

Aplicații cu rol creativ

Să învățăm să fim creativi – tehnici ortodoxe

Tehnicile ortodoxe în brainstorming-ul tradițional reprezintă metode de depășire a diverselor probleme. Sesiunile pot avea insucces datorită presiunilor exercitate de conducere sau a criticilor colegilor. Printre acestea se numără:

Creativitatea brută

Citiți următorul paragraf:

Conform crecătrălior de la Uvinesariteta Cmabrdige, nu ctonaeză în ce oidrne snut leritele dtnir-un cânuvt sgniurul lruclu iropamnt etse ca pmria și utmila să fie ezeșate cecot. Rustel potfi clepomt acsatemete și tot pțoi ctii cânuvtl frăă plerombe. Mivotul etse că, otdaă ce amîvănățt să ctiim, cuățăm eneseșle leriteolr acsatemete. Mtniea unmaă nu cșitee friecae ltieră în snie, ci pcepere cânuvtul ca pe un îernig. Fcaem aesct lruclu isocontenit.

Acesta este un exemplu de talent brut pe care l-am format din copilărie, când creativitatea și imaginația noastră nu era ținută în frâu de reguli și când mintea noastră nu primea atâtea mesaje din mediul exterior. Tehnicile de creativitate brută se opun logicii pentru a putea revenii la starea noastră inițială de creativitate.

Încălzirea

Acest tip de activități se desfășoară înaintea unor procese mai importante, precum brainstorming-ul pentru a relaxa indivizii și de a-le pregăti mintea să intre într-o zonă de creativitate. Activitățile de încălzire cele mai întânite sunt:

- Fotografii din copilărie – Fiecare participant vine cu câte o fotografie cu el din copilărie.

Ceilalți colegi ai lui trebuie să ghicească cine este în fiecare fotografie;

- Simbol – Fiecare participant este rugat să deseneze un simbol care îl atribuie cuvântului creativitate;
- Simbolul companiei – Cere participanților să aleagă un animal ca simbol al companiei lor. Este important să se observe dacă acestea întručujează filozofia firmei;
- ”Ești concediat!” – La începutul întâlnirii cere participanților să își imagineze că sunt concediați, ca apoi să candideze din nou pentru posturile lor. Sau tipărește un ziar din viitor în care anunți că firma intră în faliment. Elementul de șoc ajută angajații să perceapă lucrurile în alt mod și facilitează procesul de creativitate;
- Toată lumea este consultant – Fiecare persoană scrie pe o foaie de hârtie o nemulțumire cu privire la locul de muncă. Apoi foaia este pasată la fiecare coleg până se

întoarce la persoana care a scris prima pe pagină. Au la dispoziție câte 60 de secunde pentru a răspunde la fiecare întebare. La sfârșit, se discută despre problemele care au fost sesizate;

- Uită-te la altcineva – Se încurajează studierea modelelor altor firme, pentru a putea venii cu idei de legătură pentru afacerea ta;
- Pune-te în pielea clientului – Angajații sunt trimiși la diverse magazine, având rolul de ”clienți” pentru a înregistra și observa anumite obiceiuri și comportamente.

Creatura din spațiu

Acest exercițiu presupune ca persoanele să fie împărțite pe grupuri și să își imagineze o creatură venită din spațiu. Vom observa faptul că oamenii vor desena ființe care se vor asemena cu viața așa cum o percepem noi. În acest context întâlnim conceptul de imaginație structurată, care se referă la faptul că atunci când ne folosim imaginația pentru a crea o idee nouă, acestea vor fi structurate conform stereotipurilor, categoriilor și conceptelor existente.

Pune-te în pielea altcuiva

În timp ce participanții stau la mese în grupuri de șase până la zece, le ceri să se desculțe de pantofi. Discuți despre faptul că a te descălța este firesc acasă, însă este incomod la birou sau la facultate. Apoi le ceri să facă următoarele lucruri:

- Să facă schimb de pantofi (exemplu bărbații la femei și invers) – se discută despre ce stări generale apar, precum și normele sociale;
- Apoi, le ceri să își pună pantofii pe masă. Îi lași să se uite pentru o vreme pentru a vedea momentul în care încep să devină agitați. Se discută despre cum faci față discomfortului și faptul că schimbarea va aduce întotdeauna o stare incorfotabilă individului.
- Acum, anunți un concurs în care trebuie să contruiască cel mai mare turn din pantofi, într-un interval de 4 minute. Se va măsura de la blatul mesei până la cel mai înalt punct. Un exemplu, este cel în care cea mai înaltă persoană se urcă pe masă și ține deasupra un pantof sau se pot introduce alte reguli.

Folosește-ți imaginația

Reprezintă o tehnică în care se compară produsul obișnuit cu un element nou, pentru a putea face diverse conexiuni care ar putea duce la crearea unor idei noi. De exemplu, un grup de designeri au comparat un corp de iluminat și cu o maimuță și și-au imaginat-o fugind prin casă trăgând după ea o lampă. Astfel a fost creată lumina de veghe. Un exemplu de întrebare ar fi: ”Dacă problema ar fi un gazon, care ar fi buruienile?”.

Introducere în eșec

Se împart oamenii pe grupuri și li se oferă bețișoare de înghețată cu care aceștia trebuie să realizeze cea mai înaltă construcție. Lecția pe care o înțeți după aceasta experiență este faptul că persoanele care au avut o idee fixă nu vor avea niciodată cea mai înaltă structură, ci cei care au trecut prin mai multe eșecuri.

Întrebările colorate

Se asociază culori ale minții cu întrebări legate de mediul organizațional. De exemplu:

- Întrebări galbene - te gândești la întrebare că ar fi una netru și obiectivă precum ” Ce/Care este?” . ” Care este cea mai importantă problemă cu care ne confruntăm?”;
- Întrebări verzi – fertil și creativ. Întrebarea trebuie să fie ingenioasă și plină de imaginație (Ce ar fi dacă..?);
- Întrebări albastre – speranță și pozitivitate. Întrebarea poate fi evaluarea unei valori sau nevoi ” Ce putem face?”;
- Întrebări negre – negativ. Întrebare ” Ce nu poate fi realizat?”.

Sunt un aparat de fotografiat

Această activitate presupune ca un individ să ia rolul aparatului de fotografiat și să deschidă ochii doar când colegul său dorește să facă poza împreună cu el. Ochii lui vor reprezenta obiectivul aparatului , iar umărul său declanșatorul. Vei înregistra detalii ale fotografiei, fără distorsiunile pe care le ai fi avut din cauza așteptărilor. Sau poți să creezi diferite nume pentru obiecte. De exemplu, un curcubeu va devenii ”ploaie colorată”. Următoarele cuvinte pot fi folosite ca exemplu: munte, nor, ocean, lume și tablou.

Marțienii au aterizat

Indivizii trebuie să își imagineze ca un grup de marțieni vin în vizită la firma lor. Aceștia nu înțeleg nici o limbă de pe Pământ, iar aceștia trebuie să creeze un discurs compus din simboluri grafice, pentru a le descrie acestora cu ce se ocupă firma. La sfârșit se comentează fiecare discurs și se alege unu care este cel mai reprezentativ.

Încrucișarea plantelor

Fiecare individ își pune imaginația la încercare realizând în capul său diverse încrucișări între diverse obiecte precum: vicepreședintele de marketing cu un păianjen. În acest mod a fost creată planta- breloc, care reprezintă o cutiuță de plastic în care plantele cresc în propria lor seră miniaturală, până când devin prea mari, moment în care poate fi transferat într-un vas mai mare.

Hibrizi imposibili

Implică crearea unor concepte imposibile, care în mod normal nu au nici o legătură una cu cealaltă. De exemplu, luăm un obiect de mobilier care este și un fruct și îți poți imagina un ananas tăiat în formă de scaun. Alte combinații neobișnuite sunt: un vehicul care este și un pește, o mâncare care este și o piatră, un fruct care este și un adăpost pentru oameni, o pasăre care este și un instrument de bucătărie, o mirodenie care este și un instrument, un calculator care este și o ceașcă de ceai, un aragaz care este și o bicicletă și un abajur care este și o carte.

Jocul A: Sari! (<http://www.youtube.com/watch?v=k6bHltjIYZE>)

- Toată lumea formează un cerc în mijlocul sălii, iar participanții se vor ține de mână pe tot parcursul jocului indiferent de activitate;

- Instructorul vă va arăta patru mișcări pe care le veți practica în timpul jocului: să săriți în față, să săriți în spate, să săriți la stânga și la dreapta cu toții, ținându-vă în continuare de mâini și în formație de cerc;

- În continuare instructorul va spune pe rând următoarele comenzi, combinându-le cu primele: Spune ceea ce zic și realizează ceea ce spun

Spune opusul la ceea ce spun și realizează ceea ce spun

Spune ceea ce zic și realizează opusul la ceea ce spun.

Exemplu:

Instructorul: (Spune ceea ce zic și realizează ceea ce spun)

“Săriți în față”

Indivizii: vor spune „Sărim în față” și vor executa mișcarea de a sări în față.

Jocul B: „Electric hands” (http://www.youtube.com/watch?v=UK9UmrMr_4A)

Se vor uni două mese, se vor așeza pe două rânduri, câte 5 persoane pe fiecare rând, față în față și se vor ține de mână;

O altă persoană este aleasă din public și pusă la începutul mesei, între primele persoane de la fiecare rând, căreia îi se va da o monedă pe care trebuie să o arunce în aer la fiecare început de joc;

În capătul opus, ultimele două persoane care stau față în față vor avea un obiect pe masă pe care la semnalul dat de colegi trebuie să îl prindă mai repede decât concurentul său;

Persoana cu moneda o va arunca în aer și de fiecare dată când aceasta va cădea cu capul în sus, primele persoane de lângă ea vor transmite semnalul că este moneda ”bună” prin strângerea mâinii persoanei de lângă ea;

Semnalul se va transmite în același mod până la ultimele persoane, care atunci când îl primesc trebuie să prindă obiectul din fața lor înaintea celui alt.

Jocul C: „Desenatorul”

Se alege o persoană din public care trece la tablă și va reprezenta desenatorul; Acesta nu are voie să pună nici o întrebare;

Se alege din public o altă persoană care va primi în mână un desen și care trebuie să răspundă la întrebările publicului referitoare la acesta;

Publicul trebuie să pună întrebări persoanei care are desenul, pentru ca din răspunsurile acesteia persoana de la tablă să știe ce să deseneze.

La sfârșit se compară desenul de pe tablă cu cel original.

Jocul D:

Fiecare persoană din sală primește două foi albe A4;

Este aleasă o persoană din public care va primi o foaie cu instrucțiuni și două foi albe;

Instrucțiunile pe care le spune publicului sunt:

Îndoie foaia în jumătate;

Rupeți colțul din dreapta sus;

Îndoii foaia încă o dată;

Rupeți colțul din stânga jos.

În cadrul primei runde, mediatorul nu are voie să intervină cu sfaturi. Acesta nu trebuie decât să citească cu voce tare instrucțiunile colegilor și să realizeze împreună cu aceștia exercițiul;

Se deschid foile pentru a compara rezultatul. Se discută pe această temă;

În a doua rundă, mediatorul are voie să intervină cu sfaturi personale, pentru ca exercițiul să iasă așa cum dorește acesta, iar publicul va executa comenzile acestuia cu ochii închiși.

Jocul E: „Creează o poveste”

Se aleg din public 3 persoane care vor participa la acest exercițiu (narratorul, actorul și sunetistul);

Publicul trebuie să aleagă un titlu al poveștii pe care colegii voluntari trebuie să o ”povestească”;

Prima persoană va reprezenta naratorul și trebuie să creeze povestea și să o spună cu voce tare colegilor săi care trebuie să o interpreteze și publicului

A doua persoană, actorul, va trebui să mimeze ceea ce spune naratorul și are voie să trateze a treia persoană ca pe un obiect (de exemplu un rucsac și îl ia pe sus);

A treia persoană, sunetistul va trebui să se lase purtat de către actor și va îndeplini orice rol dorește acesta și în același timp va trebui să reprezinte partea audio, cu gura efectele speciale ale poveștii (de exemplu, naratorul spune – el va deschide ușa și atunci actorul se va prefăca că deschide o ușă, iar sunetistul va imita scârțâitul unei uși).

Jocul F: „Fotografie în grup”

Se poate alege o anumită temă a fotografiei dacă se dorește;

Se alege o persoană din public care trebuie să își aleagă o poziție în care acesta dorește să fie fotografiat;

Apoi, se alege pe rând câte o persoană din sală sau se oferă ea voluntară care să vină și să dea dovadă de creativitate și să completeze poza alături de prima persoană care stă într-o anumită poziție, continuând astfel fotografia.