



Creatividad e Innovación

Código: 441336

Duración: 10.00 horas

Descripción

Solucionar problemas, buscar alternativas, resolver conflictos a todos los niveles es a lo que nos enfrentamos día a día, tanto en la vida real como en el mundo empresarial. Pero ¿qué es en realidad la creatividad? ¿Cómo podemos estimularla y potenciarla para ser más creativos y eficaces?

En este curso analizaremos las principales técnicas para potenciar la creatividad, así como las barreras que pueden frenar la misma. Estudiaremos las características principales del entorno creativo, y nos adentraremos en los factores que estimulan la innovación y la creatividad.

Objetivos

- Conocer las claves más importantes que nos permiten potenciar la creatividad.
- Reflexionar y entender qué es el pensamiento reproductivo/lógico y qué es el pensamiento productivo/lateral.
- Reflexionar sobre los aspectos que fomentan la creatividad y facilitan la resolución de problemas y sobre los que la obstaculizan.
- Analizar las principales técnicas y herramientas que permiten estimular la creatividad e incrementar la productividad.

UNIDAD.- La creatividad: qué es, cómo se produce, qué factores la condicionan

- ¿Qué es la creatividad?
- El proceso creativo
- Recetas para solucionar problemas
- Tomar distancia del problema
- Motivación y creatividad
- Factores que condicionan la creatividad
- Las barreras creativas
- Barreras educativas y sociales
- Barreras culturales y organizativas
- El instinto de conformidad como barrera a la creatividad
- ¿Cómo estimular la creatividad?
- Lo que Steve Jobs nos enseña sobre la creatividad

UNIDAD.- Creatividad y Energía Física y Mental

- Energía física y mental y creatividad
- El ejercicio físico y la creatividad
- El sueño y la creatividad
- Las espinacas de Popeye
- El cerebro creativo
- Creatividad e intuición
- Creatividad y emociones
- Caso práctico Swatch
- Entornos que favorecen la creatividad

UNIDAD.- Planteamiento de Problemas Creativos

- El arte de preguntar
- El análisis de raíz
- Los 5 porqués
- Análisis de cambios/análisis de sucesos
- La raspa de pescado

UNIDAD.- Técnicas y enfoques de creatividad

- Imitación y fertilización cruzada
- Trabajar al revés
- Ejemplo de aplicación del Principio de Trabajar al revés
- Abrirse a lo que no se busca
- El Método SCAMPER
- Ejemplo de SCAMPER

- La técnica combinatoria de Leonardo
- Análisis Morfológico
- Técnica de Palabras aleatorias
- Ejemplo de la aplicación de la Técnica de Palabras aleatorias
- Los Seis Sombreros para Pensar
- Ejemplo de aplicación de los Seis Sombreros para Pensar
- Uso de analogías
- Sinéctica
- Ejemplo del uso de las analogías
- Brainstorming
- Modelo CANVAS
- Ejemplo de Modelo Canvas

UNIDAD.- Metodología TRIZ

- Niveles de inventiva
- Problemas inventivos
- Idealidad de un sistema
- Ejemplo de aplicación de TRIZ
- Evolución de los sistemas

UNIDAD.- Design Thinking

- Empatizar
- Mapa de empatía
- Ejemplo de mapa de empatía
- Definir
- Errores comunes en la definición del problema
- Idear
- Recomendaciones de Brainstorming para idear
- Prototipar
- Herramientas de prototipado
- Validar o testear

UNIDAD.- Lean StartUp

- Paso 1: Crear
- Paso 2: Medir
- Paso 3: Aprender

UNIDAD.- Metodologías Ágiles

- Equipos ágiles
- Kanban
- Los 4 principios básicos de Kanban
- Las 6 prácticas de Kanban

- Scrum
- Los roles dentro del Scrum
- Principales conceptos del Scrum
- Las cinco etapas del Sprint
- El Scrum en pocas palabras
- Errores comunes al aplicar las Técnicas Scrum