



ENTREGA 1. PRÁCTICA 4

# BRAINSTORMING

PENSAMIENTO CREATIVO

# BRAINSTORMING

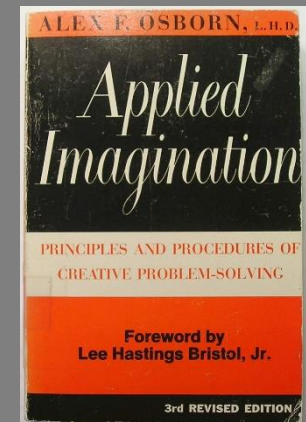
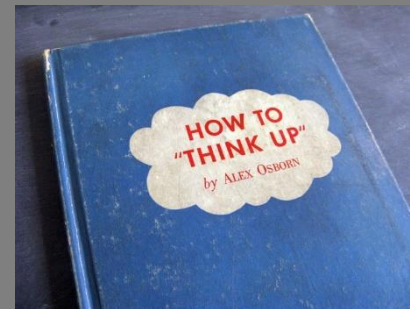
## ALEX OSBORN

(NUEVA YORK, 1888-1966)

1. CÓMO PENSAR (1942)
2. LA IMAGINACIÓN APLICADA (1953)

El *brainstorming* o lluvia de ideas

- Técnica de libre flujo y asociación de ideas.
- Fomentar el pensamiento
- Producción de ideas para resolver un problema concreto.



# INSTRUCCIONES PARA LA SESIÓN ORAL

---

- MANTENER UN AMBIENTE RELAJADO Y ALEGRE**
- LIMITAR LA SESIÓN (30 MINUTOS MAX.)**
- HACER COPIAS DE LAS LISTAS DE IDEAS**

## **ESCOGER UN SECRETARIO**

- Anotar TODAS las ideas.
- Permitir la consulta de la sesión.

## **ESCOGER UN MODERADOR**

- Moderar la sesión.
- Hacer cumplir las reglas.
- Incentivar la participación.
- NO SUSTITUYE A LOS PARTICIPANTES.**

# DESARROLLO DE LA SESIÓN ORAL

**LOS TURNOS PUEDEN SER SECUENCIALES O ALEATORIOS, PERO TODOS LOS MIEMBROS DEL GRUPO DEBEN APORTAR SUS IDEAS.**

## CALENTAR Y ENMARCAR

1. 5 minutos para asociar ideas fáciles: cosas de color rojo, objetos que empiecen por la letra P, etc.
2. Explicar el foco creativo, la pregunta a la que hay que dar respuesta

## EVALUAR LAS IDEAS

Se leen todas las ideas obtenidas, cada participante escoge las que le gustan (aplicabilidad o potencial creativo)

## CERRAR LA SESIÓN

Se resume lo sucedido en la actividad

# REGLAS BÁSICAS DEL BRAINSTORMING

---

## QUÉ

1. Generar ideas
2. Evaluar los resultados

## CÓMO

1. Suspender el juicio
2. Pensar libremente
3. La cantidad es lo importante
4. El efecto multiplicador

# REGLAS BÁSICAS DEL BRAINSTORMING

---

## 1. SUSPENDER EL JUICIO

- ANOTAR TODAS LAS IDEAS.
- NO REPRIMIR O AHOGAR IDEAS.
- ELIMINAR TODA CRÍTICA.
- LA EVALUACIÓN SE DA MÁS TARDE.

## 2. PENSAR LIBREMENTE

- LIBERTAD DE EMISIÓN
- ESFUERZO, CONCENTRACIÓN
- SE ADMITEN PENSAMIENTOS SALVAJES, IMPOSIBLES O INALCANZABLES.
- PERMITIR PENSAR FUERA DE LOS LÍMITES
- ES MÁS FÁCIL REPENSAR UNA IDEA, BUSCAR OTROS ÁNGULOS

# REGLAS BÁSICAS DEL BRAINSTORMING

## 3. LA CANTIDAD ES LO IMPORTANTE

**DEBE HABER ENTRE 80 Y 100 IDEAS, SI ES POSIBLE**

-Cuantas más ideas, más fácil es escoger entre ellas.

-Las ideas obvias, habituales, gastadas, impracticables son las primeras que vienen a la mente. Es probable que las primeras 20 o 25 ideas no sean frescas y creativas.

## 4. EFECTO MULTIPLICADOR

-LAS IDEAS SON DEL GRUPO, NO TIENEN PADRES NI MADRES.

-ESFORZARSE POR MEJORAR LAS IDEAS DEL GRUPO.

¿QUÉ TIENE DE BUENO ESA IDEA?  
¿CÓMO MEJORARLA?

-UTILIZAR LAS IDEAS DE LOS DEMÁS COMO ESTÍMULO.

-TRABAJAR CON VARIACIONES Y ADAPTACIONES.

-ELIMINAR LOS ASPECTOS NEGATIVOS DE CADA IDEA.

## MÉTODO 6-3-5

**6 PERSONAS / 3 IDEAS / 5 MINUTOS =  
108 IDEAS**

- PRESENTA TU FOCO.
- CADA PARTICIPANTE EMPIEZA CON UNA HOJA EN BLANCO.
- TIENE 5 MINUTOS PARA ESCRIBIR 3 IDEAS.
- SE PASAN LAS HOJAS HACIA LA IZQUIERDA, SE LEEN LAS PALABRAS DEL COMPAÑERO, Y SE AÑADEN TRES MÁS, EN OTROS 5 MINUTOS.
- EL CICLO DURA 30 MINUTOS - 18 IDEAS POR PÁGINA

**BERND ROHRBACH (1968)**

Variente del BRAINWRITING  
(sesión de generación de ideas)

- Ayuda a la sinergia del grupo al trabajar con las ideas del resto como estímulo.
- Ayuda con las jerarquías de un equipo o la timidez.



## CREAKS (AMANITA DESIGN, 2020)

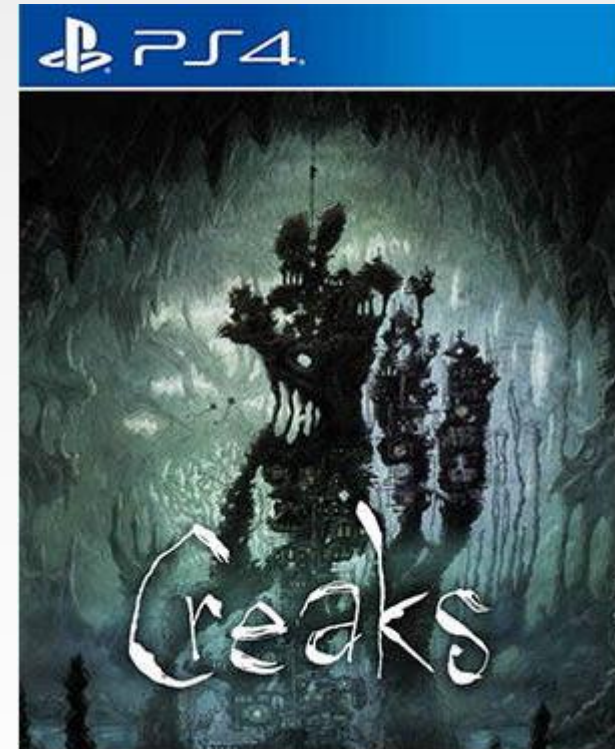
DISEÑADORES: RADIM JURDA, JAN CHLUP



OCHO AÑOS  
TRABAJO FIN DE GRADO

Min.13:41 / Min. 18:08

[GDS 2020: Radim Jurda & Jan Chlup - The Making of Creaks - YouTube](#)



Amanita Design

# CREAKS (AMANITA DESIGN, 2020)

## PAREIDOLIA

Creaks is a puzzle horror game based on 'pareidolia' – the phenomenon of seeing faces in random objects | GamesRadar+





# CREAKS (AMANITA DESIGN, 2020)

MAP (25'21"-27'45")

[Creaks Full Game Walkthrough + All Achievements - YouTube](#)



## PRÁCTICA 1.4: BRAINSTORMING

ENTREGA  
BLACKBOARD

1. DESCRIBE EL CONTEXTO HISTÓRICO DE ESTA TÉCNICA DE GENERACIÓN DE IDEAS.
2. ANOTA LA LISTA COMPLETA DE IDEAS RESULTANTES DE LA SESIÓN DE BRAINSTORMING.  
-DESCRIBE LA SESIÓN (RESUMEN) Y LA PARTICIPACIÓN DE TODOS LOS COMPAÑEROS.
2. ANOTA LA LISTA COMPLETA DE IDEAS RESULTANTES DE LA SESIÓN CON EL MÉTODO 6-3-5.  
-DESCRIBE LA SESIÓN (RESUMEN), ASÍ COMO UNA VALORACIÓN ARGUMENTADA DE LOS DOS MÉTODOS.