

# **“CO-CREACIÓN”**

**Mg. Cinthya Soledad Olivera Angeles**

# OBJETIVO

Descubrir nuevas oportunidades para entornos cambiantes a través de un proceso de análisis centrado en el desarrollo de técnicas de creatividad para la **Co-Creación**, lo que permitirá diseñar soluciones posibles con ventajas competitivas diferenciadoras.



Las herramientas que se usarán en este taller, les dará confianza en sus **capacidades creativas** para transformar difíciles desafíos en **oportunidades!**



¿POR QUÉ  
ESTAMOS AQUÍ?

# **EL CONCEPTO DE CREATIVIDAD**



# Creatividad: qué, por qué y cómo

- Crear: Hacer surgir algo de la nada
- Creatividad: habilidades de pensamiento que llevan a crear algo.
- Creatividad en ciencia e ingeniería: un proceso mental que impliquen la generación de nuevas ideas o conceptos, o nuevas asociaciones entre ideas o conceptos existentes.
- La innovación y la invención son imposibles sin creatividad

# Etapas de la resolución creativa de problemas

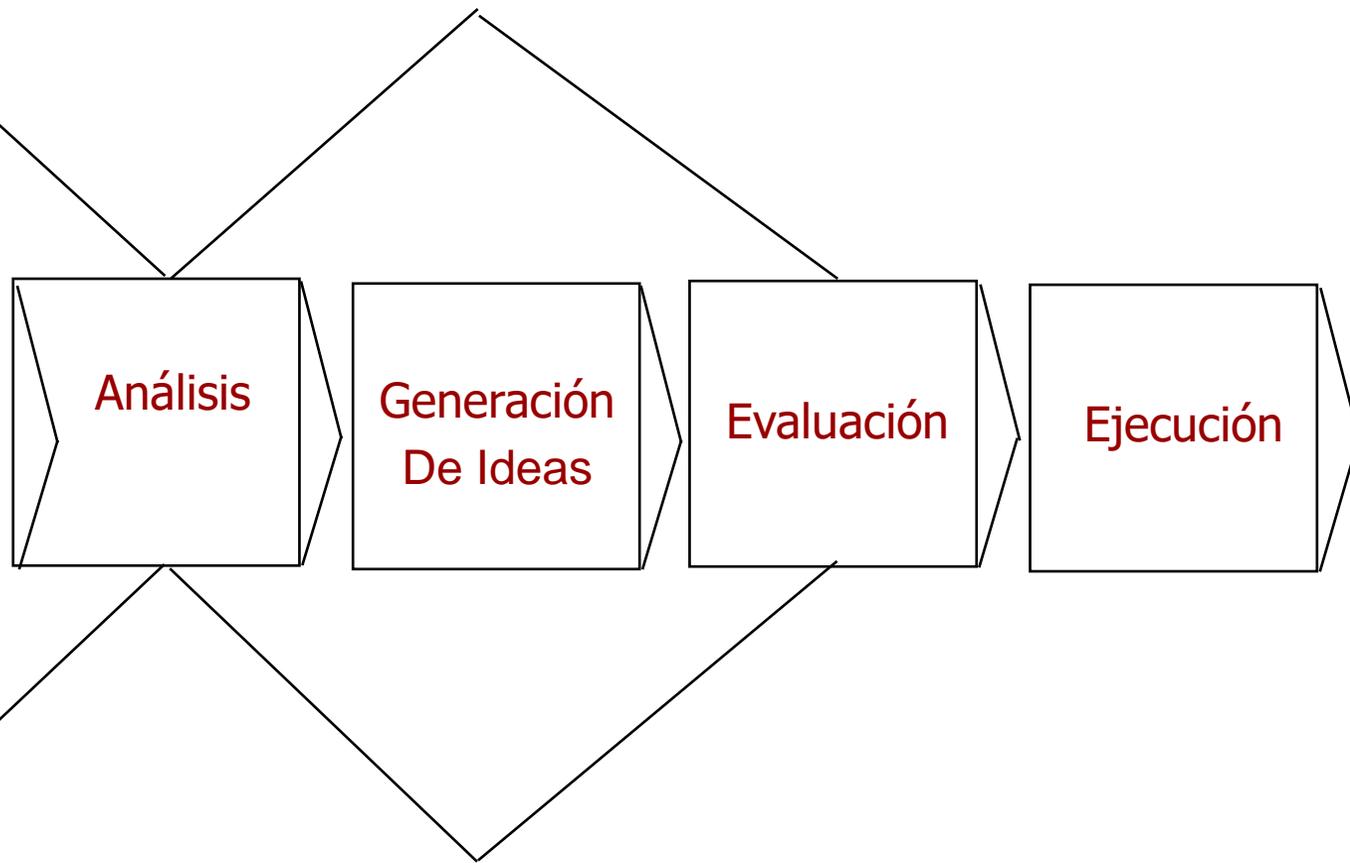
Identificación  
Del Problema

Análisis

Generación  
De Ideas

Evaluación

Ejecución



# Factores de la eficiencia creativa

## Factores individuales

- Personalidad
- Años
- Calificación
- Inteligencia
- Motivación
- Estrés
- Voluntad de asumir riesgos

## Factores organizacionales

- Jerarquía
- Autonomía
- Estilo de gestión
- Información, comunicación
- Ambiente de trabajo
- Uniformidad de procedimientos

# Innovación



Solo la implementación económica de una idea puede llamarse innovación. El proceso de innovación comprende la generación de una idea, su aceptación (decisión) y realización (implementación). El pensamiento creativo se requiere particularmente durante la primera etapa de este proceso.



Una nueva idea no es inevitablemente el resultado del pensamiento creativo, pero puede basarse en una modificación o imitación. Es más, no todo proceso creativo va seguido de la implementación de una idea.



# Innovación

- La innovación incluye cualquier tipo de cambio realizado en un proceso. Al principio es irrelevante si este cambio es nuevo en sí mismo o si se introduce en una empresa en particular por primera vez.
- En consecuencia, la transferencia exitosa de soluciones previamente conocidas a nuevas aplicaciones debe considerarse una innovación.



**HERRAMIENTA:  
BRAINSTORMING O  
LLUVIA DE IDEAS**

**Reglas básicas:**

- Evita juzgar.

- Construye sobre ideas.

- Da espacio a “ideas locas”.

- Busca cantidad de ideas.



# TÉCNICAS PARA EL DESARROLLO DE IDEAS

- Coleccione ideas
- Involucre la familia en el proceso
- Establezca relaciones con empresarios, inversionistas, hombres de negocio
- Combine viejas ideas en nuevas formas
- Reúna tecnologías con mercados
- Mejore productos o servicios existentes
- Reúna una solución con una necesidad
- Sea constante en trabajar sus ideas hacia oportunidades
- Busque aplicaciones nuevas de lo viejo
- Aproveche sus viajes y/o reuniones y/o visitas
- Sea crítico de sus ideas, no se enamore
- Este siempre alerta.
- Conocimientos técnicos: experiencia laboral
- Identifique las cualidades propias
- Intercambie ideas

# Barreras a la Ideación

- Rutinas y hábitos
- Simplemente es así; Es correcto; ...
- Categorías incorrectas
- Generalizaciones, presunciones erróneas
- Evaluación prematura
- Crítica demasiado temprana, asesinatos de ideas típicos
- Inseguridad emocional
- Miedo a exponerse
- Presión de conformidad
- Barreras culturales
- Cultura de pensamiento lógico y concluyente, sin intuición
- Ambiente de trabajo
- Barreras intelectuales

# Pensamiento Divergente vs. Convergente

- Pensamiento divergente:  
La generación creativa de múltiples soluciones a un problema dado. En ciencia e ingeniería, esto es seguido por la evaluación de las respuestas y una elección de solución óptima.



# Pensamiento Divergente vs. Convergente

- Pensamiento convergente:

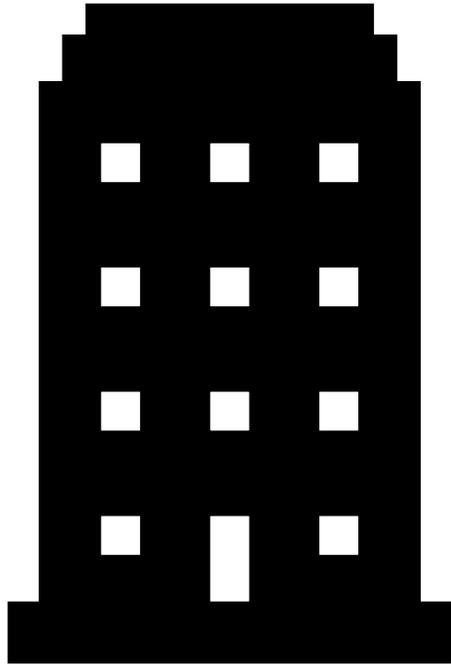
La generación deductiva del óptimo solución a un problema dado, generalmente donde hay una inferencia convincente.



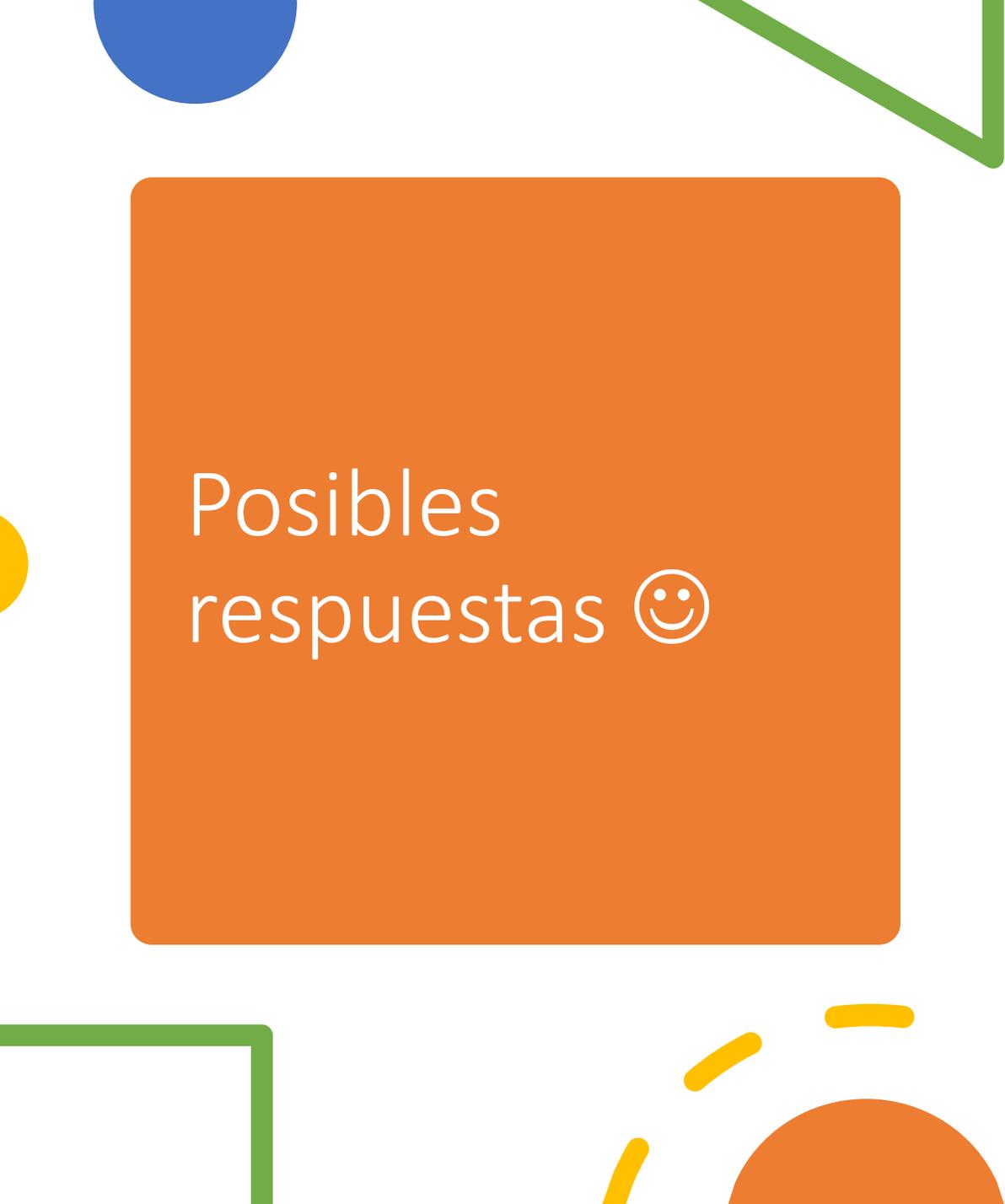
¿Entonces?

- Los **profesionales** de *ciencia e ingeniería* suelen preferir el pensamiento convergente mientras que los artistas y otras profesiones ligadas a la comunicación prefieren el pensamiento divergente.

# Ejemplo de Pensamiento Divergente



- Un hombre que vive en el décimo piso de un edificio de apartamentos toma el ascensor hasta la planta baja cada mañana de verano para ir a trabajar. Cuando vuelve a casa tarde, el hombre toma el ascensor hasta el quinto piso y sube las escaleras hasta su apartamento en el décimo piso, excepto cuando llueve, días en los que el hombre toma el ascensor hasta el piso 10.
- ¿Cómo explica este comportamiento?
- Instrucciones:
- Tiempo: 10 minutos.
- Todos deben compartir



Posibles  
respuestas 😊

El hombre era muy bajito (muy muy pequeño) y sólo podía llegar tan alto como el botón del quinto piso.

En los días de lluvia, sin embargo, podía usar su paraguas para llegar a presionar el botón al décimo piso.



- El hombre disfruta del ejercicio de subir escalones pero sólo puede subir 5 pisos. Sin embargo en los días de lluvia él piensa que embarraría y ensuciaría el piso del pasillo, así que toma el ascensor hasta el piso 10.
- Las escaleras del piso 5 al 10 son exteriores y sin techo. El hombre sube las escaleras cuando le es conveniente para disfrutar del sol de la tarde y la vista del río. En los días de lluvia eso no es posible y esta fuera de discusión.



**¿SE ACERCARON A LAS POSIBLES  
SOLUCIONES?**

# CO-CREACIÓN EN EQUIPO

# TRABAJO EN EQUIPO

- Un equipo es una pequeña cantidad de personas con habilidades complementarias que están comprometidas con un propósito común, metas de desempeño y enfoque por los cuales se responsabilizan mutuamente.



**¿QUÉ NECESITAMOS PARA  
TRABAJAR EN EQUIPO?**

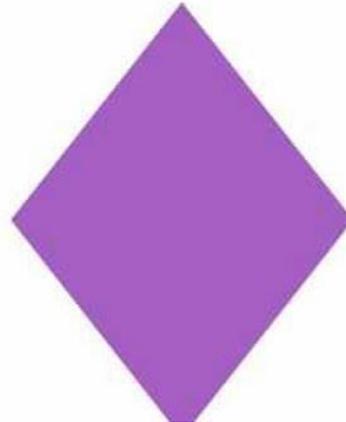
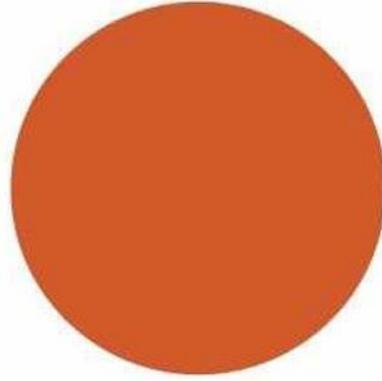
# CREA UNA HISTORIA CON ESTAS IMÁGENES



**AHORA DIBUJA 3 COSAS  
QUE CUENTEN TU  
HISTORIA**



# ESCOJAN DOS FIGURAS GEOMÉTRICAS



# **DIBUJEN LAS FIGURAS ESCOGIDAS EN EQUIPO**



- 1. Sólo se mostrarán 2 figuras geométrica en pantalla (en equipo)**
- 2. Deberán mostrar las figuras entre todos**



**Tiempo 7 minutos**

# COMPARTAMOS

¿Cómo se sintieron?

¿Qué aprendimos?

**Tiempo: 1. 5 minutos  
(por participante)**





FELICITACIONES...POR SOBREVIVIR AL 1ER DÍA  
;)

