

# Fomentar la creatividad

## Guía de seguimiento: Aspectos clave aplicables

ASPECTO TRABAJADO	COMPORTAMIENTO ESPERADO
<b>Las preguntas que nos hacemos definen las respuestas que encontramos</b>	Para encontrar ideas más creativas (o distintas), cuando tengas un reto o problema cambia las preguntas que te has hecho hasta ahora para definirlo. A) ¿Y si el problema real es mucho más amplio del que habíamos pensado? Asumir que el problema que hemos definido hasta ahora es demasiado restrictivo y se puede ampliar más. B) ¿Y si el problema que hemos definido es demasiado genérico, y en realidad se puede concretar más?
<b>Investigar y cambiar las reglas del juego</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Para poder generar nuevas ideas o más creativas sobre un problema o reto, en primer lugar es importante investigar qué han hecho otras personas, departamentos o empresas en situaciones parecidas, y utilizarlo como fuente de inspiración.</li><li>2. Utilizar las preguntas de ¿y si...? Para cambiar las reglas de juego que utilizamos para definir el marco de lo que es o no es posible (¿Y si solo pudiéramos tocarlo una vez? ¿y si tuviéramos todo el tiempo del mundo? ¿Y si...?). De esta forma, cambiando el supuesto y el marco de referencia podemos abrir la mente y romper nuestras barreras mentales.</li></ol>
<b>Modelo SCAMPER para generar ideas creativas</b>	7 estrategias distintas para generar ideas creativas: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Sustituir: Hacer un listado de todos los elementos de un producto y cambiar uno o más por otra cosa, para generar algo distinto.</li><li>2. Combinar: Combinar las características de 2 productos o servicios distintos para crear uno de nuevo (Celo + papel = post-it).</li><li>3. Adaptar: Adaptar las características de un producto para poder utilizarlo en otras circunstancias (ej. Gafas para nadar).</li><li>4. Modificar: Cambiar una característica del producto, para darle una nueva funcionalidad. (Ej. De helicóptero a dron, cambiando el tamaño).</li><li>5. Poner otros usos: Cambiar una característica del producto para poder darle nuevos usos (ej. Mantel de mesa con un crucigrama a resolver).</li><li>6. Eliminar: Eliminar una de las características del producto, para crear otro nuevo (Ej. Bicicleta sin ruedas = bicicleta estática).</li><li>7. Rediseñar: Cambiar un elemento del diseño para mejorar algo (Ej. Lata de <i>CocaCola</i> con nombres).</li></ol>
<b>Brainstorming y paperstorming</b>	Para hacer un buen brainstorming: Definir el reto a solucionar. Escoger entre 5 – 10 personas de diversa experiencia, área, intereses... Liderar la sesión garantizando las reglas de NO críticas, todo vale, lo apuntamos todo... para generar el efecto cascada de las ideas. Luego otro grupo ha de agrupar, clasificar y priorizar todas las ideas recogidas.  Podemos hacer lo mismo utilizando un papel, y pidiendo que cada persona escriba sus ideas, y luego pasando el papel para que los demás construyan sobre esas ideas iniciales, y así aprovechar el efecto cascada.