

L A B O R A T O R I O

CREACTIVO

MARCELO CARRETTO + JESSICA STEBNIKI

Taller 03

Aterrizaje

¿Cómo estás hoy?

¿Algo divertido que hayas hecho en las últimas dos semanas?

Y como Einstein probablemente dijo:

“Los problemas importantes que enfrentamos no pueden resolverse con el mismo nivel de pensamiento en el que estábamos cuando los creamos”.

BASES CREATIVIDAD

- Recombinación
- Constructividad
- Romper paradigmas
- Objetivos extremos



BASES CREATIVIDAD

- **Recombinación**

El 90% de todas las innovaciones son re combinaciones de conceptos ya existentes: se reemplazan los elementos existentes de las ideas con otros nuevos fuera de la zona de confort o se agregan-omiten elementos.

**Un estudio reveló
que los uruguayos
caminamos 1440
km por año y
consumimos 86
litros de cerveza.
Eso quiere decir que
damos 16,7 km con
un litro**



BASES CREATIVIDAD

- **Constructividad**

Las nuevas ideas no están completamente formadas y los equipos a menudo las rechazan demasiado pronto. Se deben convertir las críticas negativas en sugerencias positivas para mejorar. De esta manera las ideas pueden madurar y transformarse de proposiciones inicialmente cuestionables a grandes ideas.

Instagram = recomendaciones de restaurantes // Mercadolibre = deremate // Pedidos ya = delivery de comidas



BASES CREATIVIDAD

- **Romper paradigmas**

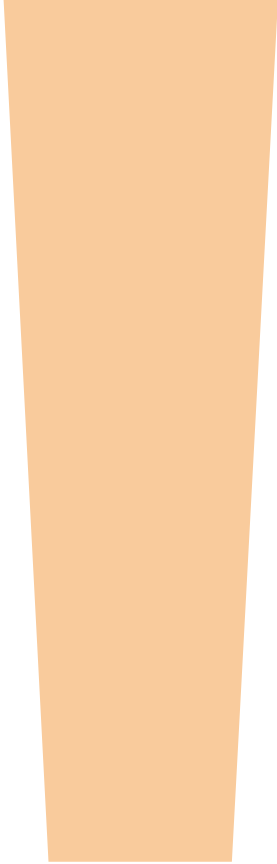
Las ideas iniciales (a menudo bastante obvias) se basan en las formas habituales de pensar. Para salir de esta zona de confort, se deben descartar las primeras ideas y crear nuevas.



BASES CREATIVIDAD

- **Objetivos extremos**

Las personas a menudo presentan ideas que solo modifican o amplían ligeramente los modelos existentes. Los objetivos extremos, pueden inspirarlo a pensar de manera realmente diferente.

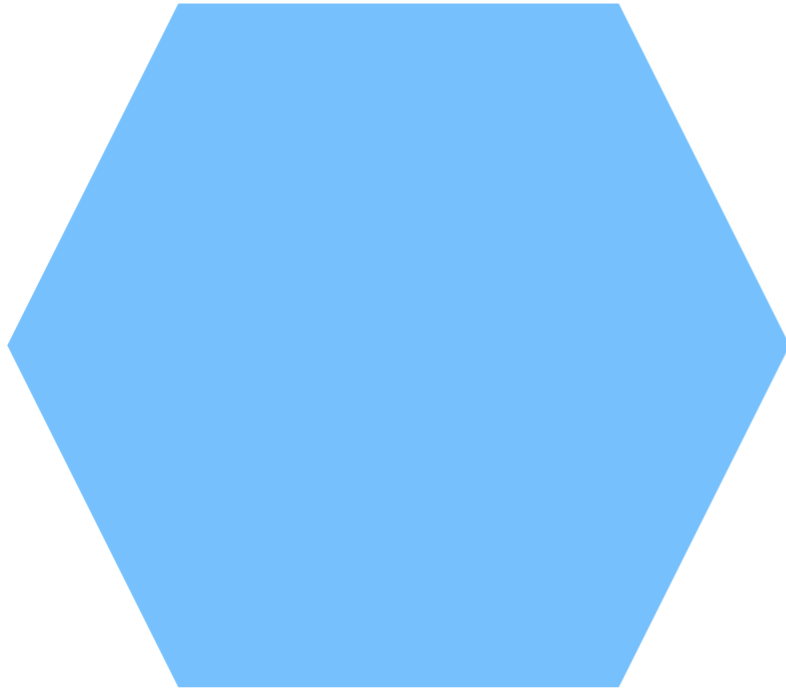


Antes de irnos a las salas
a trabajar con una nueva
herramienta, hagamos
un calentamiento
de motores creativos.

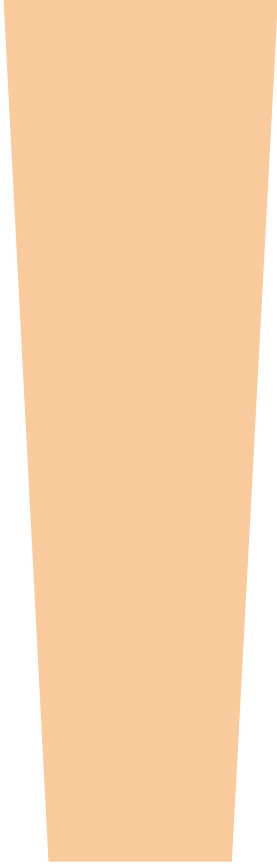


AHORA

EJERCICIO RÁPIDO



Describan de la forma más inusual posible la figura.



Clasificar las soluciones que surgieron
del Brainstorming Silencioso
y ponerle nombre a cada categoría

* Las que no entran en ninguna
de las categorías se guardan
en un “Estacionamiento”



AHORA

**Matriz de
tendencias y
tecnologías**


La ideación comienza mirando alrededor.

Desarrollamos la *Matriz de Tecnología y Tendencias* para:

- Presentar las nuevas tecnologías y tendencias que pueden desencadenar ideas innovadoras.
- Explorar cómo las tendencias y tecnologías específicas pueden afectar los desafíos en cuestión.

Muro de tendencias

Muro de tecnologías



En equipos van a elegir dos tendencias
y dos tecnologías que les resulten inspiradoras



EN
EQUIPOS

Ahora se las van a pasar al otro equipo 😅

EN
EQUIPOS

Convergencia

Equilibrio de divergencia y convergencia

Con la etapa divergente se apunta a obtener tantas ideas como sea posible, la ideación es una actividad de volumen. En consecuencia, sigue el adagio llamado "Ley del esturión", que dice que el 90% de todo es basura.

La otra cara es que el otro 10% no es basura, y un porcentaje más pequeño es francamente bueno. Por eso es fundamental dedicar el tiempo y los recursos adecuados en la selección, priorización y puesta a punto de las ideas.

Tener una idea es un gran momento eureka, pero debe ser probada rápidamente contra la realidad si empatiza con los consumidores.

Ley del esturión (o La revelación del esturión) es un adagio que dice que "el noventa por ciento de todo es basura". El adagio fue acuñado por Theodore Sturgeon, un americano autor de ciencia ficción y crítico. El adagio se inspiró en la observación de Sturgeon de que si bien en ciencia ficción los críticos a menudo se burlaban de su baja calidad, la mayoría de los ejemplos de obras en otros campos también podrían considerarse de baja calidad y, por lo tanto, la ciencia ficción no era diferente en ese sentido de otras Artes.

Un adagio similar aparece en Rudyard Kipling's La luz que falló, publicado en 1890. "Las cuatro quintas partes del trabajo de todos deben ser malas. Pero el remanente merece la pena por sí mismo".

Selección de ideas

Durante la primera fase de una sesión de ideación se busca divergir y generar tantas ideas como sea posible.

En la segunda fase, se busca acotar y seleccionar las mejores ideas para desarrollarlas.

USE EL JUICIO AFIRMATIVO

Cuando terminemos de divergir, no es momento de entrar y sacar todas las ideas novedosas. Más bien, debemos adoptar un enfoque afirmativo y de mente abierta, primero buscando lo positivo y luego buscando las deficiencias.

MANTENER VIVA LA NOVEDAD

Mantener viva la novedad también se refiere a permanecer abierto a experiencias inesperadas y explorar el valor de esa experiencia inesperada.

VERIFIQUE SUS OBJETIVOS

Durante el pensamiento divergente, escapamos de la realidad, ignorando las limitaciones de la realidad. Sin embargo, cuando comenzamos a converger, tenemos que hacer realidad las ideas y nuestras opciones. Necesitamos ser conscientes de la realidad.

MANTÉNGASE ENFOCADO

La creatividad es un trabajo duro. A veces, tener una idea es fácil. El trabajo duro es hacer de una idea interesante y novedosa una gran solución. Mantener la concentración nos ayuda a asegurarnos de que se seleccionen y desarrollen las mejores alternativas.

Escribir aquí la **tendencia** seleccionada

Escribir aquí la **tendencia** seleccionada

Escribir aquí la **tecnología**
seleccionada

Escribir aquí la **tecnología**
seleccionada

Escribir aquí el
desafío

Top 3

**(brainstorming, potenciadores,
trend & tech)**

Top tres

No tienen que copiar ideas de forma literal, pueden basarse en otras ideas y modificarlas.

--	--	--

**Una última cosa
antes de irnos**

Al azar una persona comenta:

aspecto positivo del día de hoy

esa misma persona debe señalar a otra para que comente:

Algo para mejorar o modificar de la clase de hoy

quien contestó esto último elige a otra persona para aportar sobre

algo que le gustaría probar en algunas de las clases siguientes

y continuamos hasta pasar por todas