



KREATIVITÄTS-TECHNIKEN

Kreativitätstechniken sind Verfahren, mithilfe derer versucht wird – meistens ausgehend von den sozialpsychologischen Erkenntnissen über gruppenspezifische Prozesse – das höhere Leistungspotential von in Gruppen interagierenden Individuen zu fördern und zu steuern. Einige dieser Techniken, die den indirekten Verfahren zuzuordnen sind, können aber auch in Einzelsituationen angewendet werden. T.E.A.M. – das Team für effiziente angewandte Marktpsychologie – hat die wichtigsten Kreativitätstechniken zusammengestellt und nach grundlegenden Dimensionen geordnet.

ASSOZIATIONS-TECHNIKEN

1. Kreatives Problemlösen

Von Sidney J. Parnes in den Fünfzigerjahren an der University of Buffalo entwickelte Kreativitätstechnik, auch Buffalo-Methode genannt. Die Methode umfasst in Anlehnung an allgemeine Modelle des Problemlösungsverhaltens in der Psychologie die vier Schritte der Tatsachenfindung (fact finding), der Problemidentifikation (problem finding), der Ideenentwicklung (idea finding) und der Lösungsfindung (solution finding). In der Phase der Ideenfindung werden dabei andere Kreativitätstechniken wie zum Beispiel das Brainstorming oder das Prüflistenverfahren verwendet.

2. Brainstorming

Von Alex Osborn in den Fünfzigerjahren wieder aufgegriffene Methode, die ihren Ursprung in Indien hat. Es ist eine Methode, welche die Äußerung spontaner Ideen in einer Gruppensitzung fördert. Kritik ist streng verboten. Die Ideenauswertung erfolgt am Ende des Treffens der Teilnehmer.

Die Vorgehensweise bei Brainstormingsitzungen ist folgendermaßen:

- Formulierung einer konkreten Frage
- Versammlung der Teilnehmer in ungestörter Atmosphäre
- Information der Teilnehmer über das Problem
- Formulierung aller Ideen im Zusammenhang mit der Problemstellung
- Förderung weiterer Ideen durch Verbindung und Ergänzung vorgetragener Gedanken
- absoluter Verzicht auf jegliche Kritik an den vorgetragenen Ideen
- Sichtung und Kontrolle der Ideen nach Abschluss der Ideenphase der Sitzung
- Ordnung der Ideen nach Kriterien der technologischen Realisierbarkeit und der kostenmäßigen Tragbarkeit.

Ähnliche Methoden:

Imaginäres Brainstorming (ein imaginäres Problem wird gelöst, und die erarbeiteten Lösungen werden auf das reale Problem übertragen), Didaktisches Brainstorming, Anonymes Brainstorming, Destruktiv-konstruktives Brainstorming, SIL-Methode, Gordon-Methode (niemand in der Gruppe außer dem Teamführer weiß, welches Problem der schöpferischen Betrachtung unterzogen wird).

3. Galerie-Methode

Modifikation des Brainstormings, bei der die Ergebnisse der Teilnehmer im Verlauf des Prozesses wie in einer Galerie aufgehängt werden und für alle sichtbar sind. In gemeinsamer Gruppenarbeit können ungeeignete Ansätze sukzessive ausgeschlossen werden und gleichzeitig neue Ideen hinzugefügt werden.

Synonyme Bezeichnungen:

Pinnwandmoderation, Kartenabfrage, Metaplan-Technik

4. Brainwriting

Aus dem Brainstorming von Bernd Rohrbach in den Sechzigerjahren entwickelte Methode, auch Methode 635 genannt.

6 Teilnehmer tragen zunächst innerhalb von 5 Minuten jeweils 3 Vorschläge zu einer Problemlösung in ein Formular ein. Sodann erfolgt deren Weitergabe an den nächsten Teilnehmer, der sich damit kreativ auseinandersetzt.

Ähnliche Methoden:

Brainwriting-Pool (ohne Moderator und ohne die starren 635-Regeln), Brain-Walking, Creative Writing, Kreatives Schreiben, Freewriting, Elektronisches Brainstorming, Collective Notebook, CNB-Technik, Diskussion 66, Trigger-Technik, Schreibwerkstatt.

ANALOGIE-TECHNIKEN

5. Synektik

Von William Gordon in den Vierzigerjahren entwickelte Analogiemethode, bei der scheinbar zusammenhanglose Dinge miteinander in Verbindung gebracht werden. Nach der Bestimmung des Problems werden Analogien hergestellt (ähnliche Dinge oder Abläufe zum Beispiel im Tierreich gesucht). Das heißt: Zunächst wird vom Problem selber abstrahiert (bewusste Problemverfremdung). Die Analogien (bzw. die dort gefundenen alternativen Lösungen) werden dann auf das gegebene (zu lösende) Problem übertragen.

Die synektische Problemlösung hat 10 Phasen (auch Synektischer Trichter genannt): (1) Problemstellung, (2) Analyse und Information, (3) Spontanreaktion, (4) Neuformulierung des Problems, (5) Erste direkte Analogie, (6) Persönliche Analogie, (7) Symbolische Analogie, (8) Zweite direkte Analogie, (9) Force Fitting, (10) Entwicklung konkreter Lösungsansätze.

Weitere Varianten der Synektik:

Visuelle Synektik (hier werden die möglichen Zusammenhänge durch vorgegebene Bilder noch stärker angeregt).

Tilmag-Methode (Abkürzung für „Transformation idealer Lösungselemente in Matrizen zur Bildung von Assoziationen und Suche nach Gemeinsamkeiten“. Von der Synektik abgeleitete verkürzte Methode, die vom Batelle Institut in Frankfurt am Main in den Siebzigerjahren entwickelt wurde).

Bionik (Bezeichnung für die spezielle Wissenschaft, die Biologie und Technik miteinander verknüpft. Als historischer Begründer gilt Leonardo da Vinci).

Ähnliche Methoden:

BBB-Methode, Forced Relationship, Heuristische Prinzipien, Suchfeld-Auflockerung, Analogien-Methode, Basic Synectics, Synektische Konferenz.

6. Semantische Intuition

Kreativitätstechnik, bei der durch die Kombination von Worten und Wortvorstellungen neue Ideen generiert werden. Man bildet aus zwei Einzelwörtern, die aus dem Umfeld der Aufgabenstellung entnommen werden, eine neue Wortkombination, die nun hinterfragt wird und so zu innovativen Ideen führen kann.

7. Edison-Prinzip

Von Jens-Uwe Meyer veröffentlichte Kreativitätstechnik zur Ideenfindung, die auf der Analyse der Arbeitsmethoden des Erfinders Thomas Edison beruht, der seine Ideen in sechs Schritten systematisch entwickelte:

- Ansatzpunkte für das Entwickeln neuer Problemlösungen suchen,
- durch assoziative Fragen ein Wechsel der eigenen Perspektive herbeiführen,
- Anregungen sammeln aus völlig anderen Wissens- und Anwendungsgebieten,
- gesammeltes Wissen miteinander kombinieren, Vor- u. Nachteile analysieren,
- neue Ideen ordnen und auf Realisierbarkeit prüfen,
- Strategie entwickeln, um die Idee zum Erfolg zu führen.

8. TRIZ

Von den russischen Wissenschaftlern Kabanov, Altschuller und Shapiro in den Fünfzigerjahren entwickelte Methode (Abkürzung übersetzt: „Theorie des erfinderischen Problemlösens“), die auf der Auswertung einer großen Zahl von Patentschriften basiert und auf der Erkenntnis, dass es drei wesentliche Gesetzmäßigkeiten für Erfindungen gibt:

- Einer großen Anzahl von Erfindungen liegt eine vergleichsweise kleine Anzahl von allgemeinen Lösungsprinzipien zugrunde
- Erst das Überwinden von Widersprüchen ermöglicht innovative Entwicklungen
- Die Evolution technischer Systeme folgt bestimmten Mustern und Gesetzen.

Die Methode TRIZ listet nun 40 innovative Prinzipien bzw. Regeln auf, die meist in Verbindung mit einer sogenannten Widerspruchsmatrix genutzt werden, die Analyse von Problemen erleichtern und das Finden kreativer Lösungen ermöglichen.

Ähnliche Methode:

ARIZ („Algorithmus bzw. Schrittverfahren zur Lösung der Erfindungsprobleme“)

KONFRONTATIONS-TECHNIKEN

9. Laterales Denken

Eine von Edward de Bono in den Sechzigerjahren entwickelte Denkmethode, die vorhandene Muster des Verstandes aufbricht, um diese umzustrukturieren und so neue Ideen und Lösungswege zu entwickeln. Voraussetzung zur Anwendung dieser Denkmethode ist die Erkenntnis, dass sich laterales Denken im direkten Gegensatz zum vertikalen bzw. logischen Denken befindet. Im Gegensatz zum logischen Denken, das ein Auswahlverfahren durch Verneinung bestimmter Alternativen darstellt, findet in der lateralen Denkweise keinerlei Beurteilung statt. Als Werkzeug dient das neu erschaffene Kunstwort "Po", das ein Instrument der Anti-Beurteilung ist. Ziel dieser Denkmethode ist es, durch Kreativität zu anderen, neuen Lösungsmöglichkeiten zu gelangen.

Synonyme Bezeichnungen:

Querdenken, Nicht-lineares Denken, Divergentes Denken (J.P. Guilford)

10. Die 6 Denkhüte

Eine von Edward de Bono 1986 vorgestellte Kreativitätstechnik, der das von ihm entwickelte parallele Denken zugrunde liegt. Es handelt sich um eine Gruppendiskussion, bei der die Gruppenmitglieder durch verschiedenfarbige Hüte (oder Armbänder oder Tischkärtchen) repräsentierte Rollen einnehmen bzw. Denkmuster praktizieren. Die Farben der Hüte stehen für

- weiß: Analytisches Denken, Konzentration auf Tatsachen und Fakten
- rot: Emotionales Denken, Konzentration auf Gefühle und Empfindungen
- schwarz: Kritisches Denken, Konzentration auf Probleme und Risiken
- gelb: Optimistisches Denken, Konzentration auf Chancen und Vorteile
- grün: Kreatives Denken, Konzentration auf neue und ungewöhnliche Ideen
- blau: Ordnetendes Denken, Konzentration auf Gruppieren und Strukturieren

Bei der Bearbeitung einer Aufgabenstellung haben alle Beteiligten immer die gleiche Hutfarbe auf und müssen sie auf Geheiß gemeinsam wechseln (d.h. die Perspektive wechseln bzw. parallel denken). Dadurch wird ein Thema ausführlich und effizient diskutiert und kein Blickwinkel außer Acht gelassen.

Ähnliche Methoden:

Walt-Disney-Methode (Rollenspiel, bei dem ein Problem aus den drei Blickwinkeln des „Realisten“, des „Träumers“ und des „Kritikers“ betrachtet wird),

Zukunftswerkstatt (von Robert Jungk u.a. begründete Methode, mit der die Phantasie angeregt wird; durch die drei Phasen Beschwerde/Kritik, Phantasie/Utopie und Verwirklichung/Praxis werden neue Sichtweisen gewonnen und Zugänge zu Lösungen gefunden).

11. Zufallsanregung

Methode, bei der Beziehungen zwischen zunächst unabhängigen Dingen, Worten oder Prozessen gesucht werden. Es wird somit versucht, Zufall geplant auszulösen und damit fest geprägte Denkmuster aufzubrechen.

Der wichtige Unterschied dieser auch Zufallstechnik genannten Methode zu den Assoziations-Techniken (freie Techniken der Ideenfindung) oder zu den Analogie-Techniken (Verknüpfung von offensichtlichen Ähnlichkeiten) ist die Anregung durch äußere Vorgaben aus völlig zufälligen Quellen.

Weitere Varianten der Zufallsanregung:

Reizwortanalyse (aus einer Liste von zufällig ausgewählten Stichwörtern werden Begriffe ausgewählt, die dann mit Hilfe einer Strukturübertragung vom Reizwort auf das Problem in einen Bezug zum ursprünglich diskutierten Problem gebracht werden).

Reizbilder (aus vorgelegten Bildern werden ein oder mehrere Bilder ausgewählt, die dann in Bezug zum diskutierten Problem gebracht werden).

Reizsituationen (hier wird eine bestimmte Situation aus dem realen Geschehen – outdoor – ausgewählt).

Katalog-Technik (Zufallsquelle ist ein Warenkatalog)

Lexikon-Technik (Zufallsquelle ist ein Lexikon)

Bioassoziation (hier werden nicht zusammengehörige Begriffe, Bilder oder Vorstellungen bewusst miteinander verknüpft).

12. Kopfstandtechnik

Kreativitätstechnik, auch Umkehrtechnik genannt, die zur Ideenfindung bzw. Problemlösung auf einer Umkehrung der ursprünglichen Aufgabenstellung basiert. Hierbei werden

- die Aufgabenstellung umgekehrt,
- Lösungen für die umgekehrte Aufgabenstellung gesucht,
- diese Lösungen auf den Kopf gestellt und
- aus dem Ergebnis Lösungsideen für die ursprüngliche Aufgabe entwickelt.

13. Zielumkehr

Eine von T.E.A.M. entwickelte Methode, bei der Lösungsansätze durch den Umweg über das Gegenteil gesucht werden. In vier Schritten wird

- der Ausgangspunkt (Ist-Zustand, derzeitiges Produktfeld) definiert,
- der Zielpunkt definiert (das zu lösende Problem, das Lösungsziel),
- der Weg vom Ausgangspunkt zum Zielpunkt (Prozessverlauf) beleuchtet und dabei alle Maßnahmen und Aspekte ermittelt, die garantiert nicht zum Ziel führen,
- und dann geprüft, ob das jeweilige Gegenteil dieser Maßnahmen zur Problemlösung führen kann.

14. Delphi-Methode

Von Helmer, Dalkey und Gordon in den Sechzigerjahren entwickelte mehrstufige Befragungsmethode, die unter interdisziplinären Experten schriftlich und anonym durchgeführt wird. In drei bis vier Befragungsdurchgängen werden bei gleicher Fragestellung die individuellen und intuitiven Urteile der Experten eingeholt, ab dem zweiten Durchgang unter Berücksichtigung der bekanntgegebenen Sammelwerte der vorangegangenen Runde.

Die Methode wird vorwiegend zur Prognoseerstellung (Zukunftsforschung) eingesetzt, kann aber auch bei psychologischen und soziologischen Fragen des Konsumentenverhaltens angewendet werden.

Weitere Varianten der Delphi-Methode:

Mini-Delphi (von Helmer entwickelte Gruppenmethode, bestehend aus 5 Schritten:

- Jeder Teilnehmer schreibt seine Antwort oder Bewertung auf ein Blatt Papier,
- Die Antworten werden eingesammelt und (anonym) vorgelesen,
- Die Antworten werden in der Gruppe diskutiert, insbesondere die Für und Wider der weit vom Durchschnitt abweichenden Antworten,
- Jeder Teilnehmer schreibt erneut seine Antwort oder Bewertung auf,
- Die neuen Antworten werden eingesammelt und ausgewertet; die Durchschnittsantwort (Median) wird als Gruppenurteil angesehen).

SEER-Technik (System for Event Evaluation and Review, Kombination von intuitiven Methoden, Trendextrapolationen, Korrelationsrechnungen und normativem Approach; basiert auf 2 Befragungsdurchgängen mit unabhängigen Expertengruppen),
Megi-Methode (delphi-ähnlich, entwickelt am Forschungsinstitut für Absatz und Handel an der Hochschule St. Gallen).

Ideen-Delphi

Ähnliche Methoden:

Science-fiction, Science-creation, Utopia-Beschreibungen (intuitive Methoden, die eine verbale Beschreibung der Zukunft durch eine Person oder eine Gruppe ergeben; zur Kreativitätstechnik werden diese Methoden erst, wenn sie als Gedankenwecker fungieren und ihre Ergebnisse als Grundlage für weitere kreative Auseinandersetzungen mit dem Thema dienen).

Szenario (auch Scenario-Writing genannt: Explorative Methode, bei der durch eine Art Drehbucharbeit mehrere denkbare Zukunftsentwicklungen beschrieben werden. Es handelt sich um ein Verfahren zur Strukturierung des zukünftigen Zustandes eines Untersuchungsobjektes, das aus einer logischen Sequenz möglicher Ereignisse besteht. Es werden verschiedene Entwicklungen aufgespürt, und diese werden Schritt für Schritt systematisch kombiniert).

Synoptische Methode (Variante des Szenarios, bei der über jeden relevanten Einzelaspekt einzelne Szenarios verfasst und deren Ergebnisse anschliessend in einem Gesamtszenario vereint werden).

TECHNIKEN DER SYSTEMATISCHEN VARIATION

15. Osborn-Checkliste

Von Alex Osborn in den Fünfzigerjahren entwickelte Technik, die als Anleitung zu angewandtem Einfallsreichtum zu verstehen ist und mit Hilfe einer spielerisch-experimentellen Modifizierung existierender Produkte oder Prozesse systematisch Einfälle für neue Produkte oder Prozesse liefern kann. Durch die Osborn-Checkliste wird man dazu aufgefordert, bestehende Produkte vorstellungsmäßig durch Vorgaben wie verkleinern, vergrößern, anpassen, abwandeln, ersetzen, umordnen u.a.m. zu verändern.

Ähnliche Methoden:

SCAMPER-Technik, SCAMMPERR (S=substitute, C=combine, A=adapt, M=magnify, M=modify, P=put, E=eliminate, R=rearrange, R=reverse).

16. Problemerkisanalyse

Analytische Technik zur Generierung von Neuprodukt-Ideen. Dabei wird ein Bedarfskreis (zum Beispiel Kochen) oder ein Produktfeld (zum Beispiel Kochtopf) systematisch nach ungelösten oder schlecht gelösten Problemen abgesucht. In einer zweiten Phase werden dann für diese Probleme kreative Problemlösungen entwickelt.

17. Progressive Abstraktion

Von Horst Geschka entwickelte Kreativitätstechnik, bei der durch die Entfernung vom Problem – also einer Veränderung der Perspektive – neue Lösungen gefunden werden können. Durch eine schrittweise Erhöhung des Abstraktionsniveaus und somit einer Trennung des Wesentlichen vom Unwesentlichen (ähnlich wie bei der Befragungstechnik des Ladderings) können die Kernfragen eines Problems oder Problembereiches aufgedeckt werden.

18. CATWOE

Von Peter Checkland und Jim Scholes in den Neunzigerjahren veröffentlichte Checkliste zur Problem- und Zieldefinition. Dabei wird nicht das Problem selbst betrachtet, sondern das umgebende System. Die Fragestellung wird also in einen größeren Zusammenhang gestellt. Der Name der Checkliste ist die Abkürzung für die Reihenfolge der einzelnen Schritte:

C=customers (die Kunden des Systems, die Position der Nutzer)

A=actors (die Akteure des Systems, möglicher Einfluss auf handelnde Personen)

T=transformation process (Prozess innerhalb des Systems, Einflussgrößen)

W=world view (die Weltanschauung, Einbettung im größeren Zusammenhang)

O=owners (die Eigentümer, Position und Motive der Systemverantwortlichen)

E=environmental constraints (Grenzen des Systems, Überwindungsmöglichkeiten)

19. Ursache-Wirkungs-Diagramm

Graphische Darstellung von Kausalitätsbeziehungen. In einem Diagramm werden Ursachen dargestellt, die zu einem Ergebnis führen oder dieses maßgeblich beeinflussen. Alle Problemursachen sollen so identifiziert und ihre Abhängigkeiten umfassend dargestellt werden.

Synonyme Bezeichnungen:

Ishikawa-Diagramm, Fishbone Diagram, Fischgrät-Diagramm, Fehlerbaumanalyse, Fehlerbaum-Diagramm, Tannenbaum-Diagramm.

20. Relevanzbaum

Auf der Entscheidungstheorie aufbauende Methode, auch PATTERN (Planning Assistance Through Technical Evaluation of Relevance Numbers) genannt. Ausgehend von einem Ziel werden auf mehreren aufeinander folgenden Ebenen Alternativen aufgestellt, durch die das Ziel erreicht werden kann. Diese Alternativen werden dann qualitativ bewertet. Nach einer quantitativen Gewichtung und Verrechnung der Alternativen lassen sich Schlussfolgerungen ziehen, welche Alternativenfolge zur Zielverwirklichung am geeignetsten ist.

21. Entscheidungsbaum

Auf der Entscheidungstheorie basierende Methode, bei der unter verschiedenen aufeinanderfolgenden Handlungsmöglichkeiten nach einer optimalen Lösung gesucht wird. Die Verästelungen der Handlungsmöglichkeiten werden durch Entscheidungspunkte (Wahlakte) und Zufallspunkte (wahrscheinlichkeitsbedingt) gekennzeichnet; für jeden Ast können – ausgehend von einem bekannten Endergebnis – Erwartungswerte berechnet werden.

Weitere Methoden der systematischen Problemspezifizierung:

Hypothesen-Matrix, KJ-Methode, Funktionsanalyse, Prüflistenverfahren.

22. Morphologische Analyse

Systematische Strukturanalyse mit dem Ziel, neue Kombinationen zu finden. Die morphologische Methode wurde in den Vierzigerjahren durch F. Zwicky eingeführt. Sie zerlegt komplexe Sachverhalte in abgrenzbare Teile, variiert die Einzelelemente und kombiniert diese zu neuen Ganzheiten.

Morphologischer Kasten (auch Morphologische Matrix oder Zwicky-Box genannt).

Zwicky definiert 5 Arbeitsschritte für die Konstruktion eines morphologischen Kastens und die Auswertung der in ihm enthaltenen Informationen:

- (1) Genaue Umschreibung oder Definition sowie zweckmäßige Verallgemeinerung eines gegebenen Problems.
- (2) Präzise Bestimmung und Lokalisierung aller die Lösung des Problems beeinflussenden Umstände.
- (3) Aufstellung des morphologischen Kastens, in welchen alle möglichen Lösungen des Problems ohne Vorurteile eingeordnet werden.
- (4) Bewertung aller im morphologischen Kasten enthaltenen Lösungen anhand gewählter Kriterien.
- (5) Wahl der optimalen Lösung und Weiterverfolgung derselben bis zu ihrer endgültigen Realisierung.

Weitere Varianten der systematischen Strukturierung:

Sequentielle Morphologie, Morphologisches Tableau, Problemlösungsbaum, Attribute Listing, Systematische Feldüberdeckung, Methode der gerichteten Intuition.

MAPPING-TECHNIKEN

23. Mind Mapping

Von Tony Buzan in den Siebzigerjahren entwickelte Methode in Form einer Notiz-Technik, bei der Gedankenlandschaften, mit denen individuelle Denkstrukturen sichtbar gemacht werden, zu Papier (oder mit entsprechender Software in den Computer) gebracht werden. Dahinter steht die Hypothese, dass kreative Impulse aus dem Zusammenwirken von bildlichem und begrifflichem Denken entstehen. Die Methode arbeitet mit Farben, Symbolen, Schlüsselwörtern und Linien, beansprucht dadurch das Gehirn ganzheitlich und kann kreatives Potenzial freisetzen.

Mind Maps sind grafische Darstellungen eines Denkprozesses, ein Bild der Gedanken oder eine Gedächtniskarte.

Synonyme Bezeichnungen:

Semantische Netze, Kognitive Karte, Konzeptionelle Gedankenkarte, Assoziogramm

24. Clustering

Eine von Gabriele Rico entwickelte Methode des Kreativen Schreibens. Dabei werden Assoziationsketten notiert und grafisch dargestellt, die von einem Zentralwort ausgehen. Aus den losen Assoziationsketten können dann gedankliche Verknüpfungen entstehen und erste Ideen für Verbindungen aufkommen.

INDEX (Seitenzahl in Klammern):

- Analogien-Methode (3)
- Anonymes Brainstorming (1)
- ARIZ (3)
- Assoziogramm (10)
- Attribute Listing (9)
- Basic Synectics (3)
- BBB-Methode (3)
- Bionik** (3)
- Biosoziation** (5)
- Brainstorming** (1)
- Brainwriting** (2)
- Brainwriting-Pool** (2)
- Brain-Walking (2)
- Buffalo-Methode** (1)
- CATWOE** (7)
- Clustering** (10)
- CNB-Technik (2)
- Collective Notebook (2)
- Creative Writing (2)
- Delphi-Methode** (6)
- Destruktiv-konstruktives Brainstorming (1)
- Didaktisches Brainstorming (1)
- Die 6 Denkhüte** (4)
- Diskussion 66 (2)
- Divergentes Denken (4)
- Edison-Prinzip** (3)
- Elektronisches Brainstorming (2)
- Entscheidungsbaum** (8)
- Fehlerbaumanalyse (8)
- Fehlerbaum-Diagramm (8)
- Fishbone Diagram (8)
- Fischgrät-Diagramm (8)
- Forced Relationship (3)
- Freewriting (2)
- Funktionsanalyse (8)
- Galerie-Methode (2)
- Gordon-Methode** (1)
- Heuristische Prinzipien (3)
- Hypothesen-Matrix (8)
- Ideen-Delphi (6)
- Imaginäres Brainstorming** (1)
- Ishikawa-Diagramm (8)
- Kartenabfrage (2)
- Katalog-Technik** (5)
- KJ-Methode (8)
- Kognitive Karte (10)
- Konzeptionelle Gedankenkarte (10)
- Kopfstandtechnik** (5)
- Kreatives Problemlösen** (1)
- Kreatives Schreiben (2)
- Laterales Denken** (4)
- Lexikon-Technik** (5)
- Megi-Methode** (6)
- Metaplan-Technik (2)
- Methode 635** (2)
- Methode der gerichteten Intuition (9)
- Mind Mapping** (10)
- Mini-Delphi** (6)
- Morphologische Analyse** (9)
- Morphologische Matrix** (9)
- Morphologischer Kasten** (9)
- Morphologisches Tableau (9)
- Nicht-lineares Denken (4)
- Osborn-Checkliste** (7)
- Paralleles Denken (4)
- PATTERN** (8)
- Pinnwandmoderation (2)
- Problemkreisanalyse** (7)
- Problemlösungsbaum (9)
- Progressive Abstraktion** (7)
- Prüflistenverfahren (8)
- Querdenken (4)
- Reizbilder** (5)
- Reizsituationen** (5)
- Reizwortanalyse** (5)
- Relevanzbaum** (8)
- SCAMPERR** (7)
- SCAMPER-Technik (7)
- Scenario-writing** (6)
- Schreibwerkstatt (2)
- Science-creation** (6)
- Science-fiction** (6)
- SEER-Technik** (6)
- Semantische Intuition** (3)
- Semantische Netze (10)
- Sequentielle Morphologie (9)
- SIL-Methode (1)
- Suchfeld-Auflockerung (3)
- Szenario** (6)
- Synektik** (2)
- Synektische Konferenz (3)
- Synektischer Trichter** (2)
- Synoptische Methode** (6)
- Systematische Feldüberdeckung (9)
- Tannenbaum-Diagramm (8)
- Tilmag-Methode** (3)
- Trigger-Technik (2)
- TRIZ** (3)
- Umkehrtechnik** (5)
- Ursache-Wirkungs-Diagramm** (8)
- Utopia-Beschreibungen** (6)
- Visuelle Synektik** (3)
- Walt-Disney-Methode** (4)
- Zielumkehr** (5)
- Zufallsanregung** (5)
- Zufallstechnik** (5)
- Zukunftswerkstatt** (4)
- Zwicky-Box** (9)

Methode:	Gruppen situation	geeignet für:		online
		Einzel situation	offline	
Brainstorming	X		X	
Brainwriting	X		X	
CATWOE	X	X	X	
Clustering	X	X	X	X
Delphi-Methode	X		X	X
Die 6 Denkhüte	X		X	
Edison-Prinzip	X		X	
Entscheidungsbaum	X		X	
Galerie-Methode	X		X	
Gordon-Methode	X		X	
Kopfstandtechnik	X	X	X	X
Kreatives Problemlösen	X		X	
Laterales Denken	X		X	
Mind Mapping	X	X	X	X
Mini-Delphi	X		X	X
Morphologische Analyse	X	X	X	
Osborn-Checkliste	X	X	X	
Problemkreisanalyse	X		X	
Progressive Abstraktion	X	X	X	
Reizbilder	X	X	X	
Reizwortanalyse	X	X	X	
Relevanzbaum	X		X	
Science-fiction	X	X	X	
Semantische Intuition	X	X	X	
Synektik	X	X	X	
Szenario	X		X	
Tilmag-Methode	X		X	
TRIZ	X	X	X	
Ursache-Wirkungs-Diagramm	X		X	
Walt-Disney-Methode	X		X	
Zielumkehr	X	X	X	X
Zufallsanregung	X	X	X	