-3) Relagarse al Cere mientras ayuden	: En esta etapa se deja trabejar pro, se debe de olvidar del Problema se capa de otras activida des que al cerebro a despertar la creatividad.
4) Produccia Marainien Para	n de Ideas: En esta etapa llega el 1700 de las ideas, aqui surgen las ideas oder llegar a una solvaión.
5) Etapa ideas entorno de util	final: Aqué se pone en proctica las se busca la que mejor se adapte al en el que se desarrollará y pueda ser dad.
Tema:	Ejemplos,
1) Bloguec	Perceptivo → Creer que es algo demasiado complicado de realizar.
2) Bloqueo	Emocional -> No Sentirse Capaz de poder aprender a utilizar la computadora.
3) Bloqueo	Cultural - Green que por su edad no es posible el aprender a usar la computada
4) Bloqueo	Ambiental >> Estar en un lugar que dificulte Su aprenditaje.
5) Blogveo	Intelection of Expressivo. > Falta de confianta para expresar sus dudas.

Paso 1. Pefinir el Problema No tener Guenta bancaría. Paso 7. Generar Solvaiones Alternativas. + Pedir el pago en efectivo. + ir a una agencia bancaria y abrir la cuenta. Paso 3. Evolvar y Seleccionar una Alternativa. Tra una agencia bancaria y abrir una cuenta, ya que ayuda a realizar otro tipo de tramites que en un futuro Puedan llegar a ser necesarios. Paso 4. Implementar y Mantener de Corca la implementación Ir a la agencia bancaria y crear la nueva Cuenta,