

<<创意思维训练>>

图书基本信息

书名：<<创意思维训练>>

13位ISBN编号：9787563816224

10位ISBN编号：7563816224

出版时间：2008-10

出版时间：首都经济贸易大学出版社

作者：罗玲玲 编

页数：327

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<创意思维训练>>

### 前言

创造从何而来？

是神恩赐的，还是少数天才的功劳？

经过漫长的历史发展，人类才回身认识自己，发现创造既不是神的旨意，也不是少数天才的独白，人人都有创造力，人人都可以进行创造。

在人类面临环境、资源、人口等难题的时候，在世界经济、政治、科技竞争日益激烈的今天，世界上每一个国家和民族都期待每一个人发挥出创造力。

国际教育界已把21世纪作为“创造教育”的世纪，世界上许多国家都把培养具有创造精神和创造才干的新一代列入战略计划。

让我们也跟上时代的步伐，向世人证明中国人的创造才华！

本书的宗旨就是给大学生提供一个发展创造力的契机，通过我们的努力，打破束缚创造性人格发展的框框，接通创造思维之源，点亮创造之灯，释放大学生内在的创造激情，让创造能力进发，让创意破壳而出，带来人生的升华！

全书共分四单元，每个单元既相互独立又彼此联系。

第一篇创意开发理论及创意实践背景篇随着新经济时代的到来，特别是进入21世纪后，人们对创新和创造的关注程度已陡然超过历史上的任何时期。

“创新”概念的出现频率之高，实质上正是标志了创造和创新已成为当今时代的主题和最强音。

近年来，有关创造力的理论研究出现一种汇合取向，吉尔福特综合了创造力的不同视角，寻求学科整合，提出创造力的4P（person，product，process，pressandplace）理论。

随着知识经济的发展和信息技术的普及，创意产业（CreativeIndustries）作为新兴的产业类型进入人们的视野。

所谓“创意”一般是源于个人创造力、个人技能或个人才华，发展到后来，有些创意成果便开始形成知识产权，将“创意”产业化形成价值，并带来就业，进而形成创意产业。

创意人才肩负着发展创意产业的重任，是创意产业发展的驱动力。

创意培训与开发就是创意人才培养的中心。

## <<创意思维训练>>

### 内容概要

本书以大学生为对象，以创意开发为目标，运用国内外有产创造力研究的最新理论，吸收国内外一些大学开设此类课程的成果，并结合作者多年从事教学的实践、相关内容及最新的研究成果编写而成。全书共分四篇：第一篇主要介绍创造性思维与创造力的基本理论以及创意实践背景；第二篇主要介绍创造性思维技巧；第三篇主要介绍创造技法和创造性解决问题的训练方法；第四篇主要介绍创意设计实践，包括创意设计技巧和创意产业发展状况。

创新日益成为世界发展的要旨，创意日益成为财富之源，社会日益呼唤创意人才，本书的出版充分体现了时代精神。

本书既可作为高校本科相关专业必修课或选修课的教材，也可作为广大相关从业人员的辅导用书。

## &lt;&lt;创意思维训练&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第1篇 创意开发理论及创意实践背景篇

## 1 创造和创新的理论

## 1.1 创造和创造力、创新

## 1.1.1 创造和创意

## 1.1.2 创造力

## 1.1.3 创新

## 1.2 创意开发的理论依据

## 1.2.1 创造力开发的理论依据

## 1.2.2 创造中的心理障碍

## 1.2.3 创意开发的环境要素

## 2 创造性思维的理论

## 2.1 创造性思维的特征和形式

## 2.1.1 创造性思维定义和特征

## 2.1.2 创造性思维的形式

## 2.2 创造性思维的方向

## 2.2.1 发散思维和收敛思维

## 2.2.2 横向思维和纵向思维

## 2.2.3 正向思维与逆向思维的结合——两面神思维

## 2.3 创造性思维与用脑模式

## 2.3.1 左右脑功能特化与创造性思维

## 2.3.2 创造的全脑模式

## 3 实践创意产业与培养创意人才

## 3.1 创意产业的勃兴

## 3.1.1 创意产业界定与特征

## 3.1.2 创意产业发展实践

## 3.2 培育创意产业人才

## 3.2.1 创意人才及其特征

## 3.2.2 我国创意人才现状

## 3.2.3 基于产业链的创意人才的培育与开发

## 第2篇 创造思维方法篇

## 4 扩展思维视角克服思维障碍

## 4.1 突破逻辑思维惯性

## 4.1.1 逻辑与非逻辑

## 4.1.2 创意来自非逻辑

## 4.1.3 超越逻辑

## 4.2 突破权威障碍

## 4.2.1 打破权威神话

## 4.2.2 树立自信

## 4.2.3 超越权威

## 4.3 突破自我限制的障碍

## 4.3.1 学会自我审视

## 4.3.2 突破自我

## 4.3.3 超越自我

## 5 转换思维方式挑战思维定式

## 5.1 挑战唯一性

## &lt;&lt;创意思维训练&gt;&gt;

- 5.1.1 图形发散训练
- 5.1.2 词语发散训练
- 5.1.3 用途发散训练
- 5.2 挑战概念
  - 5.2.1 概念——人类思维的结晶
  - 5.2.2 概念——束缚创意的枷锁
  - 5.2.3 向概念挑战的方法
- 5.3 向完美挑战
  - 5.3.1 挑战完美的方法——希望点列举
  - 5.3.2 希望点列举法应用
- 6 拓宽思维思路尝试逆向思维
  - 6.1 挑战规则
    - 6.1.1 规则的作用
    - 6.1.2 向规则挑战的含义
  - 6.2 逆向思考
    - 6.2.1 顺序反向
    - 6.2.2 结构反向
    - 6.2.3 功能反向
  - 6.3 缺点逆用
    - 6.3.1 缺点列举法
    - 6.3.2 由劣转优法
    - 6.3.3 变废为宝法
- 7 强化思维逻辑发展缜密思维
  - 7.1 分析和综合
    - 7.1.1 5W2H法
    - 7.1.2 穷问法
    - 7.1.3 综合法——系统分析法
  - 7.2 归纳和演绎
    - 7.2.1 穆勒五法
    - 7.2.2 假设演绎法
- 第3篇 创造技法篇
- 8 联想法和类比法
  - 8.1 联想法
    - 8.1.1 图片联想法
    - 8.1.2 焦点法
  - 8.2 类比法
    - 8.2.1 直接类比法
    - 8.2.2 亲身类比法
    - 8.2.3 幻想类比法
    - 8.2.4 符号类比法
- 9 系统转化法
  - 9.1 要素重组法
    - 9.1.1 同类组合法
    - 9.1.2 异类组合法
    - 9.1.3 主体附加组合法
  - 9.2 省略替代
    - 9.2.1 省略法

## &lt;&lt;创意思维训练&gt;&gt;

- 9.2.2 替代法
- 9.3 感官补偿法
  - 9.3.1 感官补偿法的原理
  - 9.3.2 感观补偿法的实施步骤
- 10 发明的措施
  - 10.1 形形色色的措施
    - 10.1.1 措施的多样性
    - 10.1.2 措施金字塔
    - 10.1.3 成对措施
    - 10.1.4 成组措施
  - 10.2 成套措施——TRIZ发明方法
    - 10.2.1 什么是TRIZ发明方法
    - 10.2.2 40个发明措施
  - 10.3 发明课题的三层矛盾分析
    - 10.3.1 课题的三层矛盾
    - 10.3.2 限制性原则
- 11 团体创造方法
  - 11.1 头脑风暴法
    - 11.1.1 头脑风暴法简介
    - 11.1.2 头脑风暴法原则
    - 11.1.3 头脑风暴法的应用
    - 11.1.4 头脑风暴法的实施步骤
  - 11.2 德尔菲法
    - 11.2.1 德尔菲法的简介
    - 11.2.2 德尔菲法的特点
    - 11.2.3 德尔菲法的应用
    - 11.2.4 德尔菲法工作步骤
  - 11.3 水平思考法和六顶思考帽
    - 11.3.1 水平思考法
    - 11.3.2 六顶思考帽法
    - 11.3.3 六顶思考帽法的应用步骤
  - 11.4 拓展训练
    - 11.4.1 拓展训练的起源和意义
    - 11.4.2 拓展训练课程
    - 11.4.3 拓展训练特点
- 第4篇 创意设计实践篇
- 12 提高观察技能选择创意主题
  - 12.1 观察和体验
    - 12.1.1 什么是观察
    - 12.1.2 全身心的体验
  - 12.2 提高观察力的技巧
    - 12.2.1 科学探索的前提：科学观察
    - 12.2.2 感知敏感性训练：发现问题
    - 12.2.3 创意设计主题的捕捉：全新观察
- 13 捕捉创造灵感构思设计创意
  - 13.1 展开想象——构思与设计的基础
    - 13.1.1 表象控制

## <<创意思维训练>>

- 13.1.2 情感与想象
- 13.1.3 幻想
- 13.2 立意和构思——发明和设计的核心技巧
  - 13.2.1 立意——创意设计的灵魂
  - 13.2.2 构思——创意设计的缜密思考
  - 13.2.3 功能设计和结构设计
- 14 借助工具技巧表达创意理念
  - 14.1 用图形和模型捕捉设想和发展设想
    - 14.1.1 用图形记录设想和表现设想
    - 14.1.2 用模型来记录和表现设想
  - 14.2 表达工具的选择
    - 14.2.1 语言文字
    - 14.2.2 绘图工具
    - 14.2.3 模型
    - 14.2.4 计算机绘图
- 15 营销创意商品保护创意产品
  - 15.1 创意产业化
    - 15.1.1 生产创意产品
    - 15.1.2 销售创意商品
  - 15.2 寻求创意的经济回报——知识产权保护战略
    - 15.2.1 保护知识产权
    - 15.2.2 知识产权保护战略
- 参考文献
- 后记

## &lt;&lt;创意思维训练&gt;&gt;

## 章节摘录

1.1.1 创造和创意 1.1.1.1 创造 创造是人类最美好的行为，是最高超的劳动。

人类社会的文明史，就是一部创造发明史。

在原始社会，若没有燧人氏发明钻木取火，人类恐怕还得生吃食物；若没有工具的发明，人类就不能与动物相揖而别。

在近代，若没有大机器的发明，我们将仍处在扶犁耕田、手摇纺纱的落后状态；若没有人工接种牛痘的发明，成千上万人的生命将被天花吞噬；若没有电灯的发明，我们至今还得靠油灯照亮……创造推动了人类的进步，创造带来了今天的文明，创造还将把人类推向更美好的未来。

创造是人类的最高智慧的体现，创造改变了世界的面貌。

人类永不湮没的好奇心在问自己：人类为什么要创造？

人类为什么能创造？

有的人为什么不能创造？

人怎么样才能做出创造？

对上述问题的探讨，形成了有关创造和创造力的理论。

英文的“创造”一词是由拉丁语“create”一词派生而来。

“create”的大意是创造、创建、生产、造成。

它与另一个拉丁词“cresere”（成长）的词义相近。

从词源上分析，创造的含义是在原先一无所有的情况下，造出新东西。

创造特别强调独创性，然而，任何创造都不是无中生有，而是在前人创造的基础上有所突破，所以，要论创造二字的含义，中国语言中的创造更贴切实际。

根据《词源》的解释，“创造”是由两个字组合的，“创”的主要意思是“破坏”和“开创”，“造”的主要含义是“建构”和“成为”。

所以，“创”和“造”组合在一起，就是突破旧的事物、创建新的事物。

“唯创必新”乃是创造的根本特点。

创造是各式各样的，时时处处都可以有创造。

如，科学上有发现，艺术上有创作，方法上有创新，技术上有发明。

也可将创造分为“大创造”和“小创造”，“大创造”被称为“特殊领域的创造”，小创造被称为“日常生活中的创造”。

（见图1-2）



## 后记

本书经过十几位作者的共同努力，终于与读者见面了。

作者多是东北大学、沈阳建筑大学长年从事创造力研究和技术创新研究的教师或研究生，为了使理论研究转化为可供实际应用的教材，大家花费了巨大心血，诚愿我们的努力和探索能够取得读者的认可。

由于时间紧、任务重，加之经验所限，书中错误在所难免，敬请读者批评指正。

本书由罗玲玲负责全书的整体结构设计，罗玲玲、张嵩修改定稿。

具体分工为：序言，由罗玲玲完成；第一章，由罗玲玲、战平、张嵩完成；第二章，由罗玲玲、张晶、张嵩完成；第三章，由张嵩完成；第四章，由刘艳、罗玲玲、杨晶、张嵩完成；第五章，由罗玲玲、于飞完成；第六章，由罗玲玲、赵旭、张嵩完成；第七章，由武青艳完成；第八章，由罗玲玲、周春芳完成；第九章，由于淼、李婷婷完成；第十章，由谢燮正、张晶完成；第十一章，由张嵩、于淼完成；第十二章，由罗玲玲、张扬、张嵩完成；第十三章，由罗玲玲、武青艳、张嵩完成；第十四章，由罗玲玲、张嵩完成；第十五章，由周春芳完成。

本书在编写过程中参考了国内外的一些著作、文章和教材，已在参考文献中列出，在此一并向这些作者表示感谢。

## <<创意思维训练>>

### 编辑推荐

创新日益成为世界发展的要旨，创意日益成为财富之源，社会日益呼唤创意人才，《创意思维训练》的出版充分体现了时代精神。

《创意思维训练》既可作为高校本科相关专业必修课或选修课的教材，也可作为广大相关从业人员的辅导用书。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>