



Herramientas de la Creatividad

Mapas mentales

Es una técnica gráfica que permite acceder al potencial del cerebro

Su elaboración

1. Se toma una hoja de papel, grande o pequeña, según sea un mapa grupal o individual.
2. El problema o asunto más importante se escribe con una palabra o se dibuja en el centro de la hoja.
3. Los principales temas relacionados con el problema irradian de la imagen central de forma ramificada.
4. De esos temas parten

Brainstorming (Tormenta de Ideas)

Es una técnica grupal para la generación de ideas

Etapas del proceso

1. Realizar un previo calentamiento
2. Etapa de generación de ideas
3. Los participantes dicen todo aquello que se les ocurra de acuerdo al problema.

El arte de preguntar

es un conjunto fundamental de preguntas que se usan para formular en el problema todos los enfoques que sean posibles y así, abrir la perspectiva que tenemos del problema.

Lista de control de preguntas

- ¿Cuándo? ¿Qué clase de? ¿Con qué?
- ¿Por qué? ¿Cuáles? ¿En qué?
- ¿Qué? ¿Para cuál? ¿Acerca de qué?
- ¿Por medio de qué? ¿Con quién? ¿De qué?
- ¿Qué clase de? ¿De dónde? ¿Hacia dónde?
- ¿Para qué? ¿Por qué causa? ¿Por cuánto tiempo?
- ¿A quién? ¿De quién? ¿Más?

Relaciones forzadas

Su utilidad nace de un principio: combinar lo conocido con lo desconocido fuerza una nueva situación.

Las etapas del proceso son

1. Se plantea el problema
2. Se recuerdan los principios de la generación de ideas
3. Selección aleatoria de un objeto o imagen
4. Se pregunta al grupo: ¿Mirando esto, qué podríamos obtener para solucionar el problema?
5. Hacer hincapié en forzar las conexiones.

Listado de Atributos

puede ser usada en la mejora de servicios o utilidades de productos ya existentes.

Pasos para su realización

1. Hacer una lista de los atributos actuales del modelo.
2. Cada uno de los atributos se analiza y se plantean preguntas sobre la forma en que se podrían mejorar
3. Las mejores ideas que hayan surgido en el paso 2 se seleccionan para su evaluación posterior.

Biónica

procedimiento utilizado en el campo tecnológico para descubrir nuevos aparatos inspirándose en los seres de la naturaleza y, por lo común, en los seres vivos.

El proceso incluye las siguientes etapas

1. Estudio minucioso del comportamiento de los seres vivientes que interesan, concentrando la atención en sus propiedades particulares.
2. Traducción a modelos de las propiedades de los seres vivos: modelos de carácter matemático, lógico, gráfico o simbólico.

Método 635

Ideada por Warfield, parece más sencilla y fácil de controlar que el Brainstorming, siendo al mismo tiempo igualmente eficaz y mucho menos espectacular.

Seis personas, se reúnen alrededor de una mesa para generar ideas relativas a un tema previamente planteado. Se da a cada una de ellas una hoja en blanco.

Método Delphi

Es un método práctico para el análisis y la resolución de problemas abiertos

En este método existen tres etapas

1. Se le expone el problema al grupo de expertos, por lo tanto debe ser un problema bien identificado y definido.
2. Las soluciones aportadas por cada experto se remiten al coordinador, quien las va pasando a los demás de forma anónima
3. En el cierre, el coordinador se

Seis Sombreros para Pensar

facilita la resolución o el análisis de problemas desde distintos puntos de vista o perspectivas

Los seis estilos de pensamiento representados por cada sombrero son

1. Sombrero Blanco: con este pensamiento debemos centrarnos en los datos disponibles. Ver la información que tenemos y aprender de ella.
2. Sombrero Rojo: con él observamos los problemas utilizando la intuición, los sentimientos y las emociones. El participante expone sus sentimientos sin tener que justificarlos.
3. Sombrero Negro: haciendo uso de este sombrero pondremos en marcha el pensamiento del juicio y la cautela, poniendo de manifiesto los aspectos negativos del tema tratado.
4. Sombrero Amarillo: con este sombrero pensaremos positivamente, nos ayudará a ver por qué algo va a funcionar y por qué ofrecerá beneficios.
5. Sombrero Verde: este es el sombrero de la creatividad. Algunas de las técnicas existentes para desarrollar la creatividad pueden ser utilizadas en este momento.
6. Sombrero Azul: es el sombrero del control y la gestión del proceso del pensamiento. Con él se resume lo que se ha dicho y se llega a las conclusiones.

Análisis Morfológico

Su objetivo es resolver problemas mediante el análisis de las partes que lo componen.

El método tiene 3 etapas claramente diferenciadas:

1. El análisis
2. La combinación
3. La búsqueda morfológica