

# Total Creative Management

Fehér Ottó  
kreatívátor  
Fehér Kreativitásfejlesztési Központ

## A kreativitásfejlesztés és szabványosítás a vállalati gyakorlatban

### Dokumentum azonosítás

Szerző és kiadó: Fehér Ottó  
Cím: A kreativitásfejlesztés és szabványosítás a vállalati gyakorlatban  
Cím angolul: Creativity Development and Standardization in the Practice of the Company  
Kiadás: Budapest, 2013. május 26.  
Verzió: v.1.2. – 2014. 01. 01.  
Azonosító: FCDC-TCM-WL-5-v.1.2.  
Url: [www.tcm.hu](http://www.tcm.hu)  
Copyright©2014 Fehér Ottó Minden jog fenntartva.



### A kutatás indítása

Az 1990-es években kezdtem el szisztematikusan foglalkozni a tudat, az elme működésével. Rendszerszervezőként természetesnek tűnt, hogy rendszerként próbáltam megközelíteni a különleges és csodálatos emberi agyat. „Ha csak kalapácsod van, mindent szögnek nézel.” [1]. Sokat segítettek a megismerésben Dr. Bánki M. Csaba könyvei [2,3] az éppen világméretűvé fejlődött agykutatási programok és eredmények bemutatásával. A kutatások egyértelműen bizonyították, hogy az agyban is történnek szabályozások – például a hormonok termelésével – és ezek kihatnak a kreativitásra is.

A szellemi tevékenységek vonatkozásában is azt tapasztaltam, hogy bizonyos ismétlődések és hasonlóságok érzékelhetők az elmeműködésben.

Az orvostudományi és egyéb kutatási eredmények számomra azt is jelentették, hogy állítható – az agyi tevékenységek mérhetők, rendszerbe foglalhatók és rendszerként működhetnek, – az agy működésének hibáit lehet javítani – be lehet avatkozni a rendszerbe – különféle gyógyszerekkel és egyéb módokon, – a szellemi tevékenységek is valamilyen rend szerint működnek és az eredményességük javítható.

Elhatároztam, hogy a megbizonyosodáshoz tovább kell kutatnom, és ha lehet, akkor a vállalati gyakorlatban alkalmazható technikákat kell keresnem és/vagy kifejlesztenem. Szellemi technológiáknak neveztem el a módszereket, amelyekkel befolyásolni vagy növelni lehet az elmeműködés hatékonyságát.

## A módszerek kutatása és fejlesztése

Az elme és a tudat kutatásába mélyedve számos felfedezésre, iránymutatásra és tanításra bukkantam. Ahhoz, hogy alkalmazható legyen egy technológia, többszörösen kipróbáltam, gyakoroltam – néha évekig –, hogy kiforrott és megbízható módszereket alkalmazzak a munkámban. A kutatásaim és módszerfejlesztéseim belső kényszerpályára tételének egyik módjaként úgy döntöttünk, hogy a cégünk ISO 9001 minőségirányítási szabvány szerinti tanúsítási tárgykörét kibővítjük a kreativitásfejlesztésre, a tudati technológiák kutatására és kreatív módszerek kifejlesztésére. Így minden évben dokumentáltan igazolhattuk a kutatásokat és az új módszerek kifejlesztését. Meg kell jegyeznem, hogy, főállásban szervezési és vezetési tanácsadást végzek, a kreativitásfejlesztés csak szabadidős tevékenységem.

Az évek során néhányszor felmerült bennem, hogy van-e értelme a tudati technológiákat kutatni és fejleszteni, mert nem tapasztaltam a vállalatoknál igényt arra, hogy a kreativitást fejleszteni kellene. Ugyanakkor szinte minden konferencián szóba került vagy éppen hangoztatták a kreativitás fontosságát és szerepének növekedését.

Nemzetközi szinten az „Agy évtizede” programok (1990-től indultak) [2] után is fennmaradt az agykutatás fontossága, az Európai Unióban is számos projektet indítottak és jelenleg is fut jó néhány. 2009-ben meghirdették a „Kreativitás és innováció éve” mozgalmat, a minőségügyben pedig a 2010. évben kiadott új EFQM modell alapkonceptiójában is megjelent a „táplálni a kreativitást és az innovációt” [6].

Magyarországon is folyamatosak a kutatások, 2005-től pedig megkezdődött az agyműködés sajátosságaira kifejlesztett tudati technológiák oktatása a magyar felsőoktatásban. Mára már a köztudatban és a vállalatirányításban elfogadottá vált a kreativitás fejlesztése, s előfordul, hogy a cégektől egy-egy specializált kreatív módszer kifejlesztésre kapunk megbízást. Támogatva az alkotóképesség önálló vállalati fejlesztését, 2012-ben könyvben adtam ki 7 módszerem gyakorlatban alkalmazható technológiáját. [4].

## A meghatározások

A kreativitásfejlesztés és szabványosítás értelmezéséhez kezdjük az e területhez használható definíciókkal.

### a) A kreativitás [4]

Az elme, a tudat által vezérelt, fejleszthető változtatási-, alkotási képesség.

### b) A kreativitásfejlesztés

A szellemi és cselekvési képességek fejlesztése szellemi technológiák alkalmazásával.

### c) A szellemi technológiák [4]

Az elme, az agy működésével összefüggésbe hozható tudati/szellemi állapotok, folyamatok, tevékenységek és képességek, amelyek külső vagy belső vezérléssel irányíthatók és fenntarthatók.

### d) A szabványosítás [5]

Egységesítő, szabályozó tevékenység, amely általános és ismételten alkalmazható megoldásokat ad fennálló vagy várható problémákra.

**High-tech Management – Total Creative Management****Egy történet**

Az 1990-es évek elején, az ISO 9001 szabvány szerinti tanúsításhoz egy vállalatnál igazolni kellett a tervezői munka szabályozottságát. Amikor elmondtam a főtervezőnek a követelményeket, azt mondta, hogy a tervezést nem lehet folyamatszabályozni, mert az egy alkotó munka. A gyártást kell szabályozni, de a tervezést nem lehet.

Akik régóta végeznek ISO felkészítést, átérték már azt, hogy valamit szabályozással kellene igazolni, ugyanakkor a megrendelő azt állítja, hogy nem lehet. Ilyenkor – mivel valójában végzik az adott tevékenységeket – kérni szoktuk, hogy meséjék el, mi az, amit csinálnak.

Egy alumínium elemekből álló szerkezet tervezésénél hallottam a következőket:

– Először átgondolom a feladatot, a füzetembe rajzokat készítek, gondolkodom a megoldáson, majd a legjobb rajzokat megbeszéljük, utána a katalógusokból kiválasztom az anyagokat és méretezem a szerkezetet...

Végigmentünk a teljes eseménysoron, összefoglaltam a folyamat elemeket, amelyeket valószínűleg mindig ugyanolyan sorrendben hajtanak végre. Megmutattam az elbeszélése alapján készített folyamatábrát és elmondtam a folyamat blokkokat:

– Első lépésként a feladatot azonosítják, meghatározzák a kritériumokat, a következő a vázlatok készítése, majd az első változat véglegesítése, átvizsgálása, jóváhagyása, majd következik a standard alkatrészek kiválasztása és a méretezés, stb.

– Ugye ez a tervezés folyamata?

– Nem, a tervezést nem lehet szabványosítani, az egy szabad szellemi munka.

Most, 20 évvel a történetek után a tervezők a terméktervezés tervezésének a szabványosítását is megértik, elfogadják és az előírások szerint végzik azt, amit az ISO 9001 szabvány előír.

**A kreatívfejlesztés és a szabványosítási lehetőségek**

Itt még mélyebb vizekre kell evezni, s jóval nagyobb vihart kavarhatunk a tervezés szabványosításánál, ha a kreatívfejlesztéshez akarunk szabványos elemeket hozzárendelni. Túl kell tennünk magunkat azon, hogy a kreatív képességeket nem lehet befolyásolni és szabályozni. Lehet és kell is a piaci versenyben maradáshoz.

– A gondolatot szabályozni nem lehet, az ember gondolatai szabadok, a szellem szabadsága a legfontosabb dolog az alkotásnál! Addig jó, amíg mindenki szabadon gondolkodik és nem szajkózza a mások által elvártakat. A kreatív az egy adottság és nem képesség. A kreatív szabadság, szabad szellemi tevékenység, nem lehet kalodába zárni.

Mit lehet erre válaszolni?

A kreatívást nem lehet kalodába zárni, abból ki kell engedni, hogy még inkább szolgálja az emberi élet jobbá tételét. Mindenki számára lehetővé kell tenni, hogy alkalmazhassa azokat a módszereket, amelyek segítik kreatívásának kiteljesedését.

Igazat kell adnom abban, hogy nagyon nehéz megállítani a gondolatokat, azok mindig zakatolnak az ébrenlét alatt. Bármilyen fáradtak is vagyunk, a gondolatok csak jönnek és jönnek, azok nem fáradnak el soha.

A másik sajátossága a gondolatok képződésének, hogy nem mindig tudjuk „kézben tartani”, egy kis idő után már máson jár az eszünk, vissza kell hozni a figyelmünket. A gondolatok olyan szabadok, hogy még attól is eltérnek, amire magunk irányítottuk.

*High-tech Management – Total Creative Management*

Még az elalvás előtti nyugalmi állapotban sem tudunk egy tárgykörre összpontosítani, akkor is csapongunk, hát akkor a napi rohanásban hogyan tudnánk folytonosan egy dologra koncentrálni.

Harmadik sajátosságként említeném azt a különös jelenséget, hogy „mindig ugyanarra jár az agyunk”, gyakran ugyanabból a nézőpontból tekintünk az adott megnyilvánulásra, eseményre vagy személyre. Ha magyarázni szeretnénk, akkor azt mondhatnánk, hogy a beidegződések miatt, az előítéletek miatt, az ösztönök miatt, a szabályok miatt, vagy, mert így tanították meg a reakciót.

Ha elfogadjuk, hogy a gondolkodás jelentős szerepet játszik az új megalkotásában, akkor azt is elfogadhatjuk, hogy a gondolkodás fejlesztésével fejleszthetjük a kreativitási képességeinket is.

A vállalati gyakorlatban a gondolat (beszéd és kép) típusú kreativitást és kreativitásfejlesztést alkalmazhatjuk a legkönnyebben.

#### A szabványosítás vonatkoztatása

Ha egy gyártósort tekintünk, amelyen többféle terméket gyártanak, akkor mondjuk két fő szabványosítással találkozhatunk:

- az egyik a folyamatsorrend és a hozzá kapcsolódó szabályozások,
- a másik pedig a termékekre vonatkozó standardok.

Az analógiánál maradva, az alkotás standardizálási elemeinél a szellemi technológiákat a folyamatsorrendre határozzuk meg, a termékekre vonatkozóan pedig megmarad az elme szabadsága.

Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy olyan univerzális vagy speciális gondolati kényszerpályát alakítunk ki, amelyik vezérli, kordában tartja az alkotó gondolkodás formáját és kiterjeszti a tartalmat az új megtalálásában. Az alkalmazott módszerek – mint standard elemek – a folyamatot és a folyamatsorrendet szabályozzák, a kreatív termék a célirányos gondolkodási műveletekkel áll elő. A kiinduláskor a forma és a tartalom egymástól független, az elménk csatolja össze az új megalkotásához.

Ha a feltalálókat tanulmányozzuk, akkor az egyik „forma” például a „vízben fürdés”, így alkotott Arkhimédész és Einstein, egy másik „forma” az álomban való feltalálás, például Beethoven, Kekulé, Howe, Ramujan, Blake, Green, Paul McCartney alkalmazta. Edison az ébrenlét és az elalvás közötti átmenet „formát” használta az újdonságok kitalálásához, O’Brien pedig EEG és AVS berendezéseket használ elméjének élesítésére. A példák sora nyilvánvalóan nem ér véget, Ön is, kedves Olvasó számos „érdekességet” tud mondani a saját és mások felismerési folyamatáról és helyzetéről.

– Mi lehet ezekben a közös?

– Az egyik vélhetően a tudatállapot. Olyan „formába” – helyzetbe – hozták az elméjüket, hogy bekövetkezett az „ihletettségi állapot” és ennek segítségével találták fel az újdonságot, a „formával a tartalmat”.

A kreativitásfejlesztésnél alkalmazott elemi szabványosítás tehát azt jelenti, hogy a vállalati feladatokra, problémákra olyan szellemi „formákat”, formulákat használunk, amelyekkel könnyebben, gyorsabban és eredményesebben jutunk el a kívánt célhoz.

## High-tech Management – Total Creative Management

A mindennapi gyakorlatban természetesen nem használhatjuk a cégeknél az említett extrém formákat, de irányt mutathatnak a módszerek kidolgozásához.

Két fő területet különböztethetünk meg, egyik a képességek fejlesztését segíti, a másik pedig a mindennapi munkavégzést támogatja. Ezek irányulhatnak például a feladatok megoldására – Gondolkodás Irányítás módszer, vagy mondjuk az új termékformációk feltalálására – a Paletta módszer, vagy az elme magasabb szintű aktiválására, például a Viasensus módszerrel való döntésre. E módszerek szabványosítása azt jelenti, hogy a vonatkozó szabályok szerint rögzítjük a folyamat tevékenységeit.

### A jövőbeni elvárások

A régi szép időkben még intelligens mosóporral és mosógéppel találkozhattunk, mostanság okos tv-t, okos telefont, okos hűtőszekrényt és okos autót is vásárolhatunk. Ebből fakadóan, vélhetően egyre nagyobb igény merülhet fel a még kreatívabb munkatársak alkalmazására.

Az eljövendő 5 évben a vállalatirányításban a következő ráfordítási követelmények várhatók mind időben, mind mennyiségben (ha a jelenlegi szintet 10-nek vesszük):

- fizikai technológiák (hardver): 10-ről 4-re,
- szoftver technológiák (szoftver): 10-ről 2-re,
- szellemi technológiák (májndver): 10-ről 3-ra, ami azt jelenti például, ha egy alkalmazott 10 óra alatt tudta szellemi munkával megoldani a feladatot, akkor a későbbiekben 3 óra alatt kell teljesítenie. Azt is jelenti, ha egy team munka 10 ülést igényelt, akkor majd 3 üléssel kell elérni az eredményt.

Lehetséges, hogy az irányító/vezető ember lesz a leggyengébb láncszem a robotizált gyártóvilágban. Még nagyobb lesz a felelőssége, még kevesebb ideje lesz a fejlesztésre és a döntésekre, még kevesebb ideje marad a családjára és a regenerálódásra. Tovább bonyolíthatja a helyzetet, hogy egyre több nem várt jelentős külső és belső hatás érheti a cégeket, s elég lesz egyszer hibázni a reagálásban a visszaeséshez.

Ezekre az egyik kiegészítő megoldás lehet a vezetők szellemi képességeinek növelése és a szellemi technológiák kifejlesztése és alkalmazása.

### Irodalom

- [1] Arthur Block: Murphy törvénykönyve, avagy miért romlik el minden?, Gondolat, Budapest, 1985. p44.
- [2] Dr. Bánki M. Csaba: Az agy évtizedében, Texoft Nyomdaipari Számítástechnikai Kft., BIOGRÁF kiadója, Budapest, 1994.
- [3] Dr. Bánki M. Csaba: Életünk és az agy, Texoft Nyomdaipari Számítástechnikai Kft., BIOGRÁF kiadója, Budapest, 1995.
- [4] Fehér Ottó Imre: Total Creative Management Módszertár 1. Szellemi technológiák a vezetési és az alkotási hatékonyság növelésére, Budapest, 2012.
- [5] International Organization for Standardization: ISO/IEC GUIDE 2:2004 Standardization and related activities — General vocabulary, ISO, 2004.
- [6] Sugár Karolina: EFQM új modell vagy szabvány?, Szövetség a Kiválóságért Közhasznú Egyesület, Budapest. 2009.

#### Változáskezelés

Verzió	Dátum	Módosítás	Érvényesítette
v.1.0.	2013. 05. 26.	Első kiadás	Fehér Ottó
v.1.1.	2013. 05. 27.	Tartalmi változtatás	Fehér Ottó
v.1.2.	2014. 01. 01.	Egységesítés	Fehér Ottó