

4) مكونات الإبداع (Ps)

(1) البيئة الإبداعية Press

(2) العملية الإبداعية Process

(3) المنتج الإبداعي Product

(4) الشخص المبدع Person

(TRIZ) مبادئ من نظرية تريز لحل المشكلات التجارية:

(1) مبدأ الربط/الدمج

- يعني جمع الأشياء أو الأنظمة ذات الوظائف المتشابهة في مكان واحد أو وقت مقارب.

أمثلة:

- المجمعات الطبية التي تضم عيادات ومختبرات وصيدليات وأشعة
- وضع الحواسيب والطابعات في مكان واحد لتسهيل الاستخدام

أمثلة أخرى من الحياة اليومية:

- وضع أدوات التنظيف في خزانة واحدة بدل توزيعها
- دمج خدمات الدفع في تطبيق واحد (مثل المحافظ الإلكترونية)
- محطات الوقود التي توفر سوبرماركت وخدمات صيانة في مكان واحد

(2) مبدأ تغيير اللون

- يعتمد على تغيير لون الأشياء لجعلها أوضح أو أكثر جاذبية

أمثلة:

- تلوين الطعام للأطفال لجذبهم
- أزياء موظفي المهن المختلفة بلون موحد للتعرف عليهم
- تصنيع الملابس بألوان مختلفة لزيادة المبيعات

أمثلة أخرى من الحياة اليومية:

- تلوين صناديق القمامات بألوان مختلفة لتمييز النفايات
- استخدام ألوان خاصة على لافتات الطرق للفت الانتباه
- تغيير لون أدوات السلامة مثل الخوذ إلى ألوان فاقعة

(3) مبدأ النسخ

- استخدام نماذج أو نسخ بسيطة ورخيصة بدل الأشياء الثمينة أو القابلة للكسر
- أمثلة:

- عرض المجوهرات المزيفة بدل الحقيقة
- نماذج مصغرة للمباني قبل التنفيذ
- تجربة الأدوية على الحيوانات، والتدريب الجراحي بوسائل بديلة

أمثلة أخرى من الحياة اليومية:

- الألعاب التي تشبه الأجهزة الحقيقية لتعليم الأطفال
- استخدام نماذج بلاستيكية لعرض قطع السيارات
- تجربة الرسومات الهندسية باستخدام المجسمات الورقية