



Tots podem ser creatius. Mòdul 3. Sessió 6. Oportunitats: Com hem de buscar?

Què tenen en comú pintors, cuiners, escriptors i arquitectes?

Doncs que totes les seves professions són creatives.

I els dissenyadors, com s'ho fan per concebre aquestes composicions que només de veure-les ja quedem fascinats?

Fixa't en aquesta obra. No és impressionant?

Darrere de tot això, s'hi amaga un treball molt laboriós fruit d'una ment creativa.

Però, es pot esgotar la creativitat?

Com és que cuiners de tot el món continuen inventant cada dia plats nous?

Com pot ser que cada any els dissenyadors de moda creïn noves tendències que agraden a la gent?

Ser creatiu cada dia pot semblar difícil, però quan es tracta de la teva eina de treball i, a més, es converteix en la teva passió, s'acaba sistematitzant, com un procés més.

No et confonguis. Saps quina és la diferència entre creativitat i innovació?

Creativitat: Acte de produir idees, enfocaments i accions noves. No implica arribar a implementar-los.

Innovació: Procés d'aplicar idees creatives en un context específic donant un valor diferent i nou a allò que creem.

Creus que està tot inventat? Innovar es fonamental. Si no fos així, la humanitat s'hauria quedat encallada en el temps.

Gràcies al desenvolupament de noves idees, hem evolucionat i no vivim com els nostres avantpassats. De fet, tothom té la capacitat de crear i produir noves coses.

Segur que alguna vegada has construït un castell de sorra.

Algun cop, a partir de coses que tenies a casa, deus haver creat una disfressa molt original.

Segur que almenys una vegada has gravat un vídeo o has fet un muntatge de fotografies amb els teus amics.

La creativitat no és una habilitat exclusiva d'algunes persones. El pintor Pablo Picasso deia que tots els infants naixien artistes. Mentre que algunes persones fan servir la creativitat diàriament i, per tant, és una habilitat que tenen molt desenvolupada, a altres persones els costa més perquè no la fan servir gaire.

Abans d'iniciar un procés creatiu, hem d'analitzar el problema que volem solucionar i intentar relacionar conceptes que mai ningú havia unit. Vegem-ne un exemple.

A la gent li agrada ensenyar fotos als seus amics i familiars.

Amb els *smartphones* es poden fer bones fotos.

Per què no unim aquestes dues idees que aparentment no tenen relació?

D'aquí va néixer una aplicació per a *smartphones* amb la qual pots compartir les teves fotos amb la teva xarxa d'amics al mateix moment. I ja té més de 300 milions d'usuaris a tot el món!



Tenir un bloqueig creatiu és el més normal del món. Qui no s'ha passat tot un matí intentant escriure alguna cosa i no ha aconseguit fer ni una sola línia?

La creativitat és una habilitat que es pot entrenar. No és que hi hagi cap fórmula per ser creatius. Tot i això, s'han desenvolupat uns mètodes que ens ajuden a treure la creativitat que tots duem a dins.

Coneix i aplica les millors tècniques de creativitat.

La paraula *brainwriting* prové dels termes *cervell* i *escriptura* en anglès (*brain* i *writing*), i aquesta tècnica serveix per generar moltes respostes creatives a una mateixa pregunta en un espai de temps molt breu. Es planteja un repte en forma de pregunta: Com podríem...?

Cada cop serà més difícil trobar respostes diferents.

Brainstorming, que en anglès significa 'tempesta d'idees', és una tècnica que consisteix que cada persona d'un equip aportï idees en forma de possibles respostes al repte o problema plantejat. Quan participeu en una sessió de pluja d'idees, haureu de tenir en compte això:

«Quantitat» Com més idees, millor. La quantitat d'idees és més important que la qualitat.

«Positivisme» Us heu d'assegurar que ningú no critica. Està prohibit dir «no» o «mai».

«Ser actius» Hi ha de participar tothom.

«Sense límits» Qualsevol tipus d'idea és vàlida.

«Rapidesa» No dediqueu massa estona a una mateixa línia de pensament. Enfoqueu el problema des de diferents punts de vista.

«Barregeu i combineu» Heu de fer servir idees que han estat proposades com a punt de partida per generar-ne de noves o de més creatives.

Scamper és un mètode de creativitat basat en alterar un producte de totes les formes possibles a través d'una sèrie de preguntes.

S: Substituir els components o materials.

Podem canviar-ne alguna part? Què és el que realment ens molesta? Què hi sobra?

C: Combinar i barrejar.

Podem fer alguna cosa més al mateix temps? Què hi podem afegir perquè funcioni millor?

A: Adaptar.

Existeix alguna cosa diferent que compleixi el mateix objectiu?

Podem utilitzar-ho per a altres usos?

M: Modificar.

Què passa si és cent vegades més gran, mes pesat, més lent? Què passa si és cent vegades més petit, més lleuger, més ràpid?

P: Pensar-hi un altre ús.

Podem fer-ne servir les parts de forma separada? Per a què poden servir?

E: Eliminar.



Suprimir algun element, simplificar i intentar reduir la seva funcionalitat bàsica.

R: Revertir.

Com podríem obtenir un resultat contrari a l'actual? Per a què serviria?

Recorda que en qualsevol procés creatiu és important l'atreviment. Si poses límits a proposar idees, per més lògics que siguin, estaràs tancant la porta a moltes idees bones.

Això sí, després de pensar, cal iniciar un procés de valoració i selecció de les que són més interessants a partir de criteris objectius.

Finalment es tria la que tingui una puntuació més alta. Us proposem tres paràmetres de validació que us poden servir:

Un, la precisió.

Soluciona el problema inicial? O s'orienta a altres problemes?

Dos, l'eficiència.

Serà un canvi radical per a l'usuari? O serà simplement una millora?

I tres, la viabilitat.

Podem convertir la idea en alguna cosa real fàcilment? O queda fora de les nostres possibilitats?

Anima el teu equip a utilitzar una d'aquestes tècniques per trobar una solució al vostre projecte.

Durant el procés, has de tenir en compte que no has de pensar amb lògica. Capgira el que és convencional i atreveix-te a explorar noves vies.

Només recorrent camins sense explorar trobaràs altres formes de pensar.

Vinga, llança-t'hi!