

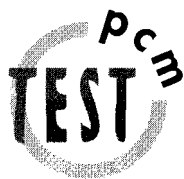
DE GEEST OP DRIFT



Wel eens om een goed idee verlegen gezeten voor een nieuw produkt of promotie, of geen oplossing weten voor een nijpend probleem? Een zogenaamd brainstormprogramma kan de ideeënstroom - de geestdrift - bij u wellicht op gang brengen.

PCM TEST VOOR U:

- ◆ IDEAFISHER
- ◆ IDEA GENERATOR PLUS
- ◆ BIZIDEA



Brainstormen is een uit Amerika overgewaaid methode voor het genereren van ideeën en/of oplossingen. Het is een min of meer creatief proces dat in groepen van een klein aantal mensen plaatsvindt en waarbij de deelnemers wordt aangemoedigd de gedachtenstroom de vrije loop te

laten en alle daarbij optredende associaties te spuien.

Sommige mensen bezitten van nature - al of niet aangeleerd of gecultiveerd - een creatieve of associatieve geest. Je vindt ze in allerlei bedrijfstakken, en ze kenmerken zich door een wat extravert gedrag en een vaak letterlijke geestdrift. Het zijn mannen en vrouwen die ook buiten een brainstorm-groep de gedachten de vrije loop durven te laten, niet belemmerd door angst voor rare gedachtensprongen.

Het brainstormen zoals de grondlegger Alex Osborn het beschreef vereist veel geduld, tijd en discipline. De relatief korte, brainstormachtige gesprekken dienen eerder om de noodzakelijke informatie - eigenlijk kennis - boven tafel te krijgen waar we ons voordeel mee kunnen doen.

Brainstormsoftware, ook wel CAC- (Computer-Assisted Creativity) of CPS-software (Creative Problem Solving) genoemd, richt zich vooral op de individuele ideeënman of -vrouw. Anders dan veel mensen hopen, reikt de programmatuur zelf geen oorspron-

kelijke ideeën of oplossingen aan. De gebruiker moet zelf denken, de software stroomlijnt hooguit het specifieke denkproces. Alle brainstormpakketten volgen bij dat stroomlijnen hetzelfde principe. Daarbij begint de gebruiker met het zo volledig mogelijk beschrijven van het probleem. Ook formuleert hij of zij een doel, want je moet ergens naar toe kunnen werken. Daarna wordt begonnen met het genereren van zo veel mogelijk ideeën, die in het laatste stadium - met het doel in gedachten - worden geëvalueerd.

In elk programma zijn enkele in creatieve kringen algemeen geaccepteerde technieken ingebouwd waarmee de gebruiker op gang wordt geholpen. De verschillen in de programma's tonen zich hoofdzakelijk in die ingebouwde technieken en in de wijze waarop het creatieve probleem wordt benaderd.

Van de drie pakketten die we bekeken is BizIdea het eenvoudigst. Het is gebouwd rond één methode. Idea Generator noemt verschillende technieken waarmee het creatieve denken wordt gesti-

IDEA GENERATOR PLUS PERSOONLIJK KLANKBORD



Illustratie: Kristian Esser

muleerd. En Idea Fisher bestaat uit twee uitgebreide databases (5,5 Mb) met woorden en ideeën waarmee de gebruiker op associatieve wijze moet werken. Ook bevat Idea Fisher doelgerichte vragenlijsten waarmee een sessie gestructureerd kan worden doorlopen.

ANDERS DAN VEEL
MENSEN HOPEN,
REIKT BRAINSTORM-
PROGRAMMATUUR
GEEN OORSPRONKE-
LIJKE IDEEËN OF
OPLOSSINGEN AAN

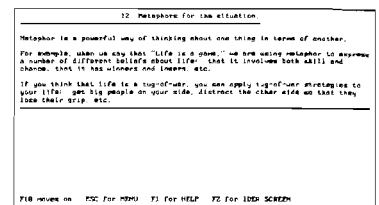
Idea Generator biedt een volledige stap-voor-stap-methode voor het genereren van ideeën. Het programma heeft allerlei hulpmiddelen ingebouwd om de ideeënstroom te stimuleren en de gezichtspunten breed te houden. Idea Generator gebruikt een verhalende benadering van het probleem, waarbij het lijkt of de gebruiker een persoonlijk klankbord heeft.

Het denkproces begint zoals gebruikelijk met het definiëren van het probleem en het omschrijven van het doel (Idea Generator gaat er overigens van uit dat er meer doelen zijn). Het hoofdmenu toont de drie stappen: 'Problem statement', 'Idea generation' en 'Evaluation'. De vierde optie van het hoofdmenu is 'Reports'. De methode die Idea Generator gebruikt om het zicht over het probleem breed te houden is te vragen naar degenen die bij het probleem betrokken zijn. Dat kunnen beslissers zijn, zij die er een positief of negatief belang bij hebben, degenen die het moeten betalen enzovoort.

De tweede stap, het hart van

het eens vanuit de betrokken personen die je opgaf (Idea Generator vult dat hier aan met een pessimist, realist, dromer en ouder), bekijk je doelen apart, ga eens uit van een tegengesteld doel, bespreek het probleem met een van de betrokken mensen, bekijk de ideeën nog eens goed.

De laatste stap is het evalueren van de ideeën. Eerst moet de gebruiker van Idea Generator het beste idee kiezen, daarna enkele goede. Aan elk idee moet een cij-

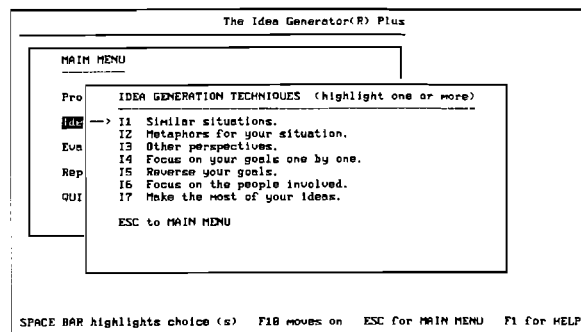


ferwaarde worden gegeven en een waarde in relatie tot het doel of de doelen. Daarna moet je de kosten, winsten en effecten in kaart brengen vanuit het gezichtspunt van de betrokken personen.

UITVOER

De rapportfunctie van Idea Generator is uitgebreid. Het programma kan het ideeënkladblok in verschillende vormen opslaan: PC Outline, Sidekick Plus, Think-tank, Decision Pad, Grandview en Lotus Agenda. Een verrassende optie is, na het wegschrijven van een rapport in een bepaalde bestandsvorm, de vraag: 'Zal ik <Programmanaam> even automatisch voor u starten?'. Leuk is daarbij dat Idea Generator het zojuist weggeschreven rapport direct laat inlezen in het gestarte programma.

De handleiding van Idea Generator is goed verzorgd. Ook hier geldt dat de gebruiker deze eigenlijk niet nodig heeft, want het programma laat zich eenvoudig bedienen. De uitgebreide, verhalende menu's laten weinig aan het toeval over.



Boven. Submenu met zeven technieken voor het stimuleren van de ideeënstroom.

Idea Generator kiest een verhalende benadering. (Rechtsboven)

het programma, is het deel waarin het divergerend denken centraal staat. Bij dat proces komen ideeën tot stand. Om dat op gang te zetten en te houden biedt Idea Generator hier keuze uit zeven technieken: geef situaties die lijken op jouw probleem, geef metaforen voor jouw situatie, bekijk

BIZIDEA DE GROTE KOPPELAAR

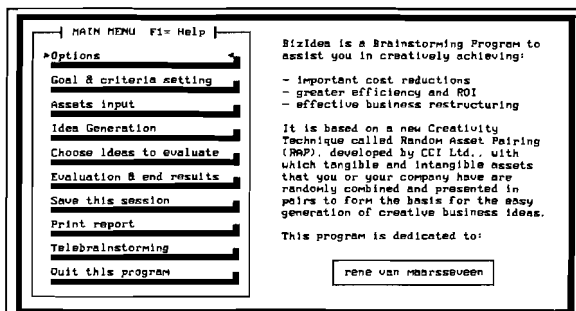
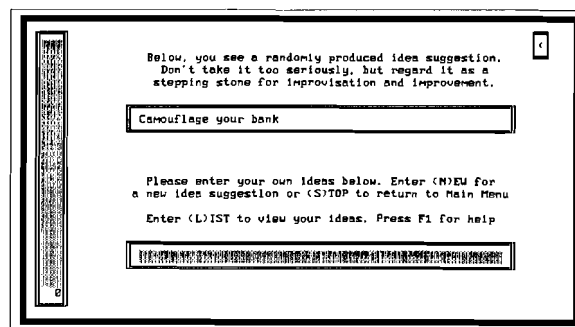
BizIdea is het recentste en ook eenvoudigste brainstormprogramma van de drie. Er is een aantal bevindingen van gebruikers van andere pakketten in verwerkt, zoals een ideeënthermometer, pictogrammen en aanmoedigende teksten en geluiden. BizIdea is gebaseerd op één methode: willekeurig koppelen van tastbare en niet-tastbare zaken/begrippen.

LIJSTGEWIJS

Na het opgeven van probleemstelling en doel moet de gebruiker zo veel mogelijk tastbare (auto, koffiezetapparaat, computer) en niet-tastbare (kennis, ervaring, reputatie) zaken invoeren. Daarmee ontstaan twee lijsten. Tijdens het genereren van ideeën pakt BizIdea willekeurig uit elke lijst

hoeft niet eerst zelf woorden in te typen.

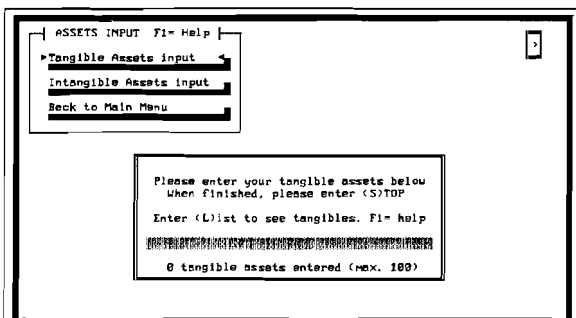
BizIdea is, evenals Idea Generator, een stap-voor-stap-programma. Zonder handleiding kun je direct aan de slag. Die handleiding bestaat overigens uit niet meer dan elf A4-tjes. De exportmogelijkheden van BizIdea beperken zich tot uitvoer naar de prin-



BizIdea heeft autosuggestie voor het genereren van ideeën.

Hoofdmenu van BizIdea. (Links)

Invoerscherm voor tastbare en niet-tastbare zaken/begrippen. (Onder)



één woord. De combinatie hiervan (auto, reputatie) moet stimuleren tot ideeën. Voor de maandagochtend-sessie beschikt BizIdea over een vaste, kleine database van 30 tastbare en 70 niet-tastbare zaken. De gebruiker kan hiermee op gang komen en

ter of als Ascii-bestand op schijf.

Een modern klinkende optie van BizIdea hebben we niet uitgetoetst: telebrainstorming. Hiermee zijn bestanden vanuit de seriële poort via een modem naar een andere computer of BBS te versturen.

IdeaFisher, het geavanceerdste en uitgebreidste brainstormprogramma in deze test, werd al ontwikkeld in de jaren zestig. Het beoogt een imitatie te zijn van de wijze waarop wij denken en problemen oplossen. Uitgangspunt is de idee dat vrije associatie met woorden tot nieuwe gezichtspunten en ideeën leidt.

Het programma bestaat uit twee databases die op ingenieuze wijze zijn gekoppeld. De QBank-database bestaat uit ruim 3000 vragen die tezamen een set van checklists vormen. IdeaBank bevat ruim 60.000 woorden en uitdrukkingen die op 700.000 verschillende manieren zijn gekoppeld in gecategoriseerde woordenlijsten.

Met de vragenlijsten van Qbank kan op een gestructureerde wijze een basis worden gelegd voor verschillende taken waarbij creatieve vondsten belangrijk zijn. De vragenlijsten zijn onderverdeeld in 'Clarify', 'Modify' en 'Evaluate'. De eerste groep vragen zorgt ervoor dat de gebruiker het probleem in al zijn facetten overziet. Daarna is het maken van een

IDEAFISHER BEOOGT EEN
IMITATIE TE ZIJN VAN DE WIJZE
WAAROP WIJ DENKEN
EN PROBLEMEN OPLOSSEN

probleemstelling en het vastleggen van de doelstelling een eenvoudige zaak. Taken waarvoor in de 'Clarify'-groep checklists zijn ingebouwd vormen het schrijven van een verhaal, het ontwikkelen van een nieuw produkt of dienst, het verzinnen van een naam, titel

IDEAFISHER VRIJ ASSOCIËREN

thema, het opzetten van een marketingstrategie of promotiecampagne, het opstellen van een advertentie, het oplossen van een algemeen probleem.

De tweede groep helpt bij het bekijken van de ideeën vanuit een ander standpunt. De vragen uit de derde groep lijken enigszins op die uit de tweede maar zijn meer gericht op het beoordelen van de ideeën. De vragen uit de beide laatste groepen lijken voort te komen uit de technieken die brainstormgrondlegger Osborn beschrijft in zijn tweede boek 'Your creative power'. Het zijn vragen als: Kun je het halveren? Wat gebeurt er als je delen wegneemt? Kun je de kleur veranderen? Wat gebeurt er als je het tien keer zo groot maakt? Alle ant-

woorden op de vragen worden bewaard op het vragen-kladblok.

naar het andere te springen. Een voorbeeld maakt dit duidelijk. U hebt de vragen beantwoord, en een van de woorden in de met 'Key concepts' gemaakte lijst is 'Bigamist'. Door in de lijst op <Enter> te drukken komt u in de woordenlijst van de IdeaBank op het woord Bigamist. U drukt weer op <Enter>. IdeaFisher kent bij het woord Bigamist 9 van de 387 categorieën, onder meer: misdaad/criminelen, vrouw/vrouwelijk/geslachtsstereotypen en persoonlijkheid/relaties. U kiest misdaad/criminelen en krijgt na een druk op <Enter> in dit geval elf woordgroepen, onder meer mensen/dieren, dingen/plaatsen, werkwoorden en activiteiten. Met de cursor op mensen/dieren komt u terug in een woordenlijst. Deze is nu een stuk kleiner en bevat slechts 163 woorden die alle te maken hebben met mensen/dieren in de categorie misdaad/criminelen. U ziet allerlei historische randfiguren zoals Idi Amin en Billy the Kid en de twijfelachtige John De Lorean. Wanneer u met de cursor op deze vermelding oplichter van de autoindustrie gaat staan en op <Enter> drukt, begint het spel van voor af aan. Er verschijnen vier categorieën. Naast misdaad/criminelen zijn dat bij De Lorean verkeer/vervoer, investeren en uitvinden. Met de laatste categorie komt u via de woordgroep mensen/dieren in een lijst met uitvinders. Zo kunt u eindeloos doorgaan. Alle gegevens worden automatisch bewaard op het ideeën-kladblok zodat u na enige tijd de wonderlijkste combinaties kunt terugvinden en u van daar uit, eventueel met de checklists, associërend tot nieuwe ideeën kunt komen. Gebruikers die de ruim 30.000 woorden, 700.000 combinaties en 387 categorieën te beperkt vinden kunnen zelf woorden en categorieën toevoegen en verbindingen maken.

IdeaFisher heeft geen rapport-

functie. Het programma rapporteert alleen in Ascii-vorm en neemt daarbij het gehele idee- of vraag-kladblok over.

De ingebouwde, niet contextuele, helpfunctie is beperkt. De handleidingen, een introductieboekje en gebruikersgids, zijn sober, maar geven concrete voorbeelden van het gebruik van IdeaFisher.

Met <Esc> schakelt de gebruiker tussen werkscherm en menuregel, en F3 sluit een venster. Dat bleek lastig, want in de meeste programma's sluit je vensters met <Esc>. Voor het overige kan de gebruiker zonder problemen snel aan de slag met IdeaFisher.

Wie het uiteindelijk toch liever zonder IdeaFisher doet, kan zijn voordeel doen met de literatuur-

Zeven hoofdgroepen van checklisten.

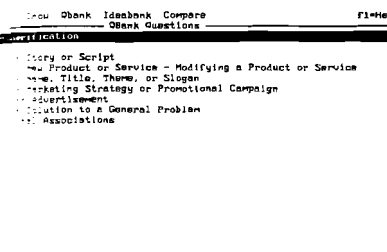
(Links)

Checklist 'oriënterende vragen', onderdeel van 'schrijven van een verhaal'.

(Helemaal boven)

Van 'bigamist' via 'De Lorean' naar uitvinders.

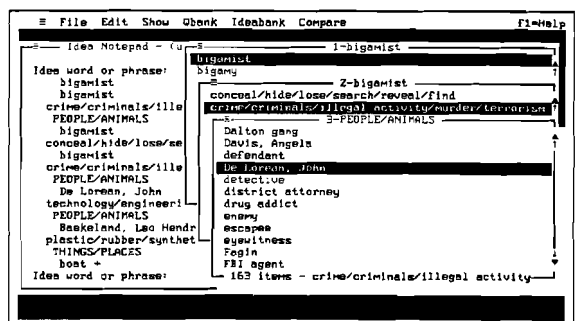
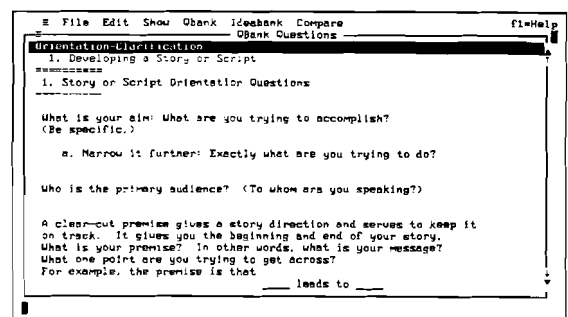
(Onder)



woorden op de vragen worden bewaard op het vragen-kladblok.

IDEABANK

Er zijn meer ingangen om met IdeaFisher op associatieve wijze tot nieuwe ideeën te komen. Eén methode is het kiezen van de menu-optie 'Key concepts'. Hiermee wordt een lijst gemaakt van de woorden die zijn gebruikt bij het beantwoorden van de vragen. Door met de cursor naar een woord te gaan en op <Enter> te drukken opent de IdeaBank op de plaats van dat woord. Daarna begint het spel van schakelen tussen woorden en categorieën, een spel dus tussen de ruim 30.000 woorden en de 700.000 mogelijkheden om van het ene woord



lijst achterin de handleiding. Hierin somt de producent ruim 250 boeken op over creatief denken, waarin technieken staan om ideeën te genereren.

PCM TEST 3 BRAINSTORMPROGRAMMA'S

ALGEMENE CONCLUSIE

IK BEN WAT
TELEURGESTELD
OVER DE EXTRA
MOGELIJKHE-
DEN DIE HET
BRAINSTOR-
MEN MET DE
COMPUTER
BIEDT

Brainstormpakketten bestaan al lang, maar ze zijn nog steeds niet veel meer dan de magere imitatie van boeken op dat gebied: lees de opdracht en gebruik je denkvermogen. Ook maken de programma's niet of nauwelijks gebruik van de specifieke mogelijkheden van de computer die bij brainstormtoepassingen juist van pas zouden komen, zoals het beheer van grote hoeveelheden gegevens, het random genereren van gegevens of informatie uit gegevens en het verrichten van routinehandelingen.

Voor alle brainstormprogramma's geldt dat de gebruiker zelf moet denken. Ondanks pogingen van de programmamakers de gebruiker hierbij te helpen, bieden de pakketten niet veel meer dan een eenvoudige denkstructuur bij het genereren van ideeën: formuleer het probleem en de doelen, verzin zo veel mogelijk oplossingen en/of ideeën en kies later het idee dat het meest voldoet. Die stappen kan iedereen ook eenvoudig onderscheiden bij het werken op papier.

Brainstormpakketten moeten het dan ook hebben van de ingebouwde technieken of de wijze waarop met de gegevens wordt gespeeld. Er bestaan echter zo veel nuttige technieken en trucs dat het zonde is je te moeten beperken tot die welke zijn

ingebouwd in de huidige programma's.

Vanuit dat perspectief gezien is de door IdeaFisher gekozen benadering het interessantst. Met de koppelingen in de enorme database wordt gebruik gemaakt van een specifiek voordeel van de computer. De tijdens het 'schakelen' voorbijschietende combinaties gaan echt verder dan de combinaties die een persoon op een bepaald moment vanuit kennis en ervaring zou verkrijgen. De checklistmethode van IdeaFisher is geen techniek, maar biedt wel een uitgebreide vragenlijst waarmee de gebruiker aan de slag kan.

Eigenlijk biedt alleen BizIdea, weliswaar heel bescheiden, wat ik verwacht van een brainstormprogramma. Het voert een techniek uit als het zelf een willekeurig verkregen woordpaar uit twee woordenlijsten genereert. BizIdea doet daarmee meer dan het eenvoudig op het scherm tonen van een vraag. Dat de gebruiker zelf woorden moet intypen is natuurlijk een beetje onzin. Ook BizIdea zou moeten kunnen putten uit een kant-en-klare database, want het gaat niet om de woorden die de gebruiker intypt, maar om de uiteindelijke ideeën.

De enkele toegepaste techniek van BizIdea is overigens wat mager-tjes. Het lijkt op een van de vele trucs

van creatief-denken-goeroe Edward de Bono: de willekeurige-stimulatiemethode. Hierbij gaat het om een willekeurig verkregen paginanummer in een woordenboek en de positie van een woord op die pagina. Het woord dat u daar vindt combineert en associeert u met het probleem (uit: 'De kleine denkcursus' van Edward de Bono).

De zeven technieken van Idea Generator vormen eigenlijk slechts de formulering van zeven vragen uit een checklist. Wie het boek 'Handboek voor creatief denken' van Dr. Roger van Oech pakt, komt ze alle zeven tegen en nog honderden andere. Veel technieken staan ook beschreven in het 'Handboek voor creatief denken' van de Belgische hoogleraar, prof. dr. Roger de Bruyn.

Al met al ben ik een beetje teleurgesteld over de extra mogelijkheden die het brainstormen met de computer biedt. Toch kwamen desondanks - of juist daardoor - een aantal ideeën bij mij boven. Een ervan was het idee dat de stap-voor-stap-methode van Idea Generator zich uitstekend leent voor een macro in WordPerfect. Daarin kunnen direct veel meer dan zeven technieken en ook gestructureerde vragenlijsten worden opgenomen.

René van Maarsseveen

SPECIFICATIES IDEA GENERATOR PLUS

Besproken programma: Idea Generator Plus.
Producent: Experience in Software.
Toepassing: Brainstormprogrammatuur.
Systeemeisen: IBM XT of hoger, MS-DOS 2.0 of hoger.
Prijs: f 675 / ca. Bfr 12.490, inclusief btw en verzendingskosten.
Leverancier: Centre for Commercial Innovation, 08367-64736; ook voor België.

SPECIFICATIES BIZIDEA

Besproken programma: BizIdea.
Producent: Centre for Commercial Innovation.
Toepassing: Brainstormprogrammatuur.
Systeemeisen: IBM XT of hoger.
Prijs: f 950 / ca. Bfr 15.575, inclusief btw en verzendingskosten.
Leverancier: Centre for Commercial Innovation, 08367-64736; ook voor België.

SPECIFICATIES IDEAFISHER

Besproken programma: IdeaFisher.
Producent: Fisher Idea Systems, Inc.
Toepassing: Brainstormprogrammatuur.
Systeemeisen: IBM XT of hoger, MS-DOS 3.0 of hoger, 512 Kb Ram, 7 Mb ruimte op de harde schijf.
Prijs: \$ 595.
Leverancier: Nog niet bekend. Voor meer informatie: Fisher Idea Systems, Inc; 18881 Von Karman Avenue, Irvine, CA 92715, USA.