

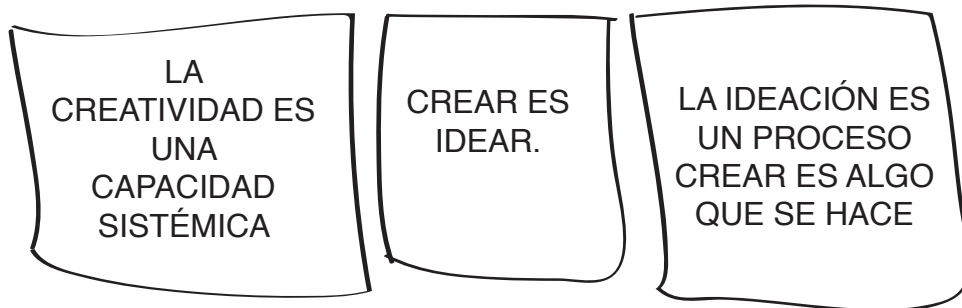
# Creatividad e Innovación



# Creatividad

La creatividad es la capacidad de generar ideas aportando novedad y valor.

## 3 premisas



# Creatividad ... vs Innovación

CREAR ES **PENSAR** COSAS NUEVAS.

INNOVAR ES **HACER** COSAS NUEVAS.

*Juan Rodrigo*



*La innovación es la aplicación práctica de la creatividad*



# S.C.R. Solución Creativa de Retos

Para poder trabajar necesitamos un problema.

## NECESITAMOS UN RETO

SI NO TENEMOS UN RETO NO TENEMOS NADA  
Un reto es un objetivo asumido con un inequívoco afán de logro

Siempre que podamos formular una cuestión que comience por...

¿Cómo podemos...? ¿Qué hacemos para...?

C.H.P

y no exista una respuesta conocida, o haya más de una respuesta posible, estamos ante un "PROBLEMA CREATIVO"

# S.C.R. Solución Creativa de Retos

## 01.

### Identificar el Objetivo.

Definir algunos objetivos, deseos o sueño.  
Elegir el Objetivo. Utilice los criterios de selección: Propiedad, motivación e imaginación.

### Recoger los datos.

Explorar todos los datos entorno al Objetivo.  
Identificar los datos importantes.

### Reformular el Objetivo.

Reformular el objetivo en el formato ¿CHP?.  
Elegir la formulación del objetivo.

### Selección del reto

## 02.

### Generar Ideas

Pensar en tantas ideas como sea posible para resolver el reto.

Elegir las ideas más prometedoras.  
Criterios para la elección: interesante, intrigante, viable, soluciona el problema, retadora.

### Selección de ideas de Acción

## 03.

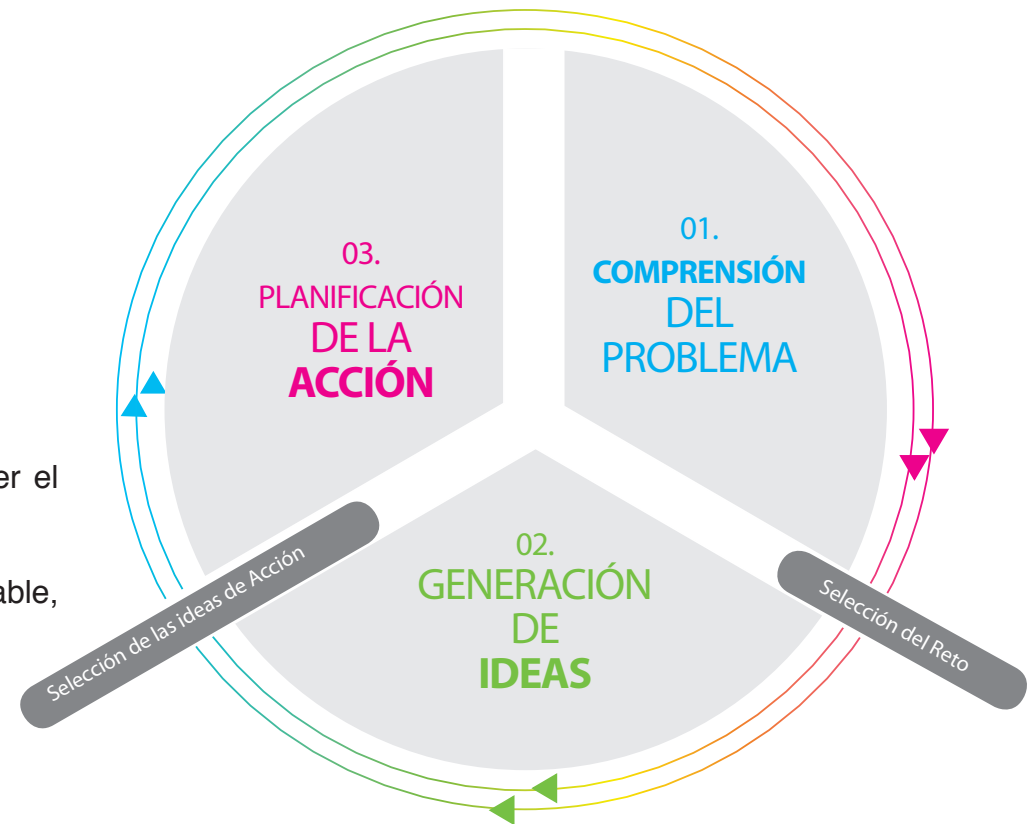
### Fortalecer y seleccionar soluciones

Redefinir las ideas que ha seleccionado.  
Seleccionar las soluciones más prometedoras.

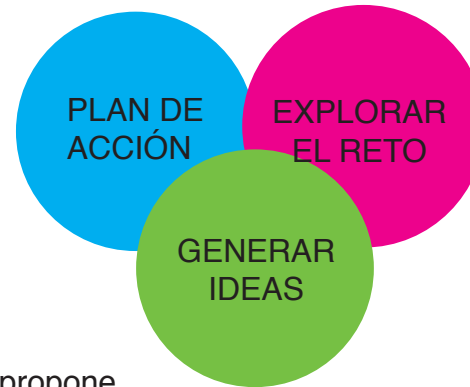
### Plan de Acción

Hacer la lista de una serie de posibles acciones para su aplicación.

Generar un plan específico de acción.



# S.C.R. Solución Creativa de Retos



tus notas

## Pensamiento Divergente

Se trata de un tipo de pensamiento exploratorio. Sugiere o propone ideas, posibilidades, o alternativas. Está abierto a las ideas y al pensar de los demás. Reúne información. Busca otras informaciones y rellena lagunas. Explora ideas.

- DIFIERE EL JUICIO.
- BUSCA DELIBERADAMENTE LA CANTIDAD.
- COMBINA Y CREA SOBRE LAS IDEAS.
- BUSCA LA NOVEDAD.



## Pensamiento Convergente

Se trata de un tipo de pensamiento evaluativo.. Se ocupa de tomar decisiones, prioridades, evaluar, eliminar... Selecciona las ideas que hay que tratar. Busca las respuestas y las soluciones. Expone de modo definitivo.

- EVALÚA LAS IDEAS .
- BUSCA LA MEJOR OPCIÓN.
- CENTRADO EN LOS OBJETIVOS.
- MANTIENE VIVA LA NOVEDAD.



# Practicar



**Escriba el Reto en el que desea trabajar con la metodología SCR.  
Para la formulación del reto utilice el formato. ¿Cómo Hacemos Para,..?**

Como resultado de esta etapa, obtendrá una reformulación del objetivo, deseo o reto.

Reformule el problema con una frase que comience con: ¿Cómo hago/ hacemos para,....?

Cuando asigne a su objetivo un inequívoco afán de logro, entonces, tendrá el RETO con el que poder comenzar el proceso intencional y sistemático de de Solución Creativa de Retos.

1. C.H.P

.....

2. C.H.P

.....

3. C.H.P

.....

4. C.H.P

.....

5. C.H.P

.....

6. C.H.P

.....

7. C.H.P

.....

8. C.H.P

.....

9. C.H.P

.....

10.C.H.P

.....

11. C.H.P

.....

12.C.H.P

.....

13.C.H.P

.....

14.C.H.P

.....

15.C.H.P

.....

16.C.H.P

.....

17.C.H.P

.....

18.C.H.P

.....

19.C.H.P

.....

20.C.H.P

.....

# Practicar

EXPLORAR  
EL RETO

SELECCIONAR  
EL RETO

GENERAR  
IDEAS

SELECCIONAR  
LAS IDEAS

PLANE  
ACCIÓN

SELECCIONAR  
LAS  
ACCIONES

## Seleccionar el Reto.

Del 1 al 20,....El Reto Seleccionado es el número.....



C.H.P

# Practicar



EXPLORAR  
EL RETO

SELECCIONAR  
EL RETO

GENERAR  
IDEAS

SELECCIONAR  
LAS IDEAS

PLANE  
ACCIÓN

SELECCIONAR  
LAS  
ACCIONES

## Generar ideas

Comience aquí cuando tenga un RETO claramente definido y necesite ideas para resolverlo.

Recuerde que para generar buenas ideas hace falta tener muchas ideas. Búsqueda deliberada de cantidad. La cantidad facilita la calidad.

En esta segunda fase, le recomendamos ir más allá en la generación. Cuando finalice esta fase, tendrá una gran cantidad de ideas para solucionar el RETO.

- |          |       |          |       |
|----------|-------|----------|-------|
| 1. Idea  | ..... | 11. Idea | ..... |
| 2. Idea  | ..... | 12. Idea | ..... |
| 3. Idea  | ..... | 13. Idea | ..... |
| 4. Idea  | ..... | 14. Idea | ..... |
| 5. Idea  | ..... | 15. Idea | ..... |
| 6. Idea  | ..... | 16. Idea | ..... |
| 7. Idea  | ..... | 17. Idea | ..... |
| 8. Idea  | ..... | 18. Idea | ..... |
| 9. Idea  | ..... | 19. Idea | ..... |
| 10. Idea | ..... | 20. Idea | ..... |

# Practicar

EXPLORAR  
EL RETO

SELECCIONAR  
EL RETO

GENERAR  
IDEAS

SELECCIONAR  
LAS IDEAS

PLANE  
ACCIÓN

SELECCIONAR  
LAS  
ACCIONES



## Generar ideas. Brainstorming

El Brainstorming o tormenta de ideas es una técnica que sirve para producir un máximo de ideas en un tiempo mínimo. Fue inventado a finales de los años treinta por Alex Osborn, ejecutivo de publicidad de EE.UU. Aplicando los principios del Brainstorming,.....  
¿Qué nuevas ideas puede generar?

- 21. Idea
- 22. Idea
- 23. Idea
- 24. Idea
- 25. Idea
- 26. Idea
- 27. Idea
- 28. Idea
- 29. Idea
- 30. Idea

**Pensamiento Divergente**

Se trata de un tipo de pensamiento exploratorio. Sugiere o propone ideas, posibilidades, o alternativas. Está abierto a las ideas y al pensar de los demás. Reúne información. Busca otras informaciones y rellena lagunas. Explora ideas.

- DIFIERE EL JUICIO.
- BUSCA DELIBERADAMENTE LA CANTIDAD.
- COMBINA Y CREA SOBRE LAS IDEAS.
- BUSCA LA NOVEDAD.



# Practicar

EXPLORAR  
EL RETO

SELECCIONAR  
EL RETO

GENERAR  
IDEAS

SELECCIONAR  
LAS IDEAS

PLANEAR  
ACCIÓN

SELECCIONAR  
LAS  
ACCIONES



## Generar ideas. Relaciones Forzadas

Es una herramienta de enorme potencia a la hora de buscar ideas nuevas. En esta técnica se da una utilización deliberada del azar como elemento propiciador de la creación, es decir, supone la integración del azar en el proceso de generación de ideas.

En su forma más sencilla consiste en “relacionar” objetos mediante la intervención del azar, forzando entre ellos una nueva situación en la que poder seguir generando nuevas ideas.

Se trata de un método que fue publicado por Charles S. Whiting en 1958.



### Fases.

- Definir el problema para el que se busca un enfoque nuevo.
- Seleccionar una palabra o imagen al azar.
- Pensar en todas las cosas asociadas a la palabra elegida.
- Forzar las conexiones.
- Hacer una lista con las nuevas



# Practicar

EXPLORAR  
EL RETO

SELECCIONAR  
EL RETO

GENERAR  
IDEAS

SELECCIONAR  
LAS IDEAS

PLANE  
ACCIÓN

SELECCIONAR  
LAS  
ACCIONES



## Generar ideas. Relaciones Forzadas.

31. Idea

---

32. Idea

---

33. Idea

---

34. Idea

---

35. Idea

---

36. Idea

---

37. Idea

---

38. Idea

---

39. Idea

---

40. Idea

---

41. Idea

---

42. Idea

---

43. Idea

---

44. Idea

---

45. Idea

---

46. Idea

---

47. Idea

---

48. Idea

---

49. Idea

---

50. Idea

---

# Practicar



**S** ¿SUSTITUIR?

**C** ¿COMBINAR?

**A** ¿ADAPTAR?

**M** ¿MODIFICAR? ¿MAGNIFICAR?

**P** ¿POSIBILITAR OTROS USOS?

**E** ¿ELIMINAR O REDUCIR?

**R** ¿REORDENAR? ¿INVERTIR?

“ What can I,....  
S.- Substitute?  
C.- Combine?  
A.- Adapt?  
M.- Modify?  
P.- Put to other uses  
E.- Eliminate  
R.- Rearrange or Reverse ”

BOB EBERLE 1971

# Practicar

EXPLORAR  
EL RETO

SELECCIONAR  
EL RETO

GENERAR  
IDEAS

SELECCIONAR  
LAS IDEAS

PLANE  
ACCIÓN

SELECCIONAR  
LAS  
ACCIONES



## Generar ideas. Scamper

51. Idea

---

52. Idea

---

53. Idea

---

54. Idea

---

55. Idea

---

56. Idea

---

57. Idea

---

58. Idea

---

59. Idea

---

60. Idea

---

61. Idea

---

62. Idea

---

63. Idea

---

64. Idea

---

65. Idea

---

66. Idea

---

67. Idea

---

68. Idea

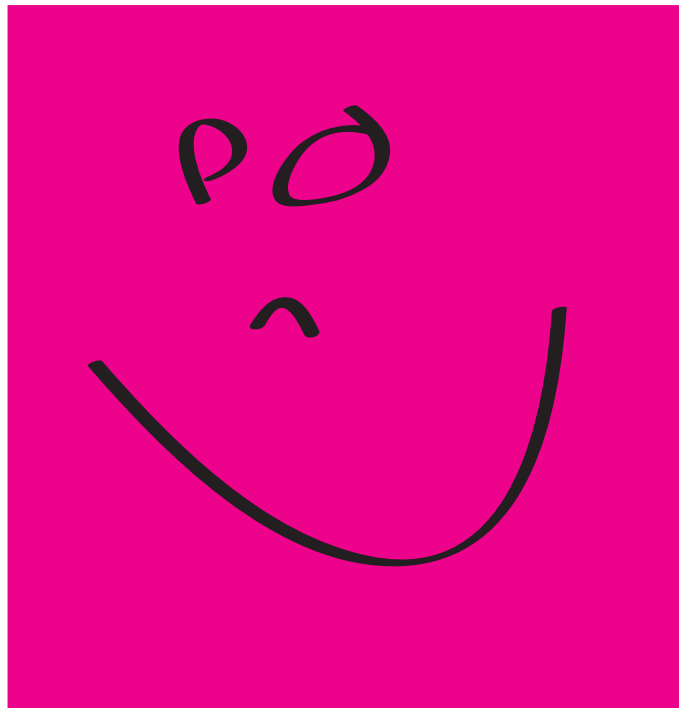
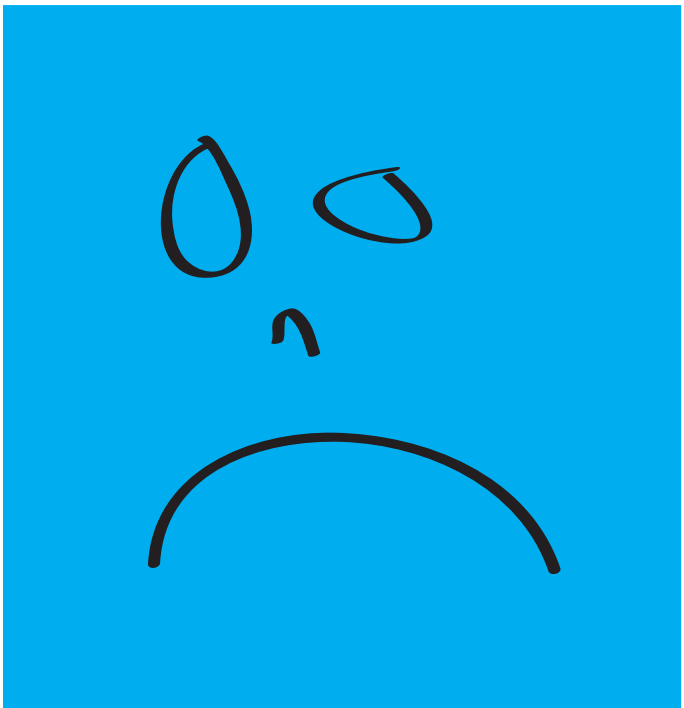
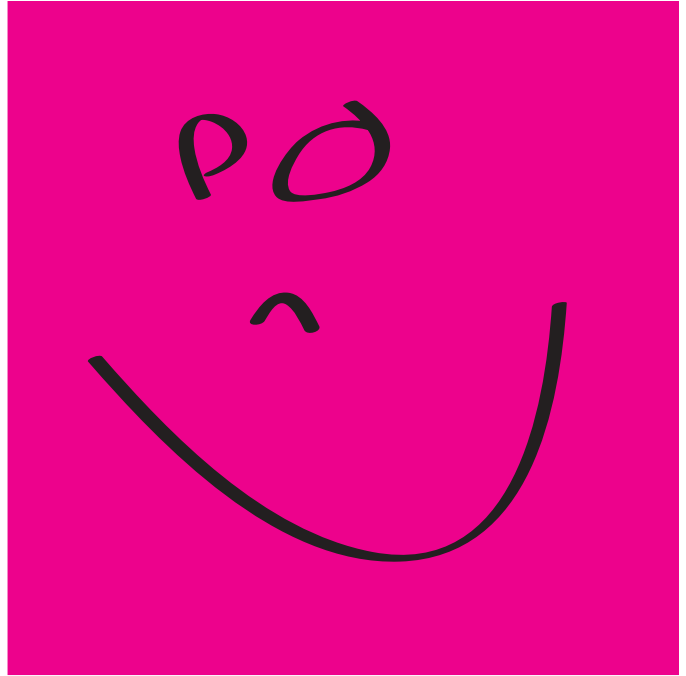
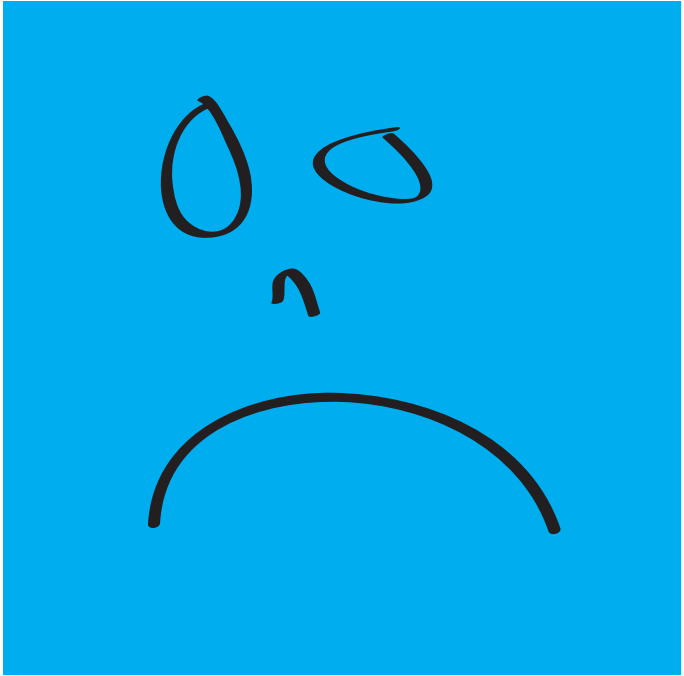
---

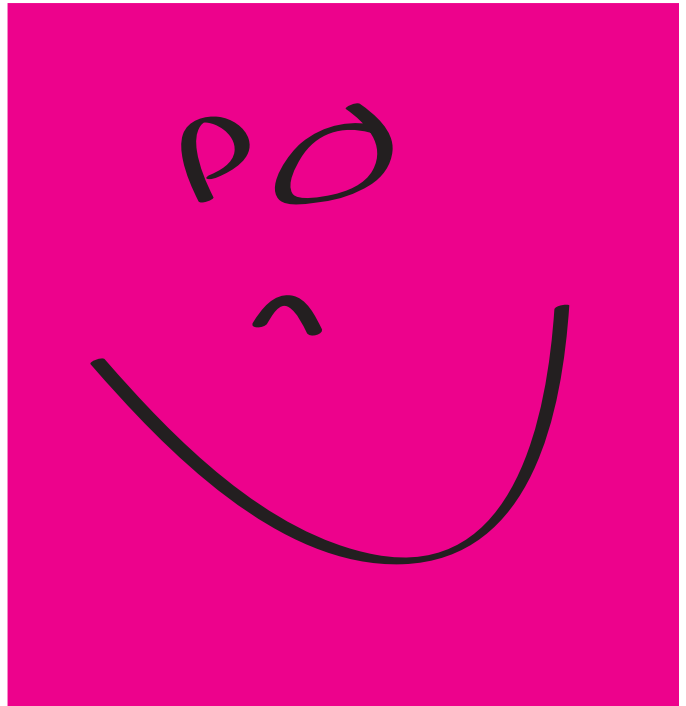
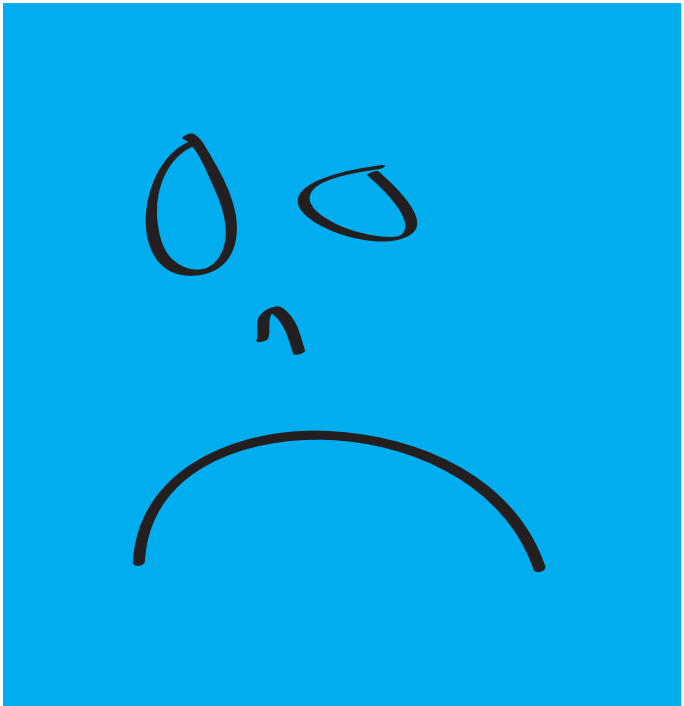
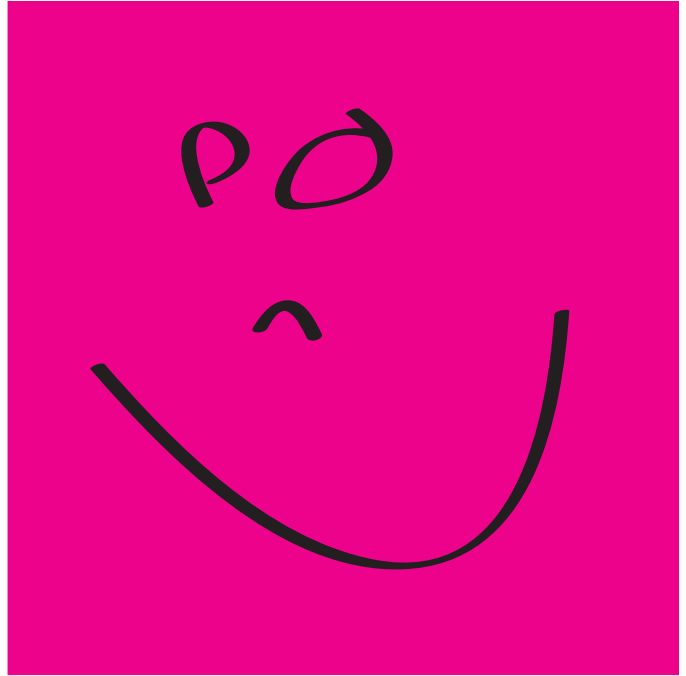
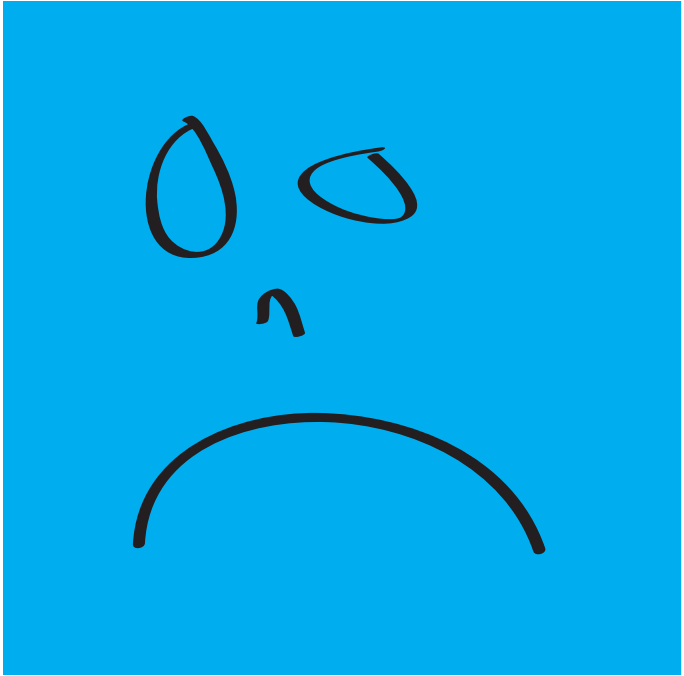
69. Idea

---

70. Idea

---





# Practicar



Seleccionar las ideas.

Plan de Acción

Seleccionar las Acciones



## Resumen de técnicas

- Mis ideas .....
- Brainstorming .....
- Scamper .....
- Relaciones forzadas .....
  
- Total .....

tus notas

Muchas gracias!  
Eskerrik asko!

“Creatividad e Innovación”  
Impartido por:



Diseño  
itxaso  
itxaso.gynaika.net

