

KREATIVNÍ PRÁCE S INFORMACEMI

SQVID

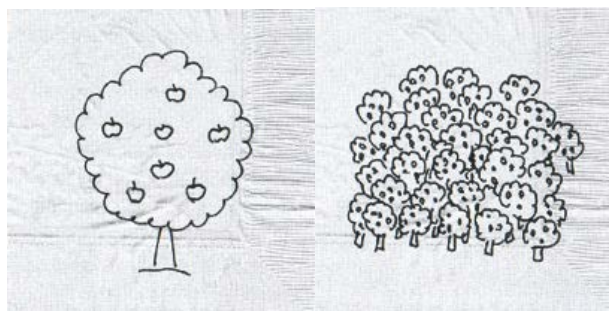
Kromě toho, že naše oči dokáží **vidět**, je velmi důležité umět si **představovat**. Tato schopnost je pro vizuální myšlení důležitá. Jedná se o **proces, při němž necháváme pracovat vnitřní zrak a vidíme věci, které fyzicky nevidíme**. Tento proces se příliš neliší od **šesti způsobů** vidění (6O). Rozdíl je právě v zapojení vnitřního zraku.

Model si vysvětlíme pomocí cvičení. Představte si, že jste v džungli, kde potkáte místního obyvatele, který jí růžové ovoce. Ten vám jej podá a vy váhavě ukousnete. Velmi vám chutná, připomíná vám naše české jablko. A tak se rozhodnete obyvatele povědět něco o jablkách. Kvůli jazykové bariéře budete používat jen obrázky.

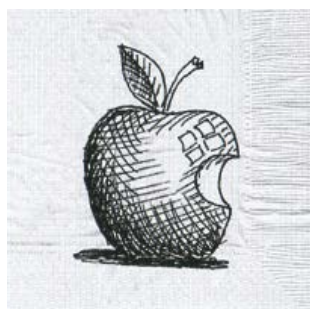
Nejdříve nakreslíte krásné jablko v **jednoduchém** provedení.



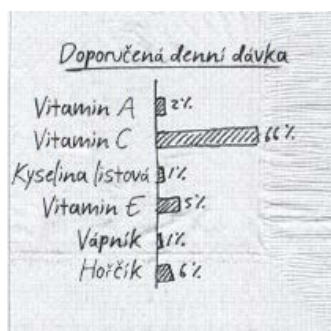
Když se však podíváte do velké džungle, zjistíte, že byste mohli obrázek znázornit v širším úhlu pohledu a ukázat tak jablň či jablečný sad. To je již **rozpracovaná** myšlenka.



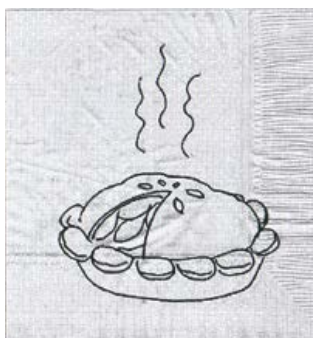
Uvědomíte si, že můžete jablko vyjádřit i jinak. Rozhodnete se jablko ukázat ve své plné kráse, šťavnaté, lákavé, kulaté, voňavé. Je to vlastně často téměř kopie prvního obrázku, jen lépe nakreslená. Ukazujete **kvalitu**.



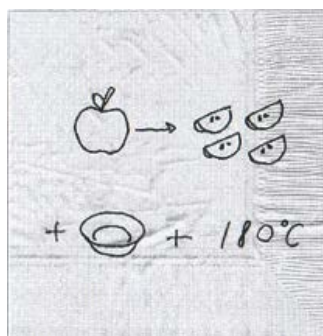
Také se rozhodnete vysvětlit, že jablko je výživné. Ukazujete **kvantitu**.



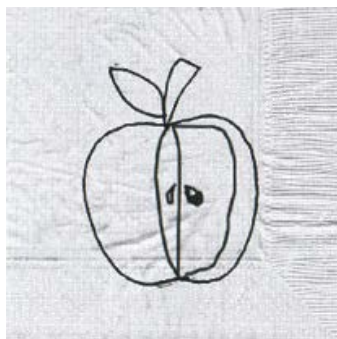
Nebo můžete předvést jablko ve formě jablečného koláče. To je vaše **vize**.



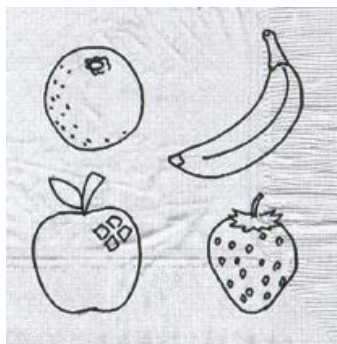
A rovnou nakreslíte, jak se takový koláč dělá. To je **provedení vize**.



Můžete také znázornit detaily (**atributy**) jablka. Zaměřte se na to, co jste nenakreslili v prvním a třetím obrázku. Buďte detailnější.



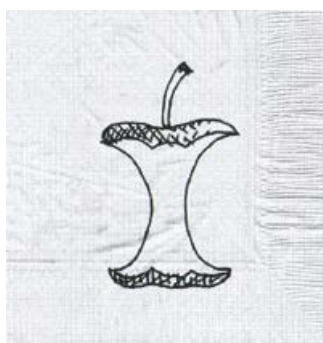
A můžete jablko **porovnat** s jiným ovocem. Pokud místní obyvatel džungle zná jiné ovoce, může být srovnání rychlým představením jablka.






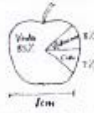

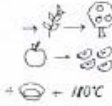




Velmi užitečné je ukázat, jak se jablko zrodí (**status quo**).



A jak skončí. Je to **změna** oproti podobě z obrázku status quo nebo prvního obrázku.



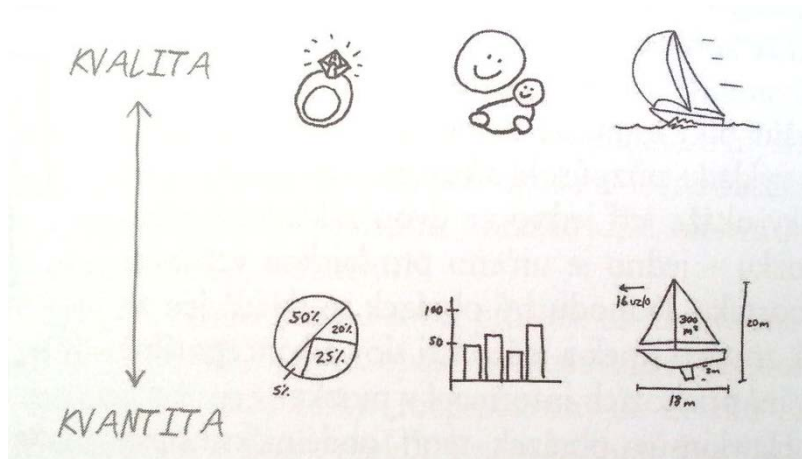
Pokud se chceme podělit o myšlenku, můžeme ji ukázat různými způsoby. Příklad s jablkem je toho důkazem. Možná jste si mohli obyvatele představit jako divocha, ale co když na sobě tento obyvatel džungle bude mít bílý plášť či kuchařskou čepici? Kuchaři vybereme jiný obrázek než doktorovi nebo třeba zahradníkovi.

| | | | |
|---|---|---------------------|--|
| S znamená: Simple (jednoduchý) |  | versus Rozpracovaný |  |
| Q znamená: Quality (kvalita) |  | versus Kvantita |  |
| V znamená: Vision (vize) |  | versus Provedení |  |
| I znamená: Individual (jednotlivé atributy) |  | versus Srovnání |  |
| D znamená: Delta (neboli Změna) |  | versus Status quo |  |

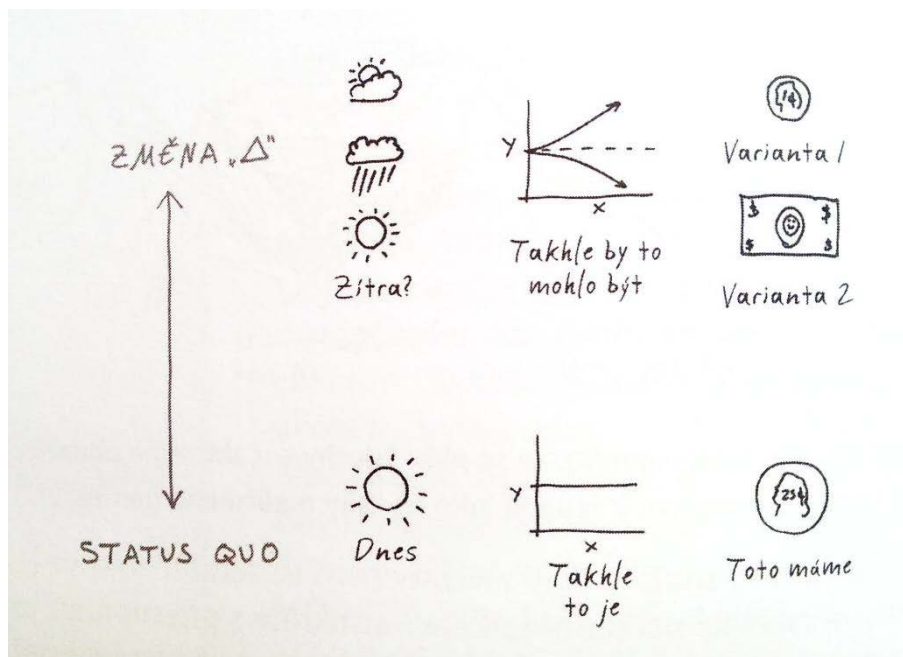
Myslete stále na to, že se jedná o metodu, která váš neučí kreslit, ale která vám pomáhá **myslet jinak**. Při kreslení jablka jste začali přemýšlet nad vlastními myšlenkami z pohledu diváka (zde obyvatele džungle). Při kreslení různých podob jablka jste si uvědomili, že z různých okolností může být vhodné nakreslit jablko jinak, než v jaké podobě se nachází na prvním obrázku.

Doplňující vysvětlení na příkladech

Na tomto obrázku můžete vidět, jaký je rozdíl mezi zobrazování kvality a kvantity. Nepleťte si to. Kvalita ukazuje věc jako celek, ale v celé své kráse a budí emoce. Kvantita rozebírá věc z pohledu složení / jednotlivých prvků.



Status quo ukazuje, jaký je stav dnes (nebo ve chvíli, kterou potřebujeme znázornit – např. historická událost). Změna ukazuje, co by se mohlo stát jinak – změní se počasí, klesne či stoupne porodnost, porostou tržby apod.



Znázornění jednotlivosti je mnohdy vhodné. Můžeme tak např. v grafu vidět, kde se nacházíme. Pokud k tomu pak přidáme variantu „srovnání“, vidíme nejen položku „my“, ale také ostatní. Pomůže nám to zjistit rychle, v jaké situaci či podobě se věc /stav nachází.

