4(مكوّنات الإبداع 4Ps)

(1) البيئة الإبداعية Press

(2) العملية الإبداعية Process

(3) المنتج الإبداعي Product

(4) الشخص المبدع Person

مبادئ من نظرية تريزلحل المشكلات التجارية: (TRIZ)

(1) مبدأ الربط/الدمج

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

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 القمامة 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 الحقيقية.
- 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.