



1° TALLER

CIRPACK



Copyright Fundación Chile

Objetivos

generar ideas priorizar

Redes Aplicación
herramientas

Innovar

Expertos





Copyright Fundación Chile

Pensamiento creativo / Pensamiento crítico

PENSAMIENTO CREATIVO

ES GENERATIVO.

SE PIENSA EN MUCHAS
DIMENSIONES DIFERENTES.

ES DECLARATIVO.

NO JUZGA.

ES EXPANSIVO.

GENERA MUCHAS POSIBILIDADES.

SE TRATA DE HACER LISTAS.

PENSAMIENTO CRÍTICO

ES EVALUATIVO.

SE FOCALIZA EL PENSAMIENTO Y SE
ESTRECHA EL ALCANCE DE LO QUE
ESTAMOS OBSERVANDO.

ES ANALÍTICO.

JUZGA.

ES FOCALIZADO.

SELECCIONA LAS IDEAS MÁS
PROMETEDORAS.

SE TRATA DE ELEGIR.



La pregunta...

Desafíos de la Industria...

- ¿Cuáles son todas las oportunidades que veo en la presentación de AIMPLAS?
- ¿Cuáles son todas las oportunidades de colaboración con otros socios de CIRPACK que veo en la presentación?
- ¿Que oportunidades o necesidades veo el mercado de envases que aún no ha sido solucionadas?

Desafíos por empresa

- ¿Cómo nosotros podríamos aplicar esto en nuestra área de influencia?
- ¿Cuáles son todas las necesidades de mercado que hay detrás de lo presentado? ¿Cómo podríamos aprovecharlas?
- Si soy cliente, ¿qué necesidades tengo que podrían resolverse con los productos expuesto



Reglas de la Creatividad

- ✓ Evitar juzgar
- ✓ Construir sobre ideas
- ✓ Dar espacio a ideas locas
- ✓ Foco en la cantidad



Copyright Fundación Chile

¿Cómo hacer un brainstorming?

- ✓ Dar el tiempo suficiente para la actividad a fin de ir más allá de las ideas probadas o verdaderas.
- ✓ Enfatizar en la cantidad, no la calidad de las ideas.
- ✓ No criticar, no evaluar, no juzgar ideas (ni negativa ni positivamente).
- ✓ Exponer las ideas donde todos puedas verlas.
- ✓ No interrumpir el proceso.
- ✓ Fomentar el humor, las ideas “descabelladas” o únicas y una actitud de juego
- ✓ Suspender el poder jerárquico.



Reglas de la Convergencia

- ✓ Se afirmativo
- ✓ Delibera
- ✓ Revisa tus objetivos
- ✓ Mejora las ideas
- ✓ Considera novedad



Copyright Fundación Chile



SACAR



1. Seleccionar
2. Agrupar
3. Combinar
4. Aclarar
5. Resolver



Copyright Fundación Chile

SACAR



1. Seleccionar

2. Agrupar

3. Combinar

4. Aclarar

5. Resolver

- Separe las "ideas locas", las que rechazaría sin pensarlo dos veces
- En un subgrupo, utilizando el principio que está detrás de la idea, intente convertirla en una idea trabajable. El resto del grupo
- Continúa al paso Agrupar
- Cuando el subgrupo haya terminado, reincorporen las ideas transformadas al paso en que esté el resto del grupo.



SACAR



1. Seleccionar
2. **Agrupar**
3. Combinar
4. Aclarar
5. Resolver

- Comience a agrupar las ideas similares
- Trate de que cada grupo no tenga más de 5 elementos. Si tienen más, sepárelos en dos o más grupos.
- Si observa dos ideas que son duplicadas exactos, descarte una, pero si hay diferencias aunque sean sutiles, por ahora es mejor mantener ambos
- No es necesario que ponga un nombre a los grupos todavía, simplemente agrúpelos por afinidad



SACAR



1. Seleccionar
2. Agrupar
3. **Combinar**
4. Aclarar
5. Resolver

- Usted verá la posibilidad de combinar las ideas individuales más completas (acá comienza a eliminar las ideas cercanas).
- Después de un rato, llegará a una serie de grupos, cada uno relacionado en cierta medida, con base a temas
- Trate que cada grupo tenga un máxi. de 4 elementos. Los grupos más grandes tienden a diluir el significado y riqueza de las ideas.



SACAR



1. Seleccionar
2. Agrupar
3. Combinar
4. **Aclarar**
5. Resolver

- Observe cada grupo y nómbrelo con una frase descriptiva, que capture la esencia de CADA UNA de las ideas que contiene.
- Esto es más que un simple título, es una idea compleja que da cuenta de la riqueza de varias ideas que tienen una temática



SACAR



1. Seleccionar
2. Agrupar
3. Combinar
4. Aclarar
5. **Resolver**

Ha llegado el momento de tomar una decisión, y resolver:

- ¿Cuál de sus nuevas ideas "aclaradas" llega al corazón de la pregunta?
- ¿Cuál puede ser la más prometedora?
- ¿Cuál lo pone un poco nervioso?
- ¿En cuál desea ponerse a trabajar ahora?
- Déle una oportunidad a las ideas más interesantes, incluso atemorizantes, porque son inusuales o no han sido probadas.





1° TALLER

CIRPACK

