

# Luova ongelmanratkaisu, Creative Problem Solving

Tämä osuus perustuu vuosien varrella kerättyyn aineistoon. Kiinnostuksen herätti aikoinaan Getes Työluovuus kurssi, jota ohjasivat Heikki Lehtonen ja Ilkka Härkönen. Myös legendaaristen Vilko Virkkalan ja Yrjö Toivolan tuottama materiaali on ollut tärkeänä tukena.

Googlasta löytyy hakusanalla creative problem solving hyvää aineistoa. Itse olen mieltynyt wikipediaan, joka tarjoaa johdattelevan asiasisällön lisäksi hyviä linkkejä.

Luovuustekniikkana luova ongelmanratkaisuprosessi on eräänlainen kokoava perustyökalu. Mielestäni on hyvä omaksua tämä periaate ja sen päälle rakentaa omaa tietämystään ja kokemuksiaan tarpeen ja kiinnostuksen mukaan.

Aluksi se malli, jota olen vaalinut jokapäiväisessä työssäni jo vuodesta 1992, jolloin Lehtonen ja Härkönen asian ilmaisivat. (Suora lainaus omasta muistikirjastani)

1. Hahmotan ongelman
2. Ideoin ratkaisuja
3. Arvioin niitä
4. Teen päätöksen
5. Teen tekoja

Toinen malli, jota lainaan on Virkkalan ja Toivolan opintomateriaalista poimittu. Siinä jaottelu on melkolailla sama.

1. Ongelma
2. Tosiasiat
3. Ideat
4. Ratkaisu
5. Hyväksyttäminen
6. Viimeistely ja toteutus

Ainoat eroavaisuudet ovat

- tosiasia, mikä voi olla hyvä tarkennus kun ongelmaa hahmotetaan ja
- hyväksyttäminen, joka on saanut jälkimmäisessä mallissa hieman enemmän painoarvoa.

Voit valita itsellesi kumman mallin tahansa ja tehdä siitä oman käyttöteoriasi. (Käsite käyttöteoria on mielestäni mainio. Siinä jokin teoria aidosti ymmärretään ja siitä tehdään itselle toimiva sovellutus. Näin syntyy henkilökohtainen käyttöteoria.)

Alan kirjallisuutta kannattaa etsiä kirjastoista, googlasta ja wikipediasta.

## **Miten luova ongelmanratkaisuprosessi eroaa perinteisestä tavasta?**

Palaverikäytännöt ovat hyvin tyypillinen ympäristö todeta perinteisen ja luovan tavan erot. Normaalistihan asia tai ongelma todetaan ja samaan puheenvuoroon esittelijä kertoo faktat ja ideansa asian hoitamiseksi. Seuraavassa virkkeessä hän tyypillisesti kertoo että on muitakin tapoja mutta valinta on perusteltu ja toteutustakin on jo valmisteltu. Asia joko hyväksytään tai joku muu esittää toisenlaisen arvion aloittaen siitä että hänen mielestään kyse ei ole ollenkaan tästä ongelmasta vaan ihan toisesta.

Huomaamme, että perinteisessä tilanteessa edetään usein määrittelemättä edes ongelmaa ja kukin vuorollaan esittää asiansa, mielipiteensä tai ratkaisunsa vain omasta näkökulmastaan. Luovan ongelmanratkaisun peruseriaatetta on hyvä pitää mielessä vaikka sitä ei aina kirjaimellisesti noudatakaan. Kun asiat käsitellään perinteiseen tapaan jää usein moni hyvä näkökulma tai arvokas idea kokonaan käsittelemättä. Perinteisessä mallissa asema, esittämisen taito tai äänen voimakkuus ovat ratkaisevia, eikä lisäarvo, mikä olisi kenties hiljaisella osallistujalla annettavana yhteiseen haasteeseen.

### **1. Hahmotan ongelman**

Kyse on tyypillisesti ongelmasta tai parannustarpeesta. Itselleni tuttuja ovat tuotekehityksen haasteet, tekniset ongelmat, ja valintatilanteet. Joskus ongelman hahmottaminen on jo ratkaisu sinänsä ja joskus ongelma on ilmeinen ja kaatuu syliin. Tässä jälkimmäisessä tapauksessa on hyvä erottaa akuutti toimenpide ja toisaalta miten ehkäistään ongelman toistuminen. Molemmat näistä vaativat oman paneutumisensa.

Ongelman hahmottamisen työkaluja on omassa työkalupakissani useita. Kalanruoto, mind-map ja tuumatalkoot ovat mielestäni varsin käyttökelpoisia. Suurella porukalla varsinkin tuumatalkoot ovat erinomainen väline. On tyypillistä, että kukin ajattelee tavoitetta, ongelmaa tai haastetta eri tavalla, vaikka kokoonnutaan yhteisen asian äärelle. Tuumatalkoissa kukin ääni tulee kuuluviin ja yhteinen käsitys kirkastuu.

### **2. Tosiasiat**

Taustatiedot on syytä selvittää. Samalla haluan korostaa sitä että asiantuntemuksen on tärkeää olla läsnä siitäkin huolimatta, että etsimme ratkaisuja, joita asiantuntijat eivät ole tavallisella työtavalla löytäneet. Faktojen listaaminen on hyvä tehdä näkyville. Samalla tulee kukin fakta arvioiduksi – onko se totta vai kuvitelmaa.

Kun tein erään esimerkin valintatilanteesta, faktojen kerääminen oli varsin haasteellista mutta oleellista. Samalla huomasin, miten suhteellisia faktat ovat – ne voivat olla myös mielikuvia ja vähemmän mitattavia asioita, mutta niistä tulee merkittäviä, kun asioita verrataan keskenään. Esimerkiksi jos joku on kaukana ja toinen lähellä on tämä

tieto epämääräinen, mutta faktaa kun pitää todeta että toinen on lähempänä joko ajallisesti tai kilometreissä.

Kalanruoto voi olla hyvä työkalu faktojen jäsentelemiseen.

### 3. Ideat

Huomaat varmaan, että luovuus on ollut kovin systemaattista edellisissä kohdissa. Se on juuri luovuustekniikoiden vahvuus. Nyt kun on tavoitteena tuottaa ideoita ja luoda ennakkoluulottomia ratkaisuja, pitää ottaa vallaton ja luova asenne.

Luovuuden vireeseen pääseminen ei aina onnistu mutta kun sen kokee niin olo tuntuu palkitsevalta. Testaa seuraavia tekniikoita ideoiden tuottamiseen:

- Aivoriihi
- SIT
- Rentoutus ja mietiskely
- Muistilaput ja fläppitaulut
- Tuumatalkoot
- Synektiikka

Yhteistä kaikille menetelmille on ideoiden tuottamisen tavoite. Toki tuumatalkoot menevät myös arviointiin mutta tämän vaiheen tavoitteena on tuottaa ideoita tavalla tai toisella ja jättää niiden arviointi seuraavaan vaiheeseen.

***Muista! Ei vielä arviointia tässä vaiheessa. Kaikki sallitaan.***

### 4. Arviointi

Arviointi ei ole kovin luova prosessi. Tosin ennakkoluulottomuus on hyvä pitää tietoisesti läsnä. Helposti hylkäämme perinteisestä poikkeavia ratkaisuja koska ne ovat niin erilaisia. Rohkeus loppuu yleensä kesken.

Toinen arvioinnin sudenkuopista on valtasuhteet. Kovaääniset ja päälliköt yleensä kokevat oman asemansa edellyttävän suurta viisautta ja he luonnostaan esittävät vakuuttavia arvioita vieläpä usein omista ideoistaan.

Arvioinnissa on hyödyllistä käyttää työkaluna esimerkiksi Bonon six hats menetelmää, kahden tuolin tekniikkaa tai tuumatalkoita. Myös fläppitaulutekniikat soveltuvat arviointiin mainiosti.

Muista, että arvioinnin aikana saattaa syntyä uusia ideoita ja vanhat jalostuvat. Sopikaa yhdessä miten näiden kanssa menetellään. Joskus on hyvä kirjata uudet ideat erilliselle fläppitaululle ja edetä silti suunnitelman mukaan.

## 5. Päätös

Mielestäni päätökselle on hyvä tehdä oma erillinen kohtansa. On yleensä tarpeen korostaa sitä mitä on päätetty. Monet päätökset jäävät vaille toteutusta koska ei yksiselitteisesti sovita mistä on päätetty.

## 5. Hyväksyttäminen

Luovuusmenetelmien hyvä puoli on se, että mukana olevien sitoutuminen on yleensä hyvin vahvaa. Kun päätökset ja valinnat on tehty on hyvä varmentaa sitoutuminen jollakin tavalla. Eräät laatujärjestelmät edellyttävät kunkin osallistujan allekirjoituksellaan vahvistavan tehdyt valinnat. Tämä ei silti takaa riittävää henkistä sitoutumista.

Muiden kuin prosessissa mukana olleiden sitouttamiseen kannattaa panostaa. Tehkää siis suunnitelma siitä miten kohtaatte mahdolliset epäilykset ja vastarinnan, kun viette uusia ideoita organisaatioon. Jos mukana on ollut riittävän suuri joukko on mahdollista saavuttaa kriittinen massa ja näin viedä prosessi loppuun. Usein hyväkin hankkeet kaatuvat siihen, että uuteen sitoutuneita on liian vähän.

## 6. Viimeistely ja toteutus

Kun päätös eli valinta on suoritettu on hyvä heti tehdä suunnitelman viimeistelyä. Jos hyvä vire jatkuu niin viimeistelyyn tulee todennäköisesti sellaisia piirteitä, jotka muutoin jäisivät keksimättä.

Fläppitaulutekniikat ja sen johdannaiset ovat mainioita viimeistelyn työkaluja. Myös kalanruoto sopii hyvin.

Toteutuksesta sopiminen on vielä kohtuullisen helppoa mutta muistakaa suunnitella toteutusta jo tässä vaiheessa riittävän yksityiskohtaisesti. Muutoin hanke jää pelkäksi ideaksi muiden kaltaistensa joukkoon.

Laatikaa projektisuunnitelma. Siinä on ainakin seuraavat asiat:

- osakokonaisuudet eriteltynä
- vastuuhenkilöt osatehtävittäin
- koko projektin vastuullinen vetäjä
- aikataulu ja sen vaiheet
- budjetti ja muut mahdolliset resurssit
- selkeä tavoite ja osatavoitteet