



H9 (PASO 5)

TÉCNICAS DE CREATIVIDAD PARA IMAGINAR SOLUCIONES A TU RETO

Esta herramienta presenta distintas técnicas con una descripción muy breve que probablemente no sea suficiente para usarla en tu reto, así que vas a tener que investigar más. Solo queremos que conozcas parte del menú de opciones con los que puedes trabajar. Si estás interesado/a en usar alguna de esas herramientas, aportamos algunos enlaces que te va a ayudar.

nº	Herramientas para la observación
1	<p>BRAINSTORMING (“LLUVIA DE IDEAS”)</p> <p>La base del Brainstorming es facilitar la generación de ideas en un ambiente de grupo donde se suspenda el juicio o la crítica. A más ideas se propongan, mejor. Para que la técnica funcione bien, hay que respetar algunos principios: 1) No Juzgar. Para que una lluvia de ideas sea efectiva y productiva es necesario que en ella se excluyan los prejuicios o juicios de valor, 2) Liberarse: Hay que descontrolar la mente para que los participantes empiecen a generar ideas lo más inusuales y aparentemente imposibles de ejecutar, 3) Ser productivos: Hay que generar muchísimas ideas para que del ejercicio salgan después buenas ideas, 4) Practicar la escucha activa: lo interesante es construir colectivamente después a partir de las ideas de otros, y para eso hay que saber escuchar, 5) Ser rápidos: La lluvia de ideas requiere de rapidez y agilidad mental. No pensar demasiado la idea.</p> <p><i>Para aprender más...</i></p>
2	<p>HIBRIDACIÓN (EFECTO MEDICI)</p> <p>Provocar combinaciones de ideas o áreas dispares que no parecen tener relación. Lo que se busca es combinar lo mejor de al menos dos conceptos, productos o áreas del conocimiento entre los que no existía ninguna conexión reconocida. La clave está en detectar y aprovechar sinergias entre elementos muy dispares entre sí. Se pueden “hibridar” ideas, agregando o sintetizando piezas de conocimiento entre ámbitos muy lejanos, y también personas con formaciones totalmente distintas. La clave es aprender a “buscar lejos”, o sea, desarrollar una actitud de inconformismo hacia las asociaciones fáciles y obvias.</p> <p><i>Para aprender más...</i></p>
3	<p>STORYBOARDING</p> <p>Escribir ideas individuales (no necesariamente completas, ni desarrolladas) sobre post-its y tratar después de ordenar, esta vez ya en grupo, las ideas engendradas previamente de manera individual para construir una historia o una idea coherente.</p> <p><i>Para aprender más...</i></p>
4	<p>CONEXIONES FORZADAS (MÉTODO ALEATORIO)</p> <p>Si el aumento de las combinaciones aleatorias es primordial para la generación de ideas rompedoras, tiene sentido introducir de forma intencionada la aleatoriedad en nuestro patrón de pensamiento. Así que, a partir de una lista de palabras elegidas aleatoriamente, se intenta encontrar formas de conectarlas con el problema que se quiere resolver. La asociación de una palabra aplicada a una situación “fuera de contexto” genera nuevas conexiones en nuestra mente, produciendo con frecuencia un efecto “Eureka” instantáneo, una idea o intuición. Este método ayuda a deshacer bloqueos creativos.</p> <p><i>Para aprender más...</i></p>

nº	Herramientas para la observación
5	<p>BRAINWRITING</p> <p>Los participantes escriben sobre una hoja de papel sus ideas (no elaboradas) para dar solución a un problema. A continuación, todas y cada una de las hojas de papel pasan de mano en mano y son leídas con atención por los demás, que deben completar con sus propias ideas la idea inicial allí esbozada. Así todas las ideas son escuchadas y tenidas en cuenta.</p> <p><i>Para aprender más...</i></p>
6	<p>¿QUÉ HARÍA CRESO? (QHC)</p> <p>Creso, cuenta la leyenda, era un rey inmensamente rico de Lidia, la actual Turquía. A él se debe el nombre de esta técnica que consiste en la búsqueda de soluciones donde el precio/coste no importa, ni es un factor determinante. Lo que se hace es empezar imaginando la “mejor” solución posible, aunque sea cara, y en principio inviable económicamente. Te debes limitar a responder a la siguiente pregunta: ¿Hay alguna solución para esto? (al coste que sea). La técnica QHC: 1) ayuda a pensar a lo grande, 2) La simple conciencia de que existe una solución, ya es una ayuda para adquirir la confianza necesaria en la exploración de alternativas, 3) Adaptar o abaratar la solución cara puede ser más fácil que partir de cero.</p> <p><i>Para aprender más...</i></p>
7	<p>RESOLUCIÓN AXIOMÁTICA DE PROBLEMAS (RAP)</p> <p>Poner restricciones a la búsqueda de alternativas de solución para que esta búsqueda sea más productiva y eficaz. La RAP consiste en definir primero una serie de principios (“axiomas”) que debe satisfacer cualquier solución para el problema, y entonces explorar posibles soluciones que respeten esos principios. Identificar los “atributos subyacentes” que debe tener la solución que buscamos puede resultar liberador y ayudar mucho a generar ideas porque cuando se imponen algunas limitaciones, se focaliza más la atención para “ver” la solución. La RAP puede fracasar si identificamos unos principios o axiomas falsos.</p> <p><i>Para aprender más...</i></p>
8	<p>MÉTODO SCAMPER</p> <p>Permite, mediante el uso de un listado de verbos, identificar posibles cambios o mejoras durante el desarrollo de un proyecto, proceso o servicio. Estimula la creatividad en los equipos de creación y mejora de productos/procesos. Se utiliza para mejorar un servicio, producto o idea. Se basa en hacerse preguntas a partir de este listado de verbos: 1) Sustituir, 2) Combinar, 3) Adaptar, 4) Modificar, 5) Eliminar (reducir), 6) Reordenar, 7) Otros usos, 8) Aumentar, 9) Poner al revés.</p> <p><i>Para aprender más...</i></p>
9	<p>CUESTIONAR SUPOSICIONES</p> <p>Las suposiciones, todas aquellas que damos por ciertas y a las que nos agarramos como un clavo ardiendo, son a veces veneno para la creatividad. Por eso, cuando nos enfrentamos a un proyecto creativo, es muy útil escribir todas aquellas suposiciones relacionadas con ese proyecto y tratar de cuestionarlas una a una. Así que esta técnica consiste en identificar las premisas que subyacen en el diagnóstico o en la dificultad de encontrar una solución, y ponerlas en entredicho.</p> <p><i>Para aprender más...</i></p>
10	<p>SEIS SOMBREROS PARA PENSAR</p> <p>Esta técnica creada por Edward de Bono consiste en que los participantes asuman seis roles diferentes (el de la lógica, el del optimismo, el de la negatividad, el de la emoción, el de la creatividad y el de la dirección) a la hora de discutir un problema. Según el color del sombrero que se pongan, van a adoptar distintas perspectivas en el examen del reto que deben solucionar.</p> <p><i>Para aprender más...</i></p>

nº

Herramientas para la observación

11

TRASLACIÓN (ANALOGÍAS)

Trasladar las ideas que han funcionado en un contexto a la solución de un problema distinto, que probablemente ni siquiera hemos advertido antes. El viaje que hay que hacer es a la inversa: De la "solución" al "problema" que la necesita, o sea, buscar nuevas aplicaciones para soluciones existentes. Para que funcione, la clave está en comprender el mecanismo subyacente que provoca que la solución original funcione. También formular el problema o reto de un modo más general, y a partir de él, hacer lo mismo con la solución.

Para aprender más...

12

MOLDES CREATIVOS (INNOBOX)

Esta herramienta está inspirada en la técnica anterior, porque hay soluciones tan ingeniosas y versátiles que significan "modelos" en sí mismas. Hay que verlas como arquetipos mentales para abordar problemas. El modo más intuitivo de fijar en la memoria esos "modelos de solución" es convirtiéndolos en "metáforas": Los asocias a una frase, arquetipo o invento concreto que resume gráficamente lo singular de la solución. En esa línea, la empresa eMOTools desarrolló una aplicación-web, llamada InnoBox, que es una herramienta de creatividad que ayuda a detectar oportunidades de innovación a partir de 30 "moldes" o "metáforas" previamente identificadas. Algunos de los "moldes creativos" que incluye la aplicación son estos: Hazlo transparente, Inviértelo, Valoriza con arte, De servicios a productos, Hazlo tú mismo (DIY), Simplifica, Hibrida, Crowdsourcing, Desintermedia, y Hazlo más sano, entre otros.

Para aprender más...

13

MAPAS MENTALES

Es una técnica muy productiva que consiste en poner el eje de nuestra atención (problema o idea) en forma de una o dos palabras, colocadas en el centro de una página. A partir de esta palabra debemos ir generando asociaciones que se relacionen con esta, y una vez colocada una palabra asociada, ésta pasa a ser como "un nuevo centro de un nuevo mapa", generándose nuevas asociaciones para esa palabra. De esta manera vamos tejiendo una red de conceptos interrelacionados que suele sorprendernos si volvemos a poner la atención en la palabra inicial que pusimos en el centro del mapa.

Para aprender más...

14

REVERSIÓN DEL PROBLEMA (!INVIÉRTELO!!)

Esta es una técnica muy provechosa para ver ciertas acciones que no nos permitan cumplir con un objetivo planteado. Al listar lo que NO deberíamos hacer o lo que deberíamos hacer para NO cumplir el objetivo obtendremos una clara muestra de los "por qué". Simplemente ponemos un objetivo y comenzamos a listar todo aquello que no sería positivo para conseguirlo (ej.: si pretendo mejorar la atención al cliente haré una lista de cómo sería una pésima atención al cliente). A partir de esas sentencias se trabaja para identificar oportunidades de solución de forma que podamos transformar algo negativo en positivo, y sacar conclusiones de ese proceso.

Para aprender más...

15

HAZTE PREGUNTAS

Alex Osborn en su libro pionero "Applied Imagination" habla acerca de "Preguntas usadas como incentivo para la generación de ideas", y lista cerca de 75 preguntas incentivadoras en su libro. El conjunto más simple de preguntas viene de las seis preguntas básicas descritas en la sección Haga Preguntas: 1) ¿Por qué es esto necesario?, 2) ¿Dónde debería hacerse?, 3) ¿Cuándo debería hacerse?, 4) ¿Quién lo haría?, 5) ¿Qué debería hacerse?, 6) ¿Cómo debería hacerse?

Para aprender más...

nº

Herramientas para la observación

16**LISTADO DE ATRIBUTOS**

Mediante este método se identifican los atributos de un servicio o proceso, con la finalidad de considerarlos cada uno como una fuente de modificación y perfeccionamiento. Se pueden hacer listas de características físicas, usos, sinónimos, antónimos, partes, connotaciones, etc.

Para aprender más...