

ТРИЗ - это Теория Решения Изобретательских Задач, сформулированная гениальным советским инженером-новатором Генрихом Сауловичем Альтшуллером, и именно сейчас, в информационную эпоху, начавшая победное шествие по всем континентам. Сегодня миру больше не требуются послушные исполнители типовых алгоритмов – с этим прекрасно справляются роботы. Нужны творческие люди, способные решать **НЕСТАНДАРТНЫЕ ЗАДАЧИ**, для которых не существует готовых алгоритмов (а также знакомые задачи – но новыми способами, более эффективно и дешево). ТЕОРИЯ **РЕШЕНИЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЬСКИХ ЗАДАЧ** делает мозговой штурм более продуктивным, а креативность – более практичной.

Пути, приводящие к изобретению (решению задачи):

- 1) Проблемная ситуация + смекалка
- 2) Внезапное озарение (Эврика)
- 3) Упорный многолетний труд (метод проб и ошибок)
- 4) Чужой опыт + капля своего
- 5) Случайное открытие
- 6) Технология (ТРИЗ и другие). Г.Альтшуллер выделил 40 основных принципов (приёмов) разрешения противоречий – см. ниже.

Открытая задача – это задача с размытым, неполным или не до конца понятным условием.

Идеальный Конечный Результат, или ИКР - одно из важнейших понятий ТРИЗ. Это то, что мы хотим (для любой задачи – и производственной, и творческой, и бытовой). Зная идеальный конечный результат, мы всегда выберем из множества возможных решений лучшее (самое идеальное, которое ближе всего к нашему ИКР).

Идеальное конечное решение

$$\text{Эфф-ть} = \frac{\text{результат}}{\text{затраты}} \rightarrow \frac{\infty}{0}$$