



CREATIVIDAD

CREATIVIDAD

● PENSAMIENTO LATERAL, DIVERGENTE, PRODUCTIVO, IMAGINATIVO, FANTÁSTICO.

■ INNOVACIÓN.

● ORIGINALIDAD.

■ GENIO.

● ENTREPRENEURISMO.

PENSAMIENTO CREATIVO/LATERAL/DIVERGENTE

ASOCIACIONES
DE IDEAS.

MÚLTIPLES.

DESLIGADAS DE
ELEMENTOS AFECTIVOS
Y VALORATIVOS.

IMPREVISTAS.
(algunas contradictorias
entre si)

NO INMEDIATAMENTE
OPERATIVAS.

QUE DEBERÁN MADURAR Y PASAR UN
JUICIO DIFERIDO DE SU UTILIDAD.

PUNTUACIONES
INTERMEDIAS
ENTRE 0 Y 1.

SOLUCIÓN PROVISIONAL,
COMPLEMENTARIA,
EXPERIMENTABLE, IDEA
INSPIRADORA DE OTRA
MEJOR.

Más REALISTAS.

AMBIGUAS

EMOCIONALMENTE NEUTRAS

ESQUEMATIZACIÓN DEL PROCESO CREATIVO



CONTEXTO PREVIO : Situación problema sin solución convencional (RETO PERSONAL)



- Energía para ver desde nuevos puntos de vista.
- Superar barreras autoimpuestas.
- Reelaboración mnésica, asociar, incubar.



ILUMINACIÓN BOMBILLA → automotivación



- MADURACIÓN, EXPOSICIÓN.
- ACEPTACIÓN SOCIAL POR EXPERTOS.

PENSAMIENTO

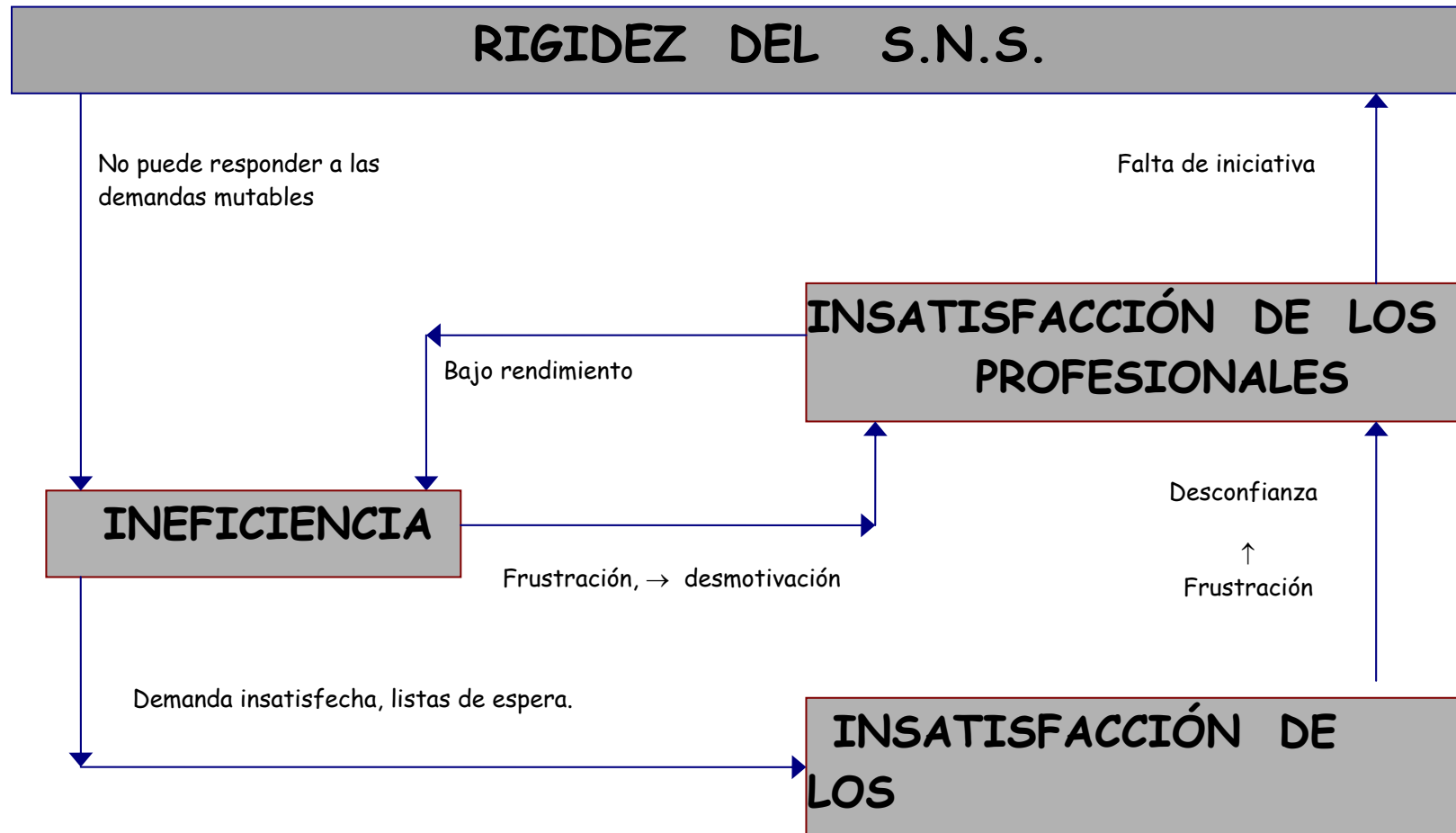
VERTICAL

- DEFINICIONES
- AFIRMACIONES-NEGAC.
- EVALUACIONES
- SIMPLICIDAD (económ.)
- PREVISIBLE (único)
- SOLUCIÓN DEFINITIVA
(conformista)
- SUBSISTENCIA
- DESCARTES

LATERAL

- ← IMPRESIONES
- ← OPINIONES
- ← ANALOGÍAS
- ← COMPLEJIDAD
- ← IMPREVISIBLE (diverso)
- ← MUCHAS PROPUESTAS
(inconformista)
- ← DEPENDIENTE (rico)
- ← OSBORN

CIRCULO DE INTERACCIÓN NEGATIVA ACTUAL EN EL SNS



FOMENTO DE LA CREATIVIDAD

SUBJETIVO : "Crear es creer en uno mismo, en sus habilidades como hombre, en su capacidad para plasmar su propia e irrepetible identidad, y la confianza en la sociedad / organización que aceptará los frutos de su individualidad. Su triunfo, que las cabalgatas mnésicas de la ensoñación lleguen a la meta de su realización "

OBJETIVO: FORMACIÓN + INCENTIVO ECONÓMICO
+ SOPORTE LOGÍSTICO + EVALUACIÓN

LOGROS ESPERADOS

- ☐ → Interés y Capacidad para usar solos, y en grupo, técnicas creativas. Incluso que el componente lateral del pensamiento surja espontáneo en el trabajo y la vida.
- ☐ → Estimulo de la innovación de los compañeros y creación de grupo creativo.
- ☐ → Diagnosticar creativamente y dar alternativas para mejorar la calidad.
- ☐ → Valorar ideas nuevas /madurarlas / venderlas / planificar su implantación

SEGUIR IGUAL

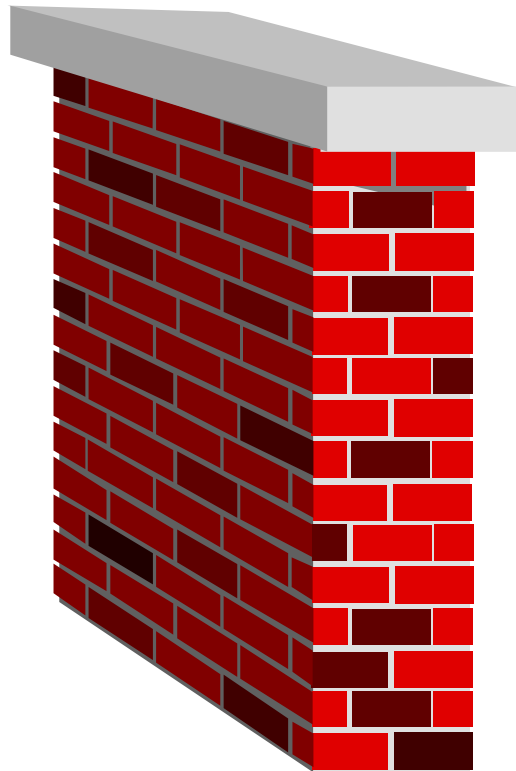
ES TOMAR UNA DECISIÓN

- 0 más FÁCIL.
- 0 más CÓMODA.
- 0 que DILUYE RESPONSABILIDADES.

MÁS PELIGROSA

- 0 si existe una ALTERNATIVA MEJOR
- 0 si se hace NORMA
- 0 si hay que COMPETIR

BARRERAS Y BLOQUEOS A LA CREATIVIDAD



- Seguir siempre las normas.
- Ser "prácticos".
- No hay más que una respuesta correcta.
- Deformación profesional. Ley del Experto.
- El enfoque equivocado.
- Respuesta demasiado rápida.
- Falta de esfuerzo en discutir lo evidente.
- Barreras autoimpuestas.
- Miedo al ridículo.
- Incapacidad para la autocrítica.
- Resistencia al cambio. Neofobia.
- Fe en la predictibilidad.
- Temor al trabajo y preocupación extra.
- Amenaza a la estructura jerárquica.

POINCARÉ y su bombilla



LA SUBJETIVIDAD ES PARTE DE
LA INSPIRACIÓN CREATIVA QUE
TRANSCIENDE A LA EXPLICACIÓN
CIENTÍFICA

“ En una excursión geológica al bajar de la guagua en Constances me llegó la idea de que, las funciones de Fuch eran idénticas a la geometría no euclidiana. Al volver a Caen tuve el placer de comprobarlo ”.

ANALOGÍAS

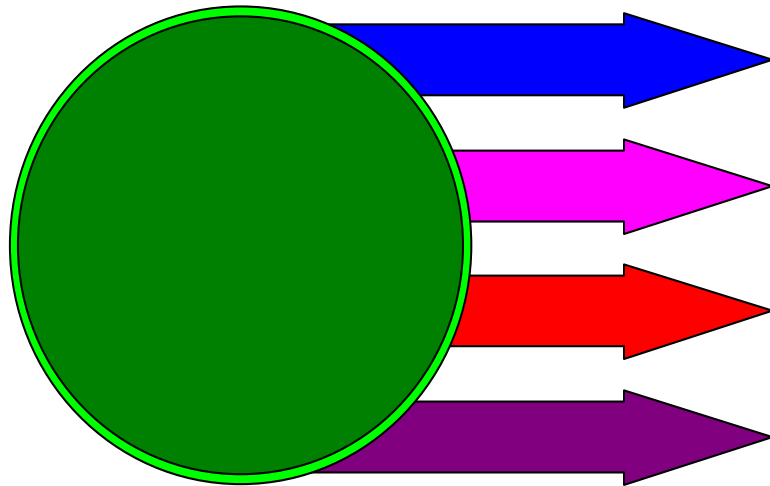


DARWIN, en 1838, ESTABA CONVENCIDO DE LA EVOLUCIÓN DE LAS ESPECIES, SIN ENCONTRAR SU MOTOR.

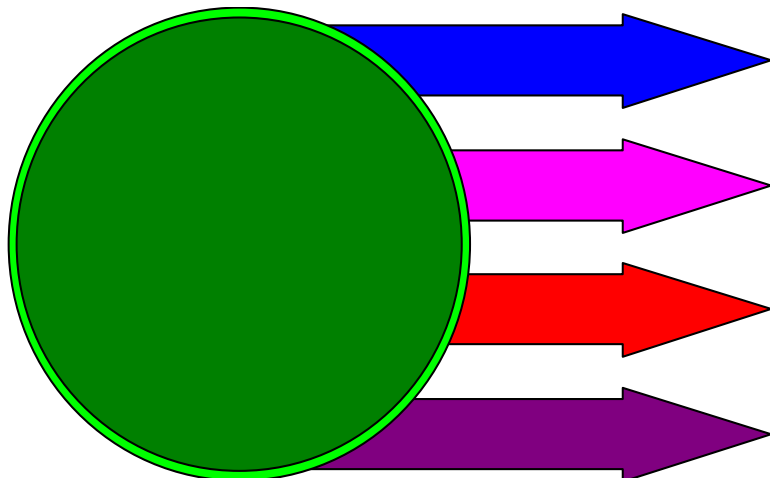
DE PRONTO RECORDÓ UNA NOTA SOBRE MALTHUS: "LAS POBLACIONES HUMANAS COMPITEN POR LA EXISTENCIA".

ASÍ COMPRENDIÓ QUE LA COMPETENCIA POR LA SUBSISTENCIA ERA LA BASE DEL PROCESO DE SELECCIÓN DE LAS ESPECIES.

TÉCNICAS ESPECÍFICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD



- 1) TÉCNICAS DE MOTIVACIÓN.
- 2) PENSAMIENTO LATERAL, LIBERACIÓN DE BARRERAS, PRECALENTAMIENTO, Y RELACIONES FORZADAS.
- 3) BRAINSTORMING Y SUS VARIANTES.
- 4) SINÉCTICA.
- 5) MÉTODOS ANALÍTICOS, A. MORFOLÓGICO, TÉCNICAS DE DE BONO, EJERCICIOS DE DESTREZA.
- 6) EXPOSICIÓN, EVALUACIÓN, SELECCIÓN E IMPLANTACIÓN DE IDEAS Y SOLUCIONES CREATIVAS.
- 7) SISTEMAS DE SOLUCIÓN CREATIVA DE PROBLEMAS.
- 8) OTROS MÁS CONTROVERTIDOS.



EJERCICIOS DE MOTIVACIÓN

TUS LOGROS CREATIVOS :

- 1) escribir 3 propios con sus dificultades.
- 2) esfuerzos.
- 3) beneficios y como se trasladarían a vuestro actual reto.

EL SUEÑO IMPOSIBLE :

Imagina las consecuencias más optimistas posibles de tu proyecto

MOTIVACIÓN

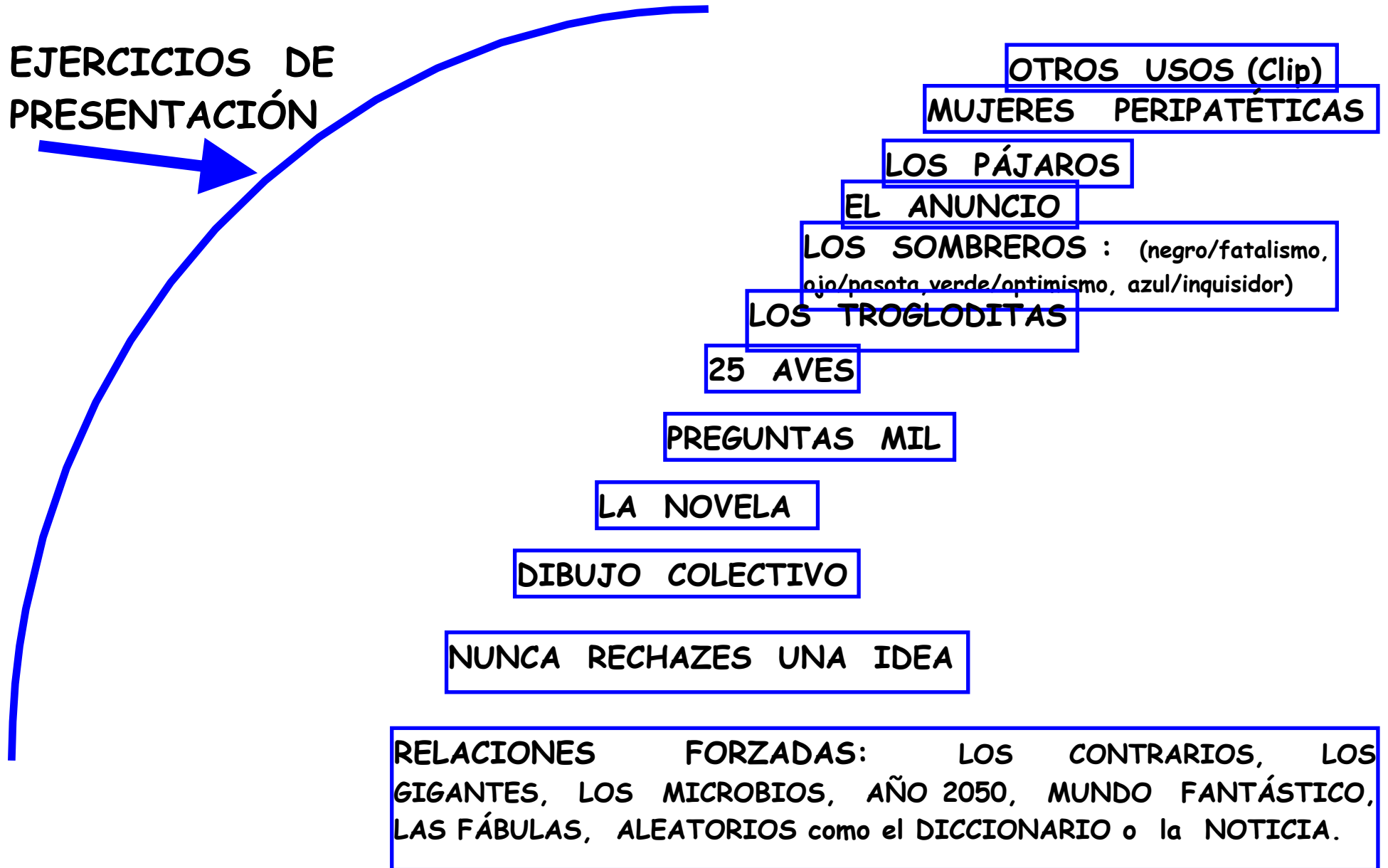
VISUALIZANDO TUS METAS :

- 1) escribe.
- 2) visualiza.
- 3) vive tus metas tantas veces como necesites.

ESMUGNOSIS :

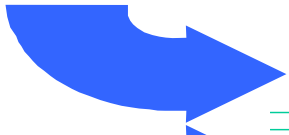
Aporta tantas frases "asesinas de ideas" como se os ocurran (conociendolas las vencereis mejor)

EJERCICIOS DE PRESENTACIÓN



BRAINSTORMING (I)

P1



JUICIO APLAZADO

P2



LA CANTIDAD LLEVA A LA CALIDAD

R1

LA CRÍTICA NO ESTÁ PERMITIDA

R2

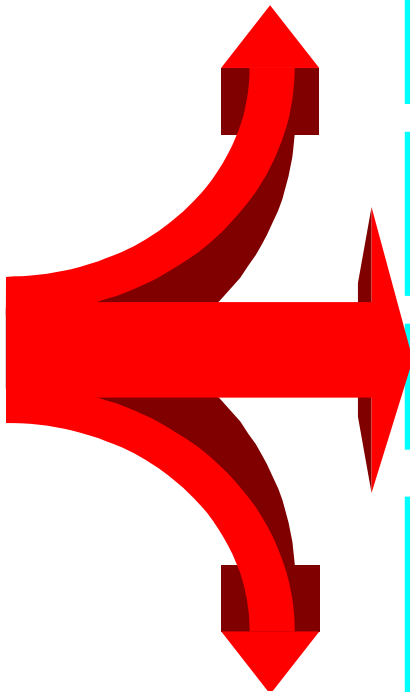
LIBERAR EL DISCURRIR DE LA IMAGINACIÓN
(REDUCIR LAS BARRERAS)

R3

LA CANTIDAD DE IDEAS ES BIENVENIDA

R4

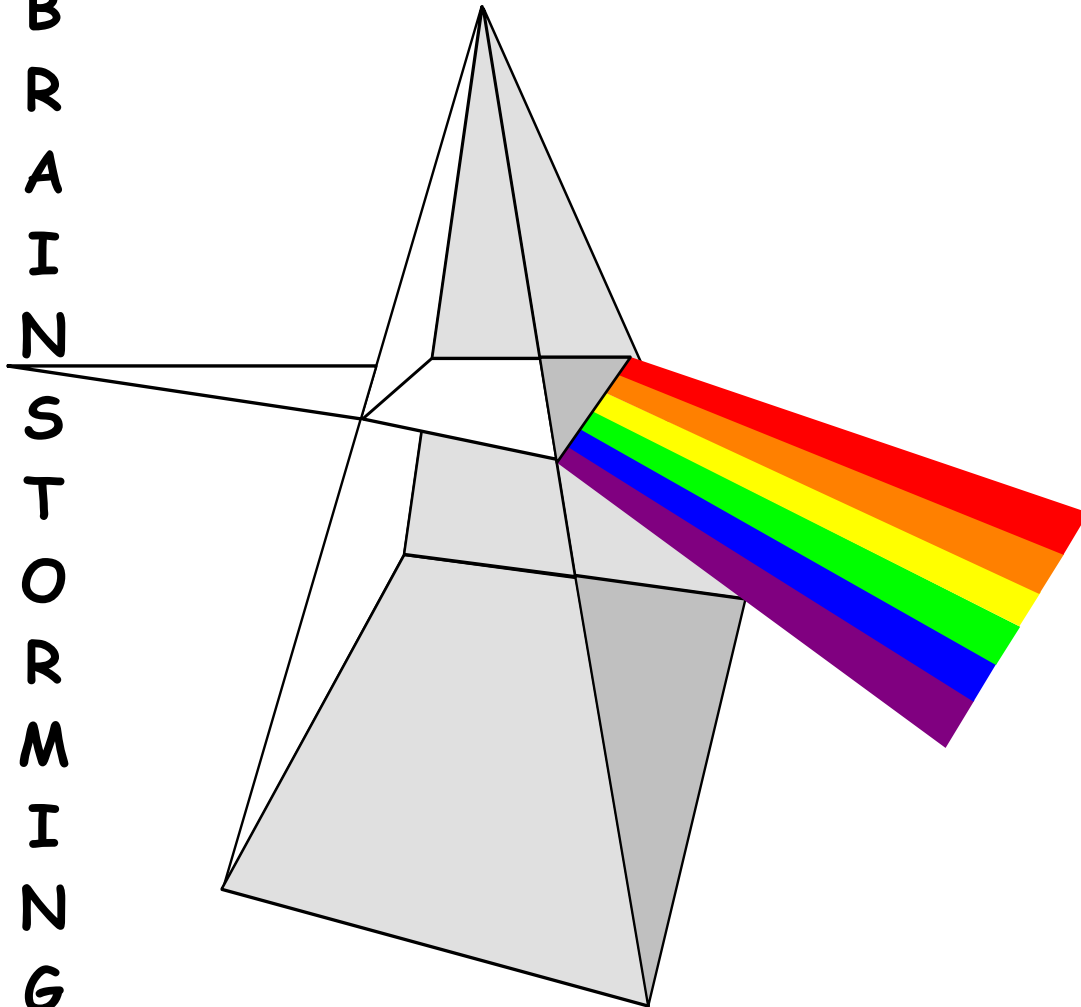
LA COMBINACIÓN Y LA INSPIRACIÓN EN OTRAS
IDEAS (propias o ajenas) ES DESEABLE PARA PRODUCIR
MUCHAS IDEAS NUEVAS (de cuantas maneras podamos)



BRAINSTORMING (I I)

- ♣ INDIVIDUAL O EN GRUPO (real o aleatorio)
- ♣ SIN JEFES NI SUPEREXPERTOS
- ♣ DOSSIER TÉCNICO EL DÍA ANTERIOR
- ♣ ENTRENAMIENTO PREVIO (o calentamiento)
 - ♣ LIDER MODERADOR PARA REGLAS
- ♣ SECRETARIO PARA APUNTAR (sin silencios)
- ♣ TÉCNICAS SINÉCTICAS PARA ESTIMULAR
- ♣ 15 min/preg. REPETIBLE Y SECUENCIABLE
- ♣ ESCUCHA ACTIVA. EVALUACIÓN POSTERIOR

B
R
A
I
N
S
T
O
R
M
I
N
G



VARIANTES

- PHILIPS 6-6 (6 personas 6 minutos)
 - PISCINA O ESTANQUE DE IDEAS (con estímulos visuales)
- LISTADOS DE PALABRAS (Kent y Rosanoff)
- B. NEGATIVO (ideas para agravar el problema)
- B. INVERSO (sobre las soluciones para evaluar)
- BRAINWRITTING :
 - 6 personas 3 soluciones 5 minutos 5 rotaciones.
 - Collective Note Book (5 min. antes y después sueño)

LA SINÉCTICA

Busca nuevas aprox.
a un asunto
complejo mediante
la metáfora.

Reune elementos
diferentes
sin sentido aparente.

Hace extraño lo
familiar para evitar
barreras
autoimpuestas.

Nuevas relaciones
afectivas.

Viaje de
vacaciones por el
problema.

Individual o en
grupo.

F
A
S
E
S

1ª APROXIMACIÓN AL PROBLEMA

2ª DISTANCIAMIENTO Y RECHAZO DE LAS SOLUCIONES

3ª ESPECULACIÓN O IDEACIÓN POR ANALOGÍAS

- ↳ PERSONALES (objetos, animales, hechos en 1ª P)
- ↳ DIRECTAS O EJEMPLOS (+ distantes = elegantes)
- ↳ SIMBÓLICAS O TÍTULOS (de libros, films..)
- ↳ FANTÁSTICAS

4ª AUTONOMÍA Y DESARROLLO DE LA IDEA

5ª VALORACIÓN - ÉXITO - HEDONISMO

- ↳ 5,6,7 PARTICIPANTES < 1 HORA
- ↳ TRANQUILOS, ENTREGA TOTAL, ENERGÉTICOS, EMPRENDEDORES, OPTIMISTAS, CULTOS..
- ↳ UN CLIENTE - EXPERTO CONTESTA ENTUSIASTA Y REALISTA BUSCANDO LAS IDEAS ÚTILES
- ↳ UN LÍDER CON ESCUCHA ACTIVA, QUE PARAFRASEARÁ, NO COMPETIRÁ, NO PERMITIRÁ ACTITUDES DEFENSIVAS, ESTIMULARÁ A TODOS, CONSTRUCTIVO, CON HUMOR, ATENTO A TODOS

SINÉCTICA

HERRAMIENTAS

FORMATIVAS PARA :

PRODUCIR IDEAS ORIGINALES (generadores)
MADURARLAS
SELECCIONARLAS Y EXPONERLAS (expertos)
PONERLAS EN PRÁCTICA (jefes)

MOTIVACIONALES PARA SER :

PROTAGONISTAS O AUTORES
COLABORADORES
RECEPTIVOS

SINÉCTICA

IDEA CREATIVA = RECIÉN NACIDO

CARACTERÍSTICAS

- DÉBIL
- INMADURA
- TÍMIDA
- NO AUTOSUFICIENTE
- EMBRIÓN DE UN BENEFICIO MUTUO
- ALTA MORTALIDAD

PRECISA

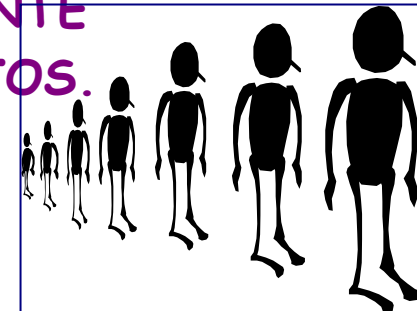
- PROTECCIÓN ←
- DESARROLLO ←
- APOYO ←
- INVERSIÓN DE RECURSOS ←
- MUTUO ← CONFIANZA ←
- EVALUACIÓN A MEDIO PLAZO ←

MIEDOS A LAS DECISIONES INNOVADO

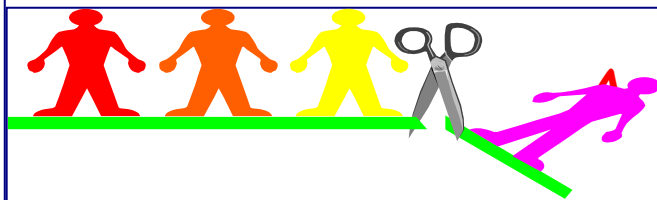
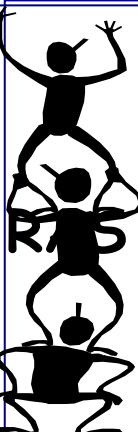
A APOYAR UNA IDEA QUE PUEDA SER RECHAZADA /
RIDICULIZADA / PERJUDICIAL



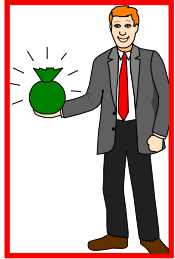
A PERDER PODER / STATUS FRENTE
AL INVENTOR / OTROS DPTOS.



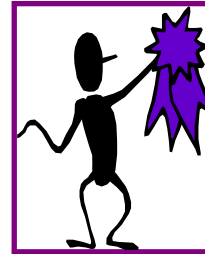
A TRABAJAR MÁS



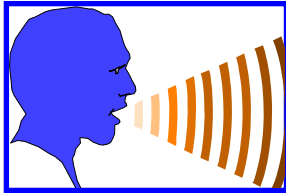
MOTIVACIÓN - CONCURSOS



ECONÓMICA : PREMIOS

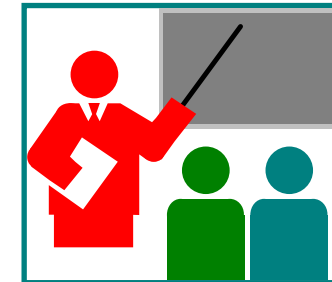


RECONOCIMIENTO



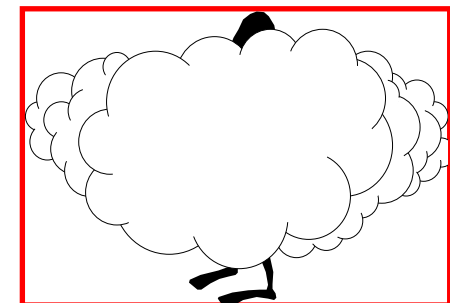
EXPECTATIVA : HONESTIDAD, TRANSPARENCIA Y PUBLICIDAD (boletín con fotos e ideas, tablón de anuncios..)

APOYO (facilitar documentación y asesoramiento)
Y ORIENTACIÓN (lista de temas prioritarios)



RESPETO (contestación ideas no seleccionadas)

GARANTÍA (anonimato, derecho de audiencia)

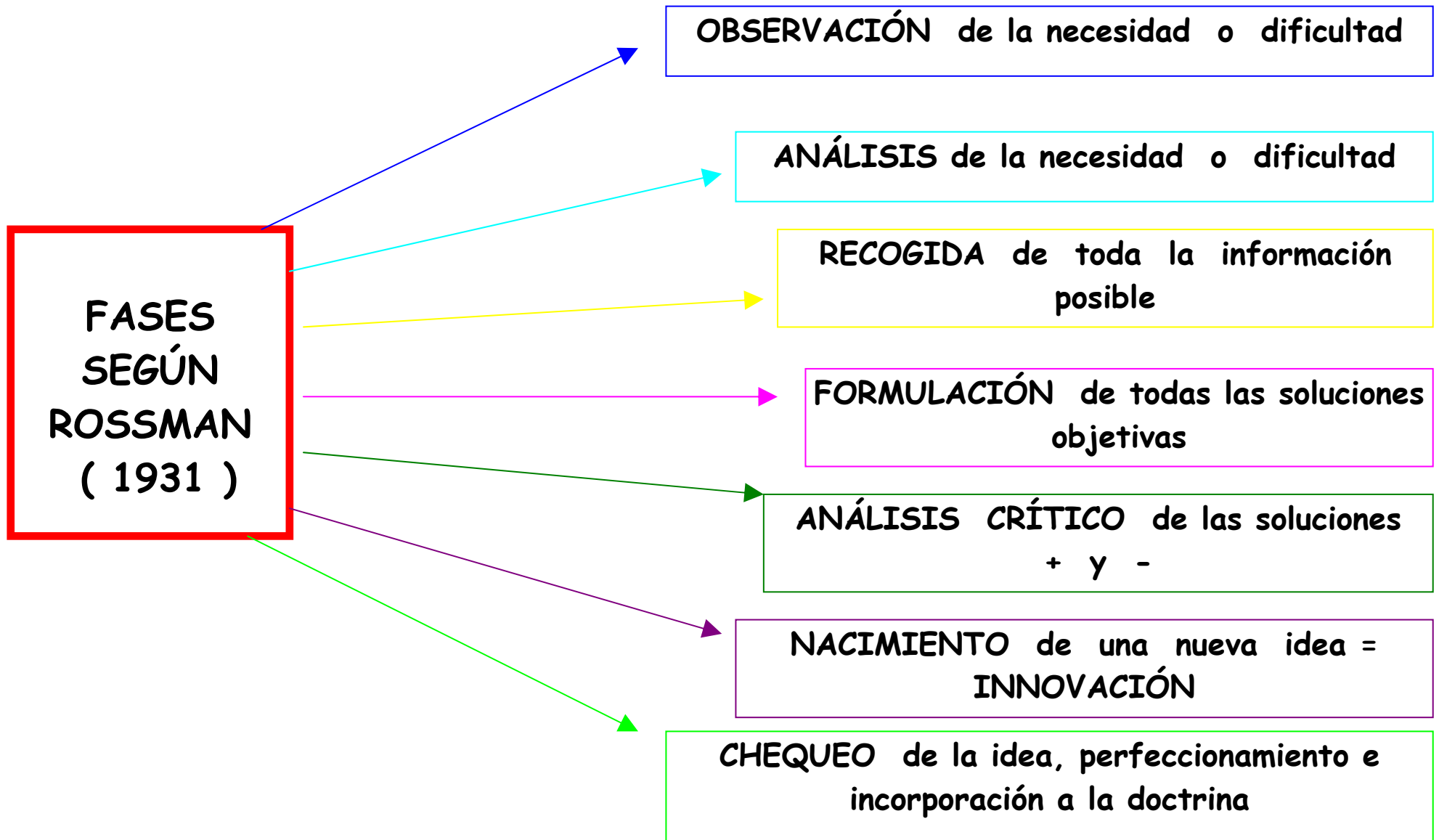


SOLUCIÓN CREATIVA DE PROBLEMAS

**UN DELIBERADO
ESFUERZO
CREATIVO PARA
HACER DE UN
PROBLEMA UNA
OPORTUNIDAD**

**GRUPO SABE POR
INDICIOS Y EXISTE EN
FUNCIÓN DE UNA TAREA,
SALVAR EL GAP ENTRE
LA SITUACIÓN REAL o
esperada Y LA DESEADA**

**CONFIANZA,
MOTIVACIÓN, ABIERTO a
otras ideas, CURIOSO sobre los
cambios de la vida, DISFRUTA
resolviendo y reconoce la
IMPORTANCIA de la
creatividad en todo**



DIAGNÓSTICO DE SITUACIÓN (diagnóstico creativo de problemas)

REDEFINICIÓN Y ANÁLISIS DE SITUACIONES Y PROBLEMAS :
Datos-Problemas-Ideas-Soluciones-
Aplicaciones

GENERACIÓN DE IDEAS:
propuestas soluciones

TRATAMIENTO DE IDEAS

VALORACIÓN DE LAS IDEAS

ELECCIÓN DE LAS SOLUCIONES

ENSAYO PILOTO

ETAPAS EN LA TOMA DE DECISIONES

PUESTA EN PRÁCTICA O IMPLANTACIÓN

REDEFINICIÓN Y ANÁLISIS DE SITUACIONES Y PROBLEMAS : Datos-Problemas-Ideas-Soluciones-Aplicaciones

BÚSQUEDA-MANIPULACIÓN-COMPARACIÓN-REDEFINICIÓN-ELECCIÓN
de sensaciones, percepciones, imágenes o símbolos e ideas

METÁFORAS
(escribir y reescribir varias veces el problema como viajes,
enfermedades..
y estudiar las redefiniciones)

EXAMEN DE LOS LÍMITES

ORIENTACIÓN HACIA LOS OBJETIVOS
(reescribirlo en función de que se quiere conseguir, qué lo impide y que límites hay que aceptar)



REDEFINICIÓN Y ANÁLISIS DE SITUACIONES Y PROBLEMAS : Datos-Problemas-Ideas-Soluciones-Aplicaciones

PENSAMIENTO UTÓPICO
(frases divinas.. reales)

ÁRBOL DE CAUSAS - EFECTOS y sub y subsub

ANÁLISIS DIMENSIONAL
(causas, efectos, prioridades, dimensiones, adversidades, contingencias)

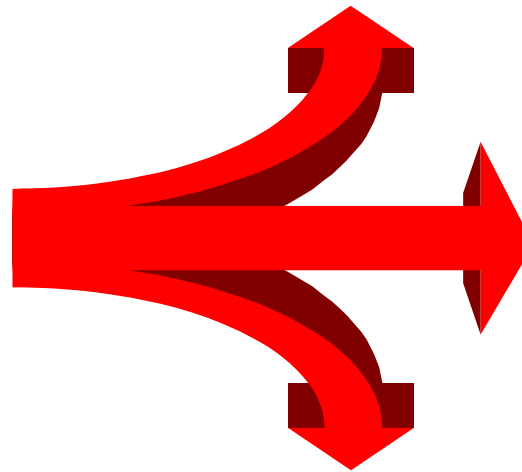
ANÁLISIS DE RELEVANCIA
(niveles de importancia)

ANÁLISIS APLAZADOS
de colaboradores, peros..



- **IMPLANTACIÓN RÁPIDA CON PLANES DE CONTINGENCIA**
LISTAR / AGRUPAR / ELIMINAR repetidas / COMPLETAR /
CLASIFICAR EN TEMAS Y SUBTEMAS
(apéndice con utópicas y de buena voluntad)

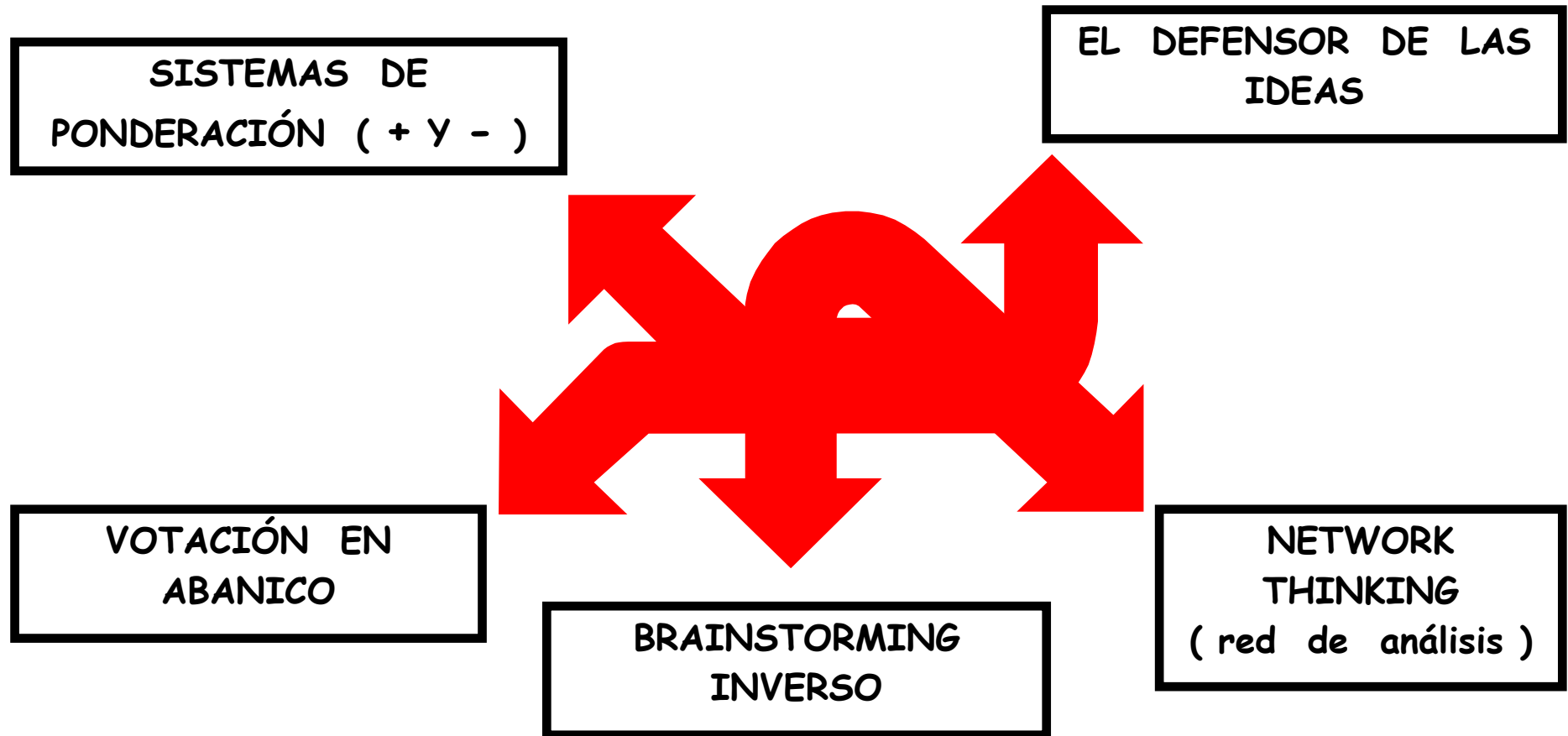
**TRATAMIENTO
DE IDEAS**



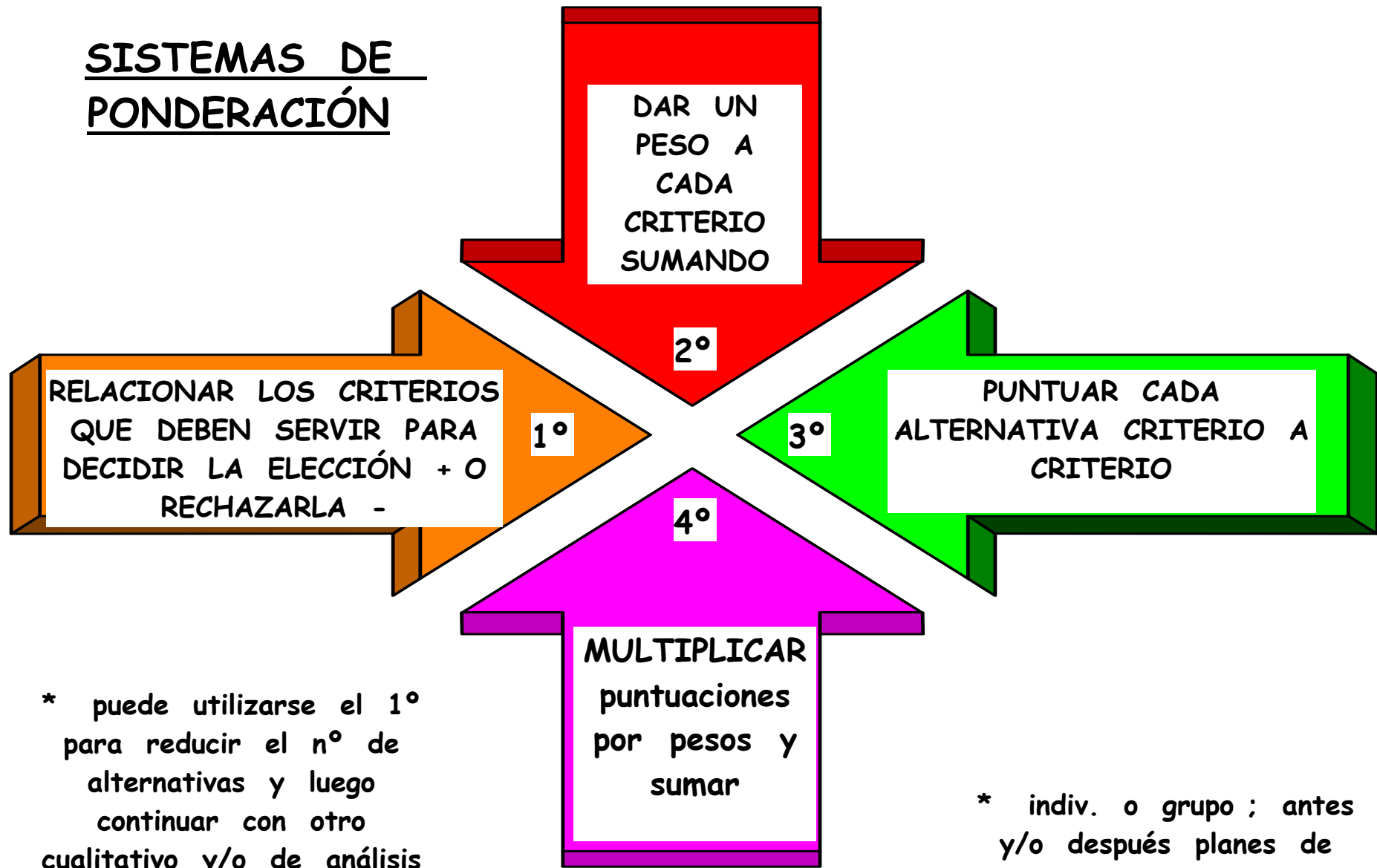
**PARES DE IDEAS
EXCLUYENTES**
(escribir la de
seguir igual
definiendola)

**VALORACIÓN PREVIA : nivel de aplicación (implicados),
beneficios esperados, nivel de consecuencias, transcendencia
organizativa, reversibilidad, posibilidad piloto → tipo de valoración
definitiva y expertos recomendados**

VALORACIÓN DE IDEAS



SISTEMAS DE PONDERACIÓN



PRESENTACIÓN DE LAS IDEAS
(suele ser su autor)

SE NOMBRAN DEFENSORES y a veces también **DETRACTORES**
(autor, responsable iplantación favoritos, ..

EL DEFENSOR EXPLICA EN EL DEBATE LAS VENTAJAS DE ESA IDEA

DISCUSIÓN Y SELECCIÓN FINAL O PASE A OTRO PROCEDIMIENTO DE VALORACIÓN



EL DEFENSOR DE LA IDEA

IMPLANTACIÓN DE IDEAS. ANÁLISIS DE PROBLEMAS POTENCIALES:

DEFINIR OBJETIVOS / CONDICIONES ÉXITO PROGRAMA

INVENTARIO DE PROBLEMAS POTENCIALES

DESCRIPCIÓN CADA PROBLEMA POTENCIAL (¿qué.. ?

RIESGO ASOCIADO AL PROBLEMA gravedad y % prob.

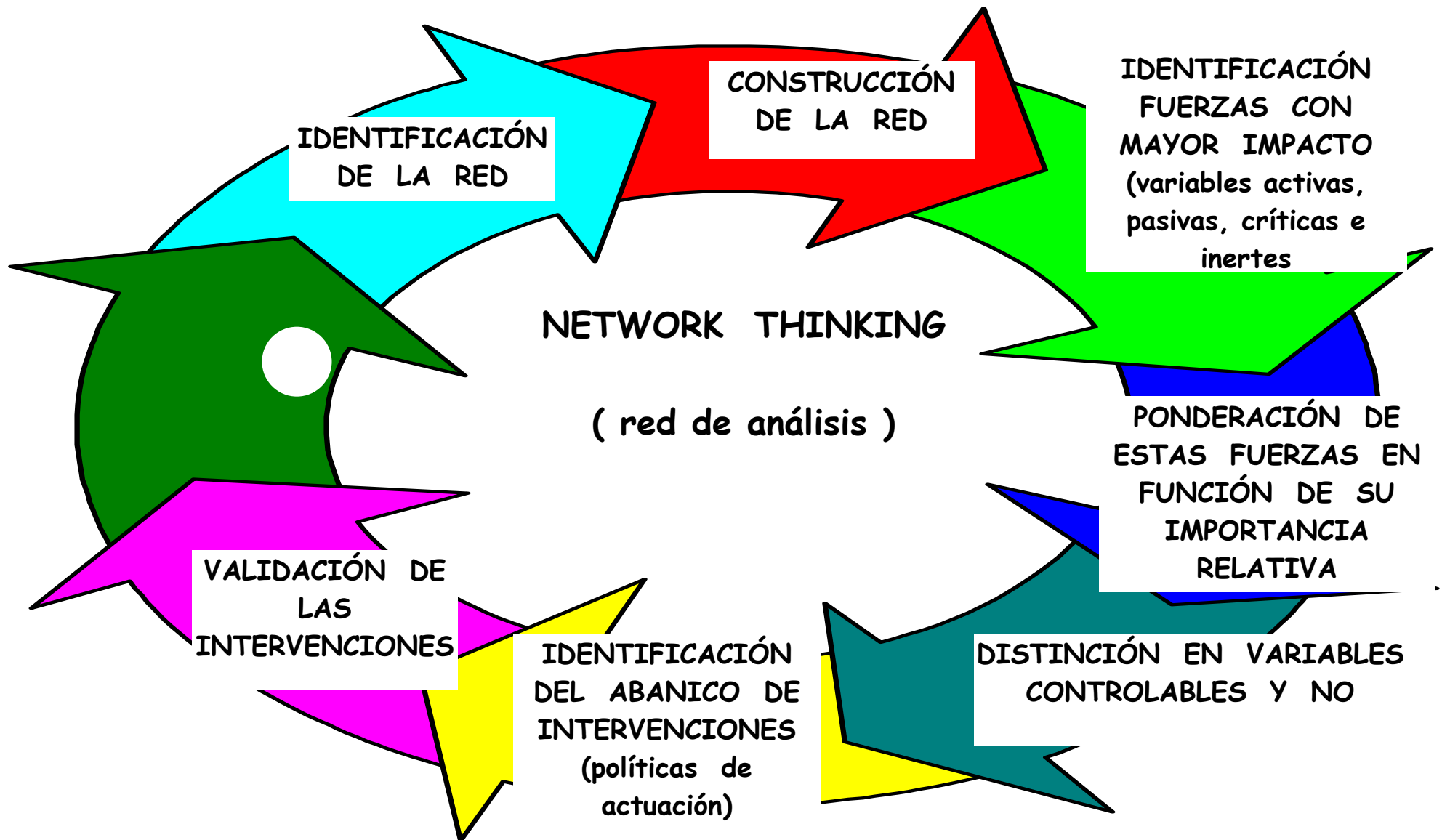
CAUSAS ASOCIADAS A CADA PROBLEMA

% PROBABILIDAD ESTIMADA DE CADA CAUSA

INVENTARIO MEDIDAS PREVENCIÓN Y ATENUACIÓN

DESARROLLO PLANES CONTINGENTES POR SI FRACASA

PREVENCIÓN no antes Y CALCULAR COSTES



BIBLIOGRAFÍA Y WEB

INNOVATION AND CREATIVITY AT WORK. Michael West - James L. Farr. Ed. Wiley.

¿EXISTE UNA HORMIGA DE 6 PISOS? CLAVES DE CREATIVIDAD. Ivan Gavriloff & Bruno Jarroson. Ed Oberon.

www.innovaforum.com

www.psicoeduca.blogspot.com

www.neuronilla.com

www.ccl.org

www.synectics.com

creainnovacion@hotmail.com



SEAN
CREATIVOS

