
Taller de Creativitat

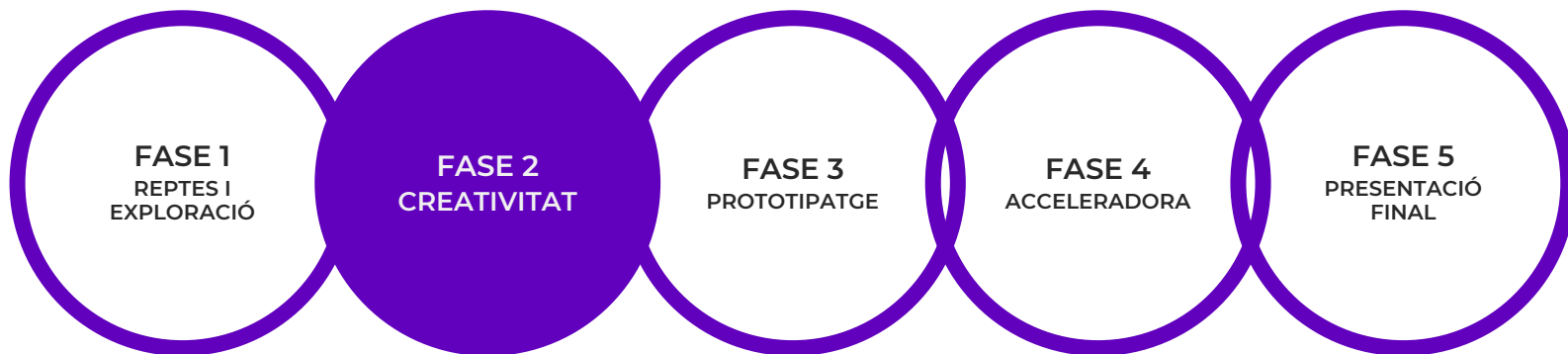
MetròpolisFPLab3

sdli



On ens trobem?

Durant el programa, farem servir la metodologia del *Design Thinking* per desenvolupar els projectes. Actualment, ens trobem a la Fase 2



Tasques que caldrà treballar

1

Generar idees

És necessari generar tantes idees com sigui possible. Per fer-ho, utilitzarem unes tècniques específiques de creativitat.

Tasca no lliurable, però necessària per realitzar la 2 i la 3.

2

Mapa d'idees

Agrupació d'idees segons semblança i prioritització d'idees (no descartar cap idea de la fase anterior).

***Tasca lliurable**

3

Definir un concepte

Decidirem quina gran idea (formada per una o varies de les anteriors) durem a terme i, per tant, començarem a desenvolupar.

***Tasca lliurable**

Atenció:

Com que no podem fer el taller presencial, recomanem seguir la presentació en el temps que us indiquem, simulant que feu el taller amb nosaltres a temps real.

Recordeu tenir el vostre repte sempre a mà.

**Però primer, comencem
amb una introducció a la
creativitat!**

Què és la creativitat?

La creativitat és l'art de tenir idees.

No és el mateix que la innovació, però és necessària per innovar.

Tots podem ser creatius. Alguns, neixen amb enginy, altres, necessiten algunes tècniques per poder tenir idees originals. Més endavant en aquest document trobareu 3 tècniques que us ajudaran.

L'objectiu de la fase de creativitat és acabar definint un concepte (*veure diapositiva següent*).

Importància d'aquesta fase

Abans d'escollir el que ens sembla una bona idea, cal haver-ne tingut moltes. En aquesta primera part del document, prioritzem la quantitat per sobre de la qualitat. Serà més endavant quan farem una selecció.

És molt important que com equip no descarteu cap idea que tingueu. Totes són bones i busquem les més disruptives.

Què és un concepte?

Després d'haver realitzat un procés d'exploració i de desenvolupament d'idees, ens hem de centrar en una única idea detallada i completa: el **concepte**.

Aquest, ha d'estar explicat més a fons, i s'ha de justificar perquè creiem que aquesta idea és la millor pel nostre rept, i demostrar que s'adapta a les necessitats i als límits de l'empresa i els usuaris.

Apartats d'un concepte

Un bon concepte inclou:

- Títol
- Descripció breu (per a lectura ràpida)
- Descripció detallada i profunda
- Proposta de valor: què el fa únic
- Funcionament (com funciona la idea pensada pas a pas)
- Beneficis per l'empresa i per l'usuari
- Elements necessaris perquè funcioni (cal pensar-los ja que a la següent fase del programa, s'haurà de començar a crear)

Què és una idea?

Una idea és una xarxa de neurones noves movent-se en sincronia unes amb altres dins del nostre cervell que dóna lloc a una nova configuració que no s'havia format abans. Aquest moment de creació d'una nova idea es denomina "eureka" i fa referència a el moment on la il·luminació es dóna.

Una idea ha d'estar configurada per més d'una paraula (i, hem de ser capaços de llegir-la al cap d'uns dies i recordar què volíem dir amb allò).

A la diapositiva següent trobaràs un parell d'exemples.

Exemple

- **NO** és una idea: "que sigui low-cost"
- **Sí** que és una idea: "combinar el material existent amb un de nou com el cartó per reduir costos de producció".
- **NO** és una idea: "publicitat o anunci"
- **Sí** que és una idea: "anunci visual de forma mensual a les escoles per fomentar la conscienciació dels més petits".

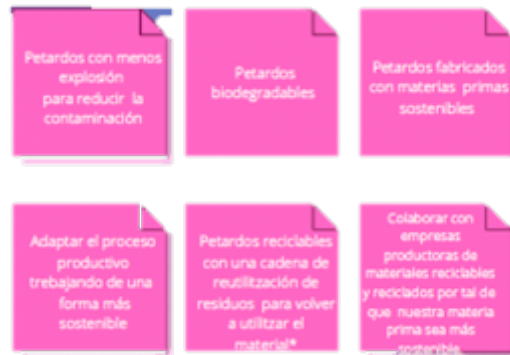
Com ens apuntem aquesta idea?

- A mà o ordinador
- Primer ho fem en brut (després ja ho passarem a net)
- Podeu pensar les idees individualment o per equips, sigui com sigui.
- Intentem apuntar les idees una sota l'altre o amb post-its. Per, posteriorment, visualitzar-les i treballar-les.

És important que:

- Escoltem
- Busquem la bogeria
- No jutgem
- No descartem cap idea, son totes bones!

Exemple



**Recomanem apuntar-ho primer en brut i posteriorment, passar-ho a un format semblant al de la imatge. Us ajudarà de cara a l'entrega. Una idea per requadre (post-it).*

INSTRUCCIONS

- Tenir a mà un **ordinador** o **paper** i **bolígraf**.
- Anar controlant els **minuts** de cada tasca (us proposem un temps orientatiu, podeu adaptar-lo al que necessiteu)
- Per començar, busquem el màxim d'idees! Cada grup ha d'obtenir un mínim de 100 idees.
- Cap idea és dolenta, no tingueu vergonya de proposar-ne de boges!

RECORDEU

1. La millor manera d'aconseguir una bona idea és **tenir-ne tantes com puguis**: les més diferents són les millors.
2. **Posposa el judici**: no matis una idea perquè et fa vergonya explicar-la.
3. **No hi ha males idees**: una idea equivocada pot convertir-se en una correcta si en canviem el punt de vista, o pot ser vàlida en un escenari i/o context diferent.



1

Generar idees

És necessari generar tantes idees com sigui possible. Per fer-ho, utilitzarem unes tècniques específiques de creativitat.

*Tasca no lliurable, però necessària per realitzar la 2 i la 3.

#01

Pluja d'idees

És la tècnica racional més bàsica. Es tracta de pensar en idees i anar anotant a mesura que van sorgint. La clau està a generar una gran quantitat d'idees per resoldre el repte en un temps limitat.

 10min!

Tècnica #01 PLUJA D'IDEES

Com ho farem?

- Anotarem totes aquelles idees que han sorgit durant la fase anterior en relació al vostre repte.
- Sense descartar-ne cap, les anotarem, d'una en una en un full.
- Aquesta tasca es pot fer individual o conjunta, però cal que al final, totes les idees del grup quedin recopilades en un sol document.
- Recorda, cap idea és dolenta!

10 min 

#02

Paraules inconnexes

Aquesta eina de creativitat ens permet obtenir resultats disruptius, ja que tracta de forçar connexions entre paraules o conceptes que no tenen cap mena de relació evident.

 30min!

Tècnica #02 PARAULES INCONNEXES

Com ho farem?

- A continuació apareixeran diverses diapositives amb una paraula inspiradora a cadascuna (aparentment no tindrà relació amb el repte, **cal forçar idees que sorgeixin de la inspiració d'aquesta paraula**).
- Cal llegir la paraula amb atenció i intentar generar idees que solucionin el vostre repte.
- Cal generar un mínim de 3 idees per paraula.
- Quan no se'ns acudeixin més idees, canviem de diapositiva (i de paraula).
- Cal que cada membre del grup ho faci (de forma individual o conjunta). Al final es posa en comú.

Les paraules funcionen per a tots els reptes però recordeu que esteu a una fase de creativitat i potser heu d'adaptar-ne alguna perquè us encaixi millor.

30 min 

Xarxes socials

Sostenibilitat

Tecnologia

Material

Flexibilität

Impacte

Divulgació

Informació

Assistència

Cartell

Responsabilitat

Temps

Preu

#03

Preguntes

Aquesta tècnica permet posar a l'usuari en possibles situacions i pensar què és necessari per resoldre-les.

 30min!

Tècnica #03 PREGUNTES

Com ho farem?

- A continuació apareixeran vàries diapositives amb una pregunta inspiradora a cadascuna.
- Cal llegir atentament la pregunta i generar idees responent a la pregunta (sigueu originals!).
- Cal generar un mínim de 3 idees per pregunta.
- Quan no se'ns acudeixin més idees, canviem de diapositiva (i de pregunta).
- Cal que cada membre del grup ho faci (de forma individual o conjunta). Al final es posa en comú.

Les preguntes funcionen per a tots els reptes però recordeu que esteu a una fase de creativitat i potser heu d'adaptar-ne alguna perquè us encaixi millor.

30 min 

**Com podem millorar
el que ja funciona per
aportar més valor a
l'usuari?**

**Què podem oferir per
generar comunitat?**

**Com oferim un servei,
producte, experiència,
etc. més bona?**

**Com obtenim un
impacte social positiu?**

**Què podem aplicar
del que hem vist a la
fase anterior, la
d'exploració?**

**Com ens diferenciem
de la competència
per ser escollits per
l'usuari?**

**Com podem acostar-nos
a un usuari que ens
rebutja?**

2

Mapa d'idees

Agrupació d'idees segons semblança i prioritització d'idees (no descartar cap idea de la fase anterior).

***Tasca lliurable**

#04



Mapa d'idees

Tenir les idees ordenades ens ajudarà a seleccionar la millor. Per fer-ho, utilitzem el mapa d'idees, una tècnica que consisteix en agrupar les idees semblants sota un mateix tema perquè es creïn grups d'idees i les puguem connectar de manera clara i visual.

Lliurable #01 MAPA D'IDEES

Com ho farem?

Mapejar les idees ens ajuda a veure tot el que tenim.

- Posem les idees en comú amb tots els membres.
- Aprofitem per mirar si han sorgit idees repetides.
- Organitzem les idees segons temàtiques semblants (utilitzar colors i títols us pot ajudar).
- Un cop tenim totes les idees de tots els membres del grup juntes, **votem** aquelles idees que són les millors. Ho indiquem, però no n'eliminem cap.

A continuació trobareu dos exemples de mapes d'idees

1

VALORES, SOSTENIBILIDAD Y MEDIO AMBIENTE

Petardos con menos explosión para reducir la contaminación	Petardos biodegradables	1 vot Petardos fabricados con materias primas sostenibles
Adaptar el proceso productivo trabajando de una forma más sostenible	Petardos reciclables con una cadena de reutilización de residuos para volver a utilizar el material*	Colaborar con empresas productoras de materiales reciclables y reciclados por tal de que nuestra materia prima sea más sostenible
Petardos silenciosos para evitar el malestar de los animales	Petardos impulsados por agua y aire a presión	1 vot Petardos acústicos
Petardos que representen valores: aplauso sanitario, día de la mujer, día del padre y de la madre...	Petardos para el entretenimiento de perros mediante efectos luminicos	Petardos que produzcan diferentes sonidos para educar animales
Crear petardos educativos o para terapia (con los efectos y sonidos que producen)		

2

DECORACIÓN Y ENTRETENIMIENTO

Petardos que se queden un largo periodo de tiempo en el aire *	Espectáculo luminoso para hacer presentaciones de empresas frente a sus clientes	Petardos para hacer murales/ grafitis
1 vot Petardos con redes, juegos para amigos *	Petardos comestibles, Explosión de sabores a la boca	Petardos preparados para ser lanzados bajo la lluvia
Petardos que se puedan tirar a interiores	Petardos a construir antes de tirarlos, Juego para niños	Petardos que desprendan pigmento para hacer un Hollyfest
Espectáculo luminoso que cree la sensación de lluvia para interiores. Lluve en casa	Petardos que se puedan mezclar (espectáculo en los parques acuáticos)	3 votos Petardos líquidos
Crear tiendas fusionando proyección y magia		

5

COLABORACIONES

Con entidades médicas o psicólogos para ayudas terapéuticas	Con entidades lúdicas (por ejemplo, parques de atracciones)	Con empresas de magia
Con empresas organizadoras de eventos	Con empresas de moda	Con colegios
Con clubes deportivos	Con empresas creadoras de grandes espectáculos luminicos de láser y leds*	Con influencers, para darnos más a conocer
Con entidades benéficas, aportando nuestro producto para darlo a conocer y conseguir una buena imagen	Con grandes festivales. Por ejemplo: Tomorrowland, Ultra, BBF...	Con entidades públicas (ejemplo: ayuntamiento).
Con partidos políticos.	2 votos	

Jocs per animals, ex. ratolí pirotècnic	Obres d'art amb pirotècnia	articles reutilitzables	espelmes reutilitzables
Petards per cites amb olors 3 vots	Petards per cada estació de l'any	consciència mediambiental	Petards Gama BIO 2 vots
Canal Horeca amb innovació	New collection Stay Calm Home	reduir sonoritat petards	compostable
caçadors volen austar les preses	rutes de turisme pirotècnic 2 vots	addicions	vida
Nova comunicació amb petards - send messages	canal HORECA 2 vots	afegir aleatorietat als efectes dels petards (colors i fum), per fer cada ús especial i irrepètible	transparència
Let your feelings sound 1 vot	Milliores de prod.	personalització premium	animalisme
Challenge pack trips, post a picture every time you visit a new country +gamificació/+fidelització	paquets festes personalitzats	Color football teams fans	substitució elements químics
Introduir pirotècnia virtual	material compostable petards	Reutilitzables amb chips + tech	reciclatge
Events e-sports 2 vots	coets modulars (customitzables)	Especial gama FM colors colles	Pirotècnia respectuosa amb la natura
	coets que no facin servir sulfurs	Pirotècnia Romàntica	petard simbòlic, beneficis destinats a la neteja del mar. No explota
	Indoor pirotècnia 1 vot	Packaging per Gama premium Adults	petard solidari (donacions ONG)
Valors	Petards sostenibles	RSC i Acció Social	plantar un arbre per cada X vendut d'un producte en concret
multiculturalitat	Soroll que no molesti els animals	Bengales reutilitzables	cuidar natura / jardí amb propis petards
tradició	Residu reciclat y reciclable		
creixement	seguretat		



3

Concepte

Decidirem quina gran idea (formada per una o varies de les anteriors) durem a terme i per tant, començarem desenvolupar.

***Tasca lliurable**

#04



Concepte

Idea final, molt treballada. Cal que una persona que no sap de què va la vostra idea pugui entendre la proposta. Cal el màxim detall perquè serà a partir d'aquesta entrega que es començarà a treballar la fase de prototipatge.

**(més informació a la diapositiva 7)*

Lliurable #02 CONCEPTE

Com ho farem?

- El concepte és la unió de diverses idees agrupades (per això hem fet el mapa d'idees).
- Hem de tenir present la votació que hem fet anteriorment. Segurament, combinant dues o tres de les idees més votades, tindrem una gran idea més completa i original.
- Atenció: per seguir en el projecte, només desenvolupem 1 idea (pot estar formada per vàries, però acaba sent 1 gran idea, no desenvoluparem varies idees que no es poden connectar)
- Per tal d'entendre bé el concepte necessitarem descriure com funciona al màxim detall.
- **(veure aspectes a incloure a la diapositiva 7)*



In evolution (and survival) is essential to recognize predators. Therefore, so we connect the separate elements instantly.



We automatically perceive the object as symmetrical, even if we only see one half



p. 163

2.3.2 The Principle of closure

According to this principle, we complete incomplete images or objects in our brain. "We perceive a complete or incomplete part or whole so as to attain maximum stability, balance or symmetry in the entire configuration" (p. 15). We fill in the visual gaps, so to speak, to create a logical or meaningful overall image. In our early evolution, this was essential for survival. Many predators would stalk and only partially be revealed to us. Needless to say, it was of the utmost importance for us to quickly recognize them instead of having to waste time trying to make sense of what the exposed body parts of the animal signified. This principle is also very strong and important for visualization. For instance, it is much used in logo-design.



p. 9



p. 165

Closure in sketching

The part of a sketch or contour we do not see is automatically created in our brain. This happens quite naturally, for instance when sketches overlap each other (interposition). When combined with the principle of symmetry, the principle makes us interpret the plan views below as complete headphones. We assume the object to be symmetrical, until demonstrated otherwise. This also holds true for perspective sketches in general. We assume that the side not exposed to us will be similar to the one we see. Note that the plan view shows a bit more than half of the object, in order to underline its symmetrical appearance.



This image actually contains no circles and no square

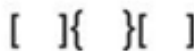


We perceive one long black cord instead of several pieces

2.3.3 The Principle of symmetry

Symmetry in sketching

We tend to perceive objects as being symmetrical. Most objects can be divided into two virtually symmetrical halves. When we see two symmetrical objects, we unconsciously group them into one coherent shape (p. 16). The principle of symmetry is a greatly misunderstood one and needs to be considered with care. If we have the tendency to connect two objects that look like each other's mirror image to form one object, does our desire for symmetry then mean that we always prefer images that are already symmetrical...?



We tend to perceive three symmetrical bracket shapes, instead of 6 individual brackets. Even grouping them by proximity is overruled by our need for symmetry

LUNAR Europe GmbH, Germany **VELA cycle trainer,** internal project of LUNAR Europe

LUNAR is one of the top ten design firms in the world.

Home fitness equipment usually looks as though it belongs in a torture chamber - chunky and heavy. It often leads a shadowy existence in the guest room or basement. That's hardly surprising in light of the fact that most gym equipment is exclusively developed for use in professional fitness centres. The designers at LUNAR deliberately set out to change this.

Accordingly, we have brought together the traditionally contrasting themes of fitness and being in the form of new design objects that are avant garde and highly aesthetic.

Our goal was to create highly functional fitness equipment which, in addition to its sports use, will adorn any living room in the same manner that an aesthetic sculpture would. The objects thus combine 'fit' and 'style'. The VELA exercise bike, for instance, has evolved into a strikingly filigree and expressive sculpture.



Images used for inspiration/association

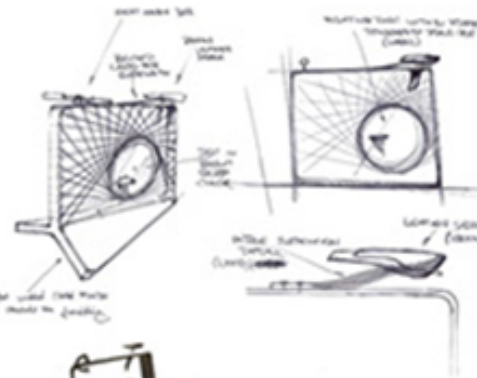


We all want to feel good, we strive for health and fitness and want to live in a nice home. And we often lack the time, energy or desire to go to the gym regularly. With our objects and their intuitive, interior approach we are bringing an entirely new kind of fitness studio into the home, while simultaneously enhancing people's living spaces.

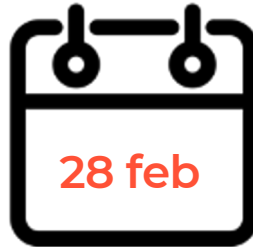
Our design team's starting point was to unlearn and go beyond familiar patterns and paradigms. By removing all elements that are not integral to a traditional cycle trainer, we created a blank slate for its redesign. This blank slate allowed us to view things in a new context, turn them upside down and inside out, until we arrived at an idea that was both aesthetically avant garde and functional.

NOTE: As the design was initiated inside LUNAR, the sketches and all visual material served as a way to ideate, test and evaluate ideas only within the design team.

Notice the communication value of the text in combination with the sketches. Text comments added extra communication features to the sketches. These handwritten notes served as an effective way to further explain ideas, communicate thoughts and possible choices.



TASQUES A ENTREGAR



Podeu realitzar les tasques amb el format que us agradi més (Word, Power...) però recordeu penjar-les en PDF.

¡ATENTS!

Cal entregar el mapa d'idees i el concepte

TASQUES A ENTREGAR



Una persona del grup ha de penjar les dues tasques al xat del seu equip **abans del 28 de febrer a les 23.55**

¡ATENTS!

Cal entregar el mapa d'idees i el concepte

Per a qualsevol dubte, cal utilitzar el xat del
vostre equip a la plataforma

Som-hi!