

**Tekniikan Akateemisten Liitto TEK ja Tekniska Föreningen i Finland luovuttivat vuoden 1994 Suomalaisen Insinööri-työpalkinnon 27.4.1994 professori Vilkkokalle ja tekniikan tohtori Tapani Savolaiselle tietokoneavusteisten luovuuksien kehitystyöstä.**

Palkitut ovat kehittäneet Idegen ++ -tietokoneohjelman, joka auttaa ideoiden etsinnässä ja ohjaa ongelman ratkaisijaa luovaan ajatteluun. Ohjelma soveltuu kaikenlaisten ongelmien ratkaisuun aina kummilapsen lahjaongelmasta suuriin teknisiin ongelmiin. Idegen toimii myös luovan ongelmanratkaisun opettajana ja harjoitusvälineenä.



## Suomalainen Insinööri-työpalkinto 1994:

Palkitut professori Vilkkok (vas.) ja tekniikan tohtori Tapani Savolainen.

Kuva: Markku Silventoinen

# Tietokoneohjelma auttaa löytämään luovia ideoita

Idegen sai alkunsa Kone-yhtymän eläkkeellä olevan tutkimusjohtajan professori Vilkkokan luovuuksien kehitystyöstä. Vilkkok on kehittänyt Idegen-ohjelmaa 1980-luvun alkupuolelta lähtien ja hän on tiivistänyt ohjelmaan 30 vuoden aikana hankittua näkemystä ja kokemusta innovoinnista. Savolaiset ostivat ohjelman Vilkkokalta ja jatkoivat sen kehittämistä syksyllä -89 perustamassaan perheyrityksessä CAC-Research.

Ohjelma on ollut menestys ja sitä on myyty yli 2000 kpl jo yli 20 maahan kaikille maitteille Antarktista lukuunottamatta. Se on saatavissa suomen lisäksi englanniksi, saksaksi, hollanniksi ja ruotsiksi; ranskan- ja saksankielinen versio on tekeillä. Suomen 50 suurimmasta yrityksestä 30:ssa käytetään Idegeniä.

Idegen-ohjelma on aikaisem-

minä palkittu Euroopan innovatiivisimmaksi tietokoneohjelmaksi Hannoverissa CeBit -messuilla keuhällä -93. Tänä vuonna samassa kilpailussa jätettiin innovaatiopalkinto kassakaappiin, koska mitään yhtä innovatiivista kuin Idegen ei löytynyt.

### Ideoita syntyy helposti

Idegen-ohjelma on keskustelukumppani, joka auttaa käyttäjää haravoimaan ja nostamaan esille parhaat ideat. Ohjelma itse ei yritä ymmärtää ongelmaa, vaan ohjaa käyttäjän ajattelua kysymyksillä, jotka perustuvat viime vuosikymmenien kuluessa kehitettyihin luovan ongelmanratkaisun menetelmiin. Ongelman ratkojaa pyydetään kirjaamaan kaikki tosiasiat ongelmatilanteesta,

miettimään ideaalitavoitetta, ketä voi ottaa mukaan ongelmanratkaisuun ja miten määritellyn ongelman taustana olevan tavoitteen voisi saavuttaa toista kautta. Lisäksi mietitään, miten alustavaa ideaa voi parantaa pienentämällä, suurentamalla, yhdistämällä, jakamalla ongelma osiin, kääntämällä pääläelleen...

Ohjelma tuo ideointiin selkeän rakenteen, kun ideointi tapahtuu ohjelman antaman ohjauksen ja ideointimenetelmien avulla. Tarkoituksena on löytää mahdollisimman paljon uusia ideoita. Määrä on laatua ideoinnissa, sillä suuresta ideajoukosta jokin idea voi olla se kultajyvä.

Ohjelma auttaa myös pääsemään irti urautuneilta raiteilta "kaukaisien ajatusmallien" avulla. Kuvaruutuun ilmestyy yllättäviä sanoja ja kuvia, joita käyttäjä pyrkii keksimään

ongelmaansa ratkaisun, vaikka hieman hullunkin. Ratkaisu ongelmaan pitää löytää esimerkiksi sanojen 'ruoansulatuskana', 'jäakarhu' tai lentävää poikaa esittävän kuvan avulla. Kun villi ratkaisuidea on syntynyt, on seuraavana vaiheena löytää siitä toteuttamiskelpoinen käytännön sovellus. – Luovuushan on asioiden yhdistämistä uudella tavalla. Tarkoituksellinen sattuman etsintä saa rutinoituneet ajatukset uusille urille, Savolainen sanoo.

Ideat arvostellaan ohjelman antaman systematiikan mukaan, järjestellään paremmuusjärjestykseen arvostelussa annettujen kriteerien perusteella ja ideat tulostetaan paperille tai niitä voidaan katsella ja editoida ruudulla. Ohjelma myös kertoo, kauanko ideointi-istuntoon kului aikaa.