

Tema 2. Modelado de soluciones creativas**Introducción**

Inicia este tema reflexionando sobre la siguiente pregunta: ¿qué puedo hacer para lograr que mi empresa sea un centro generador de ideas creativas y las transforme en soluciones creativas con impacto en su entorno?

Uno de los mayores retos para las empresas es poder llegar a ser agentes capaces de desarrollar una cultura tal que permita el desarrollo de modelos para la generación de ideas creativas. Es por ello que a lo largo de este tema analizarás aspectos relacionados con las fuentes que generan ideas creativas, diversos factores que pueden influir sobre la creatividad y como iniciar con el modelado de ideas creativas que se conviertan en soluciones creativas.

**Subtema 1. Fuentes generadoras de la creatividad en la empresa**

Según un estudio presentado por ONUDI (2006), el 75% de las ideas creativas se generan fuera de la empresa, lo cual es interesante considerando que muchas empresas invierten una fuerte cantidad de recursos en ello, sin considerar el gran potencial que existe en los que trabajan en la empresa o incluso en clientes y proveedores, los cuales tienen ideas que pueden cambiar radicalmente su forma de hacer las cosas y generar la creatividad e

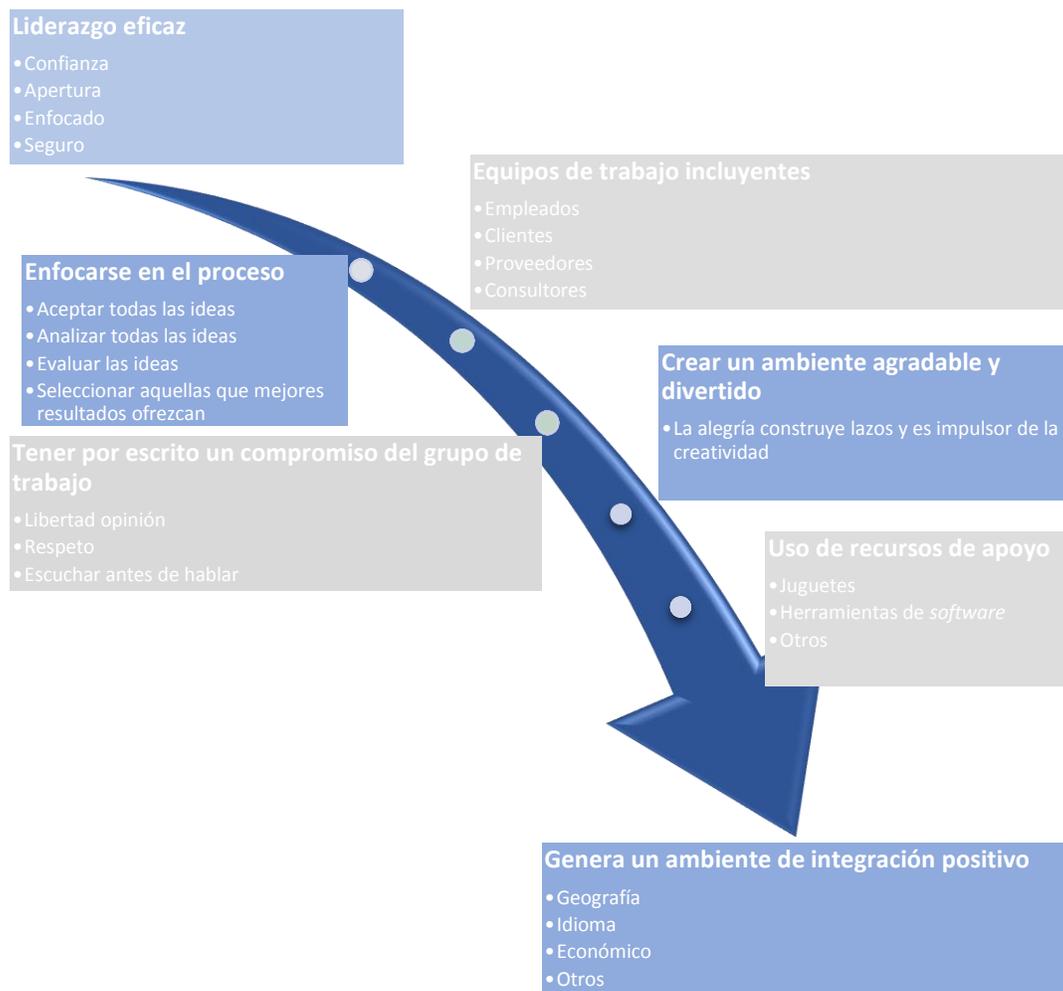
innovación que les permita no solo sobrevivir sino evolucionar.

Creatividad en la empresa

Innovación con propósito de vida.

Hwang (2013), se enfoca en aspectos relevantes para generar ideas creativas para las empresas y se comentarán algunos de los puntos que él toma en consideración:

Aspectos relevantes en la generación de ideas creativas



Aspectos relevantes en la generación de ideas creativas. Basado en Hwang, (2013). Elaboración propia.

Creatividad en la empresa

Innovación con propósito de vida.

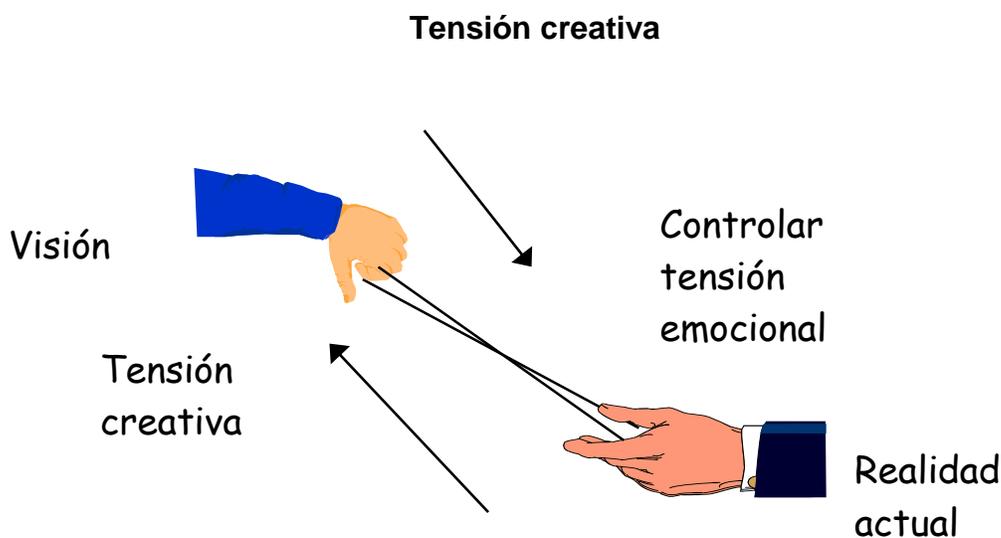
Recuerda que muchas de las ideas pueden venir previas a las reuniones o incluso desarrolladas fuera de los tiempos de reunión, por lo cual es importante estar siempre preparado para iniciar las reuniones preguntando a los miembros del equipo sobre ideas que hayan tenido con anterioridad y puedan ser útiles para la empresa y además concluir las reuniones promoviendo que aquellas ideas que puedan identificar fuera de ese espacio será considerada.

Una vez que se han considerado las fuentes generadoras de la creatividad y como promoverlas es necesario analizar qué factores pueden tener una influencia positiva sobre la creatividad.

Subtema 2. Factores que promueven la creatividad en la empresa



Senge (2012), analiza un concepto denominado “tensión creativa” el cual permite reconocer de forma clara las condiciones actuales e identificar hacia dónde queremos ir de tal forma que se genere una tensión tal que permita enfocarse en el objetivo sin presionar más allá de la capacidad, lo cual provocaría un tensión emocional que podría desanimar al equipo y a la empresa.



Tensión creativa. Adaptada de Senge, (2012). Elaboración propia.

Ahora bien, en ONUDI (2006), se analizan algunos factores tanto personales como organizacionales que tienen impacto sobre la creatividad, y que deben ser tomados para el desarrollo de un ambiente apropiado:

Factores personales y organizacionales que tienen impacto sobre la creatividad

Factores personales		Factores organizacionales	
Características de personalidad	El individuo tiene una personalidad diferente y se debe buscar la forma de integrarlo en forma positiva al grupo.	Jerarquía	Los niveles jerárquicos deben ser algo que quede fuera de las paredes de las reuniones.
Edad	Las diferencias de edad deben tomarse en consideración para promover la integración.	Autonomía	Los equipos y sus miembros deben gozar de autonomía para proponer y participar en el proyecto.
Conocimiento, inteligencia	Los niveles de inteligencia y educativos deben ser un factor que apoye el proceso creativo evitando que se convierta en una barrera.	Estilo de liderazgo	El liderazgo promueva la apertura y respeto, concentre esfuerzos y organice los procesos.
Motivación, tensión	El grupo motivado y con tensión creativa alta puede producir excelentes resultados.	Información, comunicación	El flujo adecuado de la información tanto al interior como al exterior del equipo será vital para el proyecto.
		Seguridad, apertura	El ambiente de apertura en los miembros del equipo debe estar basado en la seguridad de su participación y promoción de ideas.
		Estandarización	Las nuevas ideas pueden estar en discordancia con los estándares actuales de la empresa y es algo que se debe reconocer.

Factores personales y organizacionales que incluyen sobre la creatividad.

Adaptada de ONUDI, (2006). Elaboración propia.

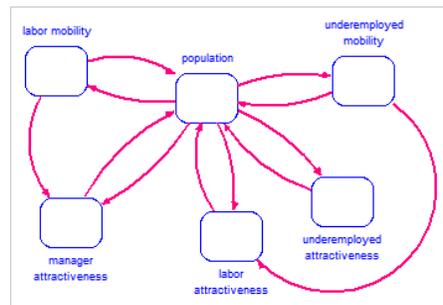
Creatividad en la empresa

Innovación con propósito de vida.

Tomar en consideración estos factores permitirá a la empresa que su equipo de trabajo para la generación de ideas creativas tenga los elementos necesarios para desarrollarse. Una de las situaciones más importantes ahora es convertir esas ideas en realidades, para ello primero es necesarias convertirlas en modelos de propuestas de solución y por ello nos enfocaremos en ello.

Subtema 3. Modelos para el desarrollo de soluciones creativas

Módulo de población



Módulo de población. Adaptada de Making Connections, (2010). <http://blog.iseesystems.com/modeling-tips/convertng-sectors-to-modules/>. Elaboración propia.

Asegurar que las ideas creativas planteadas sean transformadas en soluciones creativas e innovadoras en las empresas requiere que sean analizadas y modeladas de tal forma que se establezcan escenarios lo más parecido a las condiciones de la realidad en la cual serán puestas en marcha. Por ello, en este punto, se comenzarán a plantear las bases del desarrollo de dichos modelos.

El tener una visión compartida de las ideas creativas desarrolladas en el grupo es de vital importancia en este punto y por ello los modelos son muy importantes, ya que las ideas suelen ser subjetivas, al transformar las ideas en un modelo visual y que además nos permite entender su funcionamiento e implicaciones (esperadas y no esperadas), permitirá al equipo poder hacer los ajustes necesarios y que la idea se transforme en propuesta de solución creativa y donde se haya generado una visión compartida por los miembros del grupos, (Senge, 2012).

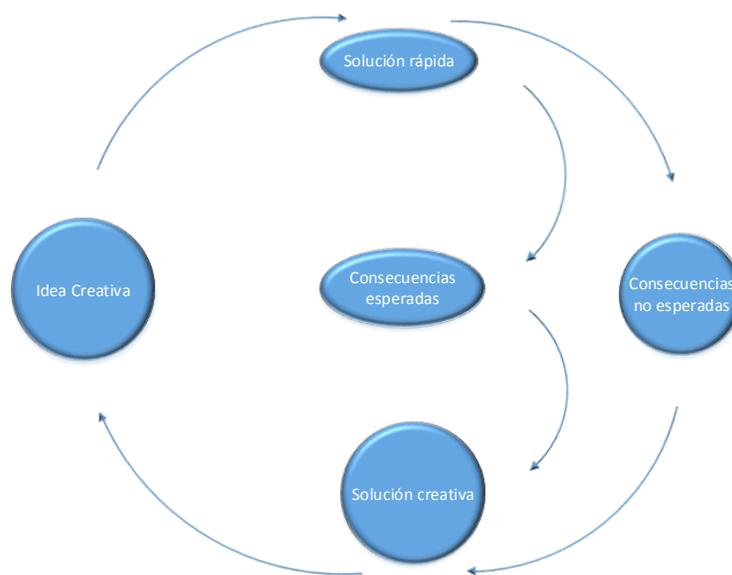


Creatividad en la empresa

Innovación con propósito de vida.

Si el propósito es desarrollar soluciones creativas para las empresas, se debe apoyar ese proceso a través de las técnicas y herramientas cuyo uso provoquen nuevos modos de pensar (Senge, 2012). Por lo cual, visualizar los problemas con un enfoque holístico, (integral o sistémico), podrá contribuir a una nueva forma de análisis de tareas y toma de decisiones, porque de esa forma se pueden apreciar las interrelaciones y procesos de cambio en lugar de visiones parciales de una forma parcial/lineal. Es decir, pasar de la “causa-efecto” a la “causa-efecto-causa”.

Modelado de soluciones creativas



Modelado de soluciones creativas. Adaptada de Senge, (2012). Elaboración propia.

Creatividad en la empresa

Innovación con propósito de vida.

El proceso previo parte de la generación de ideas creativas que previamente hemos comentado y de allí hacia el modelado de la propuesta de solución creativa, de tal forma que sean tomadas en cuenta las consecuencias esperadas y no esperadas que pudieran generarse en la puesta en marcha de las ideas, de tal forma que la idea creativa sea perfeccionada y se maximicen los resultados positivos del modelo y se minimicen aquellos que pudieran ser un riesgo para la empresa.



Una vez que se han analizado las fuentes generadoras de ideas, los factores que influyen sobre la creatividad y el proceso para la generación de modelos que permitan desarrollar las soluciones creativas, se debe estudiar con mayor profundidad los métodos y técnicas asociados con el desarrollo de propuestas de solución creativas.

¡Quiero más!

- Para conocer más sobre **generar estrategias empresariales con base en soluciones creativas**, te recomiendo leer el artículo: Beninatto, H. (2014). *¿Cómo afrontar una estrategia de movilidad empresarial?* Recuperado el 1 de abril de 2015 de <http://www.forbes.com.mx/como-afrontar-una-estrategia-de-movilidad-empresarial/>.
- Para conocer sobre algunos aspectos relacionados con el uso de software de simulación para procesos de negocios, te invito a ver el siguiente video titulado: ***Designing business simulation games using STELLA, iThink and izee NetSim.*** https://www.youtube.com/watch?v=rbCIV_fQr4U

Mi Reflexión

Reflexiona sobre lo siguiente:

- ¿Cómo puedo participar de forma activa en un proceso creativo en la empresa que laboro?
- ¿Debo esperar que se genere un proceso creativo en la empresa?
- ¿Qué aspectos personales debo mejorar para mejorar mi creatividad personal?
- ¿Qué beneficios aporta al proceso creativo de la empresa el uso de herramientas y juguetes?

Derechos Reservados, ENSEÑANZA E INVESTIGACION SUPERIOR A.C., 2015.

Éstas y otras preguntas más debes analizar en relación a la generación de creatividad en la empresa.

Bibliografía

- Hwang, V. (2013). *7 pasos para generar nuevas ideas*. Soy Entrepreneur. Recuperado el 30 de marzo de 2015 de:
<http://www.soyentrepreneur.com/25649-7-pasos-para-generar-nuevas-ideas.html>
- ONUDI. (2006). *Innovación y creatividad en la búsqueda de opciones, análisis de viabilidad, fuentes de información*. Obtenido de Organización de las Naciones Unidas para el Desarrollo Industrial:
http://www.unido.org/fileadmin/import/71451_5Textbook.pdf
- Senge, P. (2012). *La Quinta disciplina. El arte y la práctica de la organización abierta al aprendizaje*. México, Colombia: Ediciones Granica. ISBN: 9789506414979

Creatividad en la empresa

Innovación con propósito de vida.

La obra presentada es propiedad de ENSEÑANZA E INVESTIGACION SUPERIOR A.C. (UNIVERSIDAD TECMILENIO), protegida por la Ley Federal de Derecho de Autor; la alteración o deformación de una obra, así como su reproducción, exhibición o ejecución pública sin el consentimiento de su autor y titular de los derechos correspondientes es constitutivo de un delito tipificado en la Ley Federal de Derechos de Autor, así como en las Leyes Internacionales de Derecho de Autor.

El uso de imágenes, fragmentos de videos, fragmentos de eventos culturales, programas y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, es exclusivamente para fines educativos e informativos, y cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por UNIVERSIDAD TECMILENIO.

Queda prohibido copiar, reproducir, distribuir, publicar, transmitir, difundir, o en cualquier modo explotar cualquier parte de esta obra sin la autorización previa por escrito de UNIVERSIDAD TECMILENIO. Sin embargo, usted podrá bajar material a su computadora personal para uso exclusivamente personal o educacional y no comercial limitado a una copia por página. No se podrá remover o alterar de la copia ninguna leyenda de Derechos de Autor o la que manifieste la autoría del material.