

L A B O R A T O R I O

CREACTIVO

MARCELO CARRETTO + JESSICA STEBNIKI

Taller 01

Objetivos del curso

Objetivo: Conocer y aplicar herramientas de creatividad, favoreciendo la identificación de soluciones innovadoras de problemas complejos.

Metodología: El curso tendrá una orientación eminentemente práctica con énfasis en el trabajo de taller, basado en la metodología de aprender haciendo, dado que es la forma en que se puede **vivir la experiencia creativa**, combinado con actividades de campo y clases teóricas. Se trabajará en equipos heterogéneos, cada uno de los cuáles tendrá asignado un docente como tutor.

Pautas del curso

Modalidad

Se dictará en forma virtual durante 8 sesiones que se realizarán los miércoles de 18:00 a 21:00 hs.

Forma de aprobación

- Asistencia (80% o superior)
- 80% trabajos prácticos
- 20% Prueba

Plataforma EVA para:

- Comunicación
- Entregas
- Material

<https://eva.fing.edu.uy/course/view.php?id=1515>

Las 6 etapas de nuestro proceso creativo

1. INTRODUCCIÓN

- Fundamentos del pensamiento creativo para la solución creativa de problemas.
- Trabajo en equipo.

2. ENTENDER

- Metodología para explorar y recoger información.
- Identificación de problemas.
- Selección y definición de desafíos.

3. IDEAR

- Generación, selección y definición de ideas.
- Evaluación de propuestas.

4. VALIDAR CONCEPTOS

- Metodología de validación y prototipos.
- Realización de experimentos.

5. DESARROLLAR

- Transformar ideas iniciales en soluciones.

6. COMUNICAR

- Definir los conceptos relevantes a comunicar.
- Desarrollar una presentación oral y gráfica adecuada.

**Todo el mundo resuelve problemas.
Pero no todo el mundo los resuelve
*de forma creativa.***

**“La gente suele decir que
la creatividad no se enseña.
Pero, una vez más,
la creatividad tiene que ver
con subvertir los prejuicios”**

Sarah Thurber - Conexiones creativas: La herramienta secreta de las mentes innovadoras.

**La creatividad
es una habilidad
y como tal, es algo que
podemos practicar
y aprender.**



Isidro Ferrer **juega con los objetos** para crear nuevos mensajes visuales que consiguen **representar nuevas ideas** y conceptos de todo tipo. La creación de **objetos *Frankenstein*** es el principal punto fuerte de su trabajo donde por medio del nexo entre objetos se consiguen **obras únicas** que posteriormente utiliza en sus proyectos de diseño.





Gráfica indómita/
Carteles de compromiso político y social/

Perifoneo 2005/ del 21 de octubre al 6 de noviembre/
Centro Cultural del Marabón/ Huelva

Paco Bascuñan/
Pierre Bernard/
Pep Carrió/
Frédéric Deltema/
Isidro Ferrer/
Alex Jordan/
Sebastian Kubica/
Alejandro Magallanes/
Pere/
Raúl/
Gunter Rambow/
Teresa Sdralevich/
David Tartakover/
Patrick Thomas/
Un mundo Feliz



VINTAGE **BURGESS**



EARTHLY POWERS

VINTAGE **BURGESS**



THE MALAYAN TRILOGY

VINTAGE **BURGESS**



BYRNE

VINTAGE **BURGESS**



LITTLE WILSON AND
BIG GOD

VINTAGE **BURGESS**



A DEAD MAN IN DEPTFORD

VINTAGE **BURGESS**



THE COMPLETE ENDERBY

Los sueños de Helena
EDUARDO GALEANO

Ilustraciones:
ISIDRO FERRER



Musique

- 31 ZUT... ET QU'ÇA SAUVE
Zut
Du 29 au 30 octobre
Théâtre du Synthèse, Marseille
- LA FIESTA DES MINOTS
30 Fiesta des Minots
8 novembre
Dock des Suds, Marseille

Dessine sur le sol les lignes qui sortent du piano
et danse sur elles comme si tu faisais
partie de la famille des Battonnifiés.



Ciné-concert

- 25 BON ANNIVERSAIRE MAX I
Ensemble Télémaque
25 octobre
Cinéma l'Albatros, Marseille
- LE PETIT CINÉ-CONCERT 3
30 La Philharmonique de la Roque
3 novembre
Salle des Fêtes et de la
Culture, Essais La Roque

Dans quelle pièce de ta maison
emmènerais-tu une le déserte ?
Essai de le faire.



¿Cómo saber si estás intrínsecamente motivado?

Tres indicadores

1. JUEGO

- ¿Con que te divertís? ¿Dónde jugás?
- ¿Con qué te perdés en tu curiosidad?

2. PASIÓN

- ¿Qué te apasiona? ¿Qué te impulsa?
- ¿Qué te da energía y te emociona?

3. PROPÓSITO

- ¿Cuáles son tus propósitos? ¿Qué te da sentido?
- ¿Cuál es tu misión? ¿Cuál es tu legado?



Fichas de Trabajo

<https://drive.google.com/drive/folders/1hKfjXG1xZPLY0Ub1I9PyipqrrphbbygO>

MOTIVACIÓN INTRÍNSECA

Tómate un tiempo para responder cuidadosamente a estas preguntas.

En tu vida, ¿dónde juegas? ¿Dónde te pierdes en tu curiosidad? Donde te diviertes.

¿Qué te apasiona? ¿Qué te impulsa?
¿Qué te da energía y te emociona?

¿Cuál es tu propósito? ¿Qué te da sentido?
¿Cual es tu misión? ¿Cuál es tu legado?
Podrías tener más de un propósito.

¿Qué es algo que te gustaria lograr antes de fin de año?

¿Qué no has hecho qué te gustaría hacer?

¿Qué oportunidades has tenido en mente?

PARA
TRABAJAR
AHORA

¿Existen puntos en común entre estas áreas? Si es así márcalos.

¿Por qué la gente dice que no es creativa? Dos razones

1. Comparación con superestrellas

Cuando la gente dice: *No soy creativo*, a menudo es porque se están comparando con creadores superestrellas.

Pero aquí está la verdad: el proceso de pensamiento creativo que usamos para la resolución de problemas de la vida cotidiana es el mismo que se usa en la creatividad de Big-C.

Little c: resolver problemas cotidianos inconscientemente, como poner una silla sosteniendo la puerta para evitar que se cierre.

Mini c: decisión consciente de desarrollar la creatividad como al decorar una habitación para una fiesta.

Pro c: creatividad como práctica profesional

Big c: descubrimientos que marcan la historia como los de Einstein, Tesla, Picasso.

¿Por qué la gente dice que no es creativa? Dos razones

2. Dejamos de ser niños

Perdemos la imaginación a medida que pasamos de niños a adultos, pero es algo que podemos volver a aprender.

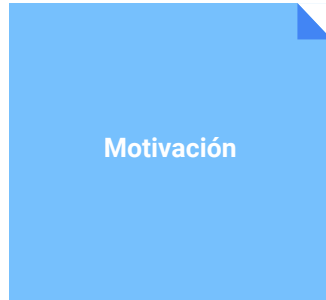
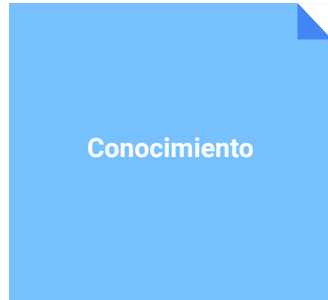
LECCIONES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS*

- Se valiente
- Prueba cosas nuevas
- Adopta la mentalidad de un principiante
- Diviértete
- Ríe más
- Haz nuevos amigos
- Falla y consigue refuerzos
- Haz muchas preguntas
- Disfruta jugando

*Del twitter de @ValaAfshar

¿Qué hace que las personas sean creativas?

Existe un gran consenso sobre lo que hace que las personas sean creativas. Teresa Amabile, de Harvard, tiene un modelo que llega a la esencia de lo que se requiere para que alguien sea creativo.



Amabile, T. M. "How to Kill Creativity." Harvard Business Review 76, no. 5 (September–October 1998).

Cuando estás triste, tus pensamientos son muy diferentes a cuando estás feliz.

De manera similar, cuando sientes que sos creativo, tus ideas son muy diferentes a cuando sientes que *no sos una persona creativa*.



Motivación

Habilidades para el pensamiento creativo

- Posponer el juicio
- Hacer preguntas
- Cambiar tu perspectiva
- Buscar lo nuevo
- Buscar nuevas combinaciones
- Pensar Visualmente
- Animarse

Habilidades para el pensamiento creativo

Diverger y converger hacen la diferencia

La investigación muestra que obtienen soluciones mejores, más ricas y más efectivas cuando crean más opciones.

Si avanza en cada paso sólo considerando las soluciones obvias, es menos probable que obtenga un gran avance.

La divergencia te obliga a salir de tu zona de confort.
Te anima a ir más allá de lo obvio.

Ahí es donde aguarda la innovación.

Sesgos de resolución

Si lo que conozco es un martillo veo todo como clavos

Habilidades para el pensamiento creativo

Diverger y converger hacen la diferencia



Las tres grandes habilidades afectivas

Tolerar la ambigüedad: la aceptación de la vaguedad e incluso prosperar en situaciones que no son claras.

Tolerar la complejidad: mantener la calma y perseverar cuando hay grandes cantidades de información, problemas complejos y puntos de vista opuestos.

Apertura a la novedad: tener la voluntad de explorar ideas, acciones o soluciones novedosas, extrañas o diferentes.

Cinco hábitos de pensamiento que debemos modificar

1. MEZCLAR PENSAMIENTO DIVERGENTE Y CONVERGENTE

Un error que la gente suele cometer es mezclar el pensamiento divergente y convergente.

Generar una idea y evaluarla inmediatamente hace que, en muchos casos, esa idea sea descartada.

Además de que podría haber sido una buena idea, hay que tener en cuenta que las ideas generan más ideas.

SOLUCIÓN: POSPONER EL JUICIO + CANTIDAD

Cinco hábitos de pensamiento que debemos modificar

2. ECONOMÍA DEL CEREBRO

Usamos nuestro cerebro económicamente, respondiendo a través de nuestra memoria para responder rápida y adecuadamente a nuestro complejo entorno. Así podemos funcionar sin prestar atención todo el tiempo. Conduciendo en mi piloto automático.

SOLUCIÓN: ENLENTECER EL FUNCIONAMIENTO DEL CEREBRO Y LLEVARLO POR CAMINOS DESCONOCIDOS

Cinco hábitos de pensamiento que debemos modificar

3. PATRONES

Los patrones son rutas dominantes en nuestra memoria basadas en experiencias.

La creatividad necesita abandonar los viejos patrones y desarrollar nuevos que propicien nuevas asociaciones

SOLUCIÓN: HERRAMIENTAS PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO LATERAL

Cinco hábitos de pensamiento que debemos modificar

4. EXPECTATIVAS

THE CAT

Cinco hábitos de pensamiento que debemos modificar

4. EXPECTATIVAS

Usualmente nuestra percepción se ve influenciada por nuestras expectativas disminuyendo la posibilidad de generar nuevas asociaciones.

THE CAT

SOLUCIÓN: AYUDARSE DE HERRAMIENTAS QUE PROPICIEN NUEVAS ASOCIACIONES

Cinco hábitos de pensamiento que debemos modificar

5. GENERAMOS LO QUE YA PENSAMOS

Normalmente, cuando generamos ideas, el primer conjunto que pensamos son las ideas más obvias. Cuando agotamos las ideas familiares, comenzamos a generar opciones novedosas e inusuales.

Esto se debe a que inicialmente pasamos por un proceso de descarga de ideas. Generamos primero lo que ya hemos pensado. En lugar de detenernos en ese punto, debemos continuar impulsando el pensamiento hacia nuevas áreas de descubrimiento. Esto se conoce como el principio de esfuerzo extendido.

SOLUCIÓN: GENERE MUCHAS IDEAS EN POCO TIEMPO

EN 3 MINUTOS GENERE UNA LISTA DE USOS ORIGINALES PARA UN PARAGUAS.

**Recuerden las pautas
de pensamiento divergente:**


- Posponer el juicio
- Cambiar la perspectiva
- Buscar lo nuevo
- Buscar nuevas combinaciones
- Pensar visualmente

PARA
TRABAJAR
AHORA



PARTE A

- 1. Contar cuántas ideas escribió**
- 2. Marcar las ideas similares**
- 3. Contar las ideas pero las similares se cuentan una sola vez**



PARA
TRABAJAR
AHORA




PARTE B

1. Divida su lista original en dos trazando una línea entre la primera y la segunda mitad.

2. Si escribió alguna de estas ideas, debe tacharlas de su lista:

- Como bastón
- Como arma
- Para detener la lluvia
- Para bloquear el sol
- Pinchar a alguien
- Para girar
- Para alcanzar algo

3. ¿Cuántas ideas quedaron sin tachar en cada mitad?



PARA
TRABAJAR
AHORA



¿Cuántas ideas generaste en total?


Esta es tu puntuación de **fluidez**.

¿En cuántas categorías puedes dividir tus ideas?

Esta es su puntuación de **flexibilidad**.

¿Cuántas ideas no están en la lista de obvias?

Esta es tu puntuación de **originalidad**.



PARA
TRABAJAR
AHORA

Elija una de las siguientes áreas y genere una lista de al menos 20 ideas.

- **Nuevos deportes**
- **Mejoras para un teléfono celular**
- **Formas de divertirnos**
- **Nuevas comidas**

Cuando te quedes atascado, revisa los principios del pensamiento divergente y aplícalos activamente.

- **Posponer el juicio**
- **Cambiar la perspectiva**
- **Buscar lo nuevo**
- **Buscar nuevas combinaciones**
- **Opte por la cantidad**

**PARA
TRABAJAR
AHORA**

Describe en forma de problema...

Problemas de interacción con objetos	Problemas de interacción con personas (en tu casa o con tu familia, amigos, laborales, etc.)	Problemas de interacción con el entorno (en el barrio o la ciudad)
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

Mínimo 3 en cada caso

Describe en forma de problema...

Problemas al divertirse o hacer deporte	Problemas económicos	Otros (tareas domésticas, mascotas...)
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

Mínimo 3 en cada caso

A tener en cuenta

Los problemas NO PUEDEN SER PALABRAS SUELTAS

Tiene que contener una descripción breve pero clara del problema: problema + razón o vínculo personal.

Ejemplos:

- La cantina en el horario pico demora mucho en servir el almuerzo (y solo tengo 30 minutos para comer).
- Los jugos que venden son todos con azúcar (y soy diabético).

A tener en cuenta

Buscamos problemas ABIERTOS

Usamos la creatividad en la resolución de problemas cuando no estamos seguros de qué estrategia o solución puede ayudarnos a pasar de donde estamos ahora a donde deseamos estar. Nos referimos a estos como problemas abiertos o tecno sociales, lo que significa que son problemas abiertos frente a problemas técnicos, que tienen un proceso conocido y una única solución.

A tener en cuenta

EVITAR los problemas lejanos

Tratar de que sean problemas cercanos sobre los cuales se pueda interactuar. Por ejemplo: en vez de *solucionar el hambre en el mundo*, escribimos *mejorar la alimentación de la escuela a la que fuí*.

Describe en forma de problema...

Problemas de interacción con objetos	Problemas de interacción con personas (en tu casa o con tu familia, amigos, laborales, etc.)	Problemas de interacción con el entorno (en el barrio o la ciudad)
<ul style="list-style-type: none">· <i>Escribir aquí</i>· <i>Escribir aquí</i>· <i>Escribir aquí</i>	<ul style="list-style-type: none">· <i>Escribir aquí</i>· <i>Escribir aquí</i>· <i>Escribir aquí</i>	<ul style="list-style-type: none">· <i>Escribir aquí</i>· <i>Escribir aquí</i>· <i>Escribir aquí</i>

PARA
TRABAJAR
AHORA

Mínimo 3 en cada caso

Describe en forma de problema...

Problemas al divertirte o hacer deporte	Problemas económicos	Otros (tareas domésticas, mascotas...)
<ul style="list-style-type: none">· <i>Escribir aquí</i>· <i>Escribir aquí</i>· <i>Escribir aquí</i>	<ul style="list-style-type: none">· <i>Escribir aquí</i>· <i>Escribir aquí</i>· <i>Escribir aquí</i>	<ul style="list-style-type: none">· <i>Escribir aquí</i>· <i>Escribir aquí</i>· <i>Escribir aquí</i>

PARA
TRABAJAR
AHORA

Mínimo 3 en cada caso

PROBLEMAS TENEMOS TODOS


Volvamos a la búsqueda de problemas que nos van a permitir desarrollar los desafíos para el Taller

A large orange shape on the left side of the slide, consisting of a vertical rectangle that tapers towards the bottom, resembling a stylized exclamation point.

Filtro Influencia

Revisar la lista de problemas que hicieron hace un rato e identificar, con una cruz, sobre cuáles tienen influencia.

¿En cuáles sos responsable de la toma de decisiones o puede ejecutar cualquier decisión que tome? ¿En cuáles puedes cambiar la situación?


An orange circle at the bottom left of the slide containing the text 'PARA TRABAJAR AHORA'.

PARA
TRABAJAR
AHORA



Filtro Imaginación

A los problemas en los que detectamos que tenemos influencia vamos a examinarlos aplicando pensamiento creativo para identificar, con una segunda X, a aquellos en los que la solución no es evidente (no se va a encontrar en un libro o en internet).




PARA
TRABAJAR
AHORA



Filtro Motivación

Repasar los que tienen dos X e identificar los que te generan interés y motivación para trabajar.



PARA
TRABAJAR
AHORA

Declaración de desafíos

La forma en que expresamos las cosas influye en cómo pensamos acerca de ellas.

En la resolución creativa de problemas, usamos un lenguaje específico.

Declaración de desafíos

**¿Cómo podríamos
obtener financiación
para desarrollar *x idea*?**

PROPIEDAD: nosotros

VERBO DE ACCIÓN: obtener

OBJETIVO: desarrollar una idea

**¿De qué manera
podría reducir
el estrés en mi trabajo?**

PROPIEDAD: yo

VERBO DE ACCIÓN: reducir

OBJETIVO: estrés en mi trabajo

**¿De qué manera
podría recibir
un aumento?**

PROPIEDAD: yo

VERBO DE ACCIÓN: recibir

OBJETIVO: obtener un aumento

Declaración de desafíos

Escribir buenas declaraciones de problemas requiere práctica.

Muchas veces se cometen errores que pueden evitarse recordando las reglas generales:

- Generar tantas declaraciones como se pueda.
- Mantener las declaraciones lo más breves posible.
- No tener miedo a enumerar declaraciones “tontas”.
- Incluir siempre los componentes de propiedad y acción.
- Incluir sólo un área problemática a la vez.



Declaración de desafíos

Vamos a escribir nuestras declaraciones de desafíos para desarrollar en el taller


Tarea:

Expresar los problemas que quedaron con tres X, de esta forma:

¿Cómo podríamos ...?

¿De qué manera podríamos ...?

¿Cuáles podrían ser otras formas de...?



PARA
TRABAJAR
AHORA

¿ ?

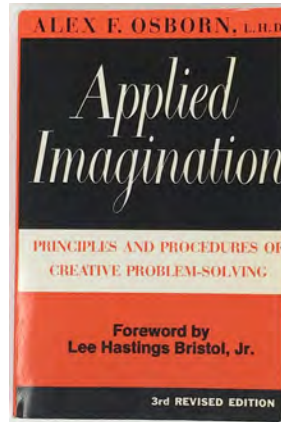
¿ ?

¿ ?

¿ ?

¿ ?

¿ ?

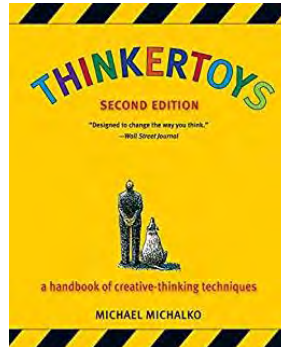
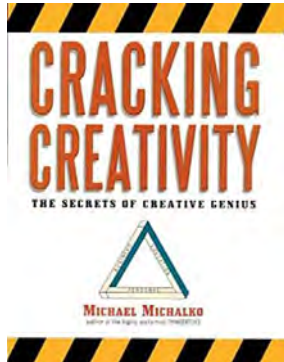


BIBLIOGRAFÍA

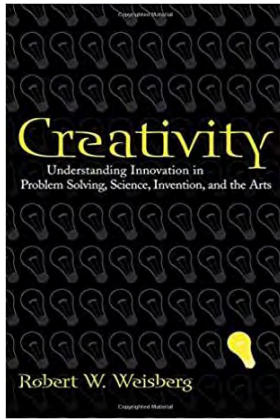
El pensamiento lateral - Edward de Bono - Paidos - ISBN 8449334098 - 1974

Applied imagination. Principles and procedures of creative problem-solving. - OSBORN, A.F. - Charles Scribner's Sons - ISBN 0684162563 - 3rd Revised edición - 1979

Cracking Creativity: The Secrets of Creative Genius – Michael Michalko - Ten Speed Press - ISBN 1580083110 - 2001



Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Techniques (2nd Edition) by Michael Michalko - Ten Speed Press - ISBN-13 : 978-1580087735 - 2006



BIBLIOGRAFÍA

Creativity: Understanding Innovation in Problem Solving, Science, Invention, and the Arts - Robert W. Weisberg - Wiley - ISBN-10 : 0471739995 - 2006

Innovative Intelligence - David Weiss y Claude Legrand - Wiley - ISBN 9780470677674 - 2011

Serious Creativity: How to be creative under pressure and turn ideas into action by Edward de Bono - Ebury Digital - ASIN : B00RKX0QBS - 2015

Design Thinking para la innovación estratégica - Idris Mootee - Urbano - ISBN 9788492921065 - 2014



**Una última cosa
antes de irnos**

**Lo mejor que
aprendí hoy es...**