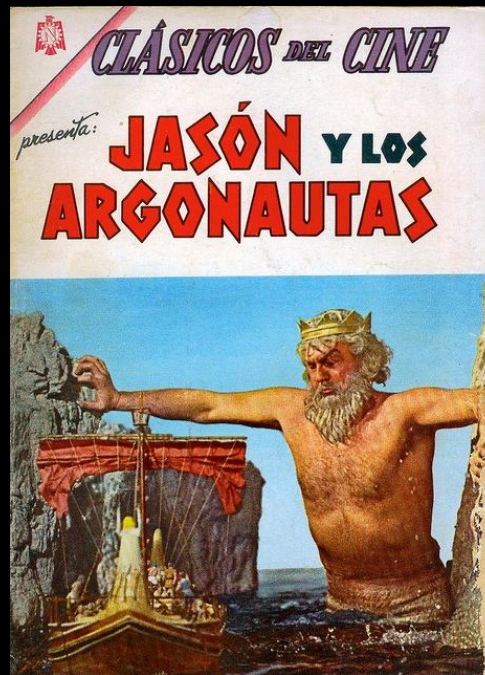


La  
creatividad:  
fuente de  
innovación.



# Parte uno:

## Melodrama y Superación



# Ideas del libro llamado:

*Hacia el cumplimiento del deseo*  
*Más allá del melodrama*

De Liendo / Gear  
Editorial Paidós

## **Salud Mental**

La tendencia a **enfrentar y resolver** los **problemas relevantes** y, por lo tanto, a **producir felicidad** para sí mismo y para los demás, aún en **condiciones desfavorables**.

## **Enfermedad Mental**

La tendencia a escapar de los problemas y por lo tanto a producir infelicidad para sí mismo y para los demás, aún en condiciones favorables.

Salud	Enfermedad
enfrentar y resolver	escapar
<b>Problemas</b>	
producir felicidad	producir infelicidad
condiciones desfavorables	condiciones favorables

DESED

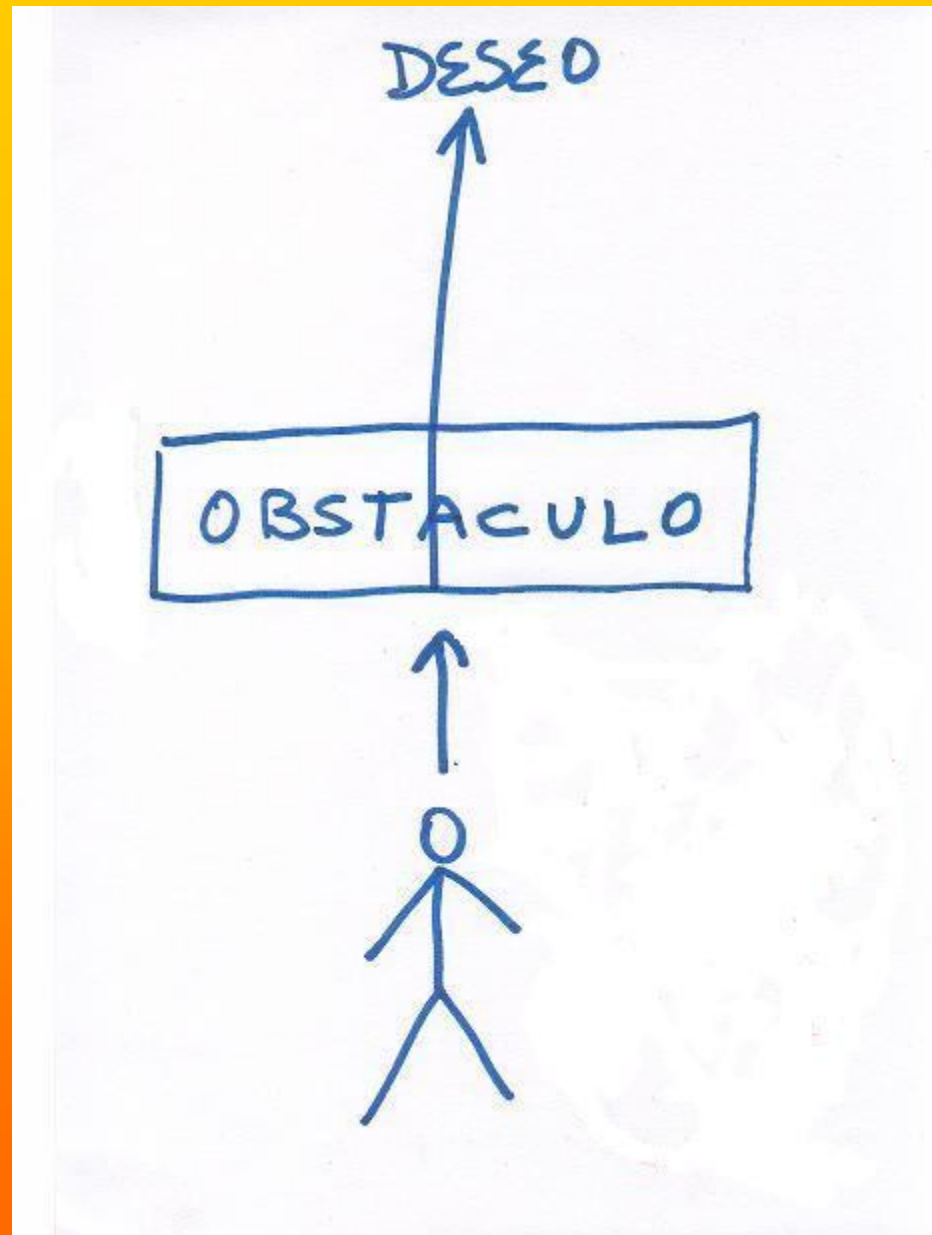


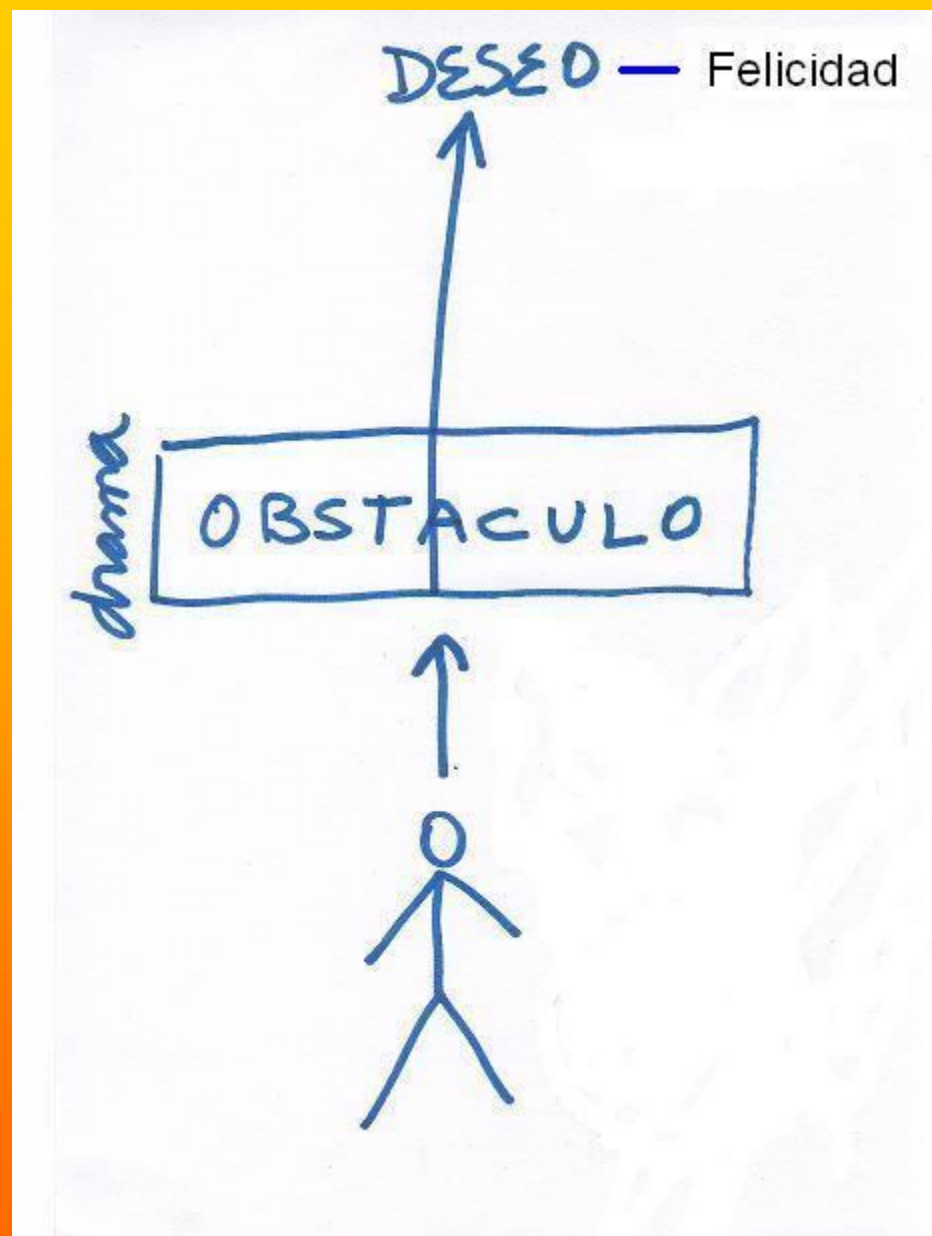
DESEO

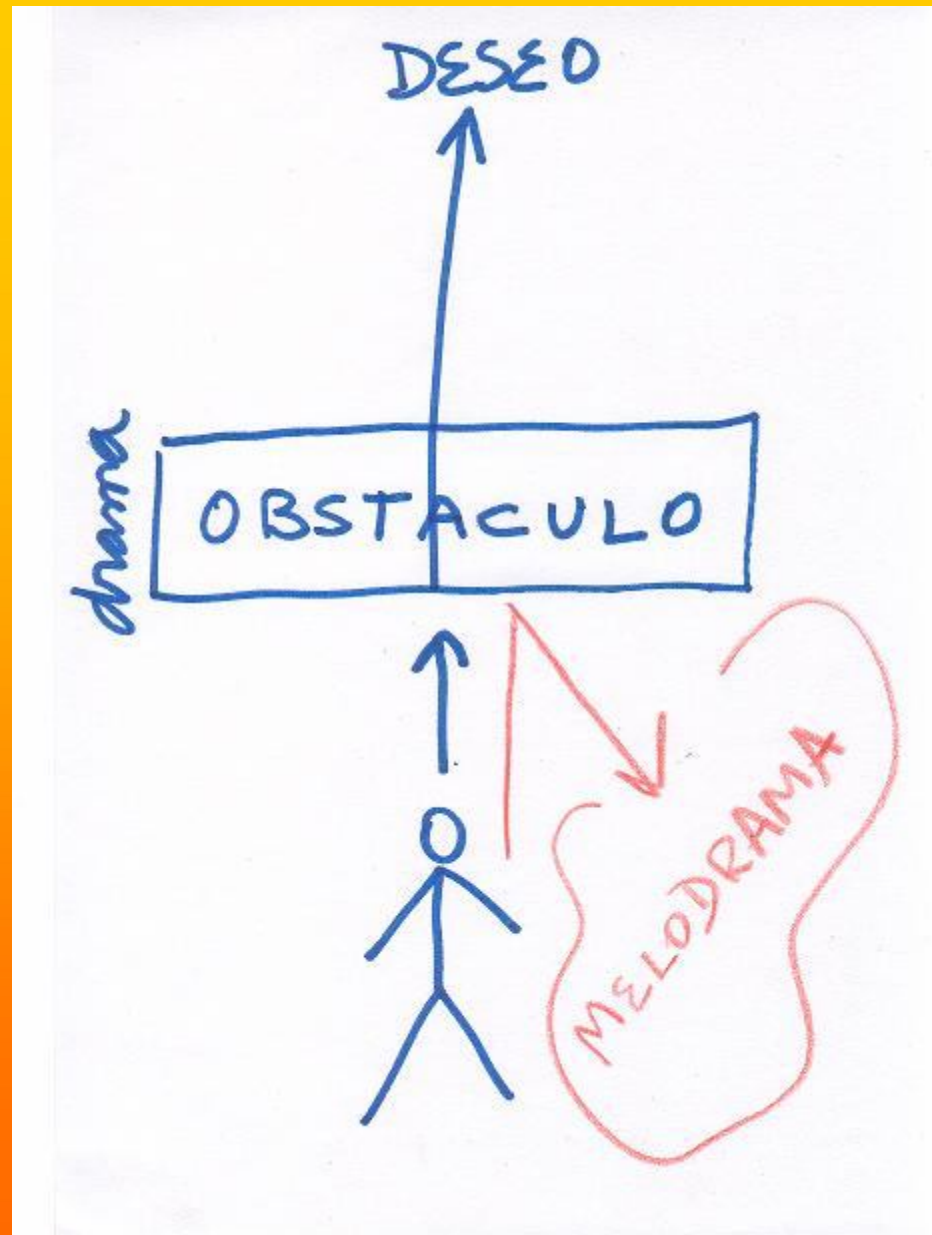
OBSTACULO

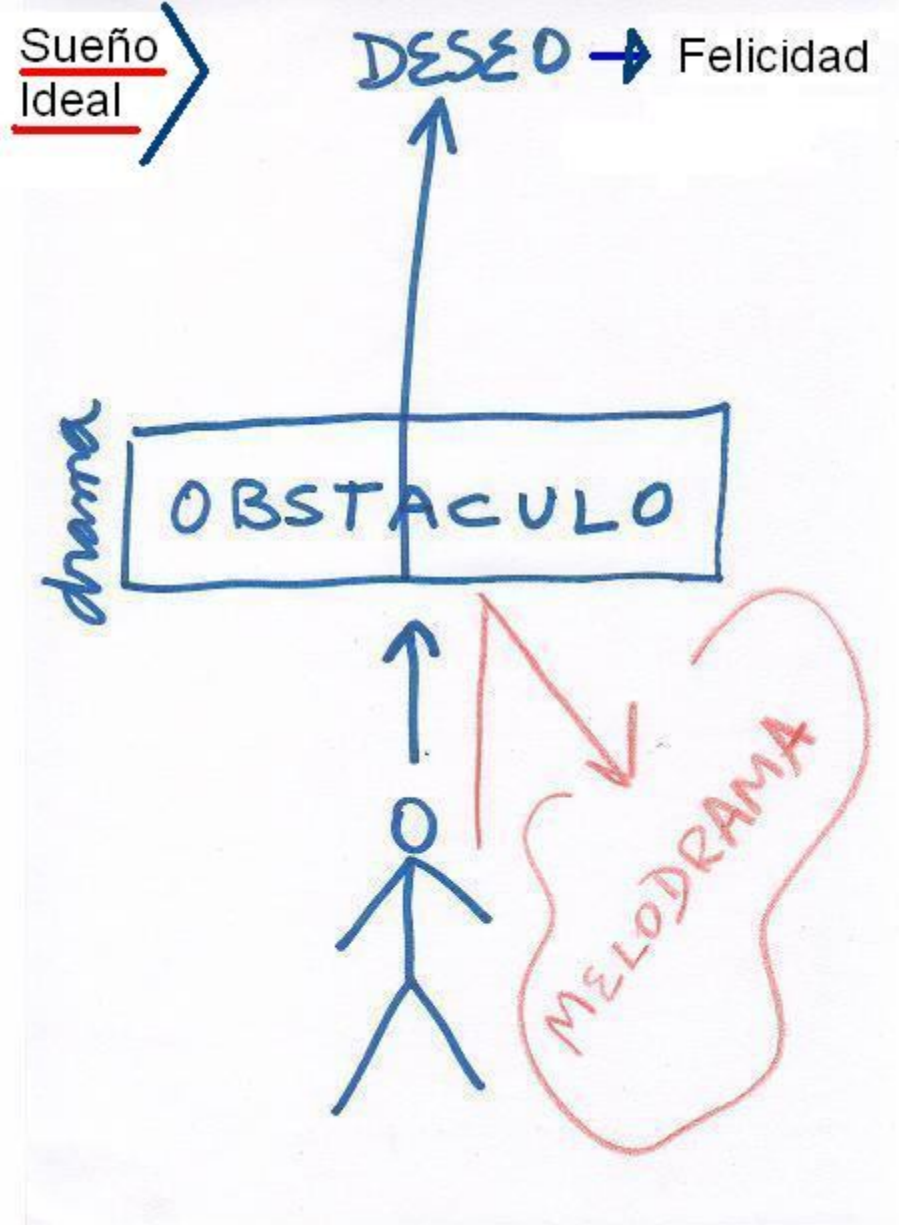












Sueño > Meta < **DESEO** → Felicidad  
Ideal > Obj. <

*drama*  
OBSTACULO



MELODRAMA

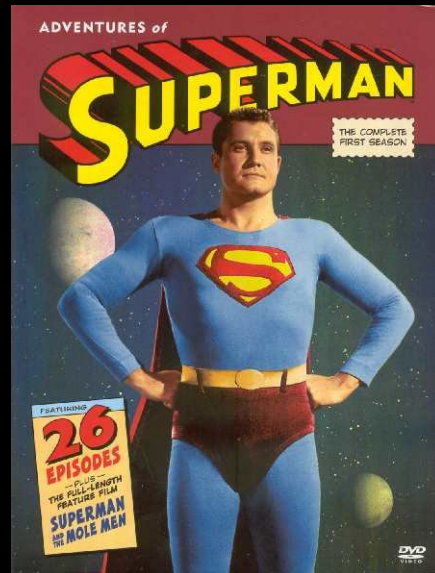
# Relaciones de superación

- Aliados resolutivos
- Cómplices solucionistas



Conclusiones del  
Esquema del deseo:  
Todo tiene su precio.

# Parte Dos: Psicología Positiva

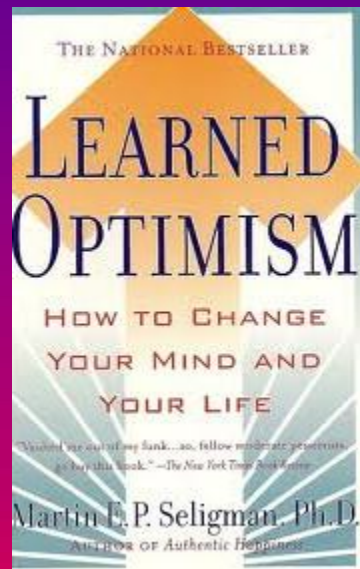




Psicología positiva:  
qué hacen  
los que viven bien

# Martin Seligman

## “Learned Optimism”



Evaluación del nivel de optimismo y  
métodos para aumentarlo

**Lo más relevante:  
cómo se interpretan  
los fracasos o  
los momentos difíciles.**

- Positividad: *explanatory style*

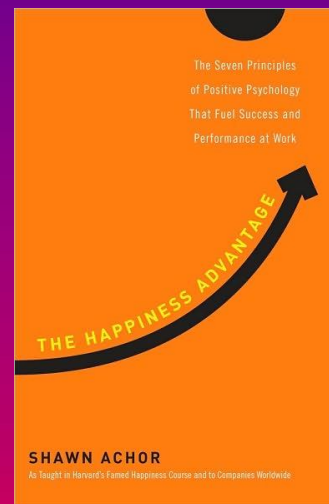
Negativo	Positivo
Interno	Externo
Permanentes	Pasajeros
Absolutos	Relativos

# Estilo Optimista - Positivo

- Mejora el desempeño
- Desarrolla cualidades
- Localiza oportunidades
- Disminuye efectos negativos
  - Mejora la salud

# Shawn Achor

## “The Happiness Advantage”



Los 7 principios de psicología positiva  
que impulsan el éxito y el desempeño  
en el trabajo.

## Dos ideas de Achor

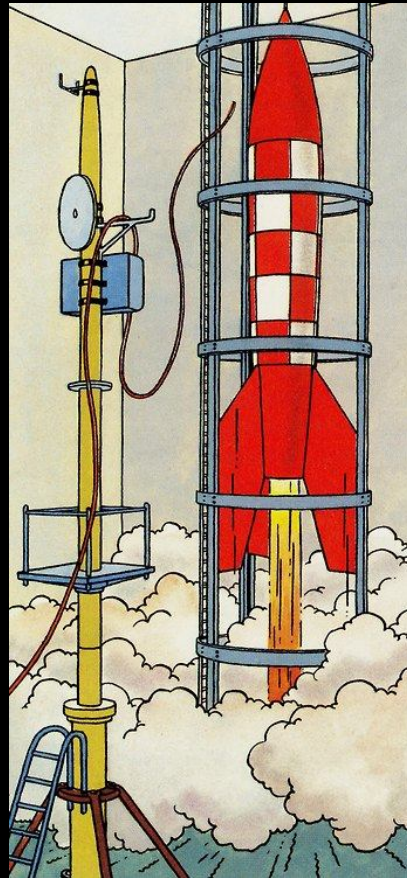
- La felicidad no es la consecuencia del éxito, la felicidad precede al éxito.
- Felicidad no es la creencia de que no necesitamos cambiar, es la seguridad de que podemos hacerlo.

# Algunos de los 7 principios:

- Los cerebros positivos tienen ventaja biológica sobre los neutrales o negativos:  
re entrenar la mente.
- Aprovechar los fracasos, caer para arriba.
- Enfocar primero en objetivos alcanzables, crecer gradualmente.
  - Sociabilidad
- Hacer pequeños ajustes de energía

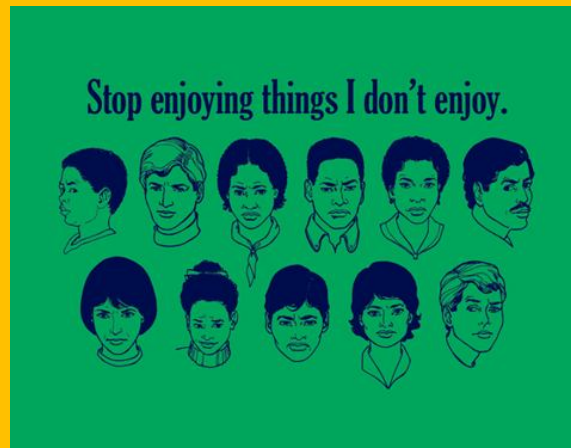


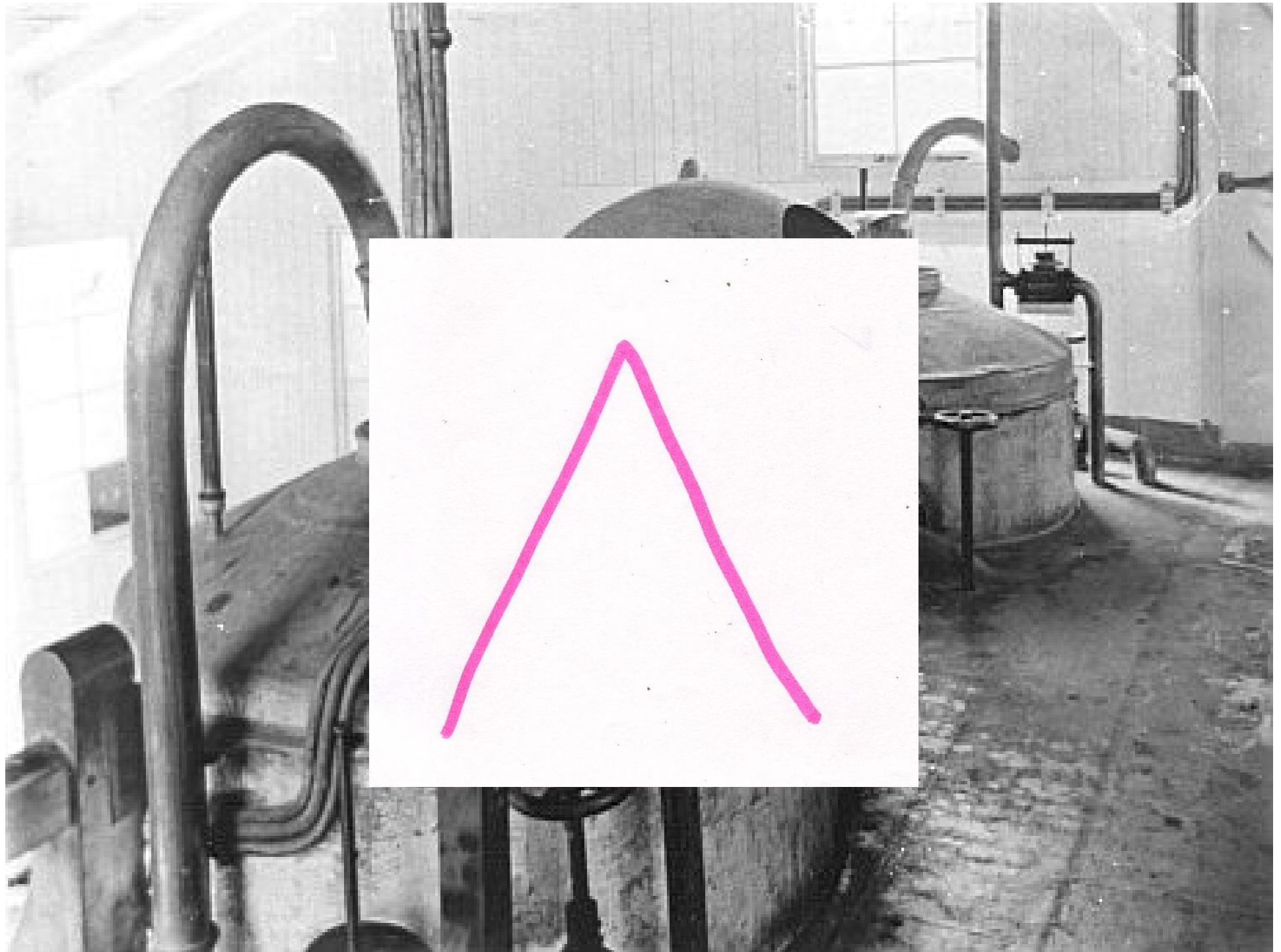
## Parte Tres: Creatividad

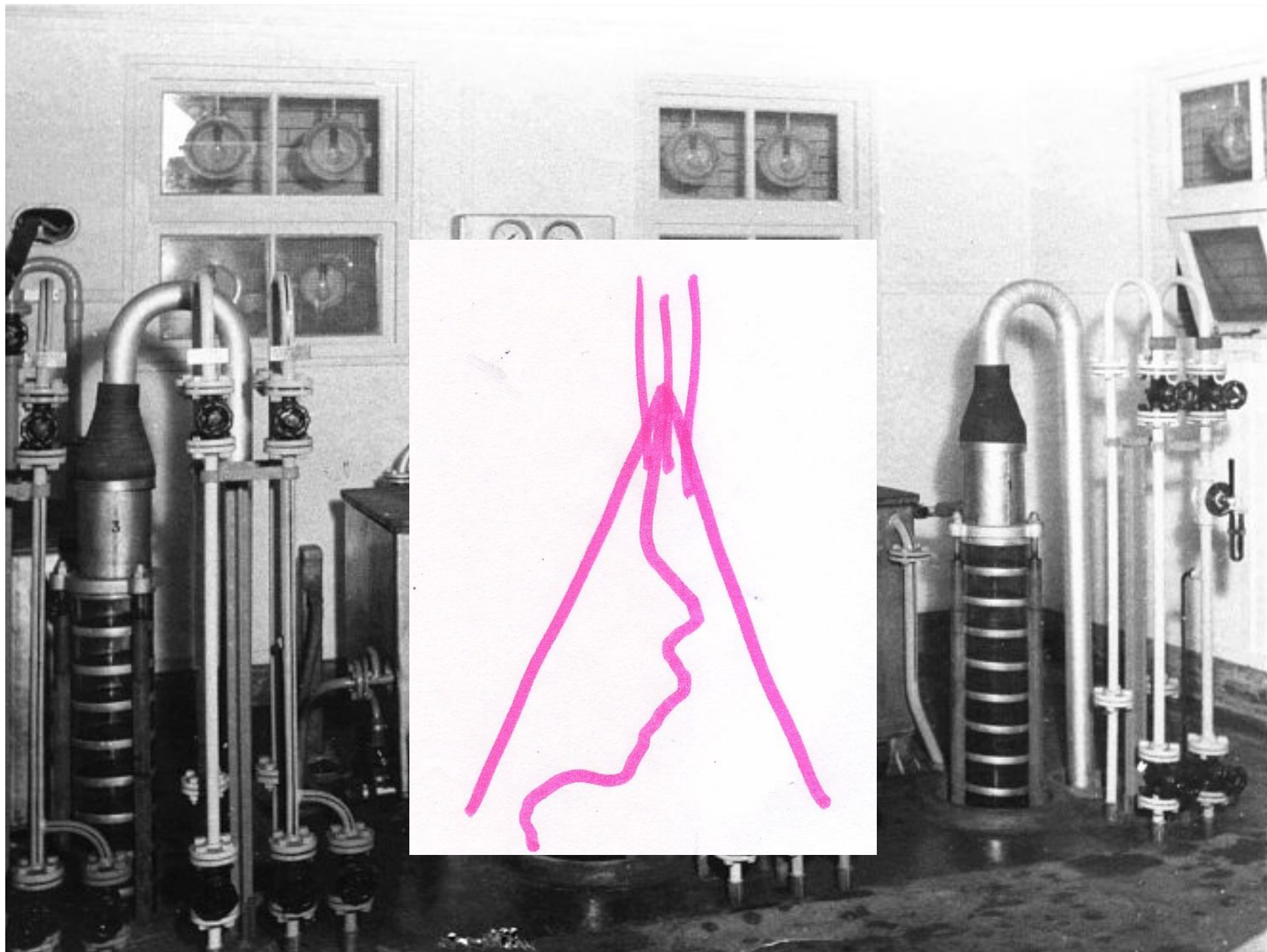


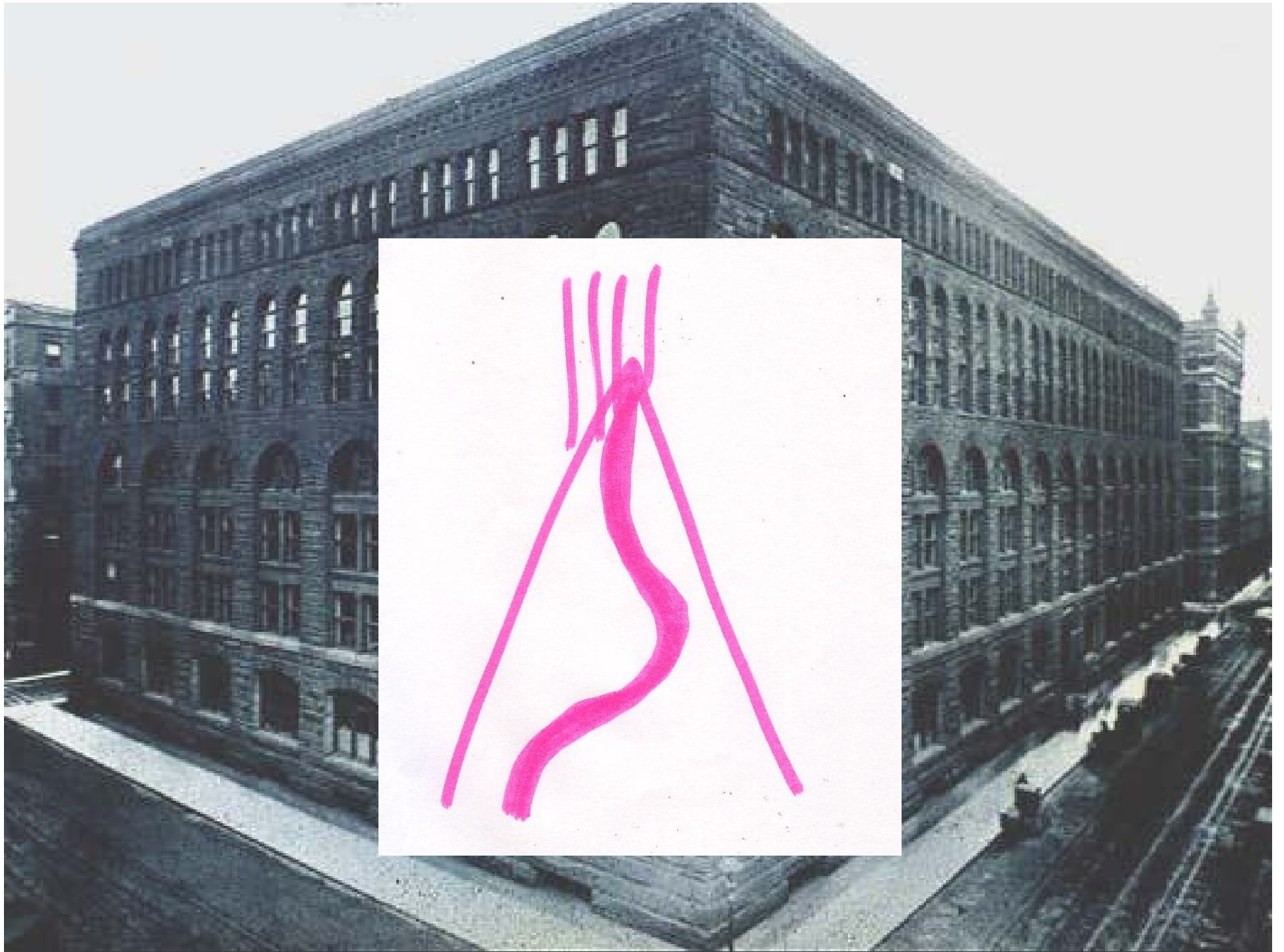
# Creatividad

- Arte
- Publicidad
- Infancia

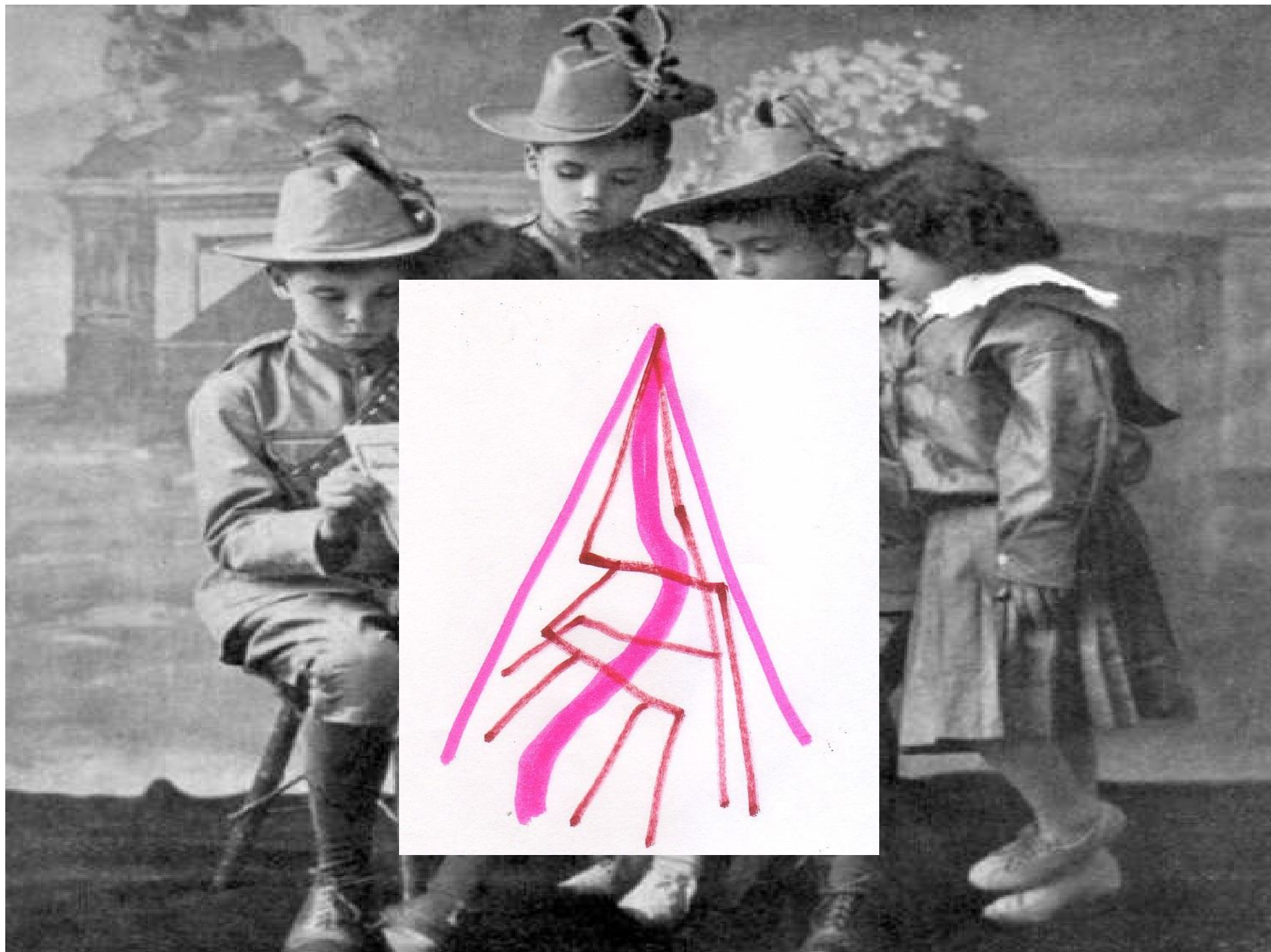












**1. Estacionamiento libre**

**2. Salida fábrica**

**3. Globo**

**4. Comedor empresa**

**5. Desechos al rio**



# Winnicott: “Vivir creativamente”





# Técnicas de Creatividad



# Foco

- **Primer paso del trabajo creativo.**  
**¿Sobre qué querés producir ideas?**



# 1. Foco tipo área general.

- *Necesitamos nuevas ideas en el área de restaurantes*
- *Necesitamos nuevas ideas en el área de teléfonos*
- *Necesitamos nuevas ideas en el área de libros para chicos*
- *Necesitamos nuevas ideas en el área de cursos de filosofía*

## 2. Foco tipo propósito.

- *Necesitamos nuevas ideas para acelerar el paso por las cajas del supermercado.*
- *Necesitamos nuevas ideas para simplificar los controles del reproductor de dvds.*
- *Necesitamos nuevas ideas para evitar el desperdicio de comida en el restaurante.*
- *Necesitamos nuevas ideas para reducir la deserción escolar.*



**Sin iniciativa no hay creatividad.  
Hay que cultivar la iniciativa**

# Dos palabras

[illegible]

# Dos palabras

<b>Conseguir</b>	
Sumar	
Agregar	
Adquirir	
Lograr	
Obtener	
Ganar	
Traer	

# Dos palabras

	<b>Cientes</b>
	Ventas
	Intereses
	Necesidades
	Dinero
	Intenciones
	Curiosidad
	Decisiones



# Dos palabras

Conseguir	Cientes
Sumar	Ventas
Agregar	Intereses
Adquirir	Necesidades
Lograr	Dinero
Obtener	Intenciones
Ganar	Curiosidad
Traer	Decisiones

The image displays a 3x3 grid of 3x3 sub-grids. Each sub-grid is a 3x3 grid of squares. The bottom-right sub-grid contains a small black square in its bottom-right corner.

# Cómo cómo

	¿Cómo?	¿Cómo?
Mejorar diseño del producto	Mejorar calidad	Usar grupos de trabajo interdisciplinarios
		Usar círculos de calidad
	Hacerlo más a la moda	Usando un estudio de gustos para determinar el estilo
		Comparar con productos similares más a la moda.
	Mejorar impacto	Contratar diseñador italiano
		Usar computadoras para lograr un diseño moderno



# Checklists

- Listas de operaciones mentales, o de preguntas, por las que hacer pasar un foco para abrirlo y liberar ideas.



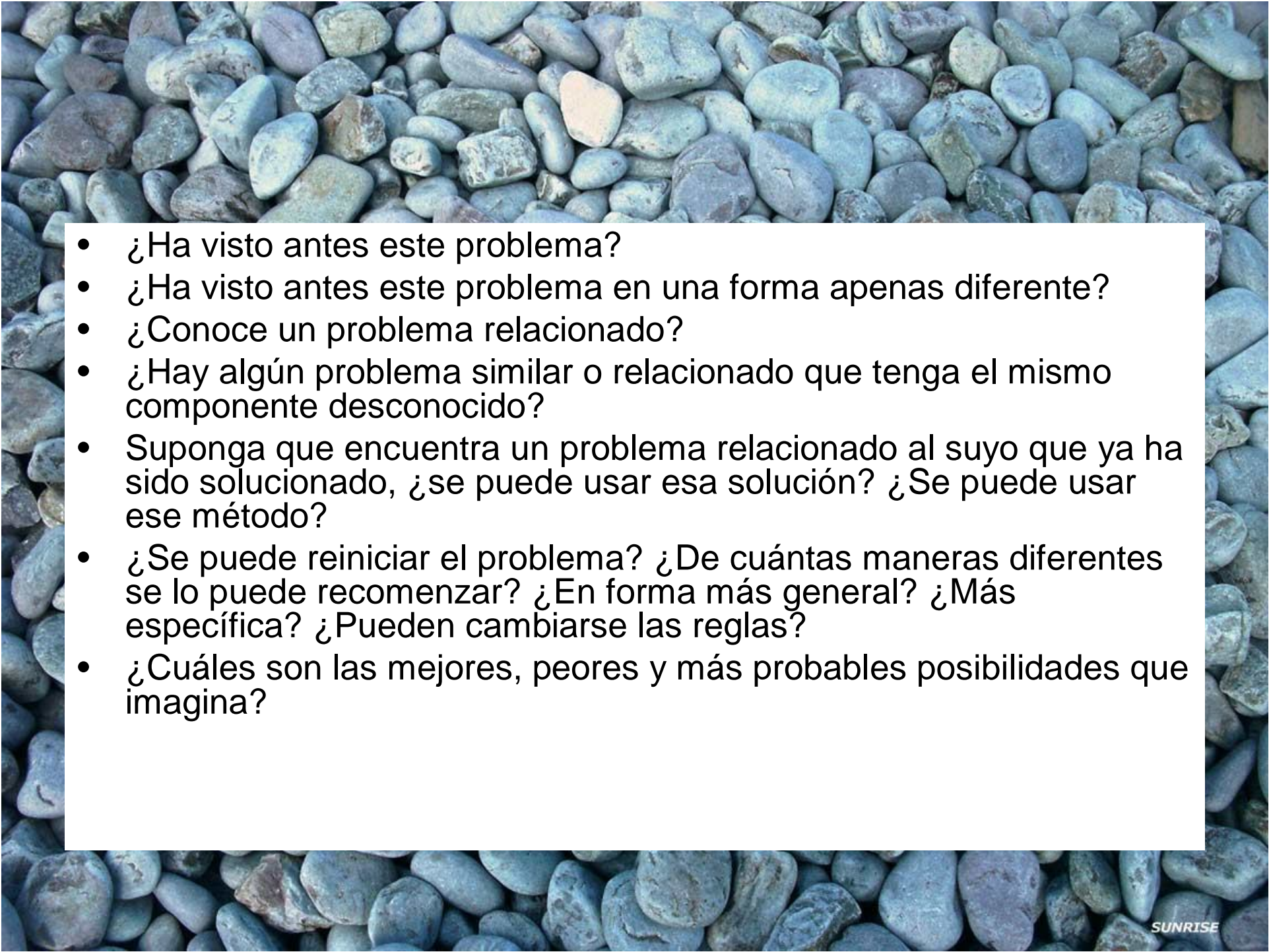
# Fénix

- Fénix es una lista de preguntas desarrollada por la CIA para animar a los agentes a mirar los desafíos desde muchos ángulos diferentes.
- Escriba su desafío.
- Haga las preguntas. Use la lista Fénix para diseccionar el desafío en tantas formas como pueda.
- Registre sus respuestas, necesidades de información, soluciones e ideas para evaluación y análisis posteriores.

# El problema

- ¿Qué es necesario para resolver el problema?
- ¿Qué beneficios se recibirán de la solución del problema?
- ¿Qué es lo que no se conoce?
- ¿Qué es lo que no se entiende todavía?
- ¿De qué información se dispone?
- ¿Qué no es el problema?
- ¿Es suficiente la información? ¿O insuficiente? ¿O redundante? ¿O contradictoria?
- ¿Debería hacerse un diagrama del problema? ¿Una figura?
- ¿Cuáles son los límites del problema?
- ¿Pueden separarse las partes del problema? ¿Las puede escribir?  
¿Cuáles son las relaciones entre las partes del problema?
- ¿Cuáles son las constantes (cosas que no pueden ser cambiadas) del problema?

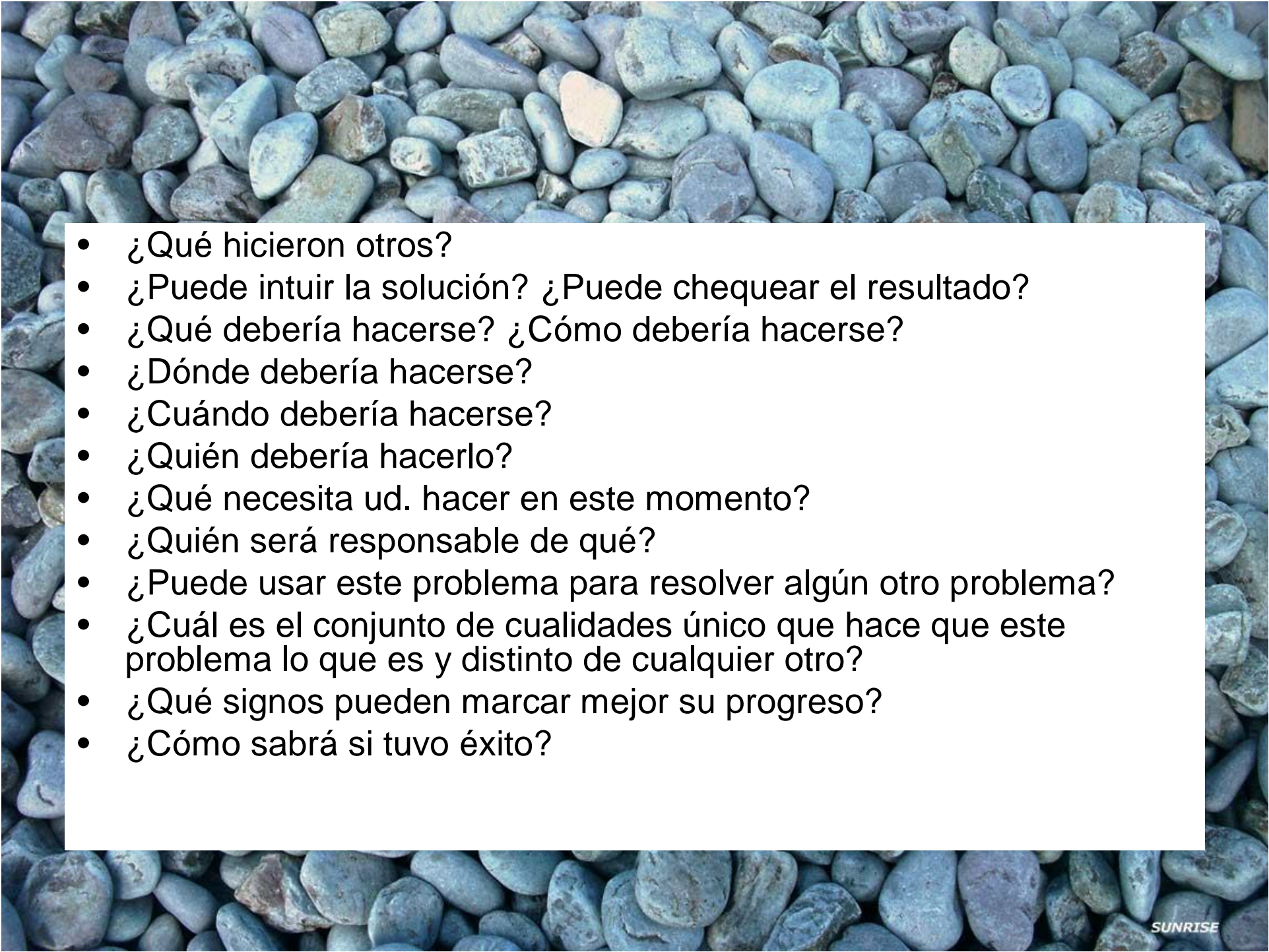


- 
- ¿Ha visto antes este problema?
  - ¿Ha visto antes este problema en una forma apenas diferente?
  - ¿Conoce un problema relacionado?
  - ¿Hay algún problema similar o relacionado que tenga el mismo componente desconocido?
  - Suponga que encuentra un problema relacionado al suyo que ya ha sido solucionado, ¿se puede usar esa solución? ¿Se puede usar ese método?
  - ¿Se puede reiniciar el problema? ¿De cuántas maneras diferentes se lo puede recomenzar? ¿En forma más general? ¿Más específica? ¿Pueden cambiarse las reglas?
  - ¿Cuáles son las mejores, peores y más probables posibilidades que imagina?

# El plan

- ¿Puede resolver el problema entero? ¿Parte del mismo?
- ¿Cómo le gustaría que fuera la solución? ¿Se la puede imaginar?
- ¿Cuánto de lo desconocido se puede determinar?
- ¿Puede derivar algo útil de la información disponible?
- ¿Ha usado toda la información?
- ¿Ha tomado en cuenta todas las nociones esenciales del problema?
- ¿Puede separar los pasos en el proceso de solucionar el problema?  
¿Puede determinar lo adecuado de cada paso?
- ¿Qué técnicas creativas puede usar para generar ideas? ¿Cuántas técnicas diferentes?
- ¿Puede ver el resultado? ¿Cuántos tipos diferentes de resultados puede ver?
- ¿De cuántas maneras diferentes ha tratado de resolver el problema?



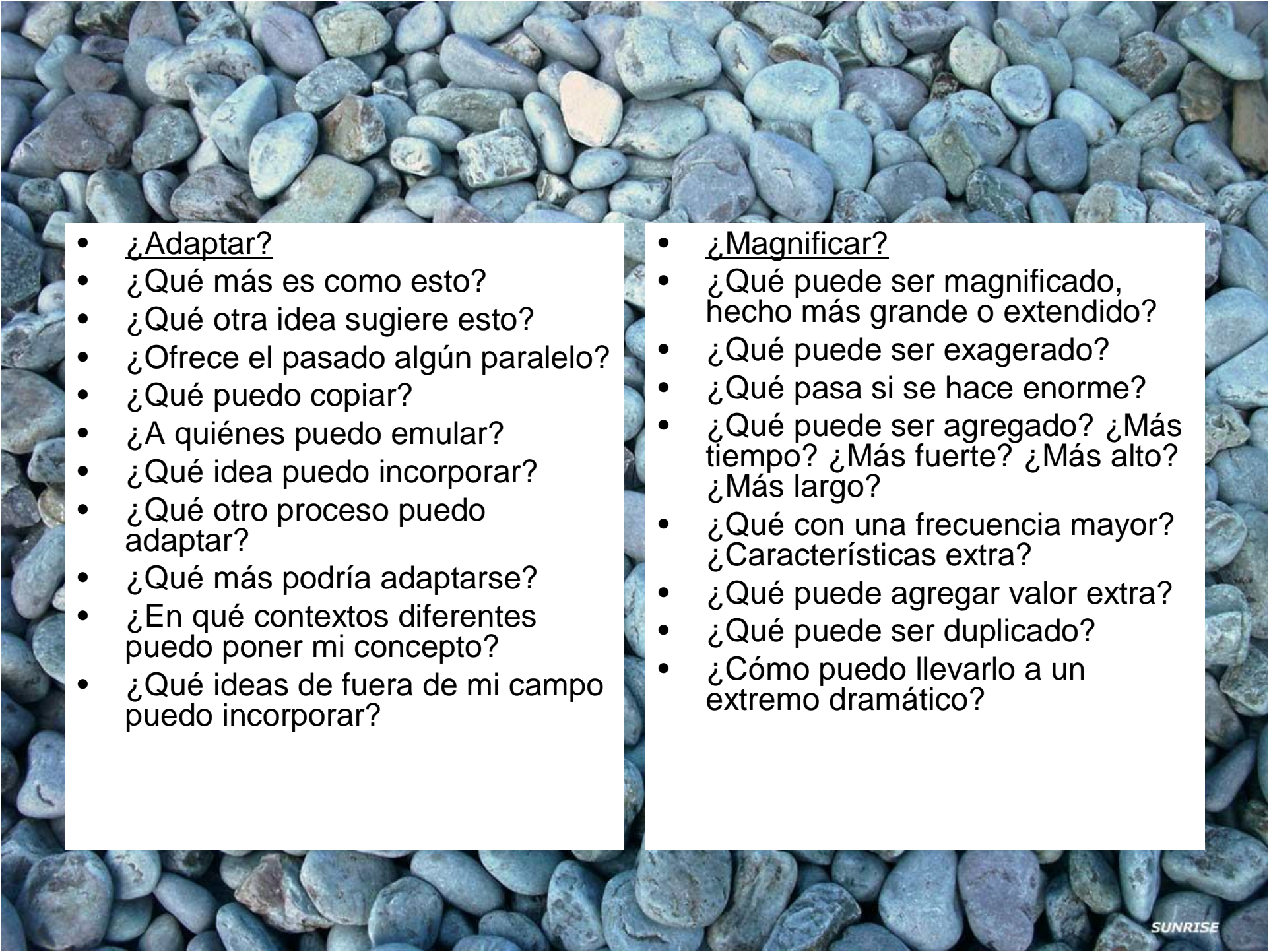
- 
- ¿Qué hicieron otros?
  - ¿Puede intuir la solución? ¿Puede chequear el resultado?
  - ¿Qué debería hacerse? ¿Cómo debería hacerse?
  - ¿Dónde debería hacerse?
  - ¿Cuándo debería hacerse?
  - ¿Quién debería hacerlo?
  - ¿Qué necesita ud. hacer en este momento?
  - ¿Quién será responsable de qué?
  - ¿Puede usar este problema para resolver algún otro problema?
  - ¿Cuál es el conjunto de cualidades único que hace que este problema lo que es y distinto de cualquier otro?
  - ¿Qué signos pueden marcar mejor su progreso?
  - ¿Cómo sabrá si tuvo éxito?

# Scamper

- ¿Sustituir?
- ¿Qué puede ser sustituido? ¿Qué más?
- ¿Se pueden cambiar las reglas?
- ¿Se puede usar otro ingrediente?  
¿Otro material?
- ¿Otro proceso puede funcionar mejor? ¿Otro procedimiento?
- ¿Otro poder?
- ¿Otro lugar?
- ¿Otro acercamiento?
- ¿Cambiar formato?
- ¿Qué más en lugar de? ¿Qué otra parte a cambio de esta?

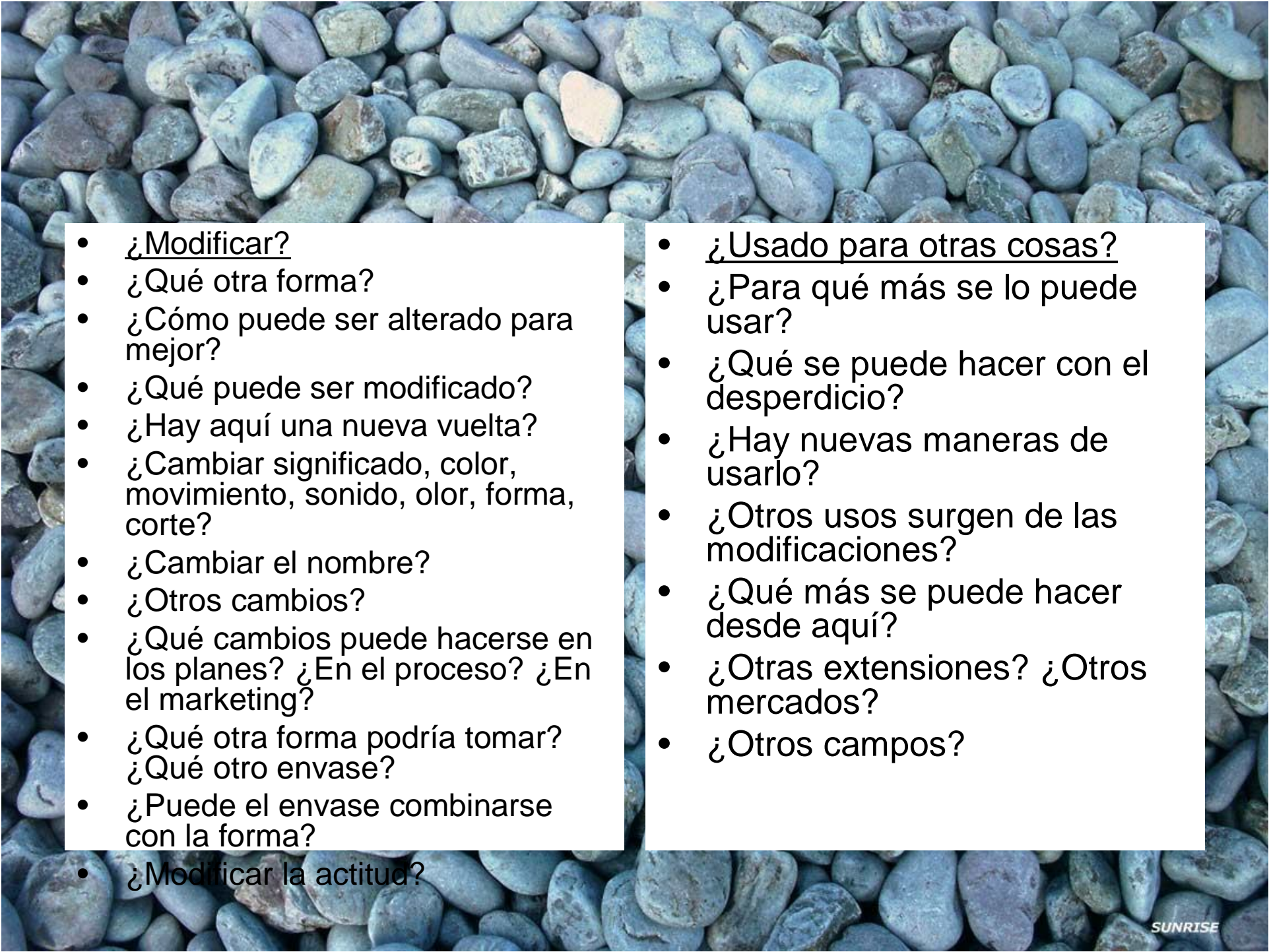
- ¿Combinar?
- ¿Qué ideas pueden combinarse?
- ¿Podemos combinar propósitos, objetivos?
- ¿Qué pasa con un surtido?
- ¿Qué con una mezcla, una aleación, un conjunto?
- ¿Combinar unidades?
- ¿Qué otra cosa puede fusionarse con esta?
- ¿Cómo empaquetamos una combinación?
- ¿Qué puede ser combinado para multiplicar los usos posibles?
- ¿Qué materiales podemos combinar?
- ¿Combinar atracciones?
- ¿Combinar talentos?



- 
- ¿Adaptar?
  - ¿Qué más es como esto?
  - ¿Qué otra idea sugiere esto?
  - ¿Ofrece el pasado algún paralelo?
  - ¿Qué puedo copiar?
  - ¿A quiénes puedo emular?
  - ¿Qué idea puedo incorporar?
  - ¿Qué otro proceso puedo adaptar?
  - ¿Qué más podría adaptarse?
  - ¿En qué contextos diferentes puedo poner mi concepto?
  - ¿Qué ideas de fuera de mi campo puedo incorporar?

- ¿Magnificar?
- ¿Qué puede ser magnificado, hecho más grande o extendido?
- ¿Qué puede ser exagerado?
- ¿Qué pasa si se hace enorme?
- ¿Qué puede ser agregado? ¿Más tiempo? ¿Más fuerte? ¿Más alto? ¿Más largo?
- ¿Qué con una frecuencia mayor? ¿Características extra?
- ¿Qué puede agregar valor extra?
- ¿Qué puede ser duplicado?
- ¿Cómo puedo llevarlo a un extremo dramático?

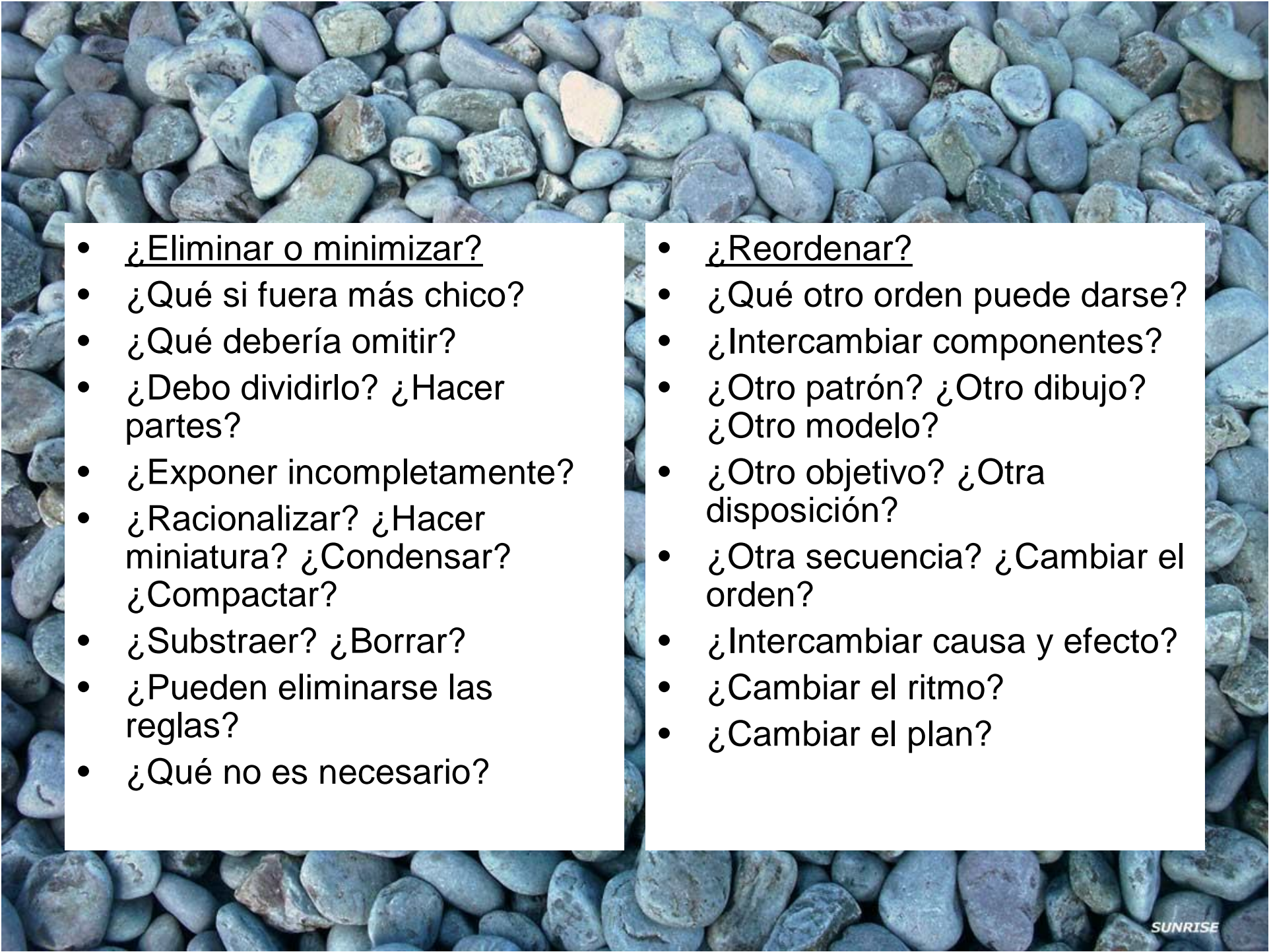


- 
- ¿Modificar?
  - ¿Qué otra forma?
  - ¿Cómo puede ser alterado para mejor?
  - ¿Qué puede ser modificado?
  - ¿Hay aquí una nueva vuelta?
  - ¿Cambiar significado, color, movimiento, sonido, olor, forma, corte?
  - ¿Cambiar el nombre?
  - ¿Otros cambios?
  - ¿Qué cambios puede hacerse en los planes? ¿En el proceso? ¿En el marketing?
  - ¿Qué otra forma podría tomar?
  - ¿Qué otro envase?
  - ¿Puede el envase combinarse con la forma?

- ¿Modificar la actitud?

- ¿Usado para otras cosas?
- ¿Para qué más se lo puede usar?
- ¿Qué se puede hacer con el desperdicio?
- ¿Hay nuevas maneras de usarlo?
- ¿Otros usos surgen de las modificaciones?
- ¿Qué más se puede hacer desde aquí?
- ¿Otras extensiones? ¿Otros mercados?
- ¿Otros campos?



- 
- ¿Eliminar o minimizar?
  - ¿Qué si fuera más chico?
  - ¿Qué debería omitir?
  - ¿Debo dividirlo? ¿Hacer partes?
  - ¿Exponer incompletamente?
  - ¿Racionalizar? ¿Hacer miniatura? ¿Condensar? ¿Compactar?
  - ¿Substraer? ¿Borrar?
  - ¿Pueden eliminarse las reglas?
  - ¿Qué no es necesario?

- ¿Reordenar?
- ¿Qué otro orden puede darse?
- ¿Intercambiar componentes?
- ¿Otro patrón? ¿Otro dibujo? ¿Otro modelo?
- ¿Otro objetivo? ¿Otra disposición?
- ¿Otra secuencia? ¿Cambiar el orden?
- ¿Intercambiar causa y efecto?
- ¿Cambiar el ritmo?
- ¿Cambiar el plan?



- ¿Hacer lo contrario?
- ¿Puedo intercambiar lo positivo y lo negativo?
- ¿Cuáles son los opuestos?
- ¿Cuáles son los negativos?
- ¿Debo darlo vuelta? ¿Arriba en vez de abajo? ¿Abajo en vez de arriba?
- ¿Considerarlo hacia atrás?
- ¿Invertir los roles?
- ¿Hacer lo inesperado?





# Conclusión

**La vida no es un problema,  
es una aventura.**

# Fin



-¿alguna pregunta o comentario?-



# !!!GRACIAS!!!



Pueden contactarme en mi blog:

[www.100volando.net](http://www.100volando.net)

(contesto todos los mails...)