

Die Walt Disney Strategie



Damit Ideen generiert werden können, ist es wichtig seinen Träumereien freien Lauf zu lassen. Deshalb unterteilt er die Ideenfindung bzw. Lösungsfindung in drei unterschiedliche Perspektiven: **den Träumer, den Realisten und den Kritiker.**

Das heißt, für jede Phase nimmst du eine eigene Perspektive ein und versuchst nur aus dieser Perspektive herauszuarbeiten.

Phase 1: Träumer

Die Basis der Walt Disney Methode bildet der Träumer. Gerne zweifeln wir an uns selbst und an unsere Ideen. Dadurch blockieren wir uns selbst. Deshalb ist es im Ideenfindungsprozess so wichtig alle Träume zuzulassen – ganz ohne Selbstkritik. Dabei sollen die Ideen einfach fließen – ganz ohne Bewertung.

Bringe dich dafür in die richtige Stimmung und in eine passende Umgebung. Der Realist und der Kritiker in dir haben zu dieser Zeit noch Pause. Jetzt geht es darum der Kreativität freien Lauf zu lassen. Schenke deinen Träumereien dabei genug Zeit, damit sich diese in Ruhe entfalten können. Notiere dir dabei alle Ideen, ohne diese vorher zu bewerten oder kritisch zu hinterfragen. Diese Schritte folgen erst später.

Bei dieser Phase geht es nur darum Ideen zu generieren. Diese dürfen und sollen ruhig verrückt ausfallen. Ganz nach dem Motto alles ist möglich.

Phase 2: Realist:

In der zweiten Phase der Walt Disney Methode geht es um die Umsetzung der einzelnen Ideen. Auch in dieser Phase darf noch keine Selbstkritik geübt werden. Es geht nur darum die Ideen in einen Plan zu packen. Was wird wann und wie benötigt. Wenn es dein Traum ist eine Eisdielen auf einer Südsee Insel zu eröffnen, dann notiere dir die dafür notwendigen Schritte und mache dir einen Plan dafür. Etwaige Schwierigkeiten, die auftauchen können werden in dieser Phase noch ausgespart, es geht nur um den Plan und die Umsetzung. Erst nach der Planerstellung kommst du in die dritte Phase der Walt Disney Methode.

Phase 3: Kritiker

Jetzt geht es darum die Idee und den Plan kritisch zu hinterfragen. Jetzt darfst du die einzelnen Probleme und Schwierigkeiten auflisten. Bei unserem Beispiel der Eisdielen werden dies wahrscheinlich viele Punkte sein wie z.B. passendes Equipment zu finden. Notiere dir alle Punkte und dann gehst du zurück an den Start.

Phase 4: Neustart Träumer

Mit den bisherigen kritischen Punkten begibst du dich wieder in die Anfangsphase und nimmst die Perspektive des Träumers ein. Dieser arbeitet wieder an kreativen Lösungen um die bestehenden Probleme und Herausforderungen die der Kritiker in dir herausgefiltert hat zu bearbeiten. Versuche dabei wieder der Kreativität freien Lauf zu lassen, so wirst du viele Probleme einfach lösen können.