

ÍNDICE

| | |
|---|----|
| Introducción | 11 |
| Capítulo 1. | |
| RECONOCER LA NECESIDAD DE LA CREATIVIDAD | 13 |
| 1.1. Objetivos del capítulo | 13 |
| 1.2. ¿Qué es la creatividad? | 13 |
| 1.2.1. Las dos partes de la creatividad | 14 |
| 1.3. El poder de la “combinación” | 15 |
| 1.4. Medir la creatividad | 16 |
| 1.4.1. Evaluando sus ideas | 19 |
| 1.5. Medir su progreso | 21 |
| 1.5.1. Escala de creatividad | 22 |
| 1.6. Creatividad mal empleada | 22 |
| 1.7. Las cuatro fuentes de acción | 24 |
| 1.7.1. Interpretando las actividades de Edith | 27 |
| 1.8. ¿Qué porcentaje de su trabajo implica creatividad? | 28 |
| 1.9. Revisión al capítulo 1 | 31 |
| Capítulo 2. | |
| SEIS HABILIDADES DE PENSAMIENTO CREATIVO | 33 |
| 2.1. Objetivos del capítulo | 33 |
| 2.2. Habilidad nº 1: juicio controlado | 34 |

| | |
|--|----|
| 2.2.1. Apartar el juicio, no disminuirlo | 34 |
| 2.2.2. Los beneficios de controlar el juicio | 35 |
| 2.2.3. ¿Está bien juzgar ahora? | 36 |
| 2.2.4. Consejos para equipos | 37 |
| 2.3. Habilidad nº 2: hacer preguntas | 38 |
| 2.3.1. La lista de la pregunta maravillosa | 39 |
| 2.3.2. Utilizar el planteamiento de las preguntas | 42 |
| 2.4. Habilidad nº 3: cambiar las perspectivas | 43 |
| 2.4.1. Otros modos de cambiar su perspectiva | 44 |
| 2.5. Habilidad nº 4: ampliar los límites | 47 |
| 2.5.1. Ampliar los límites del término “taza con marcas del contenido” | 48 |
| 2.5.2. Ejemplos de ampliación de límites a nivel corporativo | 49 |
| 2.5.3. Innovaciones de límites ampliados | 51 |
| 2.6. Habilidad nº 5: hacer asociaciones | 52 |
| 2.6.1. Innovaciones debidas a inspiraciones | 53 |
| 2.6.2. Cómo conseguir lo mejor de la asociación | 57 |
| 2.7. Habilidad nº 6: imaginar consecuencias | 57 |
| 2.7.1. Reconocer las consecuencias | 59 |
| 2.7.2. Muchos efectos específicos | 60 |
| 2.8. Revisión al capítulo 2 | 62 |

Capítulo 3.

| | |
|--|----|
| LAS CUATRO BARRERAS A LA CREATIVIDAD | 65 |
| 3.1. Objetivos del capítulo | 65 |
| 3.2. Actividad cerebral | 66 |
| 3.2.1. Cuestionario nº 1 | 66 |
| 3.2.2. Sistema de memoria a largo plazo | 68 |
| 3.2.3. Ejemplo de procesamiento de un préstamo | 69 |
| 3.2.4. Capacidad de memoria a corto plazo | 70 |
| 3.3. Suposiciones que no son ciertas | 71 |
| 3.3.1. Cuestionario nº 2 | 71 |
| 3.3.2. Los problemas deben resolverse en su estado inicial | 73 |
| 3.3.3. Fijación funcional | 74 |
| 3.3.4. La innovación es sólo un paso, uno dentro del proceso de una idea | 77 |
| 3.3.5. La creatividad significa recursos ilimitados | 77 |
| 3.3.6. Los métodos consagrados deben ser ciertos | 78 |
| 3.3.7. Generar opciones es ineficaz | 79 |
| 3.4. Rutinas | 80 |
| 3.4.1. Cuestionario nº 3 | 80 |
| 3.4.2. El poder de la rutina | 80 |
| 3.4.3. Demasiados hábitos, pocos caprichos | 81 |
| 3.4.4. Buscar la respuesta adecuada | 83 |
| 3.4.5. Métodos individuales de resolución de problemas y situaciones de grupo | 85 |
| 3.5. Escepticismo | 85 |
| 3.5.1. Cuestionario nº 4 | 85 |

| | |
|--|----|
| 3.5.2. La creencia de que la creatividad es cuestión de suerte, no de esfuerzo | 86 |
| 3.5.3. La creencia de que usted no es creativo y que la creatividad no puede mejorarse | 87 |
| 3.5.4. La creencia de que usted puede fallar o parecer tonto | 87 |
| 3.5.5. La creencia de que no existe ninguna solución ... | 89 |
| 3.5.6. La creencia de que todo está fuera de su control | 90 |
| 3.6. Adopte la promesa | 90 |
| 3.7. Credo de la creatividad. Superar las barreras | 91 |

Capítulo 4.

| | |
|--|-----------|
| TÉCNICAS DE PENSAMIENTO CREATIVO | 93 |
| 4.1. Objetivos del capítulo | 93 |
| 4.2. Técnica nº 1: <i>brainstorming</i> | 94 |
| 4.2.1. Las reglas del <i>brainstorming</i> | 95 |
| 4.2.2. Procedimientos suplementarios de <i>brainstorming</i> | 95 |
| 4.3. Técnica nº 2: lenguajes de pensamiento | 96 |
| 4.3.1. Nueve lenguajes de pensamiento | 97 |
| 4.3.2. Utilizar los lenguajes de pensamiento | 100 |
| 4.4. Técnica nº 3: orígenes irrelevantes | 102 |
| 4.4.1. Pasos para producir ideas con orígenes irrelevantes | 103 |
| 4.4.2. Lista de potenciales puntos de partida | 103 |
| 4.4.3. Cómo funciona | 104 |
| 4.4.4. Otras formas de crear orígenes irrelevantes | 106 |

| | |
|---|------------|
| 4.5. Técnica nº 4: reetiquetar | 108 |
| 4.5.1. Ejercicio de cambio de perspectivas. Parte I | 108 |
| 4.5.2. Ejercicio de cambio de perspectivas. Parte II | 109 |
| 4.5.3. Cambio de perspectivas. La moraleja | 109 |
| 4.5.4. Cómo reetiquetar | 110 |
| 4.5.5. Ejemplo de reetiquetado: ahora puedo verlo claramente | 110 |
| 4.5.6. Nuevas etiquetas de un diccionario | 113 |
| 4.5.7. Nuevas etiquetas que invente usted | 113 |
| 4.6. Técnica nº 5: tercera ley de Newton | 114 |
| 4.6.1. Observar el objetivo contrario | 116 |
| 4.6.2. ¿Sólo hay una opción contraria? | 117 |
| 4.6.3. Algunas veces lo opuesto es mejor | 118 |
| 4.7. Técnica nº 6: analogías | 120 |
| 4.7.1. Cómo utilizar las analogías para generar ideas ... | 121 |
| 4.7.2. De estadio de fútbol a clase colectiva | 122 |
| 4.7.3. Analogías naturales | 123 |
| 4.7.4. Ejemplo de la presión del espacio de almacenamiento | 124 |
| 4.7.5. Ideas de la naturaleza para un boletín informativo | 125 |
| 4.7.6. Temas de la naturaleza para crear ideas | 126 |
| 4.8. Revisión al capítulo 4 | 127 |
| | |
| Capítulo 5. UN PLAN PARA INCREMENTAR SUS CAPACIDADES CREATIVAS | 131 |
| 5.1. Objetivos del capítulo | 131 |

| | |
|--|------------|
| 5.2. Tiros de zurdos | 131 |
| 5.3. Lista de aplicación | 132 |
| 5.4. Valoración del proceso del pensamiento creativo | 133 |
| 5.5. Áreas de aplicación | 135 |
| 5.5.1. Utilizar su creatividad cada día | 137 |
| RESPUESTAS A LOS EJERCICIOS | 139 |