
Técnicas de creatividad



Imma Mengual

Diseño Editorial

Grado en Bellas Artes [mención AAVV y DD]

Facultad de Bellas Artes de Altea [UMH]

TÉCNICAS DE CREATIVIDAD

1. TORMENTA DE IDEAS (*BRAINSTORMING*)

Fue ideada por Osborn para solucionar problemas de grupo.

Primera fase:

El proceso creativo se rige por los siguientes principios:

- 1) el principio básico y fundamental es suspender el Juicio Crítico: separar la fase de generación de ideas de la de evaluación
- 2) dejar volar la imaginación, inicialmente se aceptan todas las ideas
- 3) se busca la cantidad: cuanto mayor es el número, más probable es que surja una idea brillante
- 4) se busca la combinación y mejora; Desarrollar las Ideas de los Demás.

El desarrollo de la técnica consiste en generar una lista tan larga como sea posible de soluciones a un problema dado, y al final, valorarlas y seleccionar las más brillantes. Las fases son planteamiento del problema, descubrimiento de ideas y descubrimiento de soluciones. Se apoya en dos supuestos, ambos discutibles: la cantidad engendra calidad y el pensar en grupo es superior a pensar individualmente.

Segunda Fase:

En esta fase se busca mejorar o desarrollar las ideas. Al mismo tiempo. Se pueden agregar nuevas ideas. La siguiente lista se aplica para explorar todas las ideas y sus posibilidades:

- ¿Otros usos? ¿nuevos usos? Modificaciones etc.
- ¿Adaptar? ¿se parece algo a esto?, cambiar su sentido. ¿Que cosa parecida se ha dado antes? ¿qué podría copiarse?
- ¿Modificar? ¿Darle nueva forma? Cambiar su sentido, aspecto etc.
- ¿Agrandar? ¿Qué se puede añadir? Añadir un valor suplementario, duplicar, multiplicar, exagerar.
- ¿Disminuir? ¿Qué se le puede quitar? ¿Qué se debe hacer más pequeño? Más bajo, más corto, ligero, dividido, rebajado, suprimido, condensado.
- ¿Sustituir? ¿Qué poner en su lugar? ¿Qué otros materiales, procedimientos, ingredientes? Diferentes formas de resolverlo, otro lugar:
- ¿Reordenar? ¿Intercambiar los componentes? ¿Otros modelos? Otra secuencia, orden, aspecto.
- ¿Invertir? ¿Transportar lo positivo y lo negativo? Considerar lo opuesto, darle vuelta, intercambiar los papeles, cambiar de posición.
- ¿Combinar, intentar una mezcla, conjunto, enlazar las unidades, los fines, las ideas.

Se debe considerar que una sesión de *Brainstorming* tiene éxito cuando concluye con una idea valiosa que puede ser implementada o concretada en forma real.

Se debe considerar en el proceso los siguientes principios fundamentales para el logro de un resultado (Ricardo López P.):

1. Durante la fase productiva de ideas, esta absolutamente prohibida toda crítica: se debe dar libre curso al pensamiento de todos; concediendo iguales oportunidades de expresión.
2. La cantidad es la base de la calidad: la mejor manera de tener una buena idea es tener muchas ideas.
3. Toda ocurrencia o idea, por absurda que parezca debe expresarse: la innovación, lo desacostumbrado, lo extraño, lo absurdo, puede ser la luz al final del túnel.

4. Se estimula la utilización y transformación de las ideas de los demás: se puede partir de las ideas de los otros, modificándolas, dándoles un nuevo giro, superándolas.

Forma de Realizar el *Brainstorming*

Importante considerar:

- a. Los problemas que admiten una sola solución no deben tratarse con este método.
- b. Tratar varios problemas a la vez es contraproducente.

Procedimiento:

- Cada fase para que sea productiva debe ser entre 30 y 45 minutos.
- La sección se termina cuando el flujo de ideas ha quedado paralizado.
- El lugar debe ser cómodo, informal, donde se sienta relajado y dispuesto al trabajo intenso.
- El número ideal (Osborn) es de 12 personas
- Se elige un monitor que puede ser rotatorio
- Se puede anunciar el tema al grupo con un par de días de anticipación o se puede conocer el tema en el momento de constituirse el grupo.
- Se asigna un secretario que deberá anotar todas las ideas que se expresen. El torrente de ideas puede ser tan vertiginoso que dificulta la labor del secretario, por ello es conveniente resumir .

2.LISTAS DE COMPROBACIONES (IDEA CHECKLISTS)

Es una variación de la técnica anterior, un modo más sistemático de practicarlo.

Consiste en unas preguntas que ayuden y estimulen a los participantes a generar ideas. La más conocida es la de Osborn dirigida a inducir transformaciones ofreciendo pistas, categorías o puntos de vista. Ej: adaptar, modificar, sustituir, aumentar, disminuir, reorganizar, invertir y combinar.

3.LISTA DE ATRIBUTOS (ATTRIBUTE LISTING)

Fue creada por Crawford, que opinaba que las ideas y los productos creativos originales surgen cuando se modifican sus cualidades o atributos esenciales. El proceso creativo implica una serie de pasos sucesivos que modifican las cualidades o atributos del objeto, o bien transfieren a éste una cualidad de otro objeto. La técnica abarca una doble vía: modificación o transferencia de esas cualidades. La modificación implica dos fases: por una parte, identificar las características principales de un objeto y hacer un listado, por otra, generar ideas para modificar cada característica y observar qué sucede. La transferencia implica usar el pensamiento analógico: pensar en otros objetos más o menos semejantes al que queremos modificar e identificar atributos que pueden ser transferidos al nuestro.

4.CAJA NEGRA

Se trabajó con estudiantes de doctorado del Departamento de Proyectos de Ingeniería. Se aplica a dos grupos de 5 individuos. Los participantes se ponen alrededor de una mesa. Sobre la mesa se coloca una “caja negra”. Esta “caja negra” esta formada por una estructura de madera que se emplea para soportar una tela negra que la recubre totalmente e impide ver su interior. El conjunto tiene la apariencia de una “caja negra”. Los participantes ponen sus manos en el interior de la caja negra. Para fomentar el clima lúdico e imaginativo, se les indica que cada participante es una neurona que se interconecta con los otros participantes (neuronas) por medio de la caja negra, por eso deben

mantener sus manos dentro de la caja. Se les indica que la caja negra es como un “supercerebro”, el cual tiene en su interior la solución. Si se quitan las manos, se pierde la intercomunicación con los otros y con el “sabio” interior. Los dos grupos trabajan uno después del otro, o sea, mientras trabaja uno, el otro grupo está fuera de la sala. Se les indica que es un juego y que ganará el grupo que aporte las mejores ideas. Antes de iniciar la sesión de trabajo, estando los dos grupos juntos, se da una información técnica muy detallada de la propuesta a mejorar, con lo que los participantes adquieren un alto conocimiento del producto a mejorar. En esta técnica se fomenta el construir sobre las ideas generadas por el resto de participantes. Para lo cual se les indica que no se busca un gran número de ideas, tal como sucede en el *brainstorming* clásico. Se prefieren pocas ideas, pero lo más desarrolladas posibles. En este caso se busca más la calidad que la cantidad de ideas.

Dado que es imposible desarrollarlas “correctamente” se les sugiere que hagan muchas preguntas y respuestas, rápidamente y sin “pensar” ni “razonar”, o sea, intuitivas, sobre las propuestas dadas. Cualquiera puede preguntar y responder. De esta forma se “avanza” en la idea. Además, el primer grupo trabajó con el interior de la caja negra vacía, mientras que el segundo disponía en su interior de los elementos variados indicados en la técnica expuesta anteriormente. Así pues, esta técnica tenía dos variantes: con caja negra vacía o con elementos en su interior. Esta técnica se puso en práctica en dos sesiones de trabajo con cuatro grupos diferentes.

Conclusión: como resultado cada grupo dio entre tres y cuatro propuestas muy interesantes y bastante elaboradas. Parece que el método propuesto obtiene buenas ideas, con un alto grado de definición. No se suelen generar tantas ideas ni “tan locas” como en un *brainstorming* clásico, sino que se obtienen menos pero de mayor calidad, o sea, más “fácilmente realizables”. Estas ideas se obtuvieron en aproximadamente 2,5 horas. Gracias al nivel de definición de las ideas todos los participantes se sentían satisfechos por haber obtenido ideas de productos que podían llevarse a la práctica. Se observa que las soluciones propuestas por todos los grupos son totalmente diferentes con lo que parece que es un método que permite generar ideas.

5.LA SINÉCTICA (SYNECTIC)

Fue ideada por Gordon.

La sinéctica es la unión de elementos distintos y aparentemente irrelevantes. El objetivo es resolver problemas usando diferentes analogías. Comprende dos principios. Uno es convertir lo extraño en familiar, es una fase analítica donde se relaciona lo extraño con lo que ya conocemos. Otro es convertir lo familiar en extraño. Aquí hay cuatro mecanismos: la analogía personal consiste en identificarse con el problema, convertirse imaginativamente parte del mismo; la analogía directa consiste en pensar en problemas parecidos de otros campos y ver cómo se resuelven; la analogía simbólica consiste en utilizar imágenes objetivas e impersonales para resolver el problema y la analogía fantástica en imaginar soluciones alejadas de lo real para resolver un problema.

Con motivo de la Conferencia sobre la identificación del pensamiento creativo en la universidad de Utah, se constituyó en 1895 una comisión para elaborar un informe sobre el papel de la experiencia educativa en el desarrollo del talento creador, cuyo resultado fue defender que la productividad creativa podía ser desarrollada utilizando procedimientos adecuados. Algunos programas fueron el Programa de pensamiento productivo de Covington y Colbs, el Programa de pensamiento CoRT de Bono y el diseño de un plan de actividades por Sanpascual.

Sinéctica, neologismo de raíz griega, significa la unión de elementos distintos y aparentemente irrelevantes.

La sinéctica, que puede ser una teoría o un método, permite aumentar las probabilidades de éxito en las situaciones de planteo y solución de problemas.

(Prince, 1980). El proceso de la sinéctica se caracteriza por los siguientes planteamientos:

1. La creatividad puede aumentar considerablemente si las personas comprenden los procesos psicológicos que se ponen en funcionamiento.
2. En el proceso creativo lo emocional es más importante que lo intelectual, lo irracional es más importante que lo racional.
3. Son estos elementos emocionales e irracionales, los que deben ser comprendidos y aceptados como principios básicos y generadores.

Gordon afirma: "Las soluciones definitivas a los problemas son racionales; el proceso de encontrarlos no lo es" (1980). Nacen así los principios que constituyen el verdadero sentido de la Sinéctica:

1. Volver conocido lo extraño.
2. Volver extraño lo conocido.

Considerando estos principios, el método sinéctico consiste en permitir trastocar lo extraño y lo conocido. Volver así extraño lo conocido.

Los mecanismos de juego son:

1. Juego con palabras, significados y definiciones.
2. Juego de alternar una ley fundamental o un concepto científico.
3. Juego de metáfora.

Existen cuatro mecanismos operacionales que se destacan ampliamente y que constituyen una especificación de los juegos anteriores, son:

1. Analogía Personal.
2. Analogía Directa.
3. Analogía Simbólica.
4. Analogía Fantástica.

Explicación de estos mecanismos:

a. Juego con palabras.

Se toma una palabra o postulado específico, que sea representativo de un problema, se juega con ella libremente. Se lleva, se trae, se invierte, se transforma, se divide, se asocia a nuevos significados, descubriéndose así nuevas realidades.

b. Juego de alterar una ley fundamental.

Consiste en alterar las leyes lógicas, sacando la ley de su normalidad, desde postular un universo donde el agua corre hacia arriba.

c. Juego con metáfora.

Es el mecanismo más fructífero. Consiste en establecer una comparación, acercamiento o continuidad entre cosas semejantes y diferentes, recurriendo concretamente a algún tipo de analogía personal, directa, simbólica o fantástica, como señala; Ricardo López P. en Estudios Sociales N° 76-1993.

d. Analogía Personal.

En este método cada persona se identifica personalmente con un problema o con elementos que son parte de un problema. Se parte con la pregunta: ¿si yo fuera...?

e. Analogía Directa.

Se busca establecer todo tipo de comparaciones entre hechos, conocimientos, tecnología, objetos u organismos que tengan alguna semejanza. Estableciendo distintas relaciones entre el tema tratado y otro fenómeno diferente.

f. Analogía Simbólica.

Se llama también "Titulo del Libro". El mecanismo consiste en seleccionar una palabra clave, relacionada con el problema, y preguntarse cuál será su esencia, para luego intentar experimentar o sentir los significados descubiertos.

Finalmente hay que integrar toda esa trama de ideas, significados y sentimientos en una o dos palabras como si se tratara de un título de un libro (Ricardo López P.)

g. Analogía Fantástica.

En este mecanismo se entra de lleno a la fantasía, partiendo de un problema específico se conduce a la expresión abierta de pensamientos desarticulados y algunos ajenos a todo sentido común.

Todo esto nos lleva a soluciones imaginarias que están fuera del universo de lo posible.

El grupo sinéctico

Grupos reducidos entre 5 a 7 personas de variadas tendencias o características.

Se debe hacer un diagrama de secuencia, o de circulación sinéctica partiendo de una rigurosa secuencia de pasos que principian con el problema dado y con los análisis y explicaciones de los expertos, siguiendo diferentes rutas para terminar con la formulación y examen de las soluciones. (Price, 1980; Sikora, 1979).

6. SEIS SOMBREROS

Este método se debe a Edward Bono basado en el pensamiento lateral, contrario al pensamiento rígido y la estabilidad.

El método plantea que existen seis sombreros de distintos colores, donde un sombrero no es simplemente un objeto, sino que una metáfora del pensamiento, donde cada color representa distintos tipos de pensadores.

Cada color tiene un significado específico:

Blanco: Objetividad y neutralidad.

Rojo: Emociones.

Negro: Negación y pesimismo.

Amarillo: Alegría y esperanza.

Verde: Nuevas ideas.

Azul: Control y organización.

Así al colocarse un sombrero de un determinado color se asume el rol de un pensador con determinadas características inherentes al color.

_Sombrero Blanco: Significa ocuparse de hechos, objetos y de cifras. No hacer interpretaciones ni entregar opiniones.

_Sombrero Rojo: Expresar lo que se siente respecto a un asunto, haciendo visibles las emociones convirtiéndolas en parte del proceso creativo.

_Sombrero Negro: Es el juicio negativo, señalando lo que está mal, lo incorrecto y erróneo. Advirtiendo los riesgos. Se entra en la crítica y evolución negativa.

_Sombrero Amarillo: Busca los aspectos positivos y constructivos, destacando la esperanza y expresando el optimismo. Indaga y explora lo valioso. especula y se permite soñar.

_Sombrero Verde: Es para las nuevas ideas, es provocativo, busca alternativas, va mas allá de lo conocido, de lo obvio o lo aceptado. No se detiene a evaluar, avanza, abre nuevos caminos, esta siempre en movimiento.

_Sombrero Azul: Se ocupa del control y la organización del proceso, es el director. Define el problema, establece el foco, determina las tareas y monitorea el proceso, responsable de la síntesis, la visión global y las conclusiones.

Los Sombreros para Pensar constituyen un método que permite sacar al pensamiento de su rigidez y de sus formas de argumentos habituales (Ricardo López P.).

Este método permite un modo disciplinado de desplegar el pensamiento creativo, en forma grupal o individual. No requiere la formación de un grupo específico, ni de sesiones previamente planteadas.

Hoy más que nunca, en el mundo actual inmerso en el juego de las computadoras, enajenado en la carrera de la búsqueda de oportunidades, se vislumbra un horizonte donde el desarrollo de la creatividad para la vida se constituye en una necesidad básica para la existencia misma del hombre en el planeta, partiendo de las relaciones de pareja, la familia, la vida estudiantil y el proceso de perfeccionamiento permanentemente. Ya no se puede esperar que otros nos tracen el camino, debemos crear nuestros propios senderos para mirar con seguridad hacia el futuro.

La juventud que empieza a buscar los derroteros que sus vocaciones les sugieren, tiene que prepararse en un hacer permanente y permeable de actitudes y acciones conducentes al desarrollo creativo, desarrollo que va hermanado con el ser democrático y libre, con el respeto y consideración al hombre en todas sus diversidades, con el éxtasis y la contemplación de la naturaleza y su preservación. Desarrollo y creatividad para aceptar los cambios y poder así penetrar en el espacio infinito del ascenso de la humanidad a un futuro de paz y prosperidad desde donde la felicidad se nos dará por añadidura.

Técnicas para generar ideas (link > <https://goo.gl/M4B6zB>)

Análisis morfológico
Analogías
Biónica
Brainstorming o Tormenta de Ideas
Brainswarming
Blue Slip
Brainwriting
Conexiones morfológicas forzadas
Crear en sueños
CRE-IN
DO IT
El arte de preguntar
El catálogo
El porqué de las cosas (la brújula)
Estratal
Galería de famosos (Hall of Fame)
Ideart
Ideas animadas
Identificación o empatía
Imanchin
Inspiración por colores
Inspiravideo
La inversión
Listado de atributos
Mapas mentales
Método 635
Microdibujos
Mitodología
Morphing
Ojos limpios (fresh eyes)
Provocación
Relaciones forzadas (palabra al azar)
SCAMPER
Técnica Dalí (imágenes hipnológicas)
Técnica de Da Vinci
TRIZ
4X4X4

Técnicas para generar ideas a distancia (link > <https://goo.gl/ciJ5PU>)

Generación de ideas a distancia
Método Delfos (Delphi)
Brainwhatsapping
Braintwitting
Braingoogleplussing

Técnicas para evaluar ideas

- Análisis DAFO (SWOT)
- Cuadro de potencial versus aplicación
- Etiquétato (label it)
- Grupo Nominal (TGN)
- Map it
- Método Walt Disney
- Mis preferidas
- Mis puntuaciones
- Ocho factores
- PNI
- Sumar los positivos y los negativos
- The Checkerboard
- Tirar una moneda

Otras técnicas y temáticas relacionadas (link > <https://goo.gl/Sggdez>)

- Técnicas para inventar historias (de "Gramática de la Fantasía" - G. Rodari)
- Llave para crear historias
- Flow (fluir, fluencia o flujo)
- Serendipity: descubrimientos afortunados
- Sí, y además...
- Seis sombreros para pensar
- Programación Neurolingüística
- Visualización
- Solución Creativa de Problemas (Creative Problem Solving)
- Relajación

Recursos esenciales sobre creatividad para la innovación (link > <https://goo.gl/Vob5V5>)

- Guía Neuronilla para Generar Ideas (vídeo y textos)
- Cómo dinamizar la generación de ideas
- Los prerequisites de las Técnicas de Creatividad
- Ejemplo de utilización de Técnicas de Creatividad (video)
- Ejemplo para explicar las Técnicas de Creatividad a un equipo primerizo
- 4 elementos de la creatividad
- Fases del proceso creativo (¡Ajá!)
- Cómo gestionar Emociones en los procesos de Creatividad e Innovación
- Movimientos Corporales que favorecen la Creatividad
- Creatividad: una visión integral