

## ***Capítulo 8. Puesta en Práctica de la Teoría Expuesta***



## **8. PUESTA EN PRÁCTICA DE LA TEORÍA EXPUESTA**

### **8.1 Aplicación de la teoría expuesta**

En los apartados anteriores se ha ilustrado que mediante la combinación del azar y el juego se puede potenciar la generación de ideas, sobre todo en la fase más inicial del proceso de innovación, lo que sería la fase creativa. Fase en la cual las nuevas ideas son más necesarias.

El modelo de creatividad expuesto puede conseguir tener una actitud creativa. Esta actitud es el resultado de combinar las variables del modelo creativo de tal forma que se intente aumentar el volumen contenido dentro del tetraedro que simboliza al propio modelo. Esta actitud puede aplicarse de diferentes maneras:

- Individualmente: La forma más importante es poder disponer de esta actitud cuando pueda hacer falta. Esta actitud parte del conocimiento de las ventajas e inconvenientes de estas características y, tras interiorizarlas, aplicarlas individualmente cuando sea conveniente. Puede ayudar a tener una actitud más creativa ante la vida en general y en la laboral en particular.
- En grupos: Otra forma de obtenerla es aplicarla a grupos que deben ser creativos y que no conocen las ventajas de la aplicación de las características indicadas.

Así pues, cada individuo, individual o colectivamente, puede intentar aumentar las variables que conforman el modelo de creatividad simplificado. El aumento de las variables conlleva un aumento del volumen interior del tetraedro y, consecuentemente, aumenta su potencial creativo. Esta influencia en las variables no deja de ser un cambio de actitud que adopta el individuo o el grupo ante el problema planteado. Cuanto más se altere esta actitud de acuerdo al modelo, parece que mayor podría ser el rendimiento creativo.

Referente a la segunda opción indicada, esta forma de aplicación para grupos, puede ponerse en práctica tanto en las propias técnicas de creatividad ya conocidas, como en intentar generar nuevas técnicas de creatividad.

En el apartado siguiente se ilustran posibles técnicas de creatividad, en gran medida novedosas, basadas en las características mencionadas.

### **8.1.1 Posibles técnicas de creatividad. Técnicas de creatividad innovadoras según los modelos expuestos: La “Aleoinventia”.**

A partir del modelo de creatividad simplificado pueden obtenerse diferentes técnicas de creatividad. Dicho de otra forma, combinando las aptitudes innatas de la persona, con el conocimiento, la satisfacción y el azar, se pueden crear nuevas técnicas. Más adelante se exponen una serie de técnicas obtenidas intentando combinar estas variables. Adicionalmente, se indica que es más fácil potenciarlas si se combinan con algún tipo de juego. Por lo tanto, las técnicas que se exponen más adelante son la combinación del modelo de creatividad con el empleo del juego. De alguna forma el juego oculta en su interior el modelo expuesto. Se verá más adelante como el juego ya combina de una forma natural las aptitudes innatas del individuo, con el conocimiento, la satisfacción y el azar. Estas variables son la esencia del juego en general. El reto ante un juego nuevo es función es función tanto de las aptitudes como de las actitudes propias

Seguidamente se indican una serie de técnicas, nuevas en sus formas, que parten de las variables indicadas, las cuales no se han puesto en práctica todavía.

- a. Puede hacerse una sesión tipo brainstorming pero con la diferencia de que en la misma sesión intervienen dos grupos que trabajan al mismo tiempo. La idea es indicar que los dos grupos “compiten” entre si y se les indica que ganará el equipo que de más soluciones. Pueden escuchar las ideas del otro equipo, y aunque no pueden repetir las, sí pueden mejorarlas.
- b. Pueden ponerse dos grupos o equipos que trabajen en salas distintas durante un cierto tiempo. Pasado este tiempo se cambian de sala y observan las propuestas dadas por el otro grupo. A partir de estas ideas deben de potenciarlas o proponer otras nuevas. Puede continuarse volviendo a alternar los grupos o bien juntándolos a todos en la misma sala.

- c. Puede hacerse una especie de “álbum de fotos de familia” referente al producto que se desea innovar. Este álbum se obtiene tomando fotos de productos similares actuales y de productos similares antiguos. Las fotos se pueden agrupar de cualquier forma: por ejemplo por orden temporal o por coste, pueden también organizarse de una forma similar a un árbol de familia. Pueden hacerse también álbums de fotos de materiales: actuales, “futuros” y antiguos. Puede hacerse lo mismo con fotos que ilustren diferentes características, entre otras: formas, colores y estructuras. Debe disponerse de álbumes de fotos de una gama de productos muy amplia y variada, cuanto más mejor. Tomando diferentes fotos al azar de cualquiera de los álbumes, puede buscarse si esta combinación aleatoria puede sugerir algún producto innovador en la línea de interés.
  
- d. Se supone que el producto que debe innovarse tiene características orgánicas. Este planteamiento da pie a plantear algunas cuestiones, como las siguientes: Que puede hacerse para que esté más alegre, que tenga un tacto más agradable, para que nos haga mejor compañía, para que nos hable, que nos escuche, para que sea nuestro amigo, para que no se sienta sólo,... cualquier pregunta que tenga característica humana u orgánica. Las preguntas y respuestas no tienen porque ir asociadas a una aplicación inmediata al producto. Deben de permitir ver al producto de una forma totalmente nueva. Es muy posible que se obtenga una forma nueva de hacer lo mismo. Posteriormente deberá hacerse una valoración de estas alternativas.
  
- e. Puede plantearse toda una serie de preguntas encaminadas a responder que pensaría de este producto innovador alguien que no fuera de este planeta, tal como un extraterrestre.
  
- f. Puede aumentarse la batería de preguntas anteriores suponiendo características muy especiales del extraterrestre: ¿Que pasaría si lo toca el extraterrestre con sus manos afiladas? ¿Si lo escucha con sus cuatro orejas? ¿Y si el extraterrestre no tiene capacidad de audición? ¿Y si, por el contrario, tiene la audición muy alta? ¿Y con unas manos tres veces como las nuestras? ¿Con doce dedos en cada mano? ¿Con dos dedos sólo? ...

- g. Puede hacerse lo mismo suponiendo que los usuarios son animales: gatos, peces, elefantes, tigres, hormigas, moscas,...
- h. Lo mismo pero animales especiales, o sea, combinaciones de animales: gato-perro-elefante.
- i. Se puede suponer que el producto es una persona conocida por nosotros con características muy marcadas: lo apreciamos, lo odiamos, es nuestro mejor amigo, es el más alto, es el más insociable,... y por lo tanto lo que debemos hacerle al producto es aquello que le falta como persona.
- j. Podemos imaginar que nos encontramos en el siglo XXV y que el entorno en el que nos movemos no se parece en nada al presente. Nosotros no vestimos de la misma manera, ni actuamos de la misma manera; somos totalmente diferentes. Hemos de hacer que el producto nos satisfaga en esa época futura con el entorno diferente.
- k. Lo mismo pero nos encontramos en otro planeta o en una nave espacial.
- l. Puede hacerse lo mismo que lo indicado anteriormente pero los participantes van disfrazados en función de la técnica-juego empleada.
- m. Puede, además, hacerse una especie de obra de teatro, con un decorado acorde a la situación, donde cada participante sea un personaje que puede ser cualquiera: famoso o conocido (científico, poeta, político), de ficción (Capitán Nemo, Tintín, superman) o creado para la situación. En este último caso cada personaje tiene unas características definidas previamente. El participante durante la sesión no puede variar estas características. Se fuerza a la persona a ser de una cierta manera. Lo importante en la sesión creativa es tener una gama de personajes diferentes.
- n. Pueden hacerse cualquiera de los anteriores pero trabajando con equipos de cuatro o cinco individuos que están compitiendo entre sí, ganando el equipo que plantea más ideas.

- o. Pueden jugar en salas diferentes o en la misma sala, viendo las evoluciones que realizan los competidores y oyendo los comentarios que hacen.
- p. Se pueden dividir las características del producto en un número. Se reparten las características entre los asistentes y deben de buscar un producto que optimice el conjunto de características que le han tocado.
- q. Se puede hacer una lista de características deseadas de los participantes. Se busca un “animal” que cumpla con las características indicadas. Teniendo este animal en mente se mira que características adicionales tiene este animal que puedan pasar al producto innovador.
- r. Se puede hacer lo mismo pero en lugar de comparar con animales comparar con una base de datos de productos ya existentes en el mercado, pero diferentes al producto que se quiere innovar, y a partir de la analogía extrapolar características.
- s. Un participante hace una pregunta sobre algo a mejorar en el producto, otro participante la responde. Una vez realizada una serie de preguntas y respuestas, se cruzan entre ellas intentando ver si algunas respuestas cruzadas por azar dan soluciones innovadoras a las preguntas realizadas.
- t. Se pone una “bolsa de tela” negra y opaca. En su interior no hay nada. Se pide a un participante que introduzca la mano. Una vez la mano está dentro debe de imaginarse que puede tocar al producto que se debe de innovar. Empieza a describir el producto de una forma totalmente imaginaria.
- u. Lo mismo pero todos los participantes tienen sus manos dentro de la bolsa (o bolsas) y van describiendo todo lo que les viene a la imaginación.
- v. Lo mismo pero dentro de la bolsa hay diferentes objetos de formas y tactos muy diferentes.



- w. Puede hacerse una especie de “I Ching”. Este libro “El libro de las mutaciones” no es libro de adivinación, es un libro que por medio de unos hexagramas que aparecen al lanzar una moneda, sugiere una serie de alternativas a realizar a las personas que lo desean. Lo que se consigue es que la persona medite sobre los temas que le preocupan. Normalmente tiene ideas de que hacer pero no acaba de decidirse posiblemente por la complejidad del problema. El I Ching sugiere diferentes ópticas de ver el problema, no dice que debe hacer. Estas ópticas quizás son por medio de la interiorización y adaptación del “usuario” una solución que puede ser válida. Lo mismo puede hacerse con la invención. Los hexagramas, obtenidos con monedas, y apoyados en un libro con los hexagramas puede sugerir diferentes formas de ver el problema técnico: “gira y sube”, “cambia la base”, “expulsa lo elevado”, “Lanza lejos lo expuesto y toma lo bello”, “cojelo por los dedos y expándelo”, (Muy interesante)

Dado que estas técnicas se basan en el modelo propuesto, y este modelo tiene una gran componente basada en emplear el azar como fuente de creatividad, se considera que puede proponerse como nombre para estas técnicas: la *aleoinventia*. Pues tratan de innovar “*potenciando, por medio del juego, la satisfacción obtenida al realizar actividades inventivas basadas en el conocimiento, en la búsqueda fortuita y en la creatividad innata de la persona o equipo*”, lo cual genera un amplio abanico de posibilidades.