



Creatividad

Creatividad e Innovación, I

CREATIVIDAD



- ❖ Definición
- ❖ Ejemplo
- ❖ Juegos creativos y acertijos
- ❖ Limitantes de la creatividad
- ❖ Facilitadores de la creatividad
- ❖ Herramientas creativas
 - ❖ Brainstorming
 - ❖ Brainwriting
 - ❖ Utilidades web
- ❖ Tareas y anuncio de próxima sesión



CREATIVIDAD



Capacidad de generar
nuevas ideas o
conceptos, o de nuevas
asociaciones entre ideas
y conceptos conocidos,
que habitualmente
producen soluciones
originales

Creatividad

Historia de dos grandes distribuidoras de Hielo

En 1922, dos grandes distribuidoras se disputaban el mercado de la distribución de hielo a domicilio en Chicago

Con la aparición de los refrigeradores domiciliarios, su negocio se puso en riesgo

Una decidió convertirse en el campeón del hielo:

grandes, pequeños, de colores, formatos diferentes...



No todas las ideas aportan valor

Creatividad

Historia de dos grandes distribuidoras de Hielo

- La otra empresa se preguntó:
¿qué hacemos bien?

Llegar a todos los rincones
del estado con **un producto
que se derrite**

- La primera empresa quebró.
- La segunda se convirtió en uno
de los primeros *couriers*



No todas las ideas aportan valor

Juegos Creativos



1. ¿Qué tienen en común?

- **La leche y un erizo**

Ventaja: el juego nos enseña a ver lo que está en la superficie (la explicación más sencilla suele ser la más probable).

Solución: disponible en el vídeo de la lección

Juegos Creativos

2. ¿Qué tienen en común?

- **Una bota y un lápiz**



Solución: en el vídeo de la lección

Juegos Creativos

3. ¿Qué tienen en común?

- **Un embutido y una cápsula (medicina)**



Solución: en el vídeo de la lección

Juegos Creativos



4. ¿Qué tienen en común?

- **Una mano y un poste eléctrico**

Solución: en el vídeo de la lección



Juegos Creativos



5. Preguntas ingeniosas y acertijos

- Se trata de hacer preguntas ingeniosas, acertijos que nos hagan pensar en respuestas poco convencionales.
- **Ventaja:** enseña a aplicar el pensamiento lateral para buscar respuestas. Muchas empresas (por ejemplo, Google) adoran hacerles este tipo de preguntas a las personas candidatas a algún puesto de trabajo.

Ejemplos →

Acertijos

Luis pasó tres días en el hospital.

No estaba enfermo ni lesionado.

Pero cuando lo dieron de alta, no podía regresar a casa caminando, lo tuvieron que llevar en brazos.

¿Por qué?

Solución: disponible en el vídeo de la lección



Atributos masculinos

- **Estabilidad emocional**
- **Dinamismo**
- **Agresividad**
- **Tendencia al dominio**
- **Objetividad. Racionalidad**
- **Aspecto afectivo poco definido**
- **Valentía**
- **Cualidades y aptitudes intelectuales**
- **Franqueza**
- **Aptitud para las ciencias**
- **Eficacia**
- **Amor al riesgo**

Atributos femeninos

- **Inestabilidad emocional**
- **Intuición**
- **Falta de control**
- **Aspecto afectivo muy marcado**
- **Pasividad. Irracionalidad**
- **Frivolidad**
- **Ternura**
- **Sumisión**
- **Miedo**
- **Dependencia**
- **Debilidad**
- **Aptitud para las letras**
- **Aptitudes manuales**



Estereotipos y Prejuicios como limitantes de la Creatividad

Los estereotipos son **creencias** o ideas organizadas sobre las características asociadas a diferentes grupos sociales: aspecto físico, intereses, ocupaciones, etnias, etc. Se trata de imágenes simplificadas sobre cómo son vistos los grupos y lo que hacen. Las categorías están constituidas por interpretaciones, ideas y opiniones sobre los elementos.

Los prejuicios son los **sentimientos y emociones** positivas o negativas que se tienen sobre un grupo social y sus miembros.



Estereotipos y Prejuicios como limitantes de la Creatividad

La diferencia básica radica en que el prejuicio es una especie de evaluación emocional, mientras que el estereotipo es una creencia previa de naturaleza cognitiva.

Sus efectos son a menudo causa de dolor de miles de personas en el planeta.

Despoja de Estereotipos y Prejuicios tus pensamientos cuando intentes crear, idear o imaginar soluciones para los problemas y necesidades de las personas!

¿Quién
puede ser
creativo/a?





-
- La gente que no tiene miedo a generar ideas (buenas, malas, ridículas, imposibles o geniales) es la más creativa



¿Cómo
podemos
entrenar la
creatividad?



Pasea, anda, camina: Dar un largo paseo te permite absorber nuevas ideas e incluso encontrar inspiración.



Escucha música alegre: hay investigaciones que avalan el efecto de la música en el conocimiento y la creatividad. Si te gusta, también puedes leer poesía.

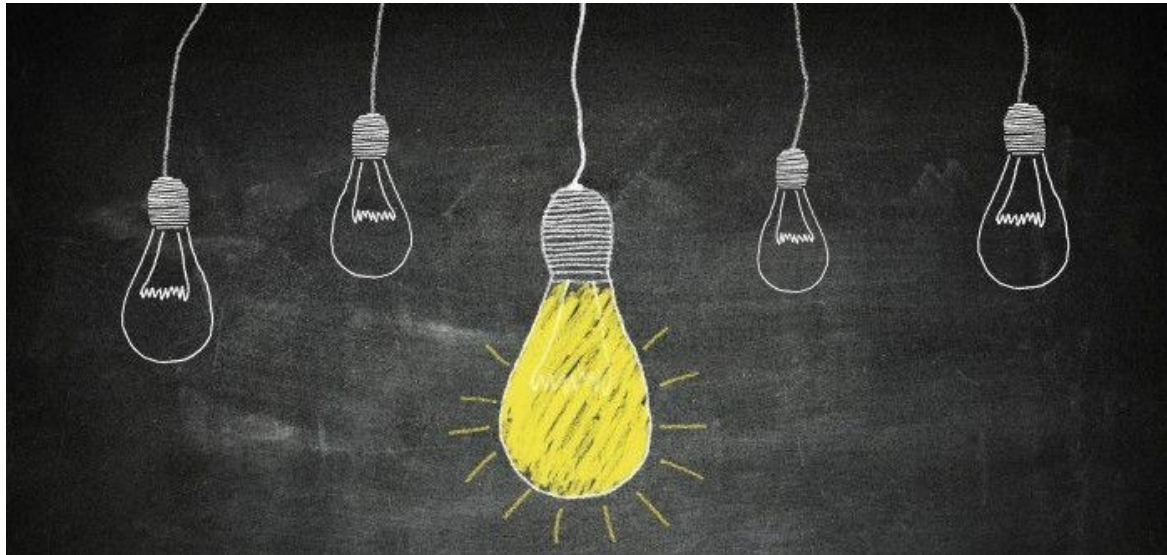


Mente abierta: Ver la vida con flexibilidad y tolerancia para poder asimilar todo lo que nos da. Ser receptivas y receptivos.



Herramientas de Design Thinking

- Exploración: Mapas mentales
- Generación de ideas: *Brainstorming*, *Brainwriting*





1

Linus Pauling, Nobel de química 1954

Tormenta de Ideas

Técnica creada por el publicista Alex Osborn para potenciar el pensamiento creativo en el año 1919. Fundador de la agencia de publicidad transnacional BBDO.

Es una técnica grupal consistente en el desarrollo de una reunión donde se generan ideas cuya premisa es la cantidad más que la calidad.





Tormenta de Ideas

Procedimiento recomendado:

- FASE DE PREPARACIÓN
- FASE DIVERGENTE
- FASE CONVERGENTE

Tormenta de Ideas



PREPARACIÓN:

- Definir un tiempo límite (20-25 minutos)
- Definir el problema o asunto al que queremos buscar solución
- Plantearlo como un desafío creativo: “¿Cómo podríamos...?”

Tormenta de Ideas



FASE DIVERGENTE

1. Cada idea en un Post-It
2. No Juzgar: eliminar toda crítica
3. Pensar Librementemente: también las imposibles
4. La cantidad es importante: cuantas más, mejor
5. El efecto multiplicador: combinación de ideas y sus mejoras

Tormenta de Ideas



FASE CONVERGENTE

1. Seleccionar las 5 mejores ideas
2. Escribir 5 criterios para juzgar cuáles ideas solucionan mejor el problema o desafío
3. Evaluar cada idea con un puntaje de 1 a 5 según el cumplimiento de los criterios
4. Elegir la idea con el puntaje más alto. Guardar el resto por si la primera no es realizable.



Brainwriting

Mismo proceso que el anterior, pero en lugar de hablar (¡e influir en los demás!) se practica dibujando y anotando, lo que conlleva ventajas:

- ✓ Todo el equipo puede trabajar a la vez, sin esperar turno
- ✓ El proceso no está condicionado por jerarquías, haciendo que los participantes se sientan libres al apuntar lo que quieran.
- ✓ Todas las ideas son anotadas, no sólo las que el facilitador llega a anotar.

Topic or problem:		Team:		Notes:	
How might we improve our mobile app so gym members have a delightful experience?		• Product team • UX design team		New data indicates that there is a decline in app downloads from new gym members.	
Yang	Oscar	Rachel	Preston	Billy	Grace
Round 1 Add an Android version Yang's first idea	Add a social element to the app Oscar's first idea	Have a section that helps gym goers find a gym buddy Rachel's first idea	Location tracking, tells you how long you spend at the gym automatically	Have a leaderboard for people who have set gym records	I think it would be important to make the gym a judge free zone. Maybe we can help with that in the app?
Round 2 Provide an incentive if they download the app Yang's idea after reading Oscar's idea	Users can post pictures and videos so other gym members can see them Oscar's idea after reading Rachel's idea	A lot of people go to the gym to meet people, maybe there could be a way to have your profile public Rachel's idea after reading Preston's idea	Phones can track how many steps you take Preston's idea after reading Billy's idea	Let's just require members to get the app	We could fine anyone that participates in body shaming
Round 3 Rewards program Yang's idea after considering the ideas above	Users can post comments/like on Instagram and Facebook Oscar's idea after considering the ideas above	Have a QR code scanner feature for people to add friends to their gym network Rachel's idea after considering the ideas above	Have a news feed with gym announcements Preston's idea after considering the ideas above	An option to send a video of lifting weights to a trainer to get help on improving form	Gym-rat free zone!
Round 4 Referral program Yang's idea after considering the ideas above	App users should be able to share music and playlists they like Oscar's idea after considering the ideas above	Each treadmill should have a QR scanner that can scan your app to do something Rachel's idea after considering the ideas above	Have a "Member Moment" with gym members	Create a technology that virtually gives feedback in real time using a phone's front-facing camera	There needs to be a better way to collect member's data
Round 5 If a member uses the app a certain amount of times, they get a free protein shake Yang's idea after considering the ideas above	The app could have an integration with Spotify and Apple Music Oscar's idea after considering the ideas above	Treadmills and other machines could be controlled via the app Rachel's idea after considering the ideas above	Hire a content writer to write articles about the gym	We could just assign every new member a trainer they can use	We give a reward to members that input how much they lift, then we will know how strong they are
Round 6 The app could notify gym members when they are due for exercise—built-in calendar Yang's idea after considering the ideas above	Other integrations that would be cool—Facebook, Instagram, Twitter, YouTube Oscar's idea after considering the ideas above	Motivational Monday Rachel's idea after considering the ideas above	New gym member announcements with their faces and a quick bio	Open a fight club and only app users get in	We could send notifications to weaker gym members so they know when are good times to go to the gym



Utilidades y tableros compartidos

Versión asincrónica online



BRAINWRITING, y otras:
[JAMBOARD](#) -de Google-



BRAINSTORMING Y
BRAINWRITING, y otras:
[MIRO](#)



Herramienta para agrupar o
establecer palabras clave, según las
más repetidas: [NubeDePalabras](#)



**T
a
r
e
a
s**

**Antes de iniciar la
próxima sesión,
es necesario ver
estos dos vídeos:**

**El nacimiento de un
paradigma**

https://www.youtube.com/watch?v=Us_EjHr_Tos

**El difícil cambio de
paradigma**

<https://youtu.be/HtqiO6lv53g>



Próxima sesión:

INNOVACIÓN



Y recuerden la lectura anterior

**"buena
suerte"...
y
ACTITUD!**



Gracias por su atención