

KIT DE HERRAMIENTAS

VERSIÓN BETA

¿Todos tienen los problemas impresos?
¿Están bien definidos?

MAPA DEL KIT



EN LA CLASE DE HOY

- Teórico *Generación de Ideas*
- Brainstorming silencioso
- Trabajo con soluciones
- Explicar trabajo domiciliario

Generación de ideas

**No es tener la idea correcta,
se trata de crear la mayor
cantidad de posibilidades.**

TÉCNICAS CREATIVAS

**Las técnicas no producen ideas,
pero tienen un enorme poder para
hacer girar la mente hacia el estado
que requiere la creatividad.**

**Ayudan a sacar la mente razonadora
de su rutina y permiten asociar de
manera libre.**

EL DESAFÍO

En esta etapa se conciben una gran cantidad de ideas que dan muchas alternativas de donde elegir posibles soluciones en vez de encontrar una sola solución.

La creación de múltiples ideas permite:

- Pensar sobre soluciones que no son obvias y por lo tanto aumenta el potencial de innovación.
- Aprovechar las distintas visiones de cada persona o equipo.
- Descubrir áreas inesperadas de exploración creando mayor volumen.

• CREATIVIDAD •

Base teórica: es un proceso mediante el cual se soluciona de forma original un problema.

• CREATIVIDAD •

Todos somos creativos

Es una cuestión de: **actitudes**, **procesos** y **permisos**.

• CREATIVIDAD •

actitudes

la capacidad de aceptar el cambio y la innovación como parte del proceso de vivir.

procesos

una secuencia de acciones en el tiempo dirigidas a crear nuevas maneras de ser, pensar y hacer.

permisos

para generar ideas nuevas que nos contradigan o desestabilicen.

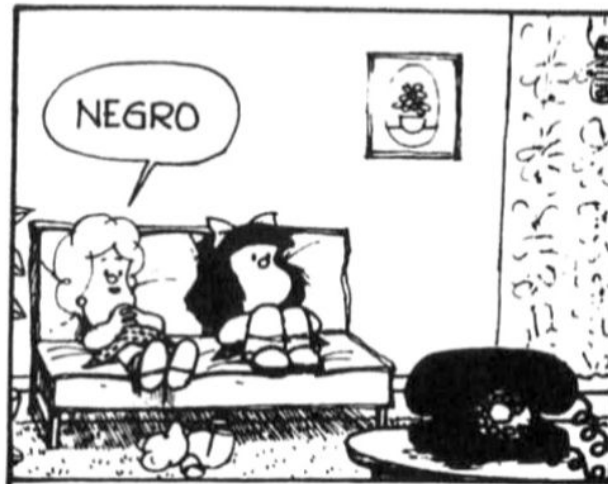
• CREATIVIDAD •

En el 90% de los casos
se trata de entusiasmo,
no de creatividad.

EL CHISTE

A. Koestler comenzó su análisis a partir de la risa y descubrió que el chiste se compone de elementos conocidos unidos de una manera novedosa. Algo choca dentro nuestro, lo conocido con lo imprevisto, a eso llamamos Biasociación.

EL CHISTE



lo obvio teléfono

EL CHISTE



La respuesta sale del mundo de los objetos, con un encuadre más cerrado que genera impacto

EJERCICIO RÁPIDO

Hay que prepararse:

Tengan varias hojas lisas a mano
y un marcador, en lo posible grueso.

Es rápido en serio.

EJERCICIO RÁPIDO

¿Preparados?

EJERCICIO RÁPIDO

Representar la mitad de ocho

Realizar una idea por hoja,
con marcador grueso para que se vea de lejos.

> Tienen 3 minutos <

EJERCICIO RÁPIDO

Pegar todos en el pizarrón
agrupando los similares

> Tienen 10 minutos <

EJERCICIO RÁPIDO

Esto fue una aplicación rápida de
Pensamiento Divergente

$$5 + 5 = 10$$

Guilford, en 1951, clasificó el pensamiento productivo en dos clases: **convergente** y **divergente**.

El pensamiento convergente se mueve buscando una respuesta determinada o convencional, y encuentra una única solución a los problemas que, por lo general suelen ser conocidos. Otros autores lo llaman lógico, convencional, racional o vertical.

$$5 + 5 = 10$$

$$5 + 5 = ::::$$

$$5 + 5 = 5 \times 2$$

$$5 + 5 = \text{DIEZ}$$

$$5 + 5 = 5 + 5$$

$$5 + 5 = X$$

El pensamiento divergente en cambio se mueve en varias direcciones en busca de la mejor solución para resolver problemas a los que siempre enfrenta como nuevos, para los que no tiene patrones de resolución, pudiéndose así dar una vasta cantidad de resoluciones apropiadas más que una única correcta.

Para **GENERAR IDEAS** es necesario
tener un pensamiento divergente

Pensamiento lógico o lineal

- Sigue los caminos más evidentes
- Se aspira al mejor enfoque posible
- Se interrumpe cuando se encuentra un enfoque satisfactorio
- Se aceptan conceptos que posean sentido común
- Es útil para el enjuiciamiento y aplicación práctica

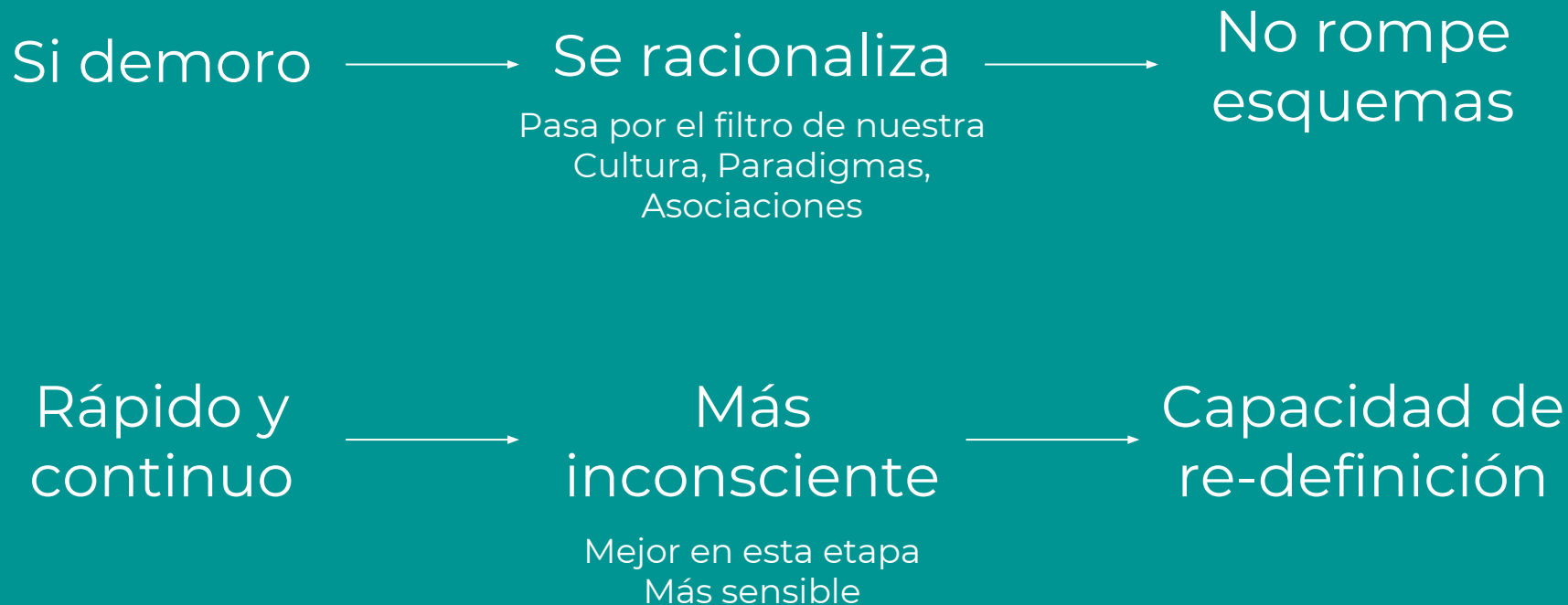
Pensamiento divergente o lateral

- Sigue los caminos menos evidentes
- Se aspira a la mayor cantidad de enfoques
- Se reconoce el enfoque satisfactorio pero continúa la búsqueda de alternativas
- Se aceptan además los exentos de sentido común
- Es útil para generar ideas y nuevos modos de ver las cosas

Principios del pensamiento lateral

- Fluidez
- Flexibilidad
- Originalidad
- Capacidad de re-definición
- Sensibilidad

Fluidez



EJERCICIO RÁPIDO: BUSCAR SEMEJANZAS

Escribir en una hoja el mayor número de semejanzas entre estos dos objetos. Recuerda que no existen respuestas equivocadas

> 2 minutos <



zapato



lápiz

EJERCICIO RÁPIDO

¿Quienes tuvieron 5 ideas o más?
¿Alguno puede leerlas en voz alta?



EJERCICIO RÁPIDO

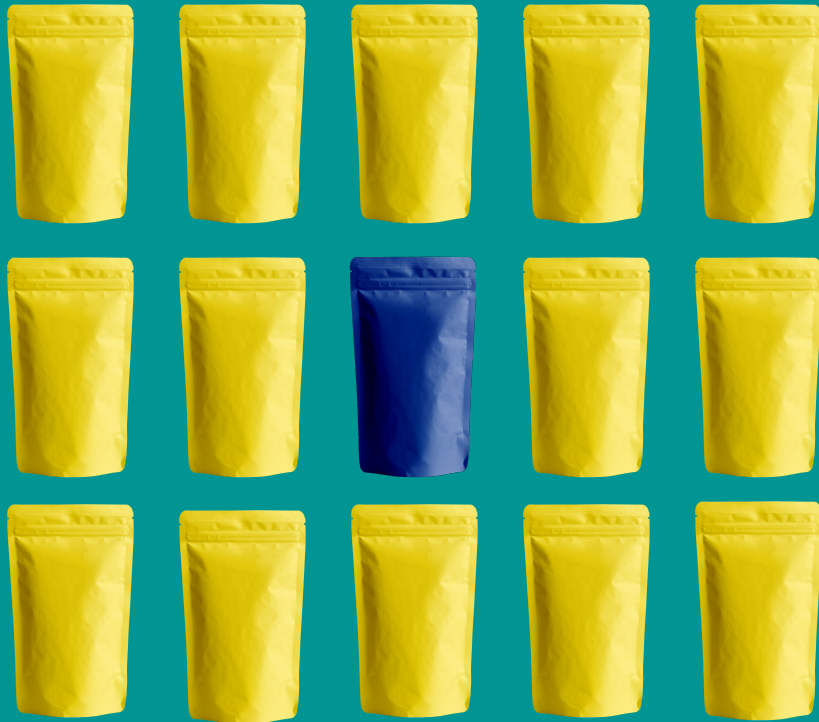
¿quién tiene alguna idea diferente?



EJERCICIO RÁPIDO

Para generar ideas creativas
es importante crear
nuevas asociaciones

ROMPER ASOCIACIONES Y CONSEGUIR NUEVAS



La mayonesa está asociada con el color amarillo (obvio), entonces un envase azul (no obvio) se destaca y diferencia en la góndola del supermercado.

La cantidad produce calidad	Cuanto mayor numero de ideas mas probabilidad de llegar a las potencialmente mejores
La flexibilidad explorar los límites	Serpentear la imaginación hacia todas direcciones, explorar los límites
Principio de combinación	Las nuevas ideas surgen de las viejas ideas

Búsqueda de
asociaciones

Relacionar ideas con otras a través de analogías, metáforas, tanto por semejanzas o por oposición

Espontaneidad
y olvido de las reglas

La creatividad surge
al salir de la norma

El aplazamiento
del juicio

Cuanto mas original la idea, mas frágil y rara,
posponer el juicio critico para una fase posterior

La operación básica de la actividad creativa es la búsqueda de alternativas

¿Hay otra manera?

¿Cuales son las alternativas?

¿Qué más puede hacerse?

Proceso Creativo

Proceso Creativo:

1. Plantear y definir el problema
2. Potenciar la creatividad mediante alguna técnica
3. Valorar y seleccionar las ideas

*Si buscas resultados
distintos, no hagas
siempre lo mismo*

Frase que se le atribuyen a Albert Einstein (1879-1955)

Ahora vamos a aplicar una técnica de creatividad llamada *Brainstorming Silencioso* al problema que tiene definido cada equipo

Brainstorming

El concepto brainstorming, también conocido como lluvia o tormenta de ideas, es una herramienta de trabajo en grupo creada por Alex Osborne en 1941, que favorece la aparición de nuevas ideas sobre un problema concreto o un tema. Lo que se pretende con esta técnica es generar una gran cantidad de soluciones en un ambiente relajado en un lapso breve de tiempo.

Partiendo de esta técnica se ha realizado una variante denominada *Brainstorming Silencioso*.

EJERCICIO #1

Preparación

- Pegar en la pared una hoja que tenga escrito grande en el centro cuál es el problema que van a trabajar.
- Tener *post it* y lapiceras en el centro de la mesa.

EJERCICIO #1

Instrucciones

Cuando comencemos cada integrante del equipo debe escribir la mayor cantidad de soluciones que pueda.

Se debe escribir una solución por papel, luego te levantas y lo pegas, para que puedas ver lo que escribieron tus compañeros y para que estos puedan ver tus ideas e inspirarse para generar nuevas propuestas.

EJERCICIO #1

Reglas

Constante movimiento. debemos estar en constante movimiento y actividad, no se puede quedarse mucho rato leyendo o sin escribir. Escribes una idea, la pegas, te sientas, escribes otra idea, la pegas, y así.

Suspender el juicio. Eliminar toda crítica o apoyo a ninguna idea en particular. Se anotan todas las ideas. La evaluación se reserva para después.

Pensar libremente. Las ideas locas están bien. Las ideas imposibles o inimaginables están bien. De hecho, en cada sesión tendría que haber alguna idea suficientemente disparatada que provocara risa a todo el grupo.

La cantidad es importante. Hace falta concentrarse en generar un gran número de ideas que posteriormente se puedan revisar, dado que primero, (en general) aparecen las ideas obvias, habituales, gastadas, y luego aparecen ideas más frescas y creativas.

El efecto multiplicador. Se busca la combinación de ideas y sus mejoras. Utiliza las ideas de los demás como estímulo para escribir otra idea mejor o una variación o el opuesto. recuerda que está prohibido criticar.

Tienen 20 minutos. Ni más, ni menos.

EJERCICIO #1

¿Preparados?

EJERCICIO #1

¡Arrancamos!

Recuerden las Reglas

Constante movimiento.

Suspender el juicio.

Pensar libremente.

La cantidad es importante.

El efecto multiplicador.

> Tienen 20 minutos <

EJERCICIO #2

Agrupar soluciones y ponerle un título a cada grupo.

> Tienen 5 minutos <

EJERCICIO #3

Elegir 6 soluciones

> Tienen 20 minutos <

TAREA DOMICILIARIA



1) Cada integrante debe aplicar de forma individual la *Matriz 6x6* a las seis soluciones.

Instrucciones: Ordenar las soluciones para cada sentencia asignándole 6 puntos a la que más cumple con la misma y 1 a la que menos. Puntuar el resto en orden. Al finalizar sumar el resultado de cada solución.

El puntaje obtenido es una guía que nos ayuda a decidir.

	SOLUCIÓN 1	SOLUCIÓN 2	SOLUCIÓN 3	SOLUCIÓN 4	SOLUCIÓN 5	SOLUCIÓN 6
Qué idea se focaliza en necesidades más insatisfechas						
Qué idea tiene más usuarios con esa necesidad						
Según las capacidades de los integrantes del equipo, qué idea es técnicamente más accesible de construir						
Qué idea es más diferente a las soluciones que existen actualmente						
Cual es más difícil de copiar						
Qué solución es más fácil de implementar desde el diseño al mercado						
TOTAL						

TAREA DOMICILIARIA

- 2) Compartir las matrices y comparar resultados finales para cada solución
- 3) Tomando esto como guía, pero no como algo determinante: seleccionar la solución del equipo, preferentemente por consenso.

TAREA DOMICILIARIA



4) Realizar un dibujo o esquema de la solución elegida.

5) Responder: ¿Qué es?, ¿Qué no es?, ¿Qué hace?, ¿Qué no hace?

<i>Dibujo o esquema de la solución</i>	<i>¿Qué es?</i>
	<i>¿Qué no es?</i>
	<i>¿Qué hace?</i>
	<i>¿Qué no hace?</i>

¿dudas?

KIT DE HERRAMIENTAS

VERSIÓN BETA

muchas gracias

KIT DE HERRAMIENTAS

Versión beta · Octubre 2018

Autores:
Marcelo Carretto
Macarena Harispe
Jessica Stebniki
Julieta López
Andrea Solari
Lucrecia de León

Este trabajo está disponible bajo la licencia Creative Commons Atribución-No comercial-Compartir igual 4.0 internacional.

Es decir que esta licencia permite remezclar, retocar y crear a partir de la obra siempre y cuando se dé crédito y nombre a los autores e instituciones titulares y no se use para fines comerciales. Asimismo, si la obra es licenciada a terceros, deberá serlo bajo el mismo régimen de licencia que viene de describirse.

Para consultar una copia de esta licencia, por favor acceder al siguiente link:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

