

# Creatividad Innovación

*El presente documento es propiedad de Advanced Performance Management (APM). Queda prohibida la reproducción, distribución, comunicación pública, transformación, total o parcial, gratuita u onerosa, por cualquier medio o procedimiento, sin la autorización previa y por escrito de Advanced Performance Management (APM).*

Creatividad

Técnicas y metodologías

Brainstorming

Mapas Mentales

6 Sombreros para pensar

6 Preguntas de

TRIZ

SCAMPER

Innovación



Antes y después

... casos prácticos y ejercicios

## Resumen

El objetivo del brainstorming es

**generar nuevas ideas  
sobre un problema**

Las reglas son:

Las Ideas no se Juzgan

Cuantas más Ideas Mejor

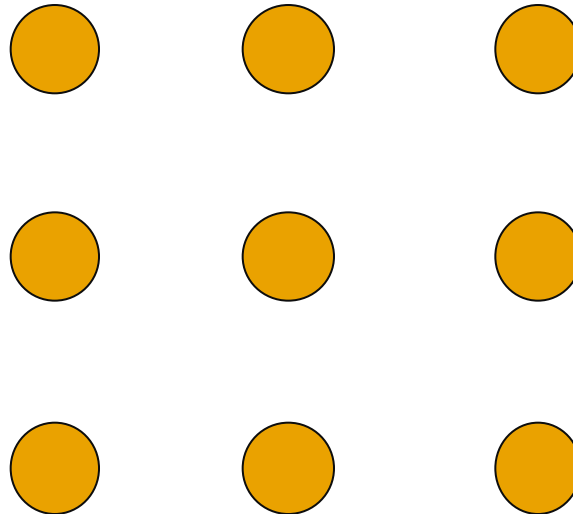
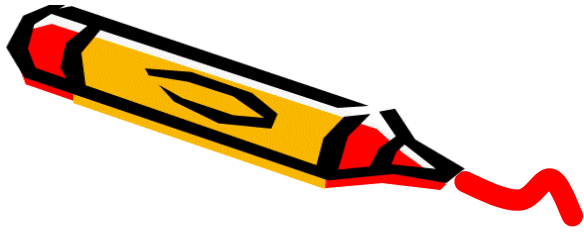
Construir sobre otras Ideas

Promover Ideas Salvajes y Exageradas

Cada Persona, Cada Idea Valen lo Mismo

# Brainstorming Quiz

¿Hay más formas de resolverlo?





### Introducción a los Mapas Mentales

Es un diagrama utilizado para representar palabras, ideas, tareas, otros conceptos o temas relacionados entre si y conectados de forma radial a una palabra o idea clave



### Utilización de Mapas Mentales

Los Mapas mentales tienen numerosas aplicaciones a nivel personal, familiar, educacional, en los negocios, incluyendo captura de notas, generación de ideas, resúmenes, revisión y clarificación de pensamientos



### Casos Prácticos

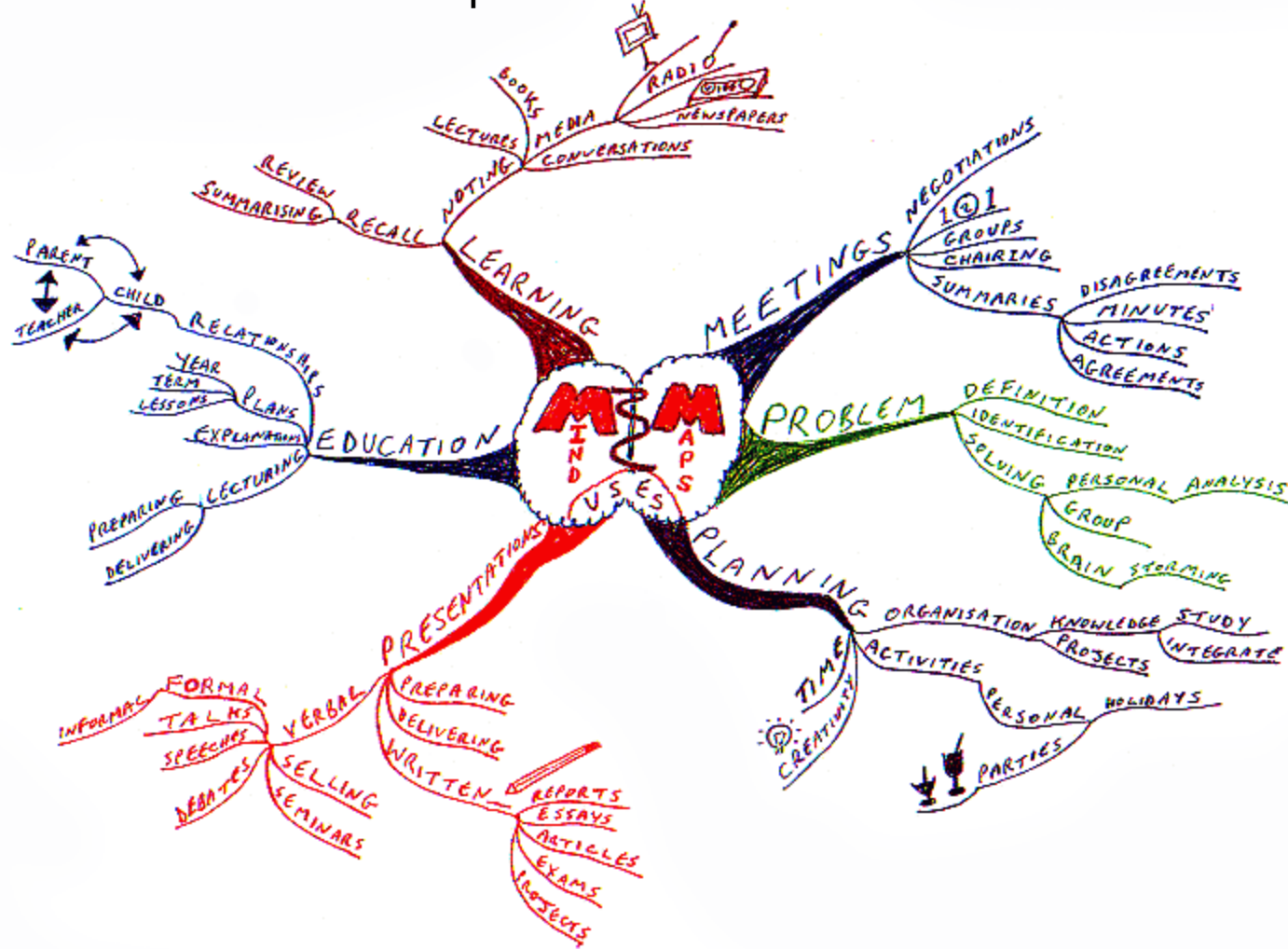
En este apartado se ponen en práctica los conceptos introducidos en los capítulos anteriores, se revisan ejemplos de mapas mentales estándares y se realizan ejercicios tutorizados, y casos reales



### Resumen

Página resumen de Mapas Mentales, donde se revisan los principales conceptos y se fija el aprendizaje realizado

## Caso – Utilidades de un Mapa Mental



# Alcance del curso

## Seis Sombreros para Pensar



### Necesidad de mejorar la forma en que piensan los equipos

Los desafíos a que afrontan los equipos de trabajo apuntan a la necesidad de mejorar la forma en la que piensan. Este apartado introduce los principales problemas a los que se enfrentan las personas cuando trabajan juntas, y describe los beneficios del marco de trabajo propuesto por Seis Sombreros para Pensar



### Lo básico de Seis Sombreros para Pensar

Haciendo que cada miembro del equipo use el mismo color de sombrero, es decir, haga el mismo tipo de pensamiento a la misma vez, ayuda al equipo a pensar en paralelo. El Pensamiento Paralelo, de la misma manera, ayuda al equipo a vencer el comportamiento conflictivo y pérdidas de tiempo. Esta lección explica el tipo de pensamiento que cada uno de los Seis Sombreros para Pensar representa.



### Implantar Seis Sombreros para Pensar

El marco de implementación de Seis Sombreros para Pensar depende de la claridad de definición de los roles y las responsabilidades del líder y los participantes, Esta lección explica los papeles del líder del equipo y los participantes en Seis Sombreros para Pensar.

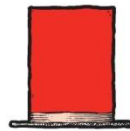


### Resumen

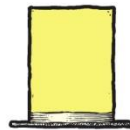
# Seis Sombreros para Pensar Resumen



Blanco – Información y Datos



Rojo – Emociones e Intuiciones



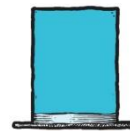
Amarillo - Beneficios, Lógica Positiva



Negro – Riesgos, Lógica Negativa



Verde - Creatividad



Azul - facilitador

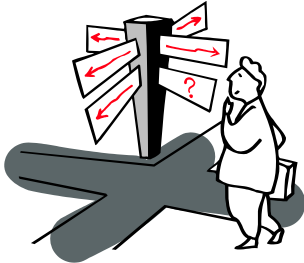




## Introducción a 6 Preguntas



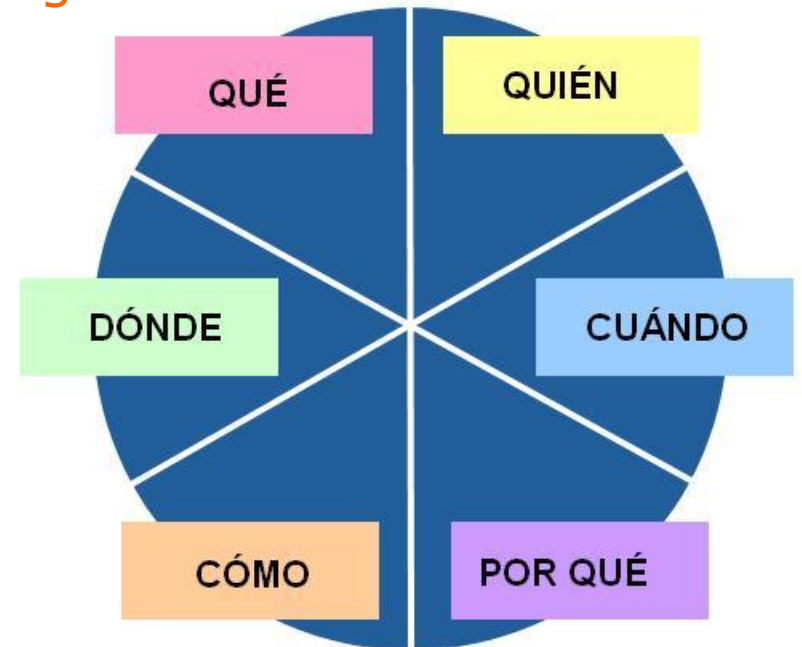
## Utilización de 6 Preguntas



## Casos Prácticos



## Resumen



## Resumen

Las Seis Preguntas son una técnica para preguntar. Asegura que se hacen las preguntas adecuadas y se registra la información adecuada.

Las Seis Preguntas es una técnica que proporciona varias ventajas:

- Es simple y fácil para aprender
- Desarrolla habilidades para interrogar que evitan respuestas “si” “no”
- Se emplea como modelo para asegurar que se recoge toda la información, por ejemplo en llamadas telefónicas.
- Esto impide que las personas olviden piezas clave de información.

**¿Quién? ¿Qué? ¿Cuándo?**  
**¿Dónde? ¿Por qué? ¿Cómo?**

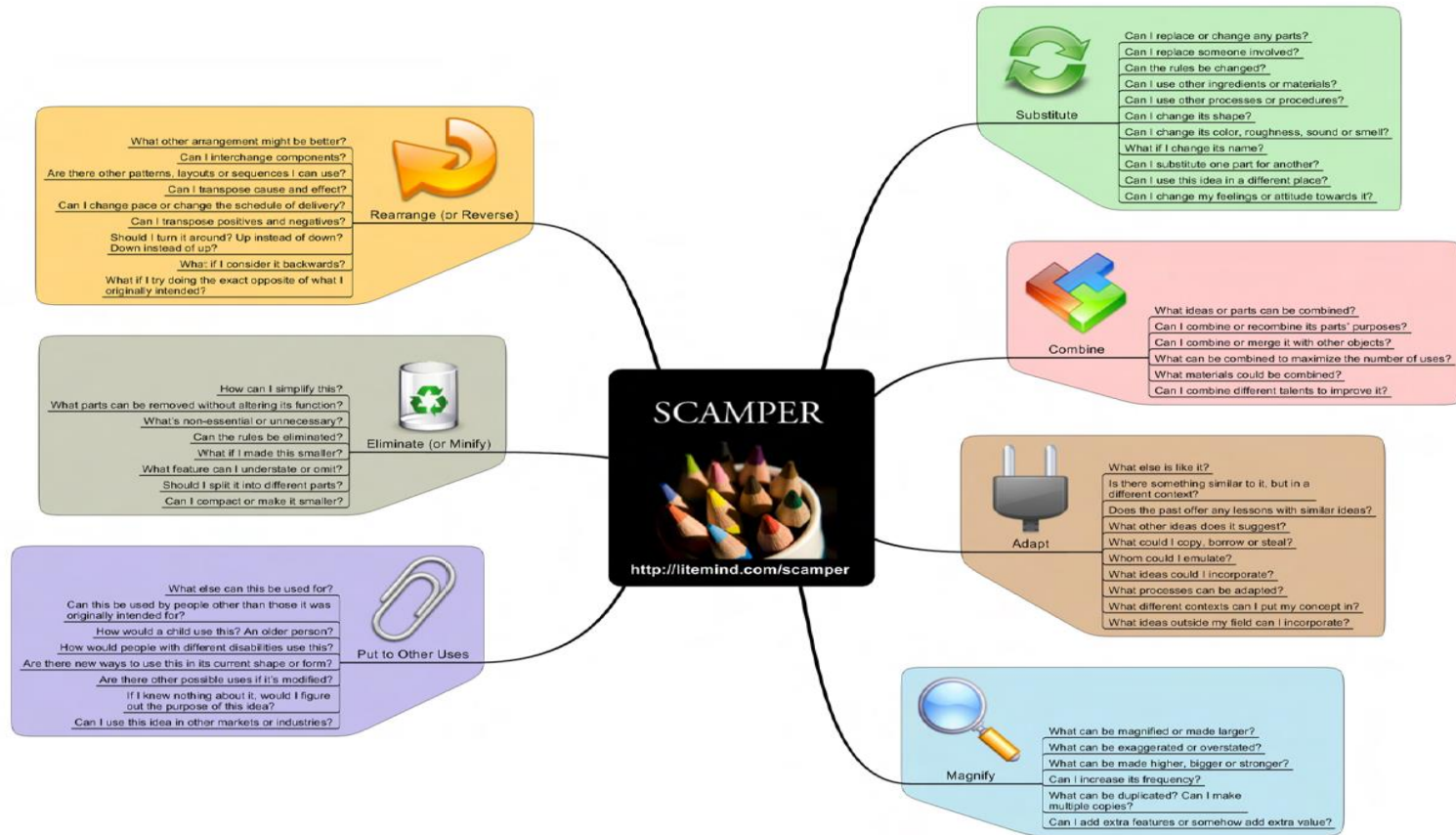
### ¿Qué es SCAMPER?

Una lista de preguntas que estimulan la generación de ideas . . .

- **S** ustituir algo  
Substitute something
- **C** ombinar con otra cosa  
Combine it with something else
- **A** daptar algo  
Adapt something to it
- **M** odificar  
Modify or Magnify it
- **P** ut it to some other use  
Put it to some other use
- **E** liminar algo o reducir al mínimo?  
Eliminate something
- **R** eordenar, Invertir , Reconfigurar  
Reverse or Rearrange it

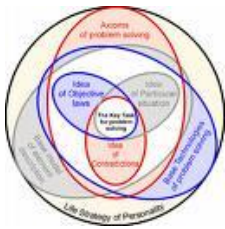
. . . que se utiliza junto a otras técnicas en el proceso divergente de la generación de ideas.

## Guía de uso





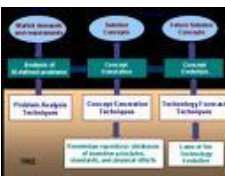
## Introducción a TRIZ



## Utilización de TRIZ



## Casos Prácticos



## Resumen

### ¿Qué es TRIZ?

Enfoque o metodología para inventar o innovar de manera sistemática

### ¿Qué significa TRIZ?

Acrónimo de “Teorija Rezhenija Izobretaleskih Zadach”  
en inglés “The Theory of Inventive Problem Solving.”  
en español “Teoría de Resolución de Problemas de Inventiva”  
De Genrich Saulovich Altshuller 1946

### ¿Qué permite hacer?

Simplificar productos y procesos mejorando costes, fiabilidad y vida útil  
Resolver conflictos y contradicciones técnicas sin comprometer servicio  
Crear nuevos productos y procesos optimizando el ciclo de desarrollo

**Crear productos y procesos innovadores de forma rápida y sencilla**



## Introducción a la Innovación



## Estrategias de innovación



## Gestión de la Innovación



## Innovación abierta (open innovation)

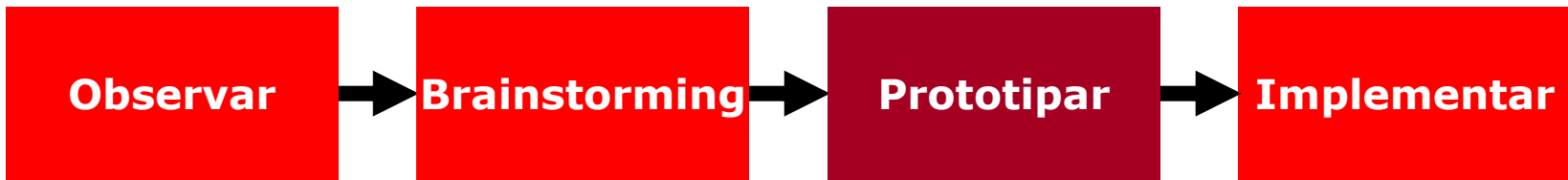


## Gestión de ideas



## Innovación metódica - IDEO

En IDEO el prototipado de modelos ayuda a todos a visualizar posibles soluciones y acelera la toma de decisiones



01\_

The Palo Alto prototype lab



02\_

A functional prototype



03\_

Building the Prada dressing rooms



04\_

Full-scale prototype of Acela train car



05\_

A display of prototypes



06\_

Nonworking Handspring Edge models



07\_

Seeing how it feels

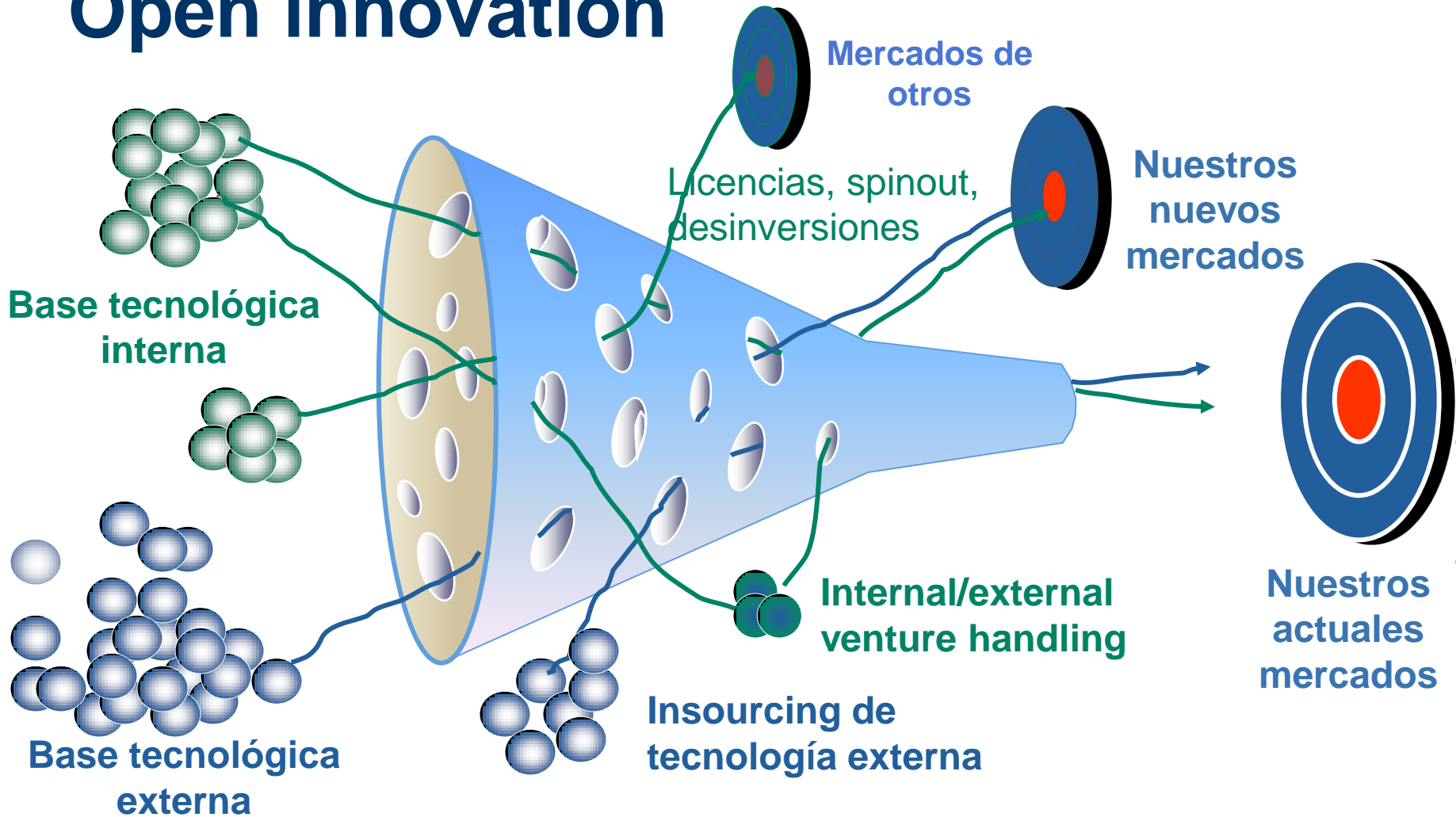


08\_

A prototype is worth 1000 drawings



## Open innovation



# Creatividad Innovación

*El presente documento es propiedad de Advanced Performance Management (APM). Queda prohibida la reproducción, distribución, comunicación pública, transformación, total o parcial, gratuita u onerosa, por cualquier medio o procedimiento, sin la autorización previa y por escrito de Advanced Performance Management (APM).*