

ENTREGA 1. PRÁCTICA 2

# DEFINICIÓN DEL FOCO

**PENSAMIENTO CREATIVO**

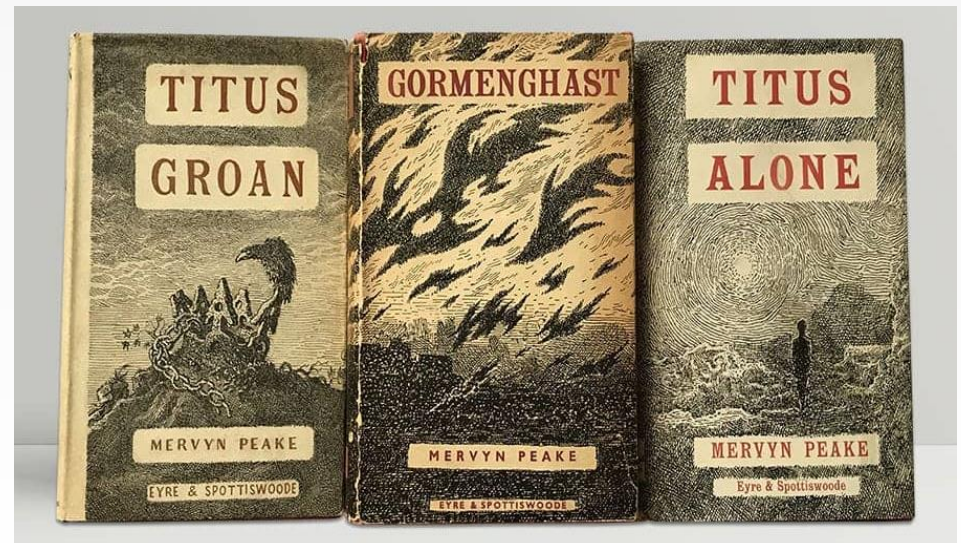
2022-2023

## LA IMPORTANCIA DEL FOCO



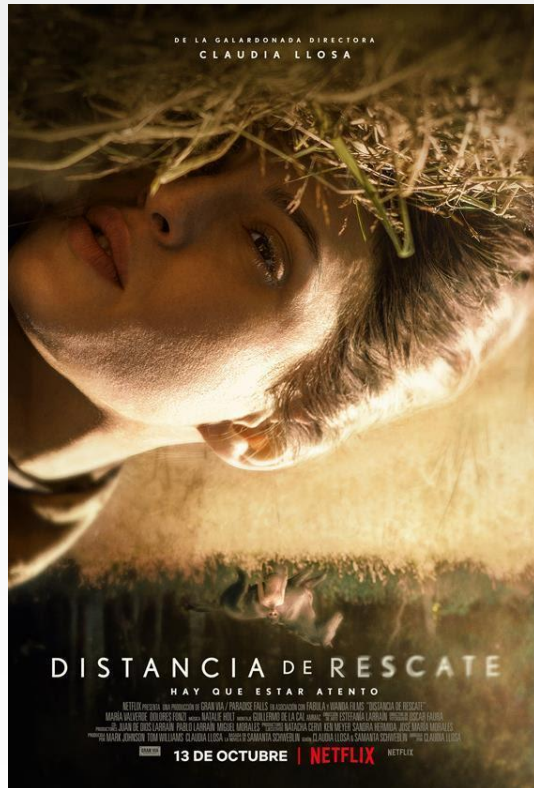
PEQUEÑO PROYECTO  
VUESTRO CAMPO

UN SEMESTRE  
PROTOTIPO – REALIZABLE



TRILOGÍA DE GORMENGHAST (Peake, 1946-59)

# LA IMPORTANCIA DEL FOCO LECTURAS



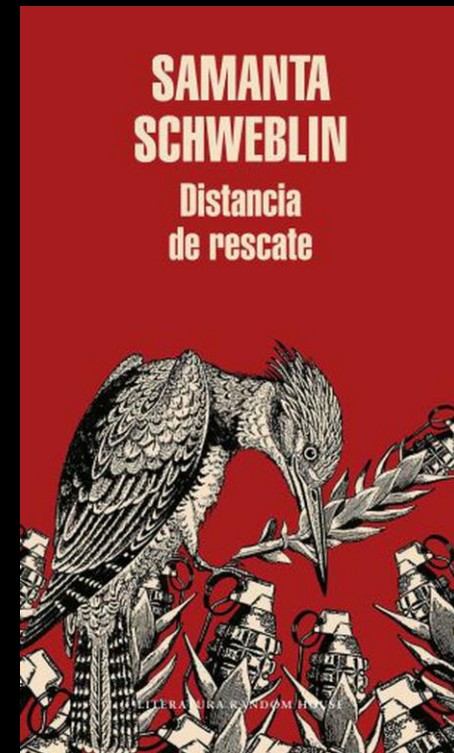
**GLISO FATO**



**DISTANCIA DE RESCATE**  
(2014)

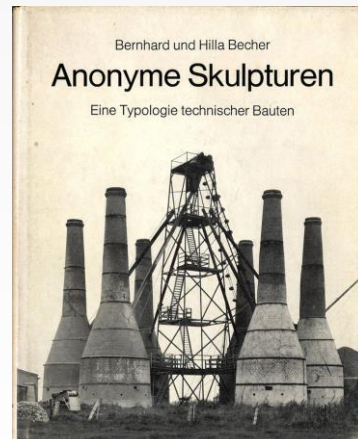
**PELÍCULA**  
(Claudia Llosa, 2021)

**Samanta Schweblin**  
(Buenos Aires, 1978)



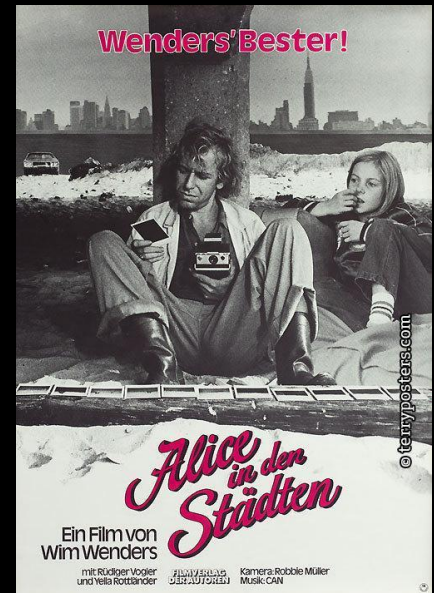


# LA IMPORTANCIA DEL FOCO FOCO INVISIBLE



**ALICIA EN LAS  
CIUDADES (1974)**

Wim Wenders  
(Düsseldorf, 1945)



# FASES DEL PROCESO PENSAMIENTO LATERAL

## GENERACIÓN DE IDEAS

### 1. FOCO CREATIVO

Foco de área general  
Foco de propósito

### 2. ALTERNATIVAS

Pausa creativa  
Cuestionamiento

### 3. PROVOCACIONES (PO, 1968)

Método de la huida  
Inversión  
Exageración  
Distorsión  
Anhelos  
AZAR Palabra aleatoria  
Estratales (cinco frases)  
Técnica del filamento (despiezar)

## EVALUACIÓN DE IDEAS

4. SESIÓN CRÍTICA  
(*Seis sombreros para pensar*, 1985)

5. EVALUACIÓN

Técnicas para generar ideas – David Díez Sánchez  
[Técnicas de Creatividad para la Innovación \(neuronilla.com\)](http://neuronilla.com)

# FOCO CREATIVO / PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

## 1. FOCO ÁREA GENERAL

-No debe incluir un objetivo

-Define el área general que necesita ideas nuevas

-Productos interactivos sobre deporte, proyectos digitales para niños, videojuegos para teléfonos móviles

## FOCO CREATIVO PUNTO DE ATENCIÓN

Edward de Bono

“Es mejor ser hábil en la elección del foco y tener algo de capacidad creativa, que poseer una gran capacidad creativa y poca destreza en la elección del foco.”

## 2. FOCO DE PROPÓSITO

-¿Cuál es el objetivo?

-¿A qué pregunta queremos dar respuesta?

-¿Cuál es el problema?

# TÉCNICAS PARA DEFINIR Y DESARROLLAR EL FOCO

## USOS DEL FOCO

- PERFECCIONAMIENTO
- RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
- TAREAS (OBTENER ALGO)
- OPORTUNIDAD

-PLANTEAMOS UN  
PROBLEMA / NECESIDAD

-EMPEZAMOS A DISEÑAR  
UNA SOLUCIÓN

- CONFECCIONAR UNA LISTA DE POSIBLES FOCOS
- EJERCITAR EL ELEGIR PUNTOS FOCALES, ANTES DE DESARROLLAR LA IDEA.
- ESFUERZO DELIBERADO POR GENERAR IDEAS EN EL PUNTO ELEGIDO

- ESFUERZO DELIBERADO Y SERIO
- BÚSQUEDA DE PUNTOS DE ATENCIÓN INUSUALES
- CONCENTRAR LA ATENCIÓN EN ALGO QUE NADIE SE HA MOLESTADO EN PENSAR

# TÉCNICAS PARA GENERAR IDEAS OBSERVACIÓN Y ANÁLISIS

## ARTE DE PREGUNTAR

ALEX OSBORN

¿Cuándo? ¿Qué clase de?  
¿Con qué?  
¿Por qué? ¿Cuáles? ¿En qué?  
¿Qué? ¿Para cuál? ¿Acerca de qué?  
¿Por medio de qué? ¿Con quién?  
¿De qué?  
¿Qué clase de? ¿De dónde? ¿Hacia  
dónde?  
¿Para qué? ¿Por qué causa? ¿Por cuánto  
tiempo?  
¿A quién? ¿De quién? ¿Más? ¿Para  
quién? ¿Cómo? ¿Más a menudo?  
¿Quién? ¿En qué medida?  
¿Menos?  
¿Todos? ¿Cuánto? ¿No todos? ¿A qué  
distancia? ¿Para qué? ¿Importante?  
¿Dónde? ¿De donde?  
¿Otra vez? ¿En qué otro lugar?  
¿Más difícil?  
¿Cuántas veces?

## 5 W 1 H

RUDYARD KIPLING

WHAT, WHERE, WHEN, WHY,  
WHO,  
HOW

¿Qué ocurre al comienzo de la  
historia? ¿Qué ocurre al final?  
¿Dónde transcurre la acción?  
¿Cuándo transcurre la acción?  
¿Por qué el antagonista lucha  
contra el protagonista?  
¿Quién ayuda al protagonista?  
¿Quién es en realidad el  
antagonista?  
¿Cómo se llama el protagonista?  
¿Cómo es el antagonista?

## CATWOE

PETER CHECKLAND

C = CUSTOMER (CLIENTES)

A = ACTORS (ACTORES)

T = TRANSFORMATION PROCESS  
(PROCESO DE TRANSFORMACIÓN)

W = WORLD VIEW (VISIÓN GLOBAL)

O = OWNER (PROPIETARIO)

E = ENVIRONMENTAL CONSTRAINTS  
(LIMITACIONES AMBIENTALES)



# SCAMPER

BOB EBERLE (1971) BASADO EN ALEX OSBORN

**SUBSTITUTE (SUSTITUIR)** ¿QUÉ

SE PODRÍA SUSTITUIR?

**COMBINE (COMBINAR)** ¿QUÉ

SE PODRÍA COMBINAR?

**ADAPT (ADAPTAR)** ¿QUÉ SE

PODRÍA ADAPTAR?

**MODIFY (MODIFICAR)** ¿QUÉ SE

PODRÍA MODIFICAR?

**PUT TO OTHER USES**

**(UTILIZARLO PARA OTROS**

**USOS)** ¿QUÉ OTROS USOS SE

PODRÍAN PROPONER?

**ELIMINATE (ELIMINAR)** ¿QUÉ

SE PODRÍA ELIMINAR, O

REDUCIR AL MÍNIMO?

**REARRANGE (REORDENAR)**

¿QUÉ SE PODRÍA

REORGANIZAR?



## 4 X 4 X 4 TÉCNICA GRUPAL

1. CADA PARTICIPANTE ESCRIBE INDIVIDUALMENTE EN UN PAPEL, LAS 4 IDEAS ESENCIALES ACERCA DEL FOCO CREATIVO.
2. SE FORMAN GRUPOS DE 2 PERSONAS QUE DEBEN SELECCIONAR LAS 4 MEJORES IDEAS, DE LAS 8 CON LAS QUE EMPIEZAN.
1. SE FORMAN GRUPOS DE 4 PERSONAS, QUE DEBEN SELECCIONAR LAS 4 MEJORES IDEAS, DE LAS 8 CON LAS QUE EMPIEZAN.
1. SE SIGUEN AGRUPANDO A LAS PERSONAS Y LAS IDEAS, HASTA QUE SOLO HAYA 4 IDEAS POR GRUPO.



## PRÁCTICA 1.2: DEFINICIÓN DEL FOCO

### ENTREGA BLACKBOARD

#### 1. FOCO ÁREA GENERAL

##### 1. DEFINE EL ÁREA

- Proyectos digitales para niños
- Productos interactivos sobre deporte
- Videojuegos para teléfonos móviles

#### 2. FOCO DE PROPÓSITO

##### 1. ENUNCIADO LARGO:

- DESCRIBE EL CONTEXTO EN EL QUE SE BASA LA IDEA. ENTRE 5 Y 10 LÍNEAS ESCRITAS.
- DESCRIBE QUÉ APORTA EL PROYECTO ELEGIDO.
- DESCRIBE PROYECTOS SIMILARES, Y QUÉ APORTA EL VUESTRO, QUE NO TENGAN LOS QUE YA EXISTEN.