

# Kartat e kendveshtrimeve

*Si do ta zgjidhte natyra kete situatë?*

*Apo natyra e ka gjetur tashme zgjidhjen?*

*Si do ta ndryshote nje robot ose inteligjenca artificiale (AI) idene tuaj?*

*Si do t'ju duhej ta ndryshonit idene tuaj, ne qofte se grupi juaj I synuar te ishte femijet 4-vje-care?*

*Ose te moshuarit?*

*Si do t'ju duhej ta ndryshonit idene tuaj, ne qofte se ju nuk do mund te investonit me shume se 100,00 EUR ne realizimin e idese?*

*Ne momentin qe po zhvilloni idene tuaj, mund te jete e dobishme te keni kendveshtrime te ndryshme. Ne kete menyre, ju eksploroni idene tuaj dhe e shqyrtoni nga kende te ndryshme. Shpeshhere, kendveshtrimet e reja mund te permiresojne idene ose edhe t'i japin asaj nje drejtim te ri.*

*Kendveshtrimet e ndryshme mund t'ju ndihmojne ne kete.*

Per lojen tone "The Next Generation of Changemaker" ne kemi krijuar kartat e ndryshme te kendveshtrimeve. Te gjitha bazohen ne te njejtin parim: nje impuls I shkurter ju ndihmon te ndryshoni kendveshtrimin.

Si shembull, ketu jane 4 kartat e kendveshtrimit (mund te gjeni me shume ne loje). Koha me e mire per te perdorur kartat eshte ne momentin qe e keni nje ide te perafert. Pastaj, duke perdorur kartat, ju mund te mendoni sesi ideja juaj mund te ndryshoje bazuar ne instruksionet.

Sekreti I kartave te kendveshtrimeve qendron tek fakti qe ato te motivojne te rimendosh idene tende vazhdimisht dhe ta besh ate me fleksibel. Ne kete menyre ju mund te perfshini njohuri ose zhvillime te reja dhe ta permiresoni vazhdimisht idene tuaj.

Kartat jane gjithashtu te mira per t'u perdorur ne grupe te vogla. Shpenzoni 10 minuta dhe mendoni per variacione te reja bazuar te kartat. Perballuni me situaten ne menyre lozonjare dhe mos sforconi asnje qellim te caktuar. Perdorni frymezimin dhe ndiqni "mendesine" e te mbajturit te idese fleksibel.

Ju gjithashtu mund te krijoni kartat tuaja te kendveshtrimit individualisht ose ne grup. Mendoni se cilat kendveshtrime do te rezultonin ne nje impuls interesant per zhvillimin e metejshem se idese.