

TEMARIO GENERACIÓN Y DESARROLLO DE IDEAS CREATIVAS

OBJETIVOS

- definir el proceso creativo y operar con el mismo.
- proveer pasos para guiar procesos creativos en la educación y los negocios.
- estimular y potenciar la creatividad.
- aumentar la capacidad para producir y utilizar las nuevas ideas.
- motivar un enfoque innovador para encontrar soluciones.
- aprender a separar los problemas en partes y examinarlos
- ampliar la creatividad en nuestras relaciones.
- estimular y administrar la creatividad en los grupos de trabajo
- explorar la estructura del proceso creativo propio y de otros.

Como veremos en el desarrollo del curso, muchos de los problemas de la vida cotidiana exigen, para su solución, la aplicación de una mentalidad creativa. Aplicar esta mentalidad creativa no es tan sencillo pues, generalmente, estamos más acostumbrados a pensar con la lógica que con la creatividad.

Aplicando métodos creativos se obtiene un importante número de ideas para aplicar a los problemas que nos afectan, por difíciles que estos sean. Según Osborn "Los métodos dirigidos a activar el pensamiento creativo mejoran en forma notoria y -a veces- espectacular la habilidad para dar soluciones originales y útiles a los problemas".

MODULOS

1-Introducción. Descripción de **Positivo, Negativo e Interesante**. Ejercicios en plenaria. Ejercicios en grupos. Principios y Discusión de la técnica. Descripción de **Considere Objetivos y propósitos**. Varios ejercicios en plenaria. Ejercicios en grupos. Principios y Discusión de la técnica. **Definiciones de la Creatividad y Psicología de la Creatividad**. Problemas del 1 al 50 de Pensamiento Lógico y varios a resolver en casa sobre la lección.

- Creatividad fotográfica 1, 2 y 3
- Juego del naufragio

2-Descripción de **Considere ampliamente los Factores**. Ejercicios en plenaria. Ejercicios en grupos. Principios y Discusión de la técnica. Descripción de la **Entrada al Azar**. Ejercicios en plenaria. Ejercicios en grupos. Principios y Discusión de la técnica. **El cerebro humano y las emociones. Promover la creatividad**. Distorsiones del pensamiento. La inteligencia emocional. Problemas del 51 al 100 de Pensamiento Lógico y varios a resolver en casa.

- Vídeo Sand Animation ó Creatividad todos los días Dewitt

3-Descripción de **Considere Alternativas y Posibilidades**. Ejercicios en plenaria. Ejercicios en grupos. Principios y Discusión de la técnica. Descripción de **Consecuencias y Secuelas**. Ejercicios en plenaria. Ejercicios en grupos. Principios y Discusión de la técnica. Descripción de **Fundamental, Importante, Prioritario**. Ejercicios en plenaria. Ejercicios en grupos. Principios y Discusión de la técnica. Que es un problema. **Disparadores de una sesión creativas**. La creatividad y sus conceptos. Problemas del 1 al 50 Pensamiento Lateral y a resolver en casa.

- E book ¿Matemática estás ahí? de Paenza

4-Descripción de **Tipo de Información y Sentimientos**. Ejercicios en plenaria. Ejercicios en grupos. Principios y Discusión de la técnica. Descripción de la técnica de Análisis de la **Información**. Ejercicios en plenaria. Ejercicios en grupos. Principios y Discusión de la técnica. Descripción de **Examine Ambos Lados**. Ejercicios en plenaria. Ejercicios en grupos. Principios y Discusión de la técnica. Descripción de **Los Seis Sombreros para Pensar**. Ejercicios en plenaria. Ejercicios varios a resolver en casa. Principios y Discusión de la técnica. Problemas del 51 al 100 de Pensamiento Lateral

- E book Los seis sombreros De Bono y Presentación con ejercicios.

5-Repaso de técnicas de **Amplitud de Pensamiento**. Descripción de **Acuerdo, Desacuerdo e Irrelevante**. Ejercicios en plenaria. Ejercicios en grupos. Principios y Discusión de la técnica. Descripción de **Preguntas de caza y pesca**. Ejercicios en plenaria. Ejercicios en grupos. Principios y Discusión de la técnica. **El poder de la creatividad y la Innovación**. Software para el pensamiento. Pensamiento Paralelo ó de los seis sombreros. Pensamiento lateral. Consideraciones sobre la creatividad. Problemas del 101 al 150 Pensamiento Lógico y a resolver en casa.

- Presentación sobre Técnicas de Amplitud
- Juego de la NASA

6-Descripción de la técnica de **Provocación**. Ejercicios en plenaria. Ejercicios en grupos. Principios y Discusión de la técnica. Descripción de **Clarificación y Simplificación**. Ejercicios en plenaria. Ejercicios en grupos. Principios y Discusión de la técnica. **Técnicas creativas para el desarrollo de Productos y Servicios**. Las competencias. Los obstáculos endógenos. Problemas del 101 al 150 de Pensamiento Lateral. Problemas para resolver en casa.

- e book Aprender a pensar

7-Descripción de **Consolidar**. Ejercicios en plenaria. Ejercicios en grupos. Principios y Discusión de la técnica. Descripción de **Concluir**. Ejercicios en plenaria. Ejercicios en grupos. Principios y Discusión de la técnica. Repaso de las técnicas ya vista. **Programa de Incubación de ideas**. Problemas del 151 al 200 de Pensamiento Lógico y. Problemas para resolver en casa.

- Presentación de Pensamiento Vertical y Lateral De Bono

8-Descripción de la técnica **DISCO ó como Resolver un problema** . Ejercicios en plenaria. Ejercicios en grupos. Principios y Discusión de la técnica. Descripción de **debate ó exploración**. Ejercicios en plenaria. Ejercicios en grupos. Principios y Discusión de la técnica. Descripción de los **mapas mentales**. Ejercicios en plenaria. Ejercicios en grupos. Principios y Discusión de la técnica. **Estrategias creativas en el aula**. Problemas del 201 al 250 de Pensamiento Lógico

- Presentación sobre Innovación de Productos y mapa mental de Los mandamientos del aula
- El acertijo de Einstein

9-Descripción de la técnica de **Resolución de conflictos**. Ejercicios en plenaria. Ejercicios en grupos. Principios y Discusión de la técnica. Descripción de la **matriz morfológica, Lista de atributos y Analogías Forzadas**. Ejercicios en plenaria. Ejercicios en grupos. Principios y Discusión de la técnica. Descripción de **Torbellino de ideas**. Ejercicios en plenaria. Ejercicios en grupos. Principios y Discusión de la técnica.

Inteligencia, Pensamiento reflexivo y Pensamiento creativo. Problemas del 251 al 300 de Pensamiento Lógico.

- La Creatividad según Von Oech

10-Descripción de la técnica de **Conceptos y creación de Alternativas**. Ejercicios en plenaria. Ejercicios en grupos. Principios y Discusión de la técnica **Tratamiento y Valoración de las ideas. Imaginación y Creatividad**. Problemas del 151 al 200 de Pensamiento Lateral. Problemas para resolver en casa.

- Presentación sobre La Creatividad en su empresa

11-Descripción de la técnica de **Desafiar los conceptos**. Ejercicios en plenaria. Ejercicios en grupos. Principios y Discusión de la técnica. **Creatividad e Inteligencia**. Problemas del 201 al 250 de Pensamiento Lateral. Problemas para resolver en casa.

- Ilusiones ópticas 0, 1, 2, 3, 4 y 5

12-Descripción de la técnica de **Pensamiento Inventivo Sistemático**. Ejercicios en plenaria. Ejercicios en grupos. Principios y Discusión de la técnica. **Mejore su creatividad. Conclusiones**. Problemas del 301 al 370 de Pensamiento Lógico. Problemas para resolver en casa.

- Problemas creativos:

- a- Analítico ó creativo,
- b- Una rebanada de pastel
- c- La pelota de golf

13-Repaso de **Pensamiento Inventivo Sistemático**. Descripción de la técnica de **SCAMPER**. Ejercicios en plenaria. Ejercicios en grupos. Principios y Discusión de la técnica. **Los mapas mentales** y el aprendizaje significativo. Problemas del 371 al 450 de Pensamiento Lógico. Problemas para resolver en casa.

- Presentación de SIT con ejemplos desarrollados

14- Repaso de las técnicas vistas: Provocación, Azar, Desafío de Conceptos. **Creatividad en las organizaciones. Modelos mentales**. Problemas de Pensamiento Lateral. Problemas para resolver en casa. Problemas del 251 al 320 de Pensamiento lateral.

- Problemas de construcciones 1 y 2

15-**La Creatividad en el futuro. La Innovación en las empresas**. Aplicación de problemas educativos, sociales ó propuestos por los participantes. **Creatividad en Equipos de trabajo, Conclusiones generales del curso**.

- Acertijos
- e book Sly as a fox (en inglés)

Cada una de las reuniones ó vía Internet desarrollan varios ejercicios de Creatividad Aplicada y para ello se cuenta con la guía de problemas con más de 700 variados ejercicios para resolver. Además en cada lección se dispone de una docena de ejercicios prácticos específicos a la herramienta tratada.

PROPÓSITO

Este curso tiene como propósito el aprendizaje de técnicas y estrategias de creatividad que amplíen las habilidades naturales y desplieguen otras nuevas en los participantes,

facilitando el desarrollo personal y la posibilidad de obtener los resultados deseados en la docencia .

OBJETIVOS

Al finalizar la actividad, los participantes podrán:

1. Enumerar las condiciones de una cultura creativa e innovadora que favorezca la creatividad y genere las acciones para promoverla.
2. Analizar y formular problemas con mayor precisión.
3. Detectar mayor cantidad de oportunidades para introducir mejoras en su actividad.
4. Aplicar los principios fundamentales de la creatividad para generar nuevas ideas y resolver problemas.
5. Utilizar ejercicios para estimular el proceso de generación de ideas.
6. Conocer técnicas para desarrollar la propia creatividad y estimular la de otras personas.
7. Diseñar una matriz para evaluar el nivel de satisfacción de los criterios para seleccionar una idea.

METODOLOGÍA DE LOS TALLERES PRESENCIALES

La actividad ha sido diseñada considerando la forma de aprender del adulto, partiendo de su experiencia cotidiana, realimentándose en ella y estableciendo metas de mejora para la situación específica de cada uno.

La Metodología de trabajo es activa, organizada en base a ejercicios y vivencias que sitúan a los sujetos como protagonistas de su propio aprendizaje, en un clima de contención que permite que desde la experimentación constructiva, se reorganicen y establezcan formas de acción más operativas.

Se aplica la didáctica de emergentes, esto es con intervención del Coordinador, que guiado por las circunstancias del momento, se adapta constantemente al proceso de aprendizaje del grupo, respetando las experiencias y características de los participantes.

METODOLOGÍA VÍA INTERNET

No requiere movilizarse ó un horario estricto. Este curso virtual se realiza desde su computadora, en cualquier ciudad donde estés, en cualquier horario y con márgenes de tiempo suficientemente amplios por modulo como para no alterar tus necesidades y obligaciones cotidianas. A partir de una determinada fecha se recibirá el primer correo electrónico en la dirección de correo registrada, con las instrucciones y material correspondiente al módulo.

Por cada módulo se dispone de un plazo para leer, consultar, presentar tu trabajo con las respuestas e interactuar con el Facilitador del curso.

No se necesitan conocimientos profundos en computación, ni software o sistemas especiales y solo se debe contar con una computadora personal con sistema operativo Windows 95 o posterior, con un navegador con acceso a Internet, un procesador de textos Word y una cuenta de correo electrónico

El material del curso completo es de unas 550 paginas y la bibliografía adicional que incluye libros digitales referentes a temas específicos.

Cada módulo ocupa unas cuatro horas reloj entre estudio y consultas. Se trata de 15 módulos y la duración total del cursado es de unos siete meses.

PARTICIPANTES

Personas que deseen adquirir herramientas para lograr creatividad en su vida profesional, docente y personal. Se incluyen Capacitadores, Responsables de Investigación y Desarrollo, Líderes de Opinión, Diseñadores Industriales y gráficos, Personal de Relaciones Públicas y RRHH, Comunicadores Sociales, Profesionales de la Publicidad, de los Medios de Comunicación, de Comercialización, de Gestión, de Pymes, de Ventas, Docentes, y toda persona que desee potenciar su creatividad.

REQUISITOS

No se requieren conocimientos previos.

CAPACITADOR

Oscar Isoba. Ingeniero químico de la Universidad Nacional de La Plata.

Docente en escuelas técnicas, y profesor titular de la UTN Regional Avellaneda en la cátedra de Control Automático y Proyecto de Instalaciones desde 1975 a 1989.

Actualmente es coordinador de proyectos de Ingeniería y Obras Industriales.

Realizó entrenamiento en el CPSI: Creative Problem Solving Institute de Chicago, EEUU en 1995, y en el Instituto Politécnico de Creatividad de Monterrey, México en 1999. Magíster en Pensamiento Inventivo Sistemático.

Miembro de ACA : American Creativity Association de Austin, Texas, EEUU.

Colabora en The Literacy Project (Proyecto de Alfabetización), es un sitio de Internet para profesores, organizaciones y ONG s interesadas en la lectura, la educación continua y la creatividad. Este sitio fue creado por Google en colaboración con el Instituto de Formación Continua de la UNESCO.

Ha escrito varios artículos sobre creatividad e Innovación, los más recientes son

<http://www.monografias.com/trabajos32/pensamiento-inventivo-sistematico/pensamiento-inventivo-sistematico.shtml>

<http://www.gestiopolis.com/canales6/emp/creatividad-y-la-valoracion-de-ideas.htm>

<http://www.enplenitud.com/nota.asp?articuloid=8090#autores>

<http://www.monografias.com/trabajos38/pensamiento-inventivo/pensamiento-inventivo.shtml>

<http://www.e-estrategia.com.ar/ediciones/edicion0069/marketing.asp>

<http://www.monografias.com/trabajos49/nivel-de-invencion/nivel-de-invencion.shtml>

<http://www.iacat.com/Revista/recreate06.htm>

<http://www.gestiopolis.com/innovacion-emprendimiento/proceso-creativo-creative-process-solving.htm>

SEPTIEMBRE 2007