

Метод корабельный совет

«Совещание пиратов»

Курилова Марина

ЭиП-304



Корабельный совет – разновидность мозгового штурма, предполагающая совещание, созываемое руководителем для решения проблемы в условиях дефицита информации и времени. Авторы метода — В. Гильде, К. Штарке (1970 г.).

«Совещание пиратов»

Поиск решений в различных областях человеческой деятельности при недостатке информации и времени

Цель метода

Максимально использовать опыт, знания и фантазию всех без исключения участников совещания для решения проблемы.



Суть метода «Корабельный совет»



Строгое выполнение каждым участником определенных правил, одним из которых является заранее установленная очередность выступлений от «юнги» до «капитана»: от младшего к старшему. Успех работы совещания зависит главным образом от умения руководителя – «капитана» создать спокойную деловую обстановку, стимулирующую участников на активный поиск решения проблемы.

План действий



1. Объявить участникам очередность выступлений.
2. Четко сформулировать проблему и представить ее в форме, наиболее удобной для участников.
3. Заслушать каждого участника о путях решения проблемы (этап – "Выдвижение идей").
4. Отобрать 2-3 идеи для проработки.
5. Критика отобранных идей (этап – "Критика идей").
6. Защита и развитие идей, подвергнутых критике (этап – "Защита идей").
7. Выбор руководителем тех предложений, которые помогут лучше решить проблему.

Результат:

Информация и идеи, достаточные для принятия решения.

Достоинства:

- Легкость освоения и простота в обращении.
- Незначительные затраты времени на проведение.
- Наиболее эффективен при решении организационных проблем, а также технических задач не высокого уровня сложности.

Недостатки:

Решение только простых задач. Нет гарантии нахождения сильных идей.

Памятка

- Высказываться по проблеме должны все.
- Порядок выступлений – от «юнга» к «капитану», от младшего к старшему.
- Вопросы задает только «капитан».
- Критиковать идеи и защищать их только после команды «капитана».
- Критиковать, а затем и защищать отобранные идеи должны все.
- Итог работы подводит «капитан».

Схема работы



