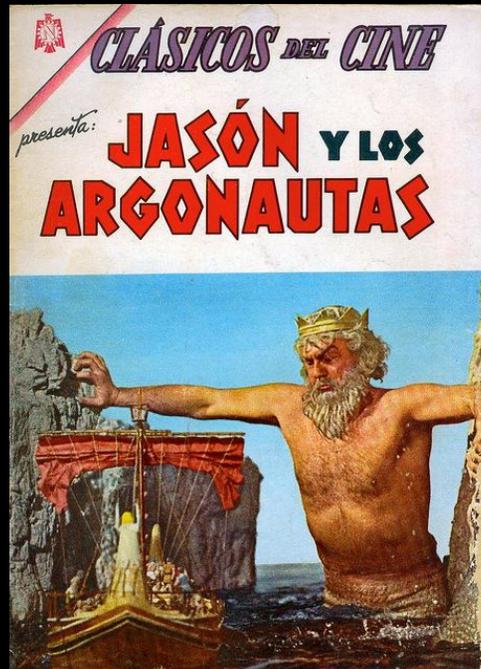


La
creatividad:
fuente de
innovación.



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
Problemas	
producir felicidad	producir infelicidad
condiciones desfavorables	condiciones favorables

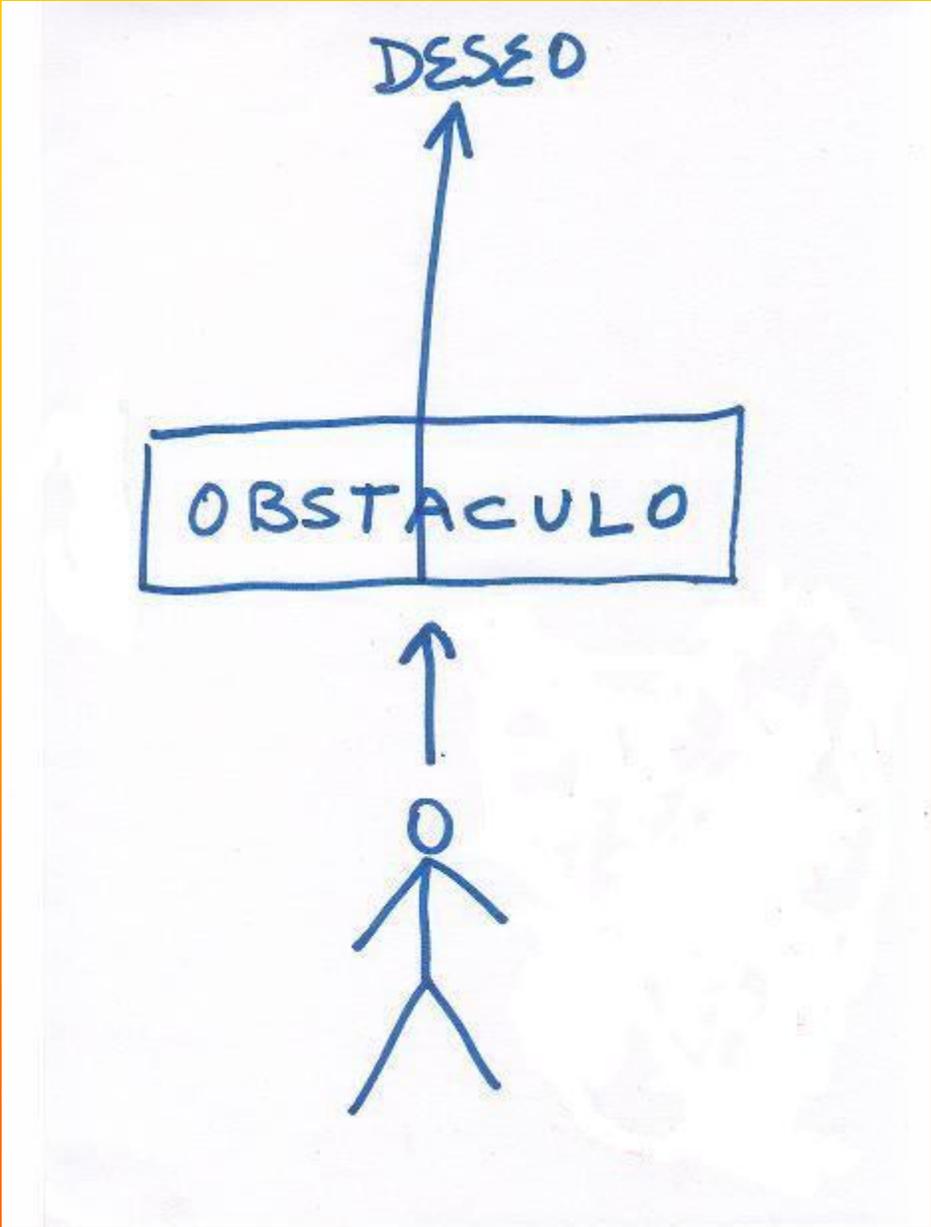
DESEO

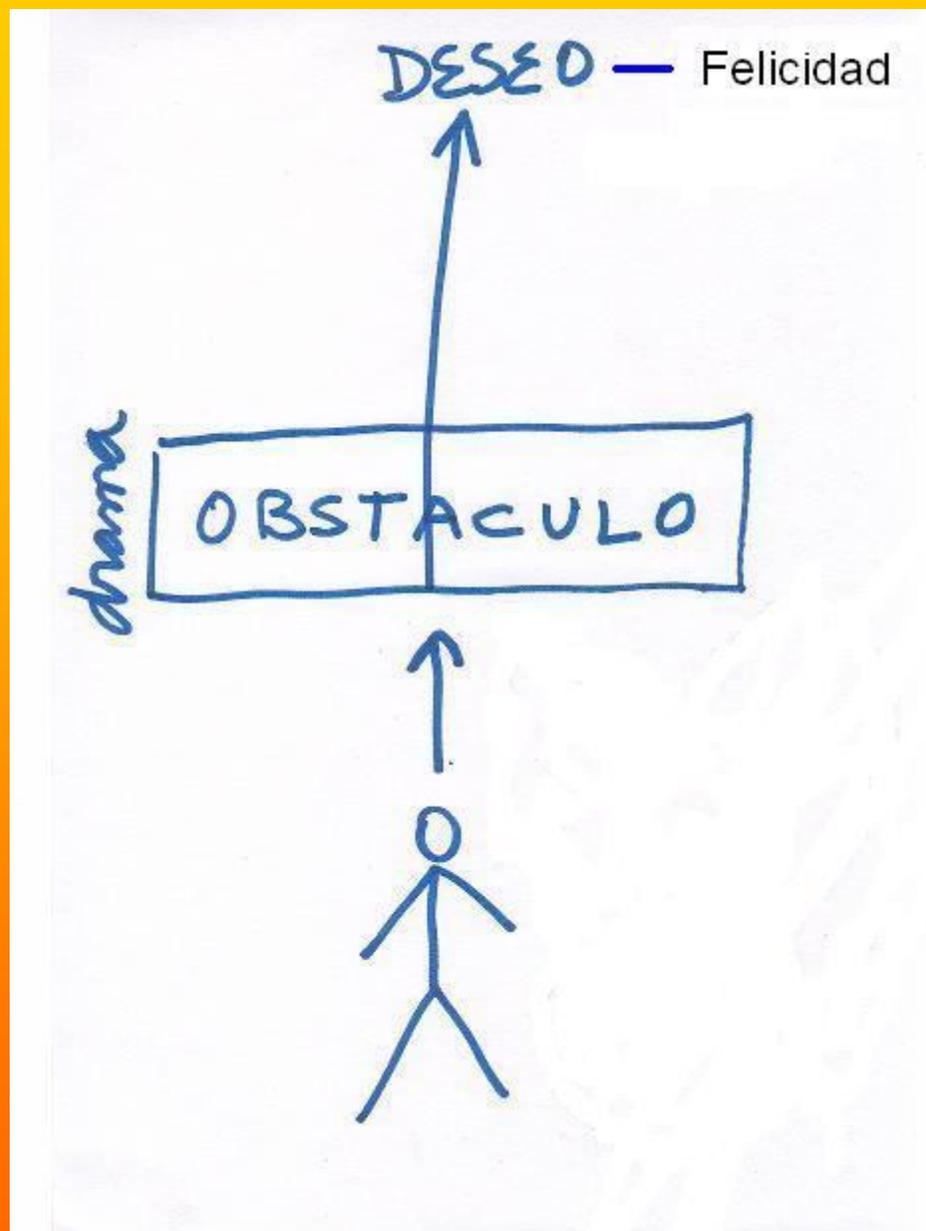


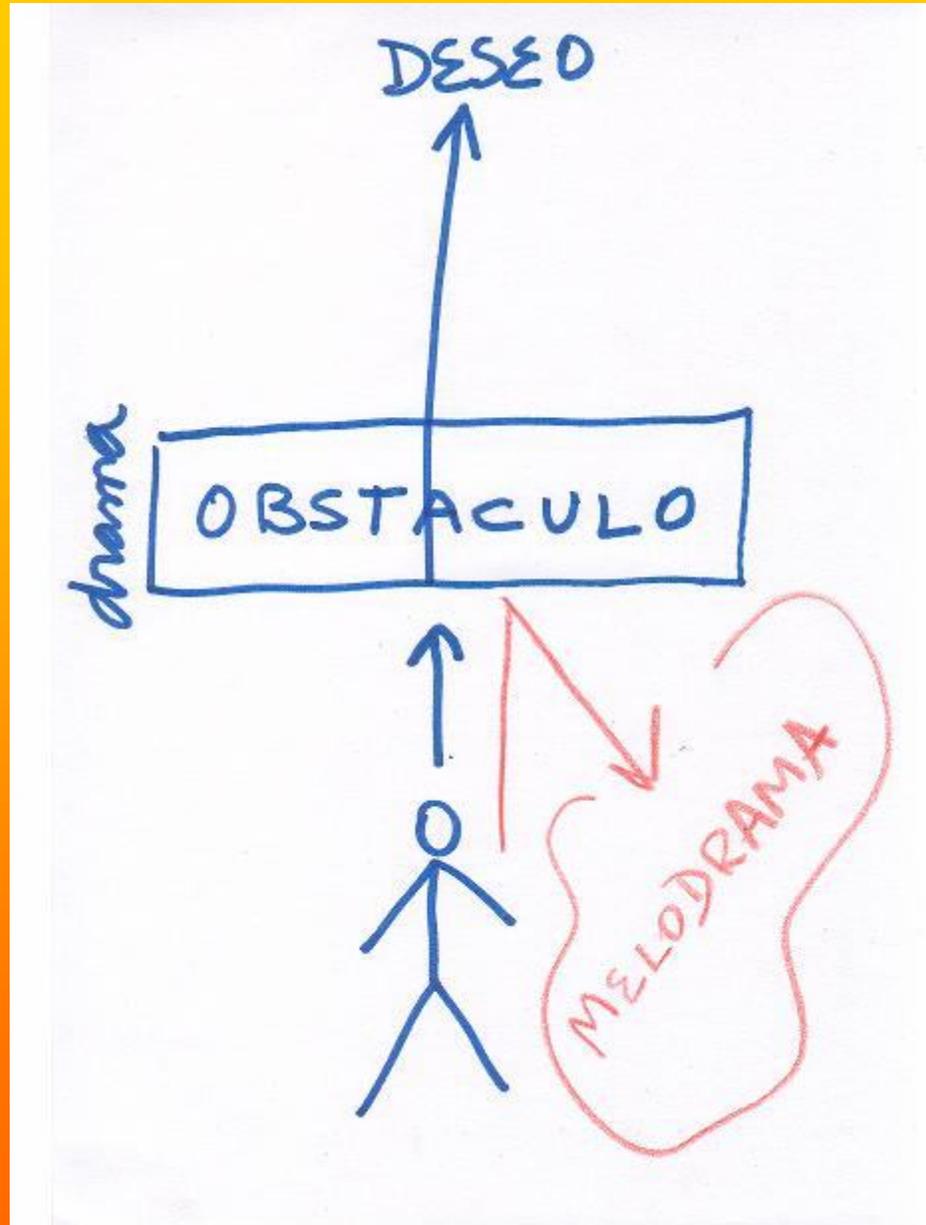
DESEO

OBSTACULO







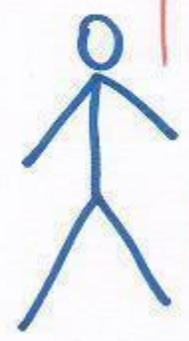


Sueño
Ideal

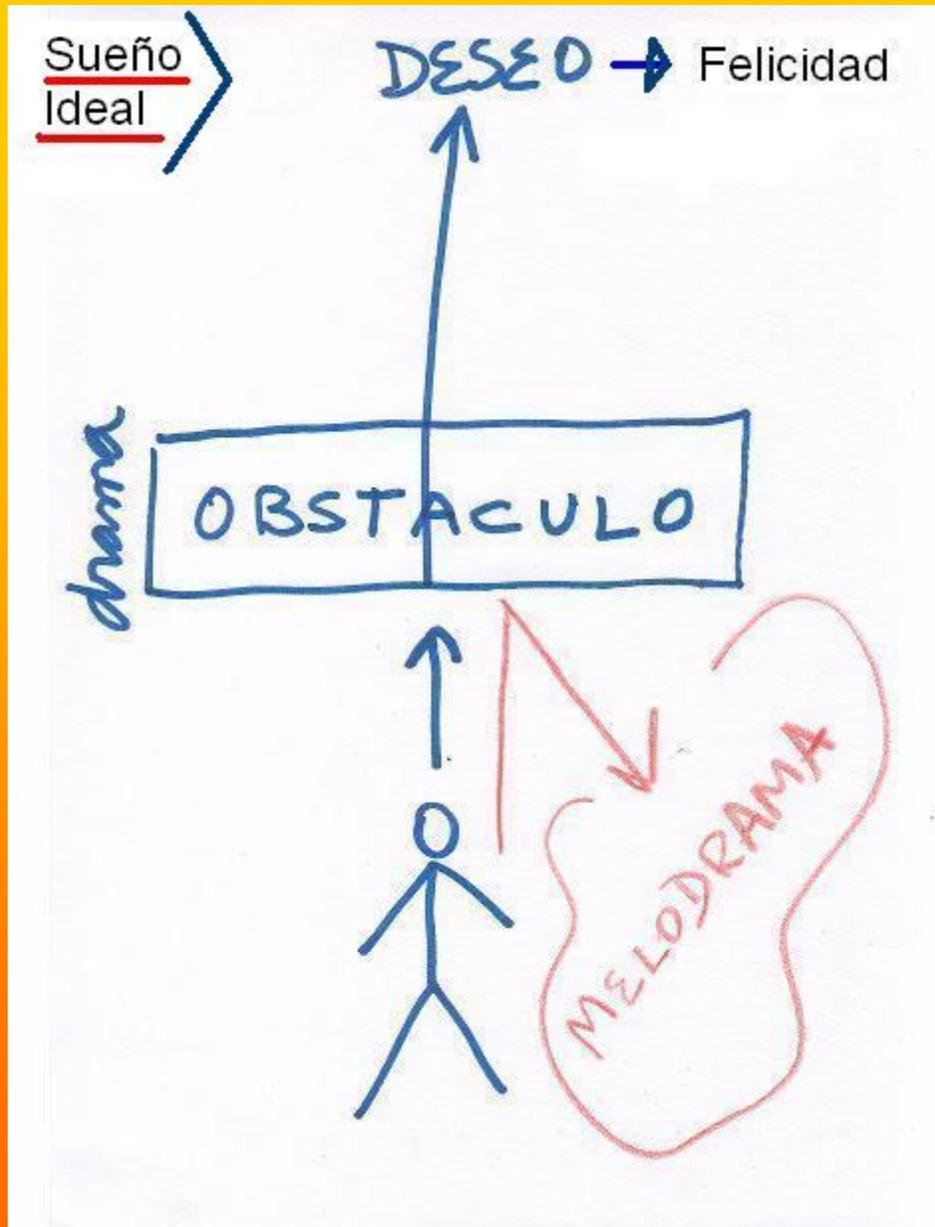
DESEO → Felicidad

drama

OBSTACULO



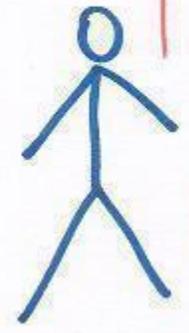
MELODRAMA



Sueño
Ideal > Meta
Obj. < DESEO → Felicidad

drama

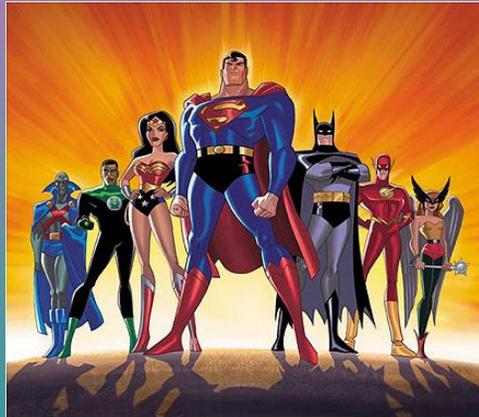
OBSTACULO



MELODRAMA

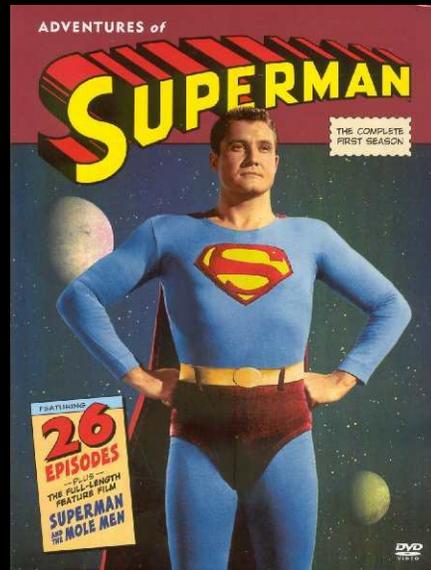
Relaciones de superación

- Aliados resolutivos
- Cómplices solucionistas



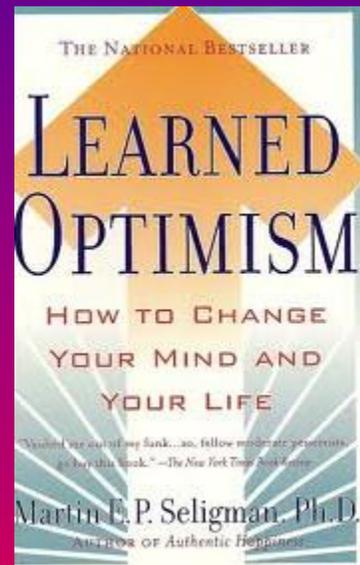
Conclusiones del
Esquema del deseo:
Todo tiene su precio.

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*

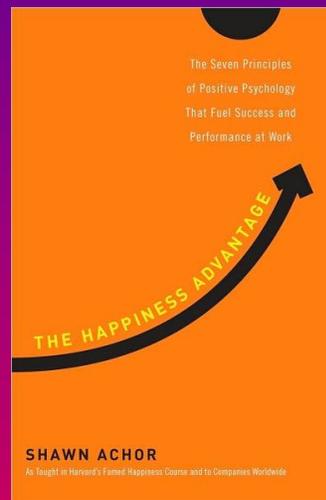
Negativo	Positivo
Interno	Externo
Permanentes	Pasajeros
Absolutos	Relativos

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.

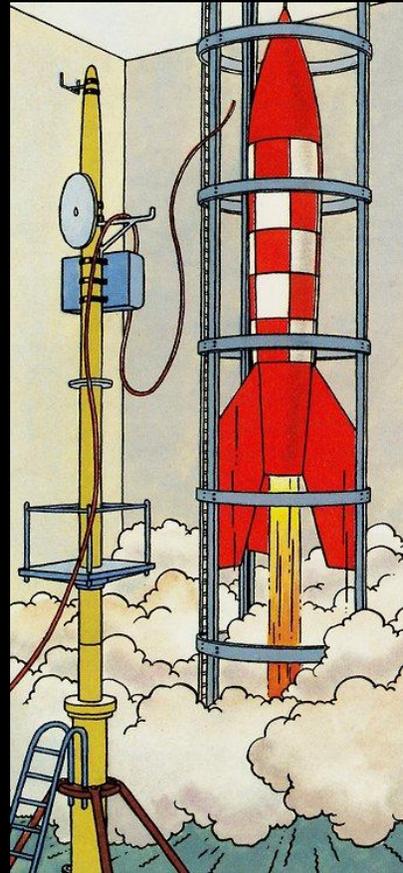
Dos ideas de Achor

- 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:

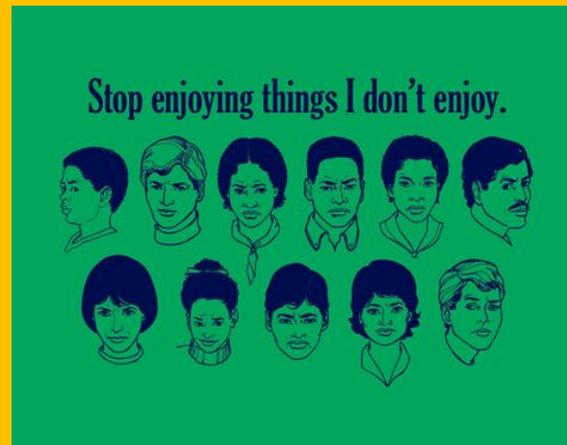
- Los cerebros positivos tienen ventaja biológica sobre los neutrales o negativos:
re entrenar la mente.
- Aprovechar los fracasos, caer para arriba.
- Enfocar primero en objetivos alcanzables, crecer gradualmente.
 - Sociabilidad
- Hacer pequeños ajustes de energía

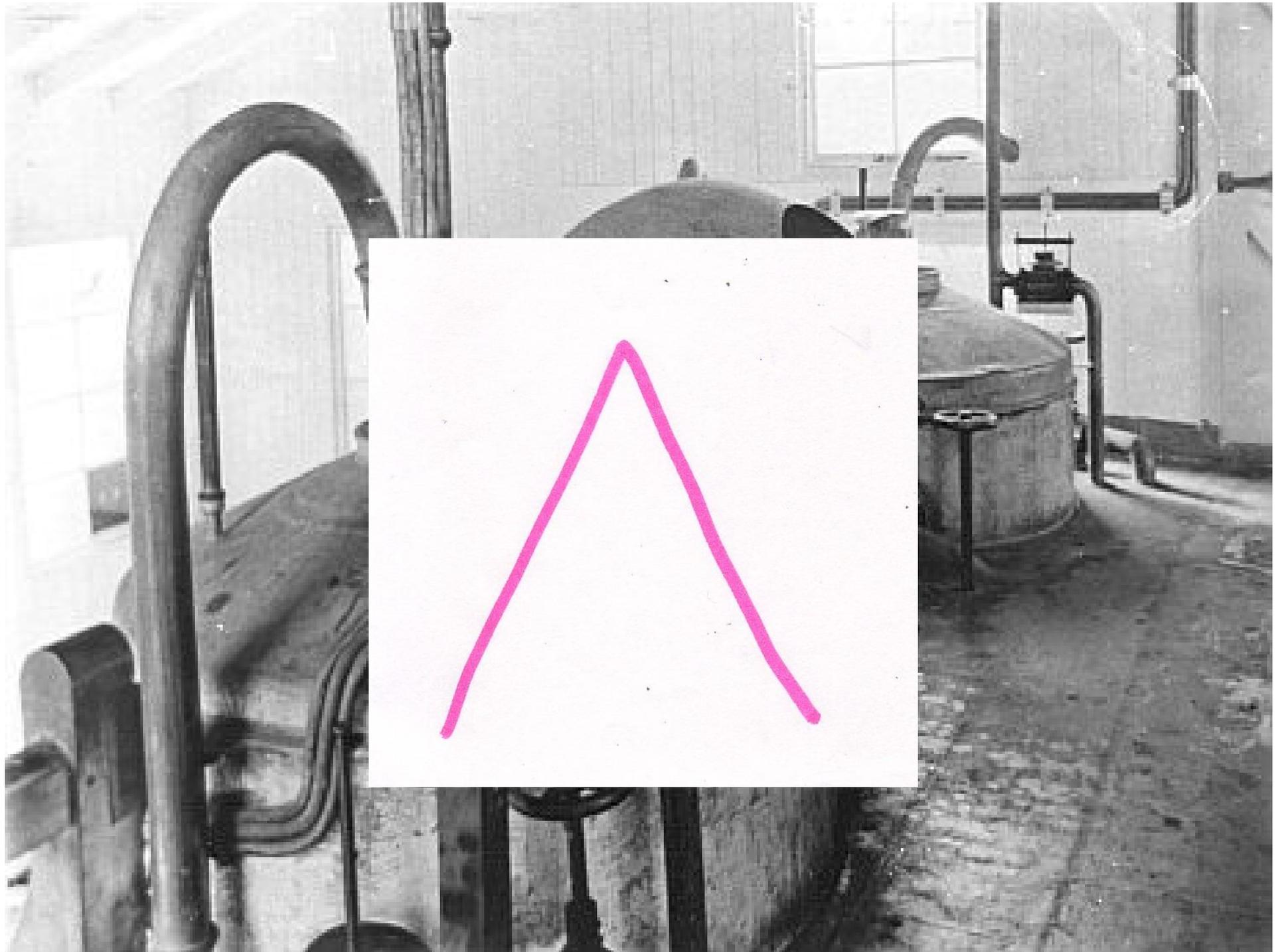
Parte Tres: Creatividad

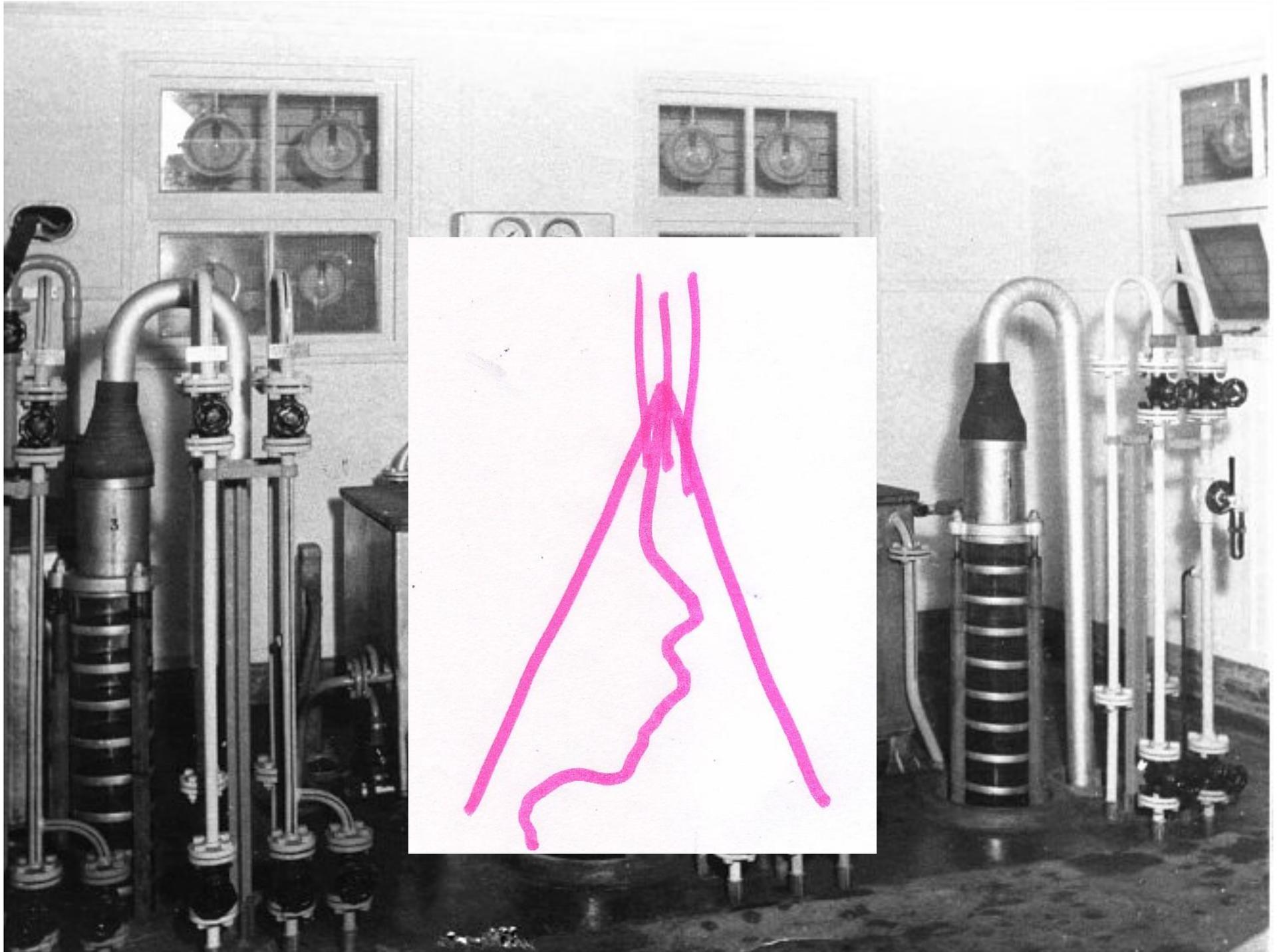


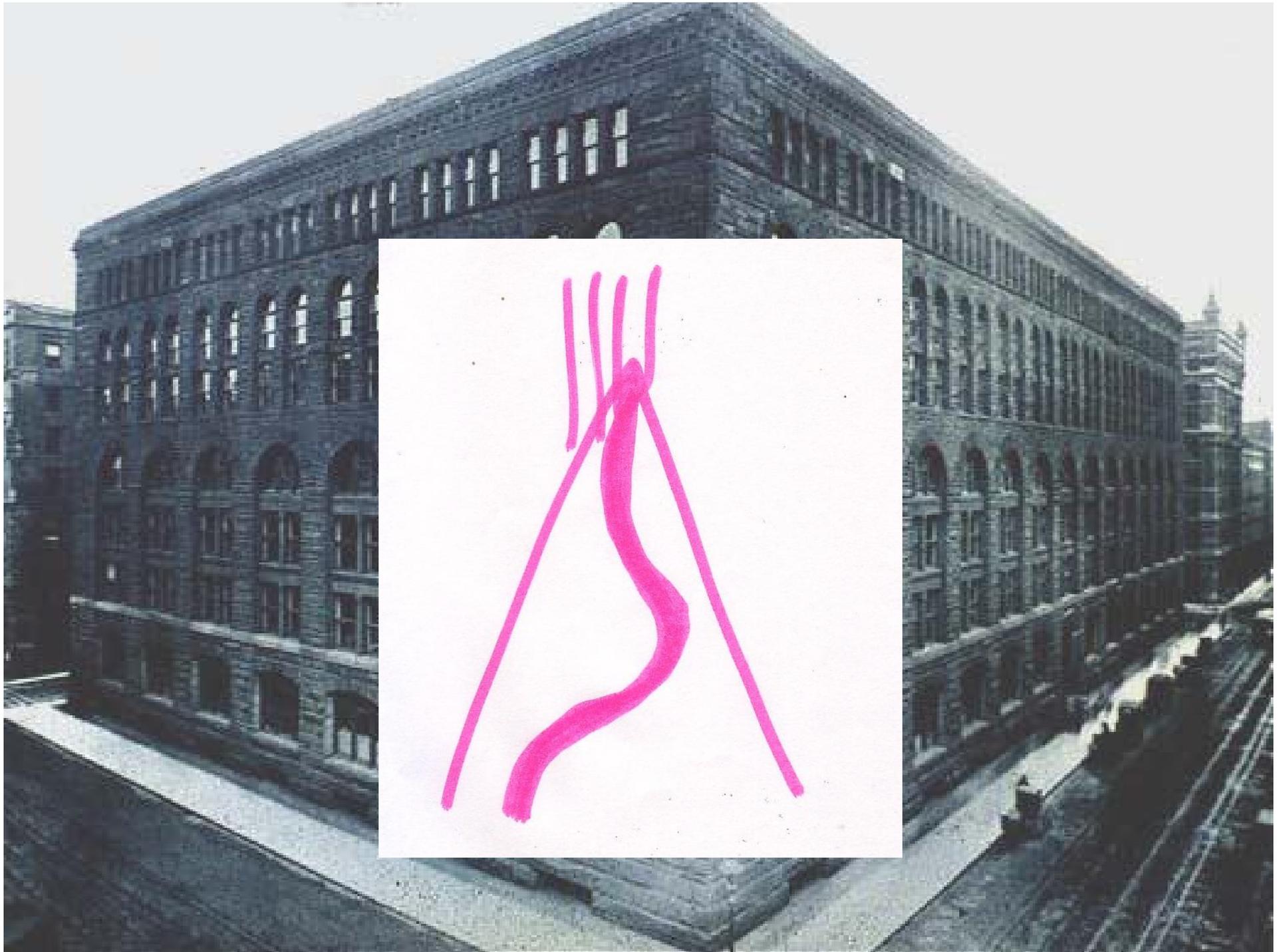
Creatividad

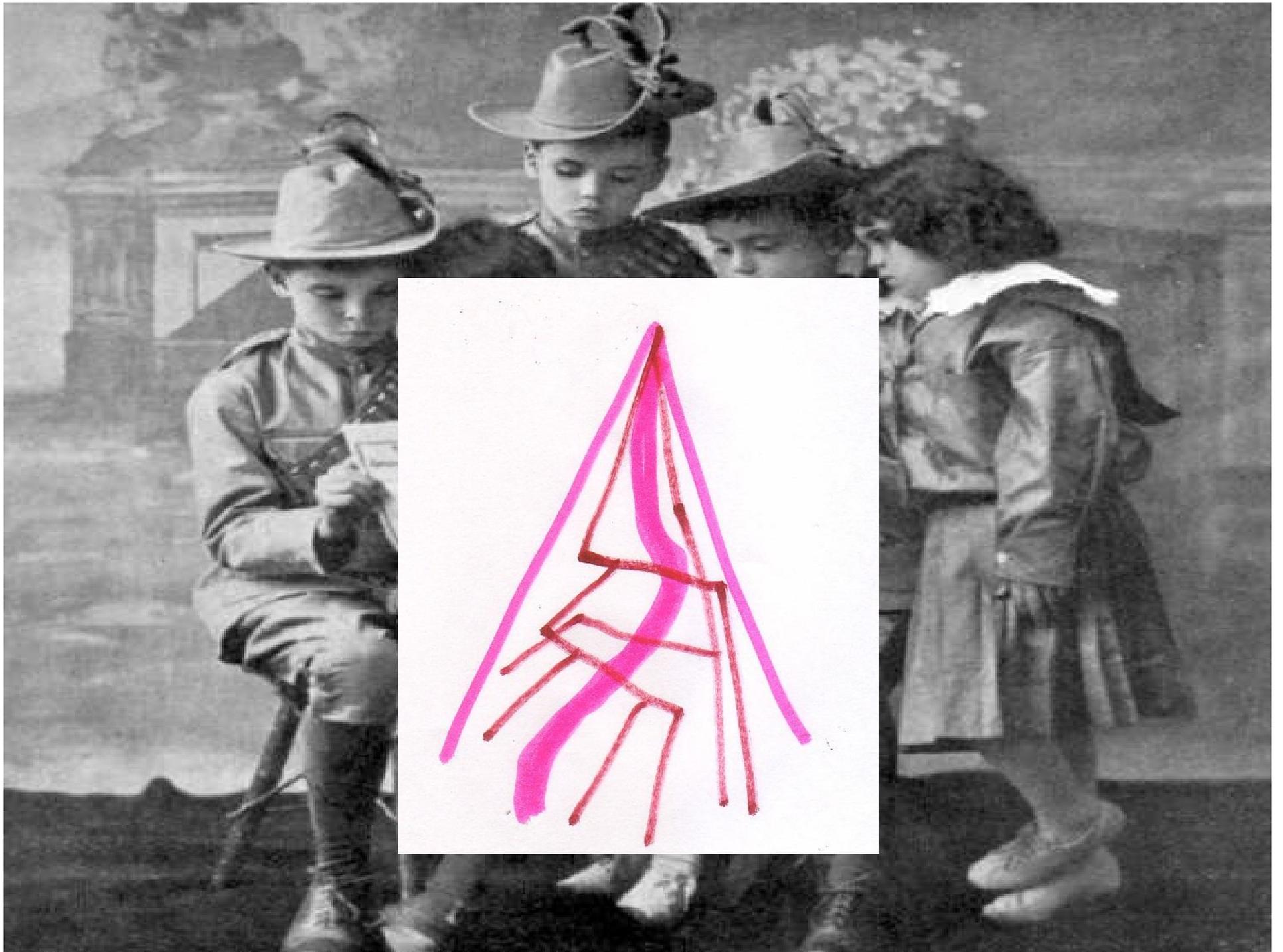
- Arte
- Publicidad
- Infancia











1. Estacionamiento libre

2. Salida fábrica

3. Globo

4. Comedor empresa

5. Desechos al río



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

Conseguir	
Sumar	
Agregar	
Adquirir	
Lograr	
Obtener	
Ganar	
Traer	

Dos palabras

	Clientes
	Ventas
	Intereses
	Necesidades
	Dinero
	Intenciones
	Curiosidad
	Decisiones

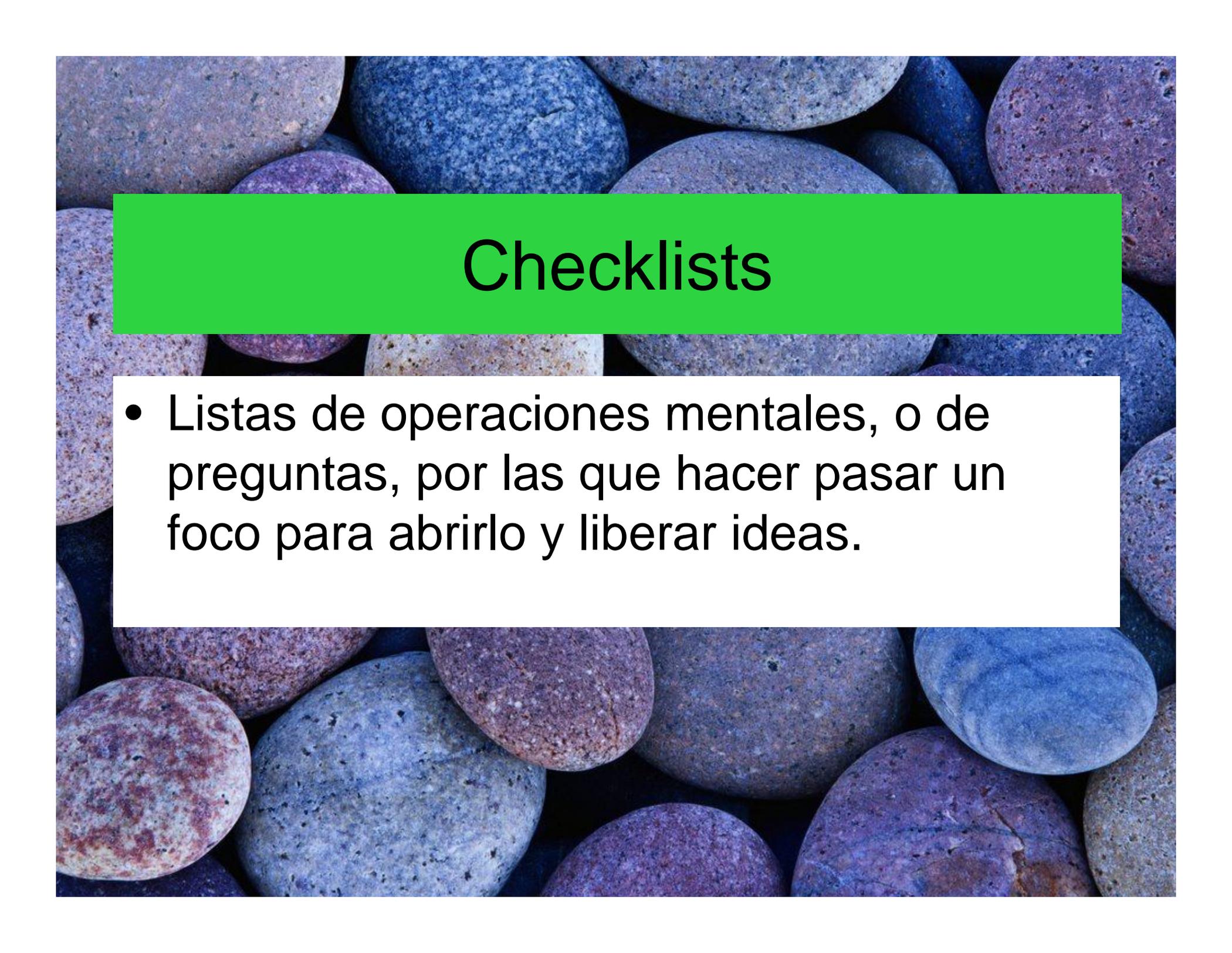
Dos palabras

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

Flor de Loto

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 <u>estudio de gustos</u> 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

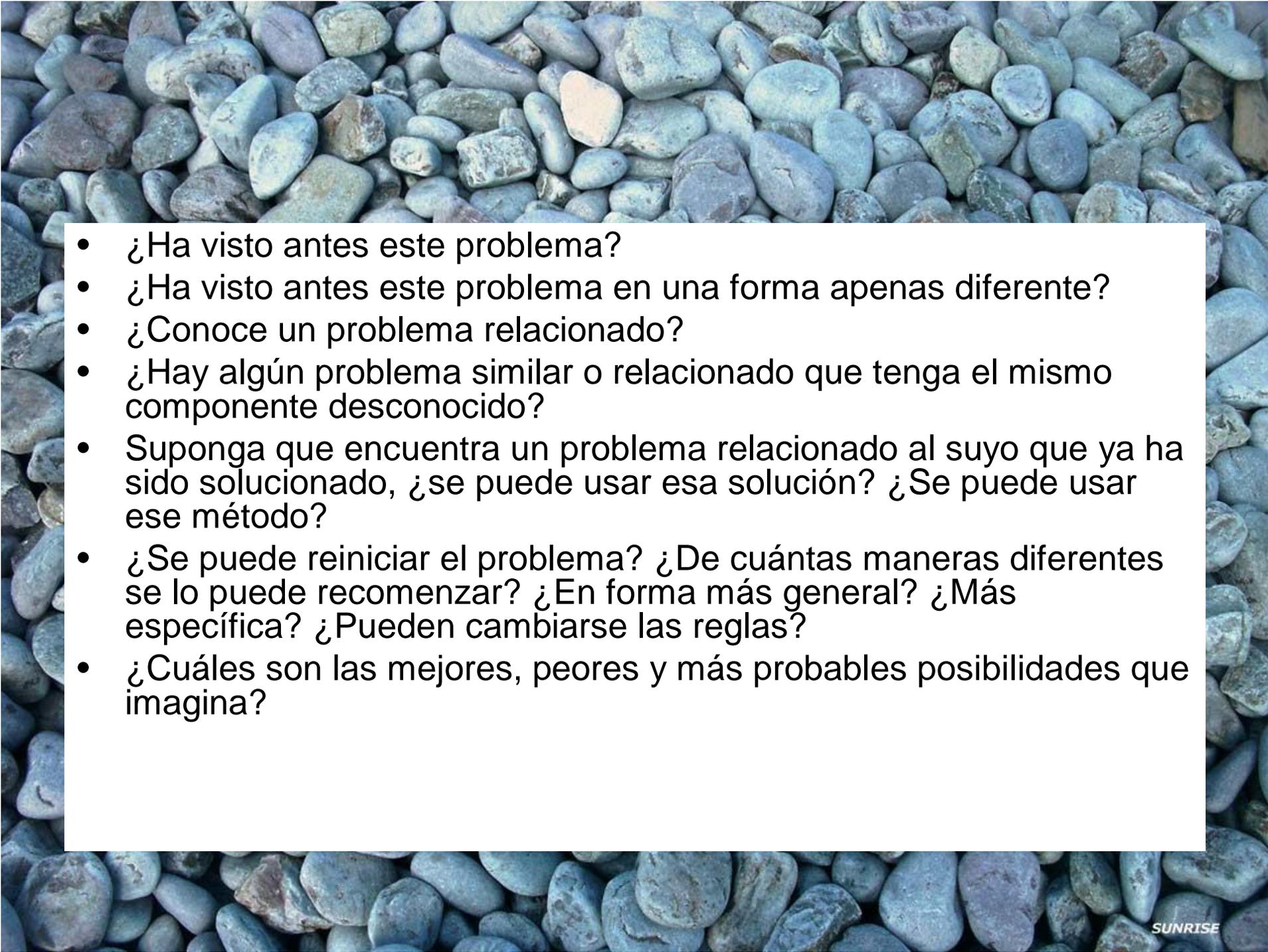
- Listas de operaciones mentales, o de preguntas, por las que hacer pasar un foco para abrirlo y liberar ideas.

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.

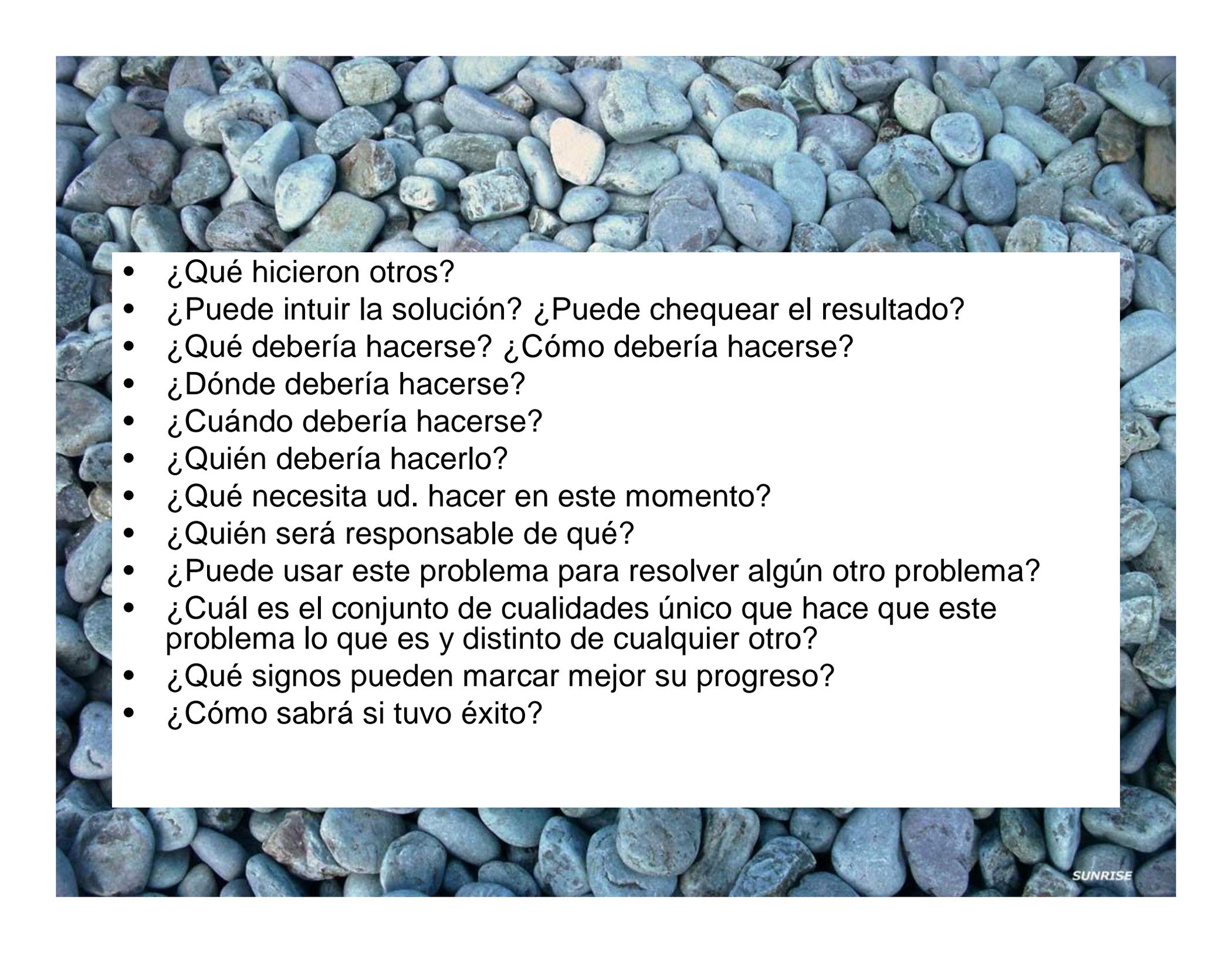
El problema

- ¿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?

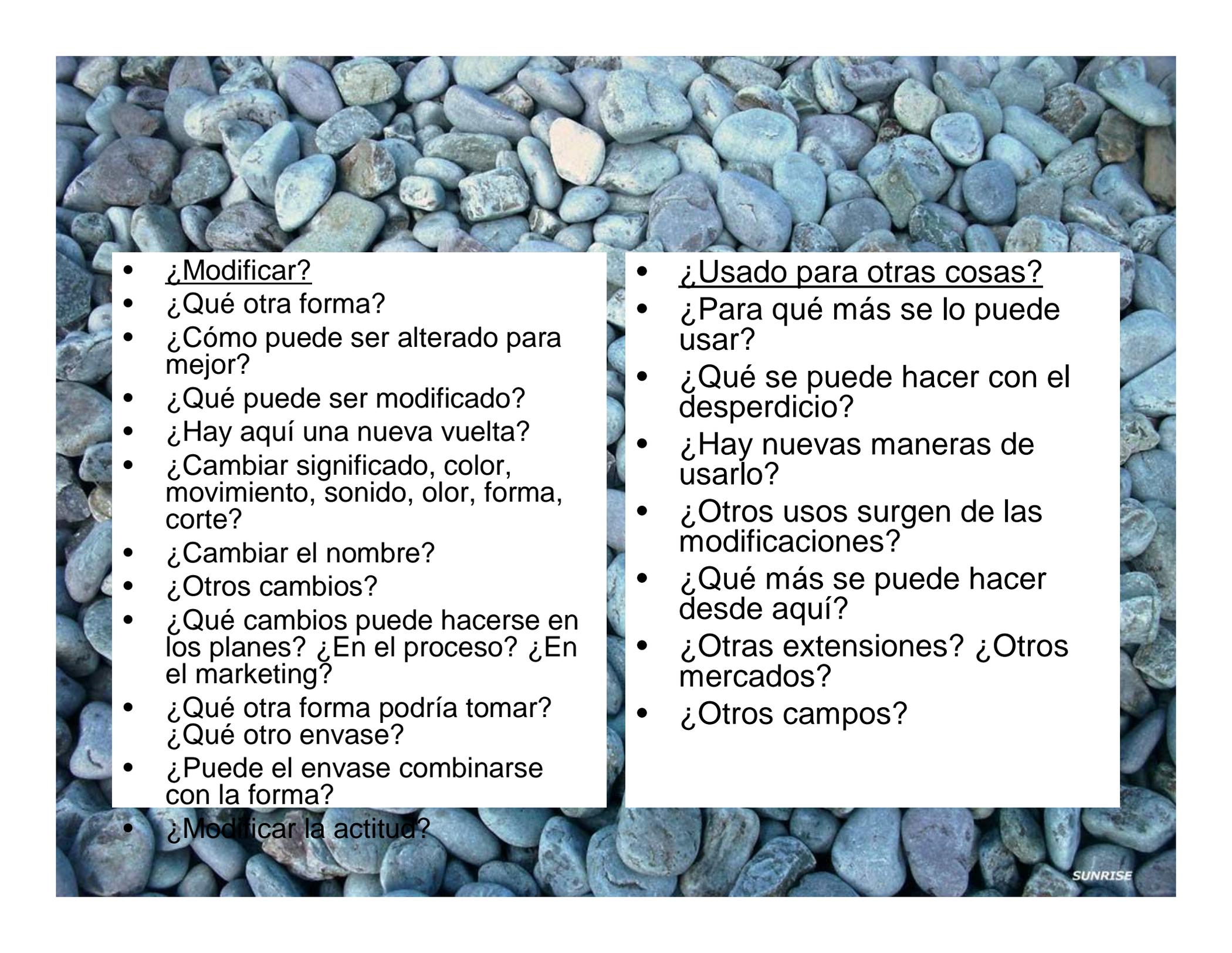
Scamper

- ¿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?

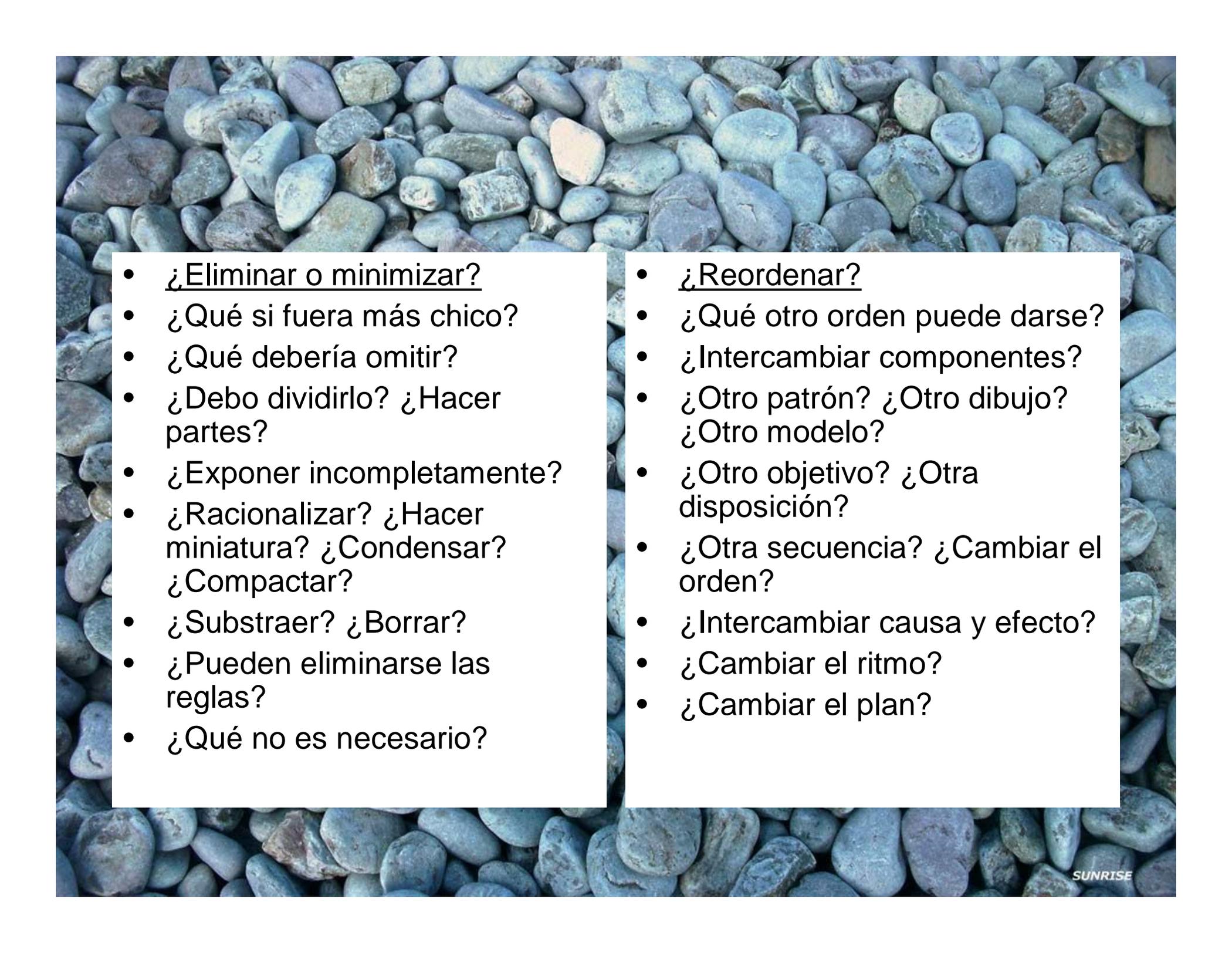
- ¿Combinar?
- ¿Qué ideas pueden combinarse?
- ¿Podemos combinar propósitos, objetivos?
- ¿Qué pasa con un surtido?
- ¿Qué con una mezcla, una aleación, un conjunto?
- ¿Combinar unidades?
- ¿Qué otra cosa puede fusionarse con esta?
- ¿Cómo empaquetamos una combinación?
- ¿Qué puede ser combinado para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

無料案内所
ファイナルアンサー

闘魂軍団

歌舞伎町
下一番

東京【歌舞伎町】
大阪【宗右衛門町】
地域1番店

案内所

俺に
きけ

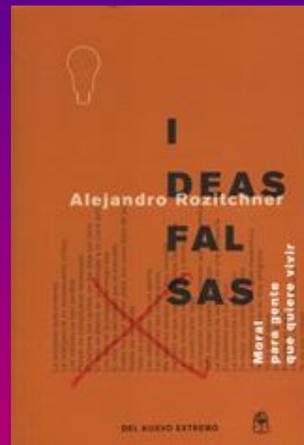
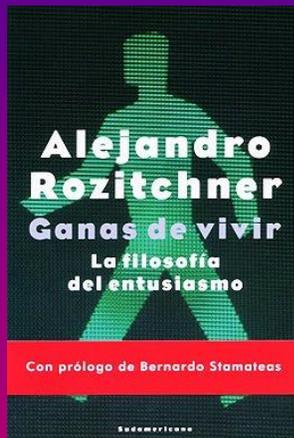
La vida no es un problema,
es una aventura.

Fin



-¿alguna pregunta o comentario?-

!!!GRACIAS!!!



Pueden contactarme en mi blog:

www.100volando.net

(contesto todos los mails...)