

## CREATIVIDAD E INNOVACION.

### DESARROLLO

#### 1. Introducción

Dentro de las diferentes acciones que se están desarrollando dentro del Proyecto CLEAR, una de las prácticas habituales está siendo la realización de una jornada de formación aplicada a necesidades concretas de una de las empresas de la Red aportando una perspectiva educativa. Para el 2013, desde la red se quiere profundizar en aspectos algo más complejos pero más útiles para la comprensión de la creatividad aplicada a la empresa desde un punto de vista educativo.

En la primera reunión de 2013, se plantea la posibilidad de trabajar nuevos conceptos más allá de las herramientas.

En esta reunión, se planteo una jornada de aprendizaje de un PROCESO de innovación sobre un reto planteado por VICINAY MARINE INNOVACIÓN (VMI).

Debemos ser conscientes que este tipo de retos necesitan amplia información de la organización, para ello, se envió un breve informe específico anteriormente a la jornada.

El reto de trabajo planteado para VMI es el siguiente: **Nuevos mercados / aplicaciones para Vicinay Marine Innovación independientemente a ofrecer los servicios a Vicinay Cadenas S.A.**

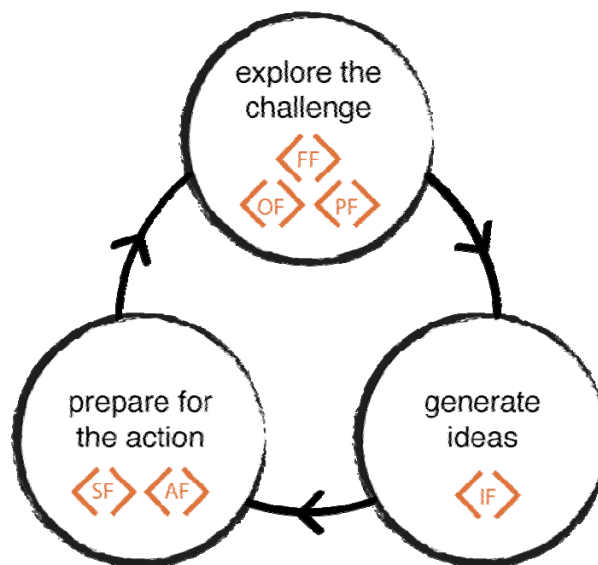
Dentro de los diferentes retos presentados por la organización se seleccionó el de "Nuevos mercados / aplicaciones" por ser el más fácil de entender y menos técnico.

#### 2. CPS

El proceso metodológico que se ha seleccionado para esta jornada es el **Creative Problem Solving (CPS)**.

# CREATIVE PROBLEM SOLVING

by Alex Osborn and Sidney Parnes



Este proceso es aplicable a diferentes áreas de la empresa ya que su objetivo es resolver de forma creativa los problemas que la empresa quiera afrontar.

A continuación adjuntamos algunas referencias para contextualizar el contenido.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Creative\\_problem\\_solving](http://en.wikipedia.org/wiki/Creative_problem_solving)

<http://www.creativeeducationfoundation.org/our-process/what-is-cps>

<http://www.youtube.com/watch?v=zMeLJHC5wVU>

### 3. Desarrollo de la jornada

Con el objetivo de afianzar los conceptos presentados, a continuación vamos a detallar los contenidos desarrollados en la jornada según la escaleta que se adjunta como Anexo1.



Los contenidos desarrollados fueron los siguientes:

#### INTRODUCCIÓN

Se realizó una breve presentación:

- Introducción al Proyecto CLEAR.
- El objetivo de la sesión es conocer un proceso de creatividad para aplicarlo dentro de las empresas dentro del marco educativo.
- Para conseguir la innovación necesitamos: El qué (es el contenido) y el cómo.
- A las empresas se les pide que innoven pero no se les enseña el cómo.
- El cómo lo abordamos en tres niveles; las habilidades, el proceso y las herramientas.
- En esta jornada se va a realizar un recorrido Express por el proceso:
  - Vamos a movernos en una situación difusa que es la oportunidad de partida: nuevos mercados / aplicaciones para VMI además de los servicios que ya ofrece a VCSA.
- Resultados que buscamos:
  - Potenciar la creatividad
  - El trabajo en equipo
  - Enfrentarse a una situación difusa
  - Encontrar problemas = oportunidades
  - Toma de decisiones
  - Motivación para aplicar el proceso en vuestro día a día

- En el proceso todos los asistentes van a participar de manera activa y dentro del grupo tendremos al “problem owner”, o dueño del problema, que será la persona o personas que en un momento dado ante varias alternativas consensuadas puede decidir cuál se ajusta más a los objetivos del problema que él ha planteado.

### ICE BREAKER

Se comenzó con un ejercicio (cuerdas) para entrar en calor y comenzar con las primeras reflexiones sobre los puntos a tratar.

El ejercicio es complejo y no hay tiempo para pensar.

El objetivo de este ejercicio es reflexionar sobre: Si hubiera dado tiempo para entender el problema, para ver las posibilidades que tiene y se hubiera explicado más seguro que se habría conseguido el objetivo.

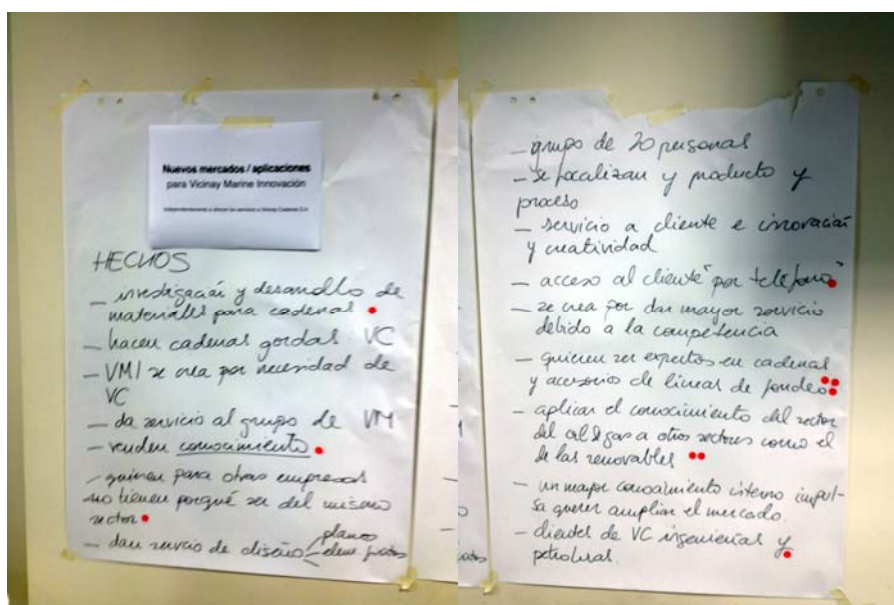
Es decir, no podemos empezar a resolver un problema sin haberlo entendido, sin haberlo explorado y sin haberlo desmenuzado en problemas más pequeños.

### BUSCAR HECHOS

Lo primero que se ha trabajado es la comprensión del problema para su división en hechos, en trozos más pequeños que podamos atacar.

Así que tenemos un área de oportunidad: nuevos mercados /aplicaciones para VMI.

Se realiza un brainstorming de hechos que conocemos sobre los servicios que ofrece VMI con el objetivo de ganar comprensión conjunta sobre el tema.



### TELESCOPIO

El siguiente paso tiene como objetivo reducir la lista de hechos hasta llegar a unos pocos realmente críticos.

Mediante pegatinas, cada persona escoge dos opciones y después se discuten para llegar a 3 o 4 realmente distintas o críticas. Los “problem owner” votan los últimos para no condicionar al resto.

Es importante no mantener muchas opciones agrupándolas en una más grande que va a ser difusa y vaga.

Hay que intentar que todo el grupo acepte al menos en parte cada elección.

El proceso debe realizarse con actitud constructiva, escuchando con intención de entender las ideas del otro, explicar de varias maneras una idea para que se entienda. Que todo el mundo participe.

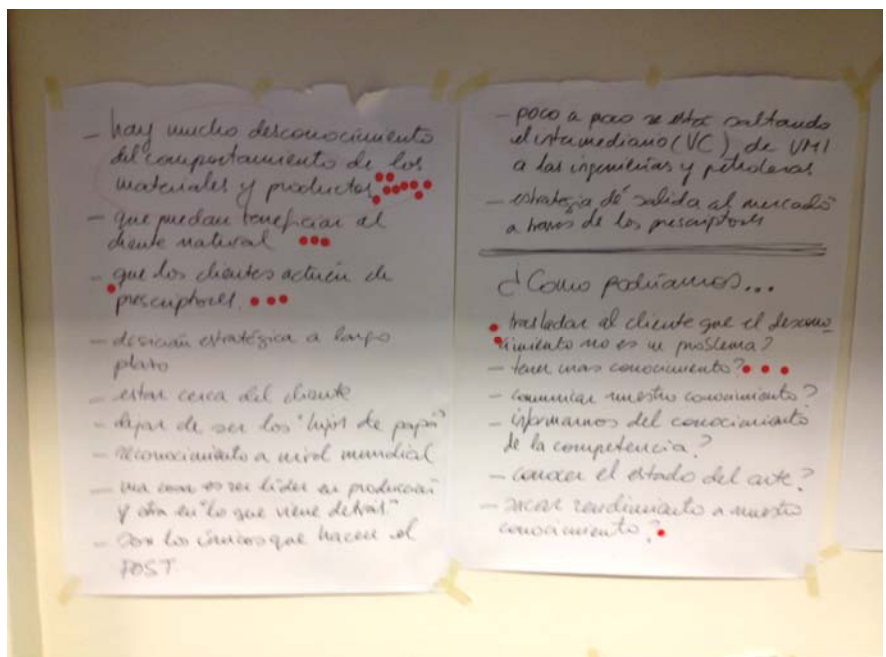


### CREAR RETOS

¿Cómo podríamos...?

Es el momento de convertir los hechos, en vez de en obstáculos, en retos.

Se trata de ver si nos estamos haciendo las preguntas correctas para resolver los aspectos con más interés del problema.



## TELESCOPIO

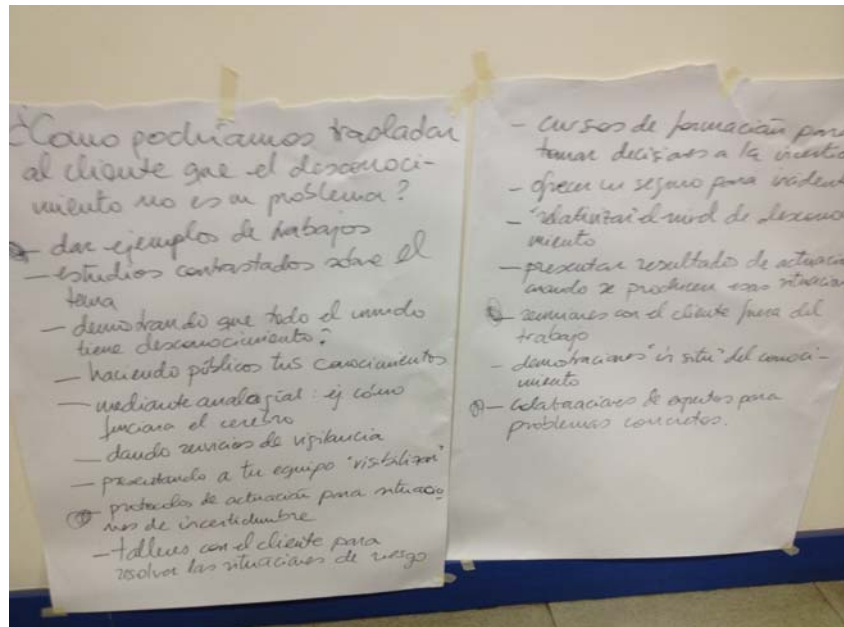
Idem al anterior telescopio.

En este caso se ha realizado un mapa de retos viendo cuales eran más estratégicos o más tácticos. Se realizó el ejemplo sobre el caso de VMI.

## IDEACIÓN

Con los retos definidos, se realiza un brainstorming de ideas que puedan resolver o ayudar a resolver los retos que hemos elegido.

Uno de los objetivos es intentar que salgan visiones muy diferentes, ideas marcianas... Cantidad, generar opciones es el objetivo.



## EVALUACIÓN

En esta sesión, la evaluación se explica, no siendo posible realizarla en su totalidad. Las acciones a realizar son las siguientes:

- Los dueños del problema decidirán unos criterios que sean relevantes para evaluar las ideas y que vayan acorde a los objetivos del reto.
- Colocaremos esos criterios en una matriz y evaluaremos cada idea con cada criterio.
- Hay 4 opciones: malo, normal, bien, genial
- Esto nos permite llenar la idea de contenido, la finalidad es la conversación, hablar sobre las ideas.
- No se trata de sumar los puntos, sino de ver qué solución tiene más tirón.

La filosofía es: ante un problema grande hay que elegir una vía, aunque te dejes muchas fuera... tomar decisiones.



Los próximos pasos para cerrar el proceso, podría ser :

VISUAL THINKING

Si ha habido una idea que sobresalga sobre las demás, intentar expresarla por medio de un dibujo.

CIERRE DEL PROCESO.

#### 4. Comentarios finales

Desde la organización del encuentro, valoramos muy positivamente la jornada por la diferencia de contenido con respecto a las jornadas anteriores, debido sobre todo a la aportación desde otro punto de vista (Formación Profesional) dado por TKNIKA.

Si que es verdad, que trabajar sobre un caso más genérico (conocido por todos) en el cual el contenido no tenga que ser explicado, nos permitiría haber llegado hasta el final en el contenido del proceso.

Los resultados para la empresa, en este caso VMI, son más reducidos pero igualmente interesantes.

Este tipo de procesos no se resuelven en una jornada, y más cuando el contenido es sobre nuevos mercados, aplicaciones, ... donde la investigación y el conocimiento es fundamental para afrontar el reto.

Aún así creemos que trabajar sobre procesos, más allá de las herramientas, nos permite tener una visión global y más enriquecedora para la aplicación de la misma en las organizaciones desde un planteamiento educativo

Las valoraciones realizadas por los participantes fueron muy positivas.

