



CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

CURSO DE ADMINISTRACION DE OPERACIONES II

Guatemala, julio de 2007

Elaborado por cuerpo docente del curso de Admón Operaciones II, Fac. CCEE, USAC

1

Creatividad

- Proceso de presentar un problema a la mente con claridad, imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditándolo, contemplándolo, para luego dar origen a una idea, concepto, noción o esquema, según líneas nuevas o no convencionales.
- Crear es producir algo de la nada, es instituir un nuevo empleo, es establecer, fundar, introducir por vez primera una cosa

Elaborado por cuerpo docente del curso de Admón Operaciones II, Fac. CCEE, USAC

2

Tipos de Creatividad

- **Creatividad Estética**
Se refiere a las artes y se expresan en la literatura, música, pintura, escultura, etc.
- **Creatividad Tecnológica**
Se manifiesta fundamentalmente en la industria y, es base de sustentación del proceso que se conoce como globalización.

Elaborado por cuerpo docente del curso de Admón Operaciones II, Fac. CCEE, USAC

3

Innovación

- "La implementación de nuevas ideas o cambios, grandes o pequeños, que reúnen el potencial de contribuir a los objetivos de negocio que tiene la organización."
- El proceso de innovación a nivel empresarial consta de tres etapas que se relacionan entre sí: **generación de una idea; solución de un problema y, su implantación**, seguida, probablemente, por la difusión

Elaborado por cuerpo docente del curso de Admón Operaciones II, Fac. CCEE, USAC

4

Tipos de Innovación

- **Revolucionaria o Radical**, la cual significa rupturas importantes en los productos o procesos, generando una nueva industria o un cambio importante en la industria madura
- **Evolutiva o Incremental**, la cual está compuesta por pequeñas mejoras que se incrementan a productos y procesos, los cuales tienen lugar dentro de la empresa y son necesarios para su supervivencia

Elaborado por cuerpo docente del curso de Admón Operaciones II, Fac. CCEE, USAC

5

Características de las Personas Creativas

- Viktor Lowenfeld estableció ocho características básicas, las que posteriormente fueron ratificadas por el profesor John Guilford
 - Sensibilidad
 - Fluidez
 - Flexibilidad
 - Originalidad
 - Capacidad y Redefinición
 - Capacidad de abstracción
 - Capacidad de síntesis
 - Coherencia de organización



Elaborado por cuerpo docente del curso de Admón Operaciones II, Fac. CCEE, USAC

6

¿Quién es Creativo?

■ CREATIVO

- > Ingenioso
- > Entusiasta
- > Positivo
- > Revolucionario
- > Seguro de sí mismo
- > Audaz
- > Constructivo
- > Rebelde
- > Extrovertido
- > Soñador
- > Reflexivo
- > Vive intensamente
- > Es diferente



■ NO CREATIVO

- > Apático
- > Cansado
- > Negativo
- > Conservador
- > Inseguro
- > Temeroso
- > Destructivo
- > Sumiso
- > Introverso
- > Materialista
- > Indiferente
- > Sobrevive
- > Es uno más



Elaborado por cuerpo docente del curso de Admón Operaciones II, Fac. CCEE, USAC

7



ACTIVIDADES DEL CREATIVO

■ CREATIVO

- Tiene interés
- Tiene Obligación
- Busca mejorar
- Asume su Responsabilidad
- Participa
- Es criticado
- Persistente
- Sentido del Humor
- Acción
- Emprende

ANTE

- Retos
- Inquietudes
- Malestar
- Angustia
- Inconformidad
- Presiones
- Deseos
- Problemas
- Frustraciones
- Satisfacciones

NO CREATIVO

- Desinterés
- No le importa
- Apatía
- Irresponsable
- Observa
- Crítica
- Claudica
- Se amarga
- Evasión
- Depende

Elaborado por cuerpo docente del curso de Admón Operaciones II, Fac. CCEE, USAC

8

Definición Operativa de la Creatividad



- La Creatividad se inicia con una actividad mental;
- Está impulsada por problemas específicos;
- Su resultado se manifiesta a través de soluciones novedosas;
- Las soluciones a que se alude son de aplicación inmediata.

Elaborado por cuerpo docente del curso de Admón Operaciones II, Fac. CCEE, USAC

9

Fases del Método Creativo

- Determinar los hechos
 - Definir el problema con toda claridad
 - Recolectar y analizar los datos
- Determinar la idea
 - Pensar y expresar ideas como posibles soluciones
 - Escoger entre las ideas expresadas, agregar otras, modificarlas, combinarlas.
- Determinar la solución
 - Evaluar y comprobar las soluciones provisionales.
 - Decidir la solución final y ponerla en práctica.

Elaborado por cuerpo docente del curso
de Admón Operaciones II, Fac. CCEE,
USAC

10

Bloqueos a la Creatividad

- **Bloqueo Perceptual:** actúa impidiendo captar ciertos detalles que se escapan a quien está acostumbrado a ver los hechos de forma tradicional, de forma única.
- **Bloqueo Cultural:** deriva de las reglas que toda sociedad impone en cuanto a conducta de sus miembros.
- **Bloqueo Emocional:** hay personas que ante cualquier emoción fuerte ya no pueden reaccionar para buscar respuestas, para ser creativo.

Elaborado por cuerpo docente del curso
de Admón Operaciones II, Fac. CCEE,
USAC

11

Elementos de la Creatividad

- La Inteligencia, es decir, la capacidad intelectual;
- La Imaginación, esto es, la facultad de crear de inventar ideas);
- La Percepción, o sea, la capacidad de observar, de distinguir, de darse cuenta.

Elaborado por cuerpo docente del curso
de Admón Operaciones II, Fac. CCEE,
USAC

12

Técnicas para la Creatividad

- **La Trituración**, que consiste en estimular la imaginación mediante ejercicios de destrucción, o bien, de modificaciones mentales de un objeto, para que surja la idea de otro nuevo.

Elaborado por cuerpo docente del curso de Admón Operaciones II, Fac. CCEE, USAC

13

Técnicas para la Creatividad

- **Las Superposiciones**, es una técnica que se orienta a buscar multitud de estímulos en lugares como centros comerciales, museos, salas de exposiciones, catálogos de productos, etc., partiendo del principio que los objetos más incongruentes con la idea de proyecto que se impulsa pueden aportar nuevas ideas.

Elaborado por cuerpo docente del curso de Admón Operaciones II, Fac. CCEE, USAC

14

Técnicas para la Creatividad

- **Analogías**, que es un tipo particular de superposición. Se orienta a evocar la imagen de objetos extraños a la investigación y de tomarlos al azar. Se buscan imágenes de objetos sugeridos por el propio producto objeto de estudio y se investiga en qué medida los objetos cercanos pueden contribuir a perfeccionar el que se diseña.

Elaborado por cuerpo docente del curso de Admón Operaciones II, Fac. CCEE, USAC

15

Técnicas para la Creatividad

- **Juego de palabras**, parte de que todos los productos deben tener un nombre, mejor si es atractivo, fácil de recordar. En este caso, las palabras son fundamentales. Esta técnica invita a modificar un conjunto ordenado de palabras, sobre todo aquellas estructuras que permiten designar los objetos de estudio.

Elaborado por cuerpo docente del curso de Admón Operaciones II, Fac. CCEE, USAC

16

- **Hay dos formas:**

- Por medios razonables, es decir, haciendo investigaciones etimológicas, buscando y explorando idiomas cercanos, estableciendo las diferentes acepciones del término y sus sinónimos.
- Por medios rudimentarios, o sea, confundiendo palabras, haciendo juegos de palabras, usando palabras de dudoso significado.

Elaborado por cuerpo docente del curso de Admón Operaciones II, Fac. CCEE, USAC

17

¿El círculo del centro a la izquierda es más grande?



No, ambos son del mismo tamaño.






