

FESTIVAL DE LA CREATIVIDAD 2.0



45

ANIV. FAUM



TALLER (TIT16) martes 9-11hrs 19 oct 2023

De la alta creatividad a la innovación

Oswaldo Armon





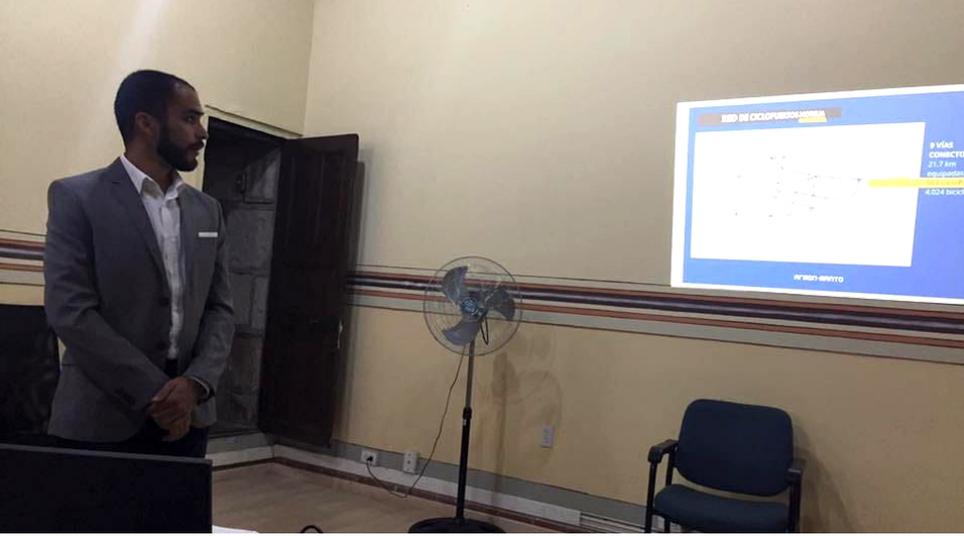
ARMONMANTO®

Diseño ciclista



armonmanto.com

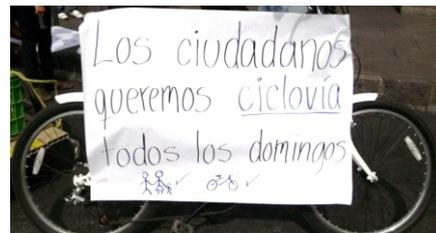
+40 MVPs (Minimum Viable Products)
+300 ciclopuertos
Incidencia en norma técnica



BICIVILÍZATE

Michoacán A.C.

+6 años
Coordinador técnico





Biciamigable[®]

Construimos cultura ciclista



biciamigable.org

+35 MVPs
2 Aceleradoras



Taller

1. Qué es la creatividad?
2. Principio de parsimonia
3. Tipos de creatividad
4. Creatividad ambidiestra
5. Niveles de creatividad
6. Qué es la innovación?
7. Innovación social
8. Teorema y postulado
9. Pre-totipo y Pro-totipo



1. Qué es la creatividad?

La capacidad de una persona para crear, unir, resolver.

Rasgo de inteligencia en las especies. Innata del ser humano.

Puede ser un rasgo cultural.

Cultura: conjunto de signos que son interpretados de manera similar por los miembros de un grupo.

Claude Lévi-Strauss (1908-2009)

“El ego es enemigo de la creatividad”

G.A.A.



2. Principio de parsimonia

«En un conjunto de soluciones, la más simple suele ser la correcta»

Guillermo de Ockham (1285-1347)



3. Tipos de creatividad

POSITIVA:

Promueve bienestar, buenas prácticas, valores, colaboración.

NEGATIVA:

Carecen de empatía, de intención de legado, de sobrevivencia al futuro.



ej. Obsolescencia programada

4. Creatividad ambidiestra

Solucionar en el presente pensando en el futuro.

ej: Diseñar bajo los criterios de la sustentabilidad

Ambiental

Social

Económico

5. Niveles de creatividad

- a) *Baja*
- b) *Media*
- c) *Alta*



5a. Creatividad BAJA

1. Salto creativo, acto de reconocimiento de algo que ya sucedió.
2. Encontrar un patrón en razón a algo conocido.

ej. Idea resultado de la intuición: *“Ahhhh ya se me ocurrió algo!...”*

*“Es un riesgo vivir entorno a la intuición
porque solo se es capaz de realizar mejoras incrementales”*



5b. Creatividad **MEDIA**

1. Conocer los principios.
2. Practicar los métodos.
3. Distinguir los momentos para crear, destruir y conservar.

*“En cuanto a los métodos hay un millón y más,
pero los principios son muy pocos.
Aquel que domine los principios
se gana el derecho a crear sus propios métodos”*

Ralph Waldo Emerson (1803-1882)



5c. Creatividad ALTA

1. Dominar los principios para crear métodos propios.
2. Síntesis (conectar variables que no tienen una conexión aparente, no es resumir).
3. Dar retroalimentación y administrar la recibida.
4. Pensamiento lateral.
5. Altísima tolerancia al riesgo, incertidumbre y ambigüedad (practicar con tormentas facticias).
6. Ser lo suficientemente curioso para absorber disciplinas nuevas, para ser especialista y generalista.
7. Ser ingenuo para hacer preguntas que cambien una industria o una manera de pensar.

*“La alta creatividad es cuando
uno es capaz de hacerse preguntas
que nunca nadie antes ha hecho”*

Carlos Osorio, Yuken.



7. Qué es la innovación?

1. Que sea novedoso para la propia mirada no significa innovación.
2. Es una solución **no vista a nivel global**.
3. Es un **rasgo que se puede alcanzar** practicando la alta creatividad.
4. Toda innovación es diseño, no todo diseño es innovación.
5. Es un proceso que el mercado determina si es innovador o no, por lo tanto el creador es incapaz de hacerlo.

De la alta
creatividad
a la innovación

*“La innovación no es local,
no ocurre viéndose el ombligo”*

Carlos Osorio, Yuken.



ARMONIAMIENTO



Biciamigable

Distingue a:



ACUEDUCTO
BARISTA BOUTIQUE

Por las facilidades que ofrece a clientes y visitantes que llegan en bicicleta, promoviendo así una mejor cultura ambiental y de movilidad.



Mayo 2021

f t i @biciamigable

De la alta
creatividad
a la innovación

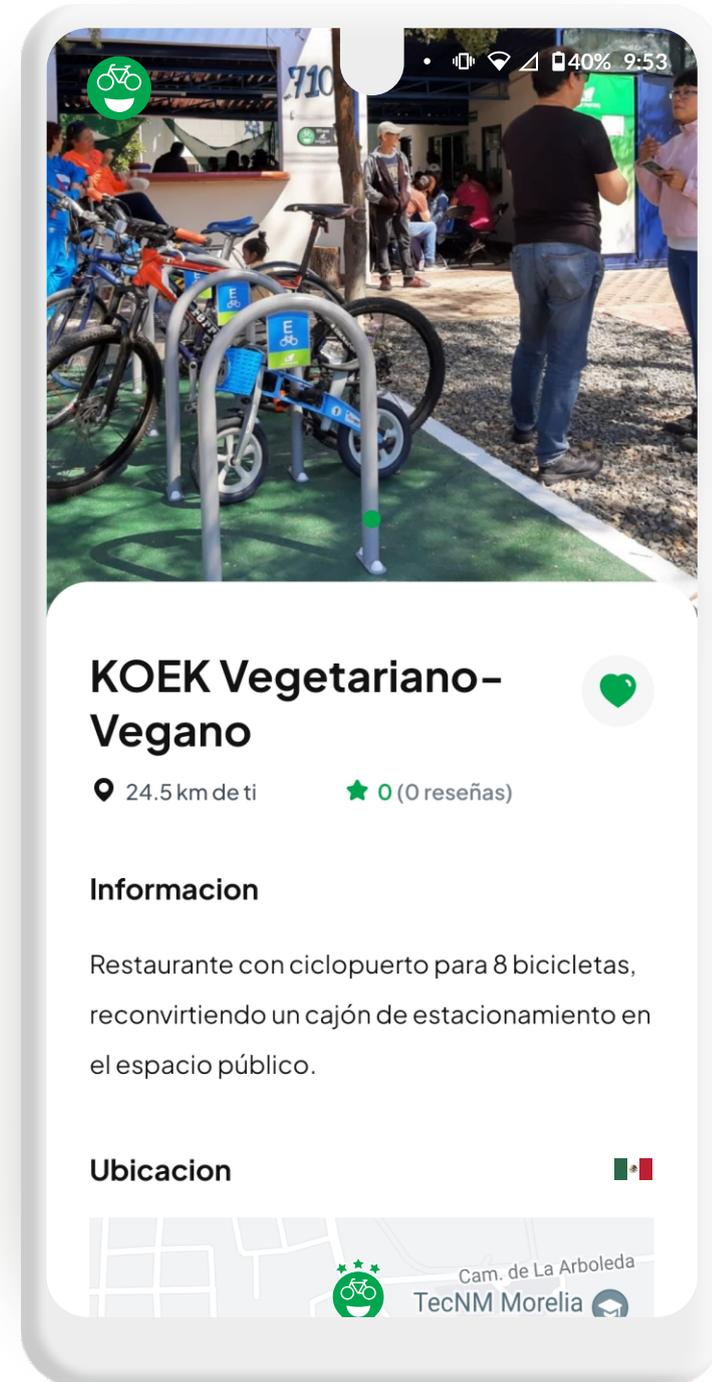
“La estrategia es la búsqueda del valor, de la ventaja, de la innovación”

Alejandro Salazar, La estrategia emergente.



*“Innovación es unir los puntos,
es encontrar nuevas formas de
hacer las cosas más eficientes”*

Jean Pierre Serani, CEO Patria/Bancolombia.



8. Innovación social

No toda innovación es tecnología, ni digital. También están las cosas pequeñas, que se aplican localmente pero se pueden escalar globalmente: GLOCAL.

ARMONMANTO®



SOMOS UNA EMPRESA SOCIAL
ARMONMANTO S.A.S. DE C.V.



*“El camino de la innovación es:
(1) ejecutar la creatividad,
(2) hacer que la gente la use y
(3) que haga una disrupción”*

Ralph Waldo Emerson (1803-1882)



“La primer señal de que estás innovando es que la gente no te entiende”

Ferran Adrià, Chef.



Globos esféricos de agua de rosas con toques y sopa de lichis.



Aire de zanahoria con leche amarga de coco. Un plato tan delicado como transgresor.

9a. Teorema

Proposición que afirma una verdad demostrable.

Consta de:

- 1) hipótesis (lo que se supone)
- 2) tesis (lo que se va a demostrar)
- 3) demostración (la prueba de la tesis)

Hecho no evidente que es demostrable.

> Por tanto, la alta creatividad tiende a buscar este camino.

9b. Postulado

Principio que se admite como cierto sin necesidad de ser demostrado y que sirve como base para otros razonamientos.

COROLARIO:

- 1) Cuando el mercado identifica una innovación ésta empieza a morir.
- 2) Su fecha de caducidad es el final del ciclo de protección intelectual.
- 3) Posteriormente suele convertirse en un estándar para su industria y pasa a ser usada por la mayoría de jugadores.

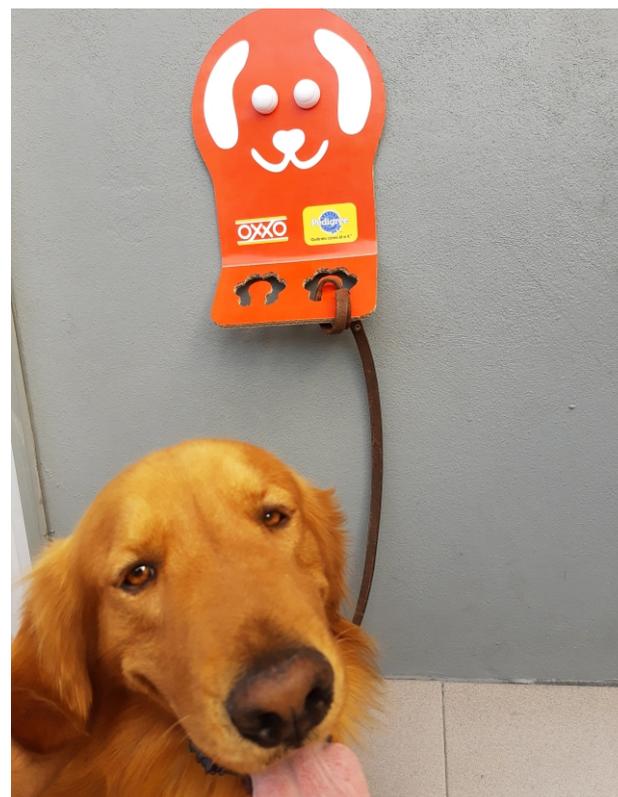
> Entonces, lo innovador se convierte en postulado para la industria.

De la alta
creatividad
a la innovación

10a. Pre-totipo > Dinámica por equipos

Probar y fallar lo mas fácil, barato y rápido posible.

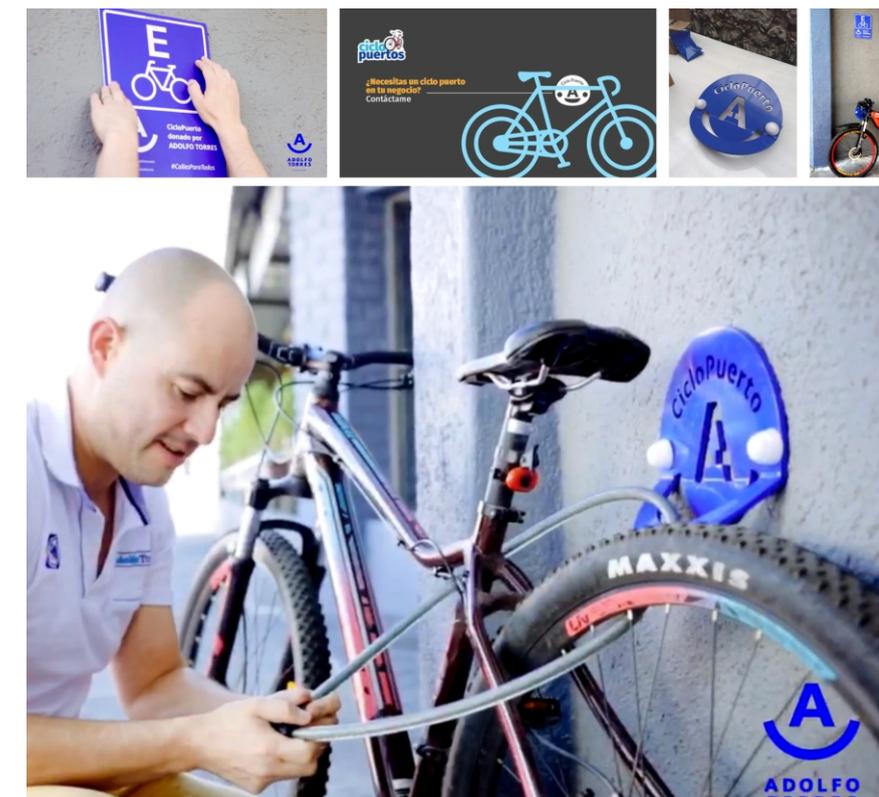
ej. elaborar el producto de cartón, para presentar al cliente, probar estética y dimensiones.



De la alta
creatividad
a la innovación

10b. Pro-totipo

Probar una versión funcional >> MVP (Minimum Viable Product).
ej. elaborar el producto de acero, para probar instalación, resistencia y usabilidad.



*“No confíes en lo que ves, todo es producto de tu imaginación.
Desafíalo todo, cuestionarlo todo.
No escojas ninguna manera de ver el mundo por sobre otra.
Descubre, empatiza y está dispuesto a fallar.”*

Carlos Osorio, Yuken.



De la alta
creatividad
a la innovación

Oswaldo Armon

 MX +52 4434967316

 hola@biciamigable.org

Escanear para
descargar presentación

