 Personen zusammengestellt. Je nach Problemstellung kann sie aus Experten/Mitarbeitern, Laien oder Experten andersartiger Fachgebiete bestehen. Die Gruppenleitung bereitet Anschauungsmaterial vor und führt die Gruppe in das Problem ein, das dabei analysiert und präzisiert wird. Dabei sollte die Frage- bzw. Aufgabenstellung weder zu breit und allgemein gehalten sein ("Wie können wir die Welt retten") noch zu kleinteilig bzw. spezifisch ("Welches Klebeverfahren um Bauteil A an B zu befestigen"). Den Gruppenmitgliedern wird im Vorfeld der Ablauf des Brainstormings mitgeteilt, zum Beispiel ob es sich um ein moderiertes oder nichtmoderiertes Brainstorming handelt. Ein Protokollant wird ernannt.

Vier grundsätzliche Regeln gelten beim Brainstorming:

1. Kombinieren und Aufgreifen von bereits geäußerten Ideen
2. Kommentare, Korrekturen, Kritik sind verboten.
3. Viele Ideen in kürzester Zeit (Zeitraumen ca. 5-30 min)
4. Freies Assoziieren und Phantasieren ist erlaubt.

Phase Eins: Ideen finden

Nun nennen die Teilnehmer spontan Ideen zur Lösungsfindung, wobei sie sich im optimalen Fall gegenseitig inspirieren und untereinander Gesichtspunkte in neue Lösungsansätze und Ideen einfließen lassen. Die Ideen werden protokolliert. Alle Teilnehmenden sollen ohne jede Einschränkung Ideen produzieren und mit anderen Ideen kombinieren. Die Gruppe sollte in eine möglichst produktive und erfindungsreiche Stimmung versetzt werden.

In dieser Phase gelten folgende Grundregeln:

Keine Kritik an anderen Beiträgen, Ideen, Lösungsvorschlägen (kreative Ansätze können sich auch aus zunächst völlig unsinnigen Vorschlägen entwickeln).

Keine Wertung oder Beurteilung der Ideen.

Jeder soll seine Gedanken frei äussern können.

Keine Totschlagargumente.

Je kühner und phantasievoller, desto besser. Dadurch wird das Lösungsfeld vergrößert.

Phase Zwei: Ergebnisse sortieren und bewerten

Nach einer Pause werden nun sämtliche Ideen (von der Gruppenleitung) vorgelesen und von den Teilnehmern bewertet und sortiert. Hierbei geht es zunächst nur um bloße thematische Zugehörigkeit und das Aussortieren von problemfernen Ideen. Die Bewertung und Auswertung kann in derselben Diskussion durch dieselben Teilnehmer erfolgen oder von anderen Fachleuten getrennt.

Variationen

Brainwriting (in verschiedenen Formen): Schriftliche Ideensammlung; besser geeignet für stillere Teilnehmer oder Gruppen, in denen mit Spannungen zu rechnen ist.

Brainwalking: Ideensammlung in Bewegung und auf, im Raum verteilten Plakaten mit unterschiedlichen Fragestellungen; besser geeignet für grössere Gruppen und erfahrene Teilnehmer.

Quelle: <http://de.wikipedia.org/wiki/Brainstorming>