



Mi Universidad

Super nota

Nombre del Alumno **Jorge Arturo Estrada Borrás**

Nombre del tema **LA HABILIDAD CREATIVA**

Parcial **3**

Nombre de la Materia **PENSAMIENTO CRÍTICO Y ESPIRITU EMPRESARIAL**

Nombre del profesor **DIEGO LOYO MALDONADO**

Nombre de la Licenciatura **Administración y estrategia de negocios**

Cuatrimestre **9**

Bibliografía: Antología

Técnicas para desarrollar el pensamiento creativo

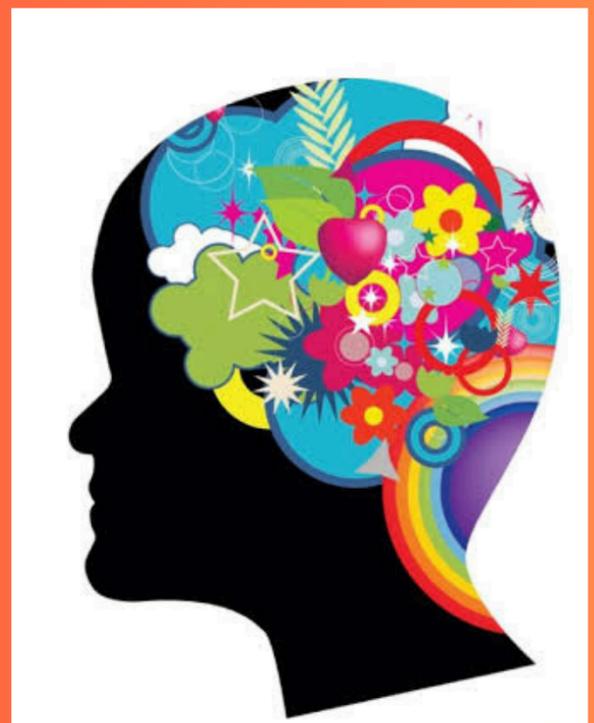
La creatividad en las empresas es valiosa para encontrar soluciones innovadoras, adaptarse al cambio, aceptar nuevas tecnologías, reaccionar rápidamente ante problemas, y mejorar la innovación empresarial. Ayuda a desarrollar productos y servicios atractivos, potenciando así el valor de los resultados.



La creatividad es una habilidad que todos poseemos y podemos desarrollar mediante entrenamiento. Practicar técnicas de Pensamiento Crítico puede ayudar a generar soluciones originales a problemas.

Pensamiento convergente y divergente

El pensamiento convergente se centra en llegar a una única solución con lógica y enfoque concreto, priorizando la calidad sobre la cantidad de ideas. Busca definir, planificar y resolver de manera precisa, desestimando la creatividad y la intuición a favor de la lógica matemática.

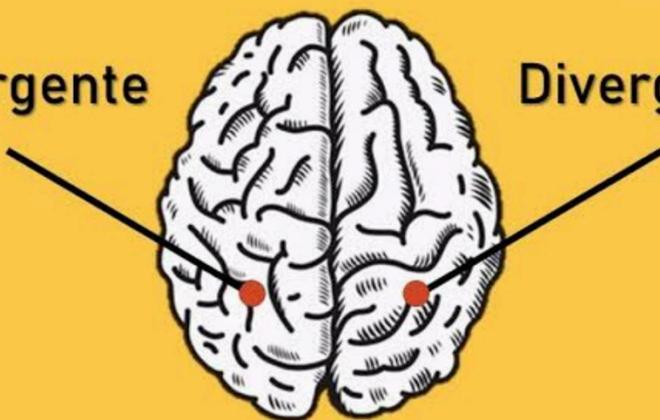


Pensamiento divergente es intuitivo, creativo e imaginativo, busca nuevas perspectivas fuera del problema, encuentra ideas en diferentes áreas, y rompe con lo establecido.

PENSAMIENTO

Convergente

Divergente



La lista de atributos

La Técnica de la Lista de Atributos, creada por Robert P. Crawford en 1954, identifica atributos de productos, servicios o procesos para su modificación y mejora. Las listas pueden incluir características físicas, usos, procesos, partes, funciones, entre otros.



El proceso de mejora consiste en identificar el producto o problema, listar atributos, generar ideas de mejora para cada atributo (insights), y seleccionar las mejores ideas. Ejemplo: mejorar una batidora de alimentos. Identificar atributos actuales, como mango de madera. Plantear preguntas para mejorar cada atributo, como cambiar el material del mango. Seleccionar las mejores ideas para evaluarlas.

Lluvia de ideas.

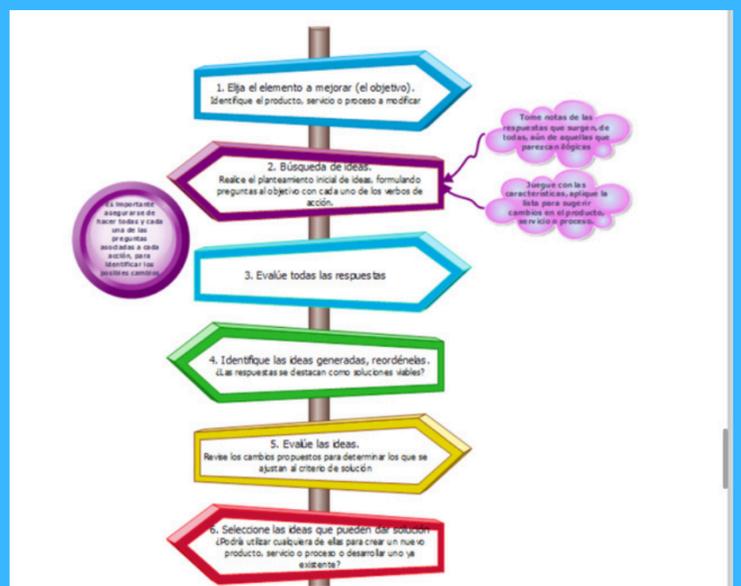
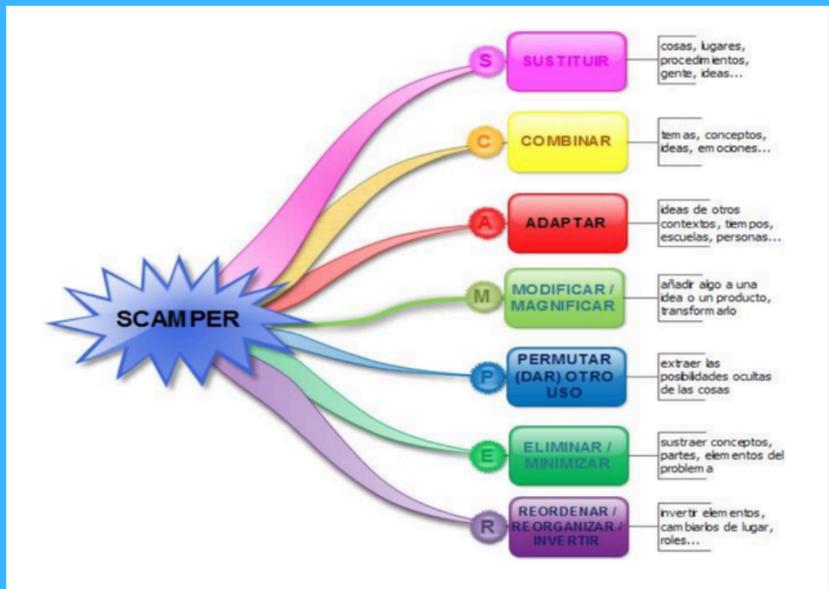
Es una herramienta de trabajo grupal que fomenta la generación de nuevas ideas en un ambiente relajado. La técnica de lluvia de ideas (Brainstorming) fue creada en 1941 por Alex Osborne para producir ideas originales de manera interactiva y aprovechar la creatividad de los participantes.



La lluvia de ideas se utiliza para liberar la creatividad, generar muchas ideas, mejorar, plantear y resolver problemas, proponer causas y soluciones, desarrollar la creatividad, discutir conceptos nuevos y superar la monotonía. Se define un tema, se nombra un conductor, se explican las reglas, se emiten ideas libremente, se listan sin repetirlas ni criticarlas, y se analizan al final para evaluar su utilidad.

Método SCAMPER

Las personas pueden desarrollar creatividad practicando el pensamiento creativo para resolver problemas de forma innovadora. Fortalecer la capacidad de preguntar, imaginar y adaptar es clave. La herramienta SCAMPER, basada en el "Brainstorming" de Alex Osborn, es un acrónimo que activa la creatividad al plantear diferentes acciones para abordar desafíos.



Seis sombreros para pensar

El método "Seis sombreros para pensar" de Edward de Bono ofrece seis modos de pensamiento para abordar retos y generar soluciones, promoviendo la creatividad, la innovación y la toma de decisiones eficiente.



Técnicas para resolver creativamente los problemas

Las técnicas de creatividad estimulan el pensamiento lateral para encontrar soluciones originales a problemas. Es importante que las soluciones sean viables económicamente, ecológicas y preventivas.

Solución Creativa de problemas

CPS significa Creative Problem Solving, un método desarrollado por Alex Osborn y Sidney Parnes. Tiene seis etapas: formulación del objetivo, recopilación de información, reformulación del problema, generación de ideas, selección de ideas y planificación de la acción. Se enfoca en la preparación, generación de ideas y desarrollo de soluciones para resolver problemas de manera creativa.



Los 5 porqués

La técnica de los "5 Porqués" busca las causas principales de un problema al realizar preguntas en profundidad. Se utilizó por primera vez en Toyota y se basa en explorar las relaciones de causa-efecto para identificar la causa raíz de un defecto o problema. Ayuda a identificar soluciones una vez que se llega a la quinta explicación.



Diagrama causa-efecto

Un Diagrama de Causa y Efecto, también conocido como Diagrama Ishikawa o Diagrama Espina de Pescado, es una herramienta desarrollada por el Profesor Kaoru Ishikawa en 1943. Se utiliza para identificar posibles causas de un problema específico, permitiendo organizar información, determinar causas y aumentar la probabilidad de identificar las principales.

Diagrama causa-efecto

1. Identificar el problema específico.
2. Registrar la frase que resume el problema.
3. Dibujar y marcar las espinas principales que representan las categorías de recursos o factores causales.
4. Realizar una lluvia de ideas de las causas del problema.
5. Identificar los candidatos para la "causa más probable".
6. Analizar el Diagrama para identificar métodos adicionales de recolección de datos.

