

# TABLA DE CONTENIDO

---

PREFACIO .....	XII
Capítulo 1	
<b>LECHE CREATIVA PARA MOUSSE DE CHOCOLATE Y CAFÉ .....</b>	<b>3</b>
LA CREATIVIDAD	10
CREATIVIDAD, VIVENCIA DE LA LIBERTAD	12
DIMENSIÓN ÉTICA DE LA CREATIVIDAD	15
Prisionero de sí mismo o prisionero de la cultura	16
LA CREATIVIDAD EN LAS ORGANIZACIONES	16
La creatividad y la innovación empresarial	17
RESUMEN - APLICACIONES Y EJERCICIOS	19
Capítulo 2	
<b>LA PERCEPCIÓN .....</b>	<b>21</b>
VISIÓN GENERAL	23
Varios puntos de vista	25
PERCEPCIÓN Y REALIDAD	29
Mapas y territorios	29
La percepción es la realidad en el tiempo presente	30
Realidad paradójica, percepción flexible	31
Realidad conectada	33
PERCEPCIONES Y EMOCIONES	35
La percepción de las otras personas	36
Percepción no sensorial	37
PERCEPCIÓN Y APRENDIZAJE	37
EJERCICIOS PARA LA PERCEPCIÓN	39
RESUMEN - APLICACIONES Y EJERCICIOS	42
Capítulo 3	
<b>EL CEREBRO, APARATO DE LA CREATIVIDAD .....</b>	<b>47</b>
TRES CEREBROS EN UNO	49
AMIGAS PARLANCHINAS	51
¿DERECHO O IZQUIERDO?	54
CUIDAR EL APARATO	57
USTED ES LO QUE COME	58
RESUMEN	59
APLICACIONES Y EJERCICIOS	60

<b>Capítulo 4</b>	
<b>PENSAMIENTO GRÁFICO .....</b>	<b>65</b>
MAPAS MENTALES	67
LOS GAPS O LINKS ABIERTOS	71
ASOCIACIONES SIN LÍMITES	73
PENSANDO GRÁFICAMENTE	75
MAPAS PERCEPTUALES	78
MATRIZ DE FLEXIBILIDAD-MOTIVACIÓN	81
1. El empresario tradicional	81
2. El soldado resignado	82
3. El hijo de papi	82
4. Daniel el travieso	82
5. La oveja en el gran rebaño	83
6. El emprendedor	84
MAPAS CONCEPTUALES	84
RESUMEN	86
APLICACIONES Y EJERCICIOS	86
<b>Capítulo 5</b>	
<b>SESGOS Y BARRERAS A LA CREATIVIDAD .....</b>	<b>89</b>
SESGOS	92
¿OTROS SESGOS?	95
BARRERAS A LA CREATIVIDAD	95
Paradigma (percepción dominante o creencia compartida)	96
Barreras emocionales	96
Barreras educacionales	98
Barreras organizacionales	101
AFIRMACIONES QUE MATAN LA CREATIVIDAD	104
DESPEJANDO LAS BARRERAS	107
FOCALIZANDO UNA SITUACIÓN	108
PROYECCIÓN EMPÁTICA DE UNA PERSPECTIVA	109
DESAPRENDER	110
SER CONSCIENTE	111
¿BARRERAS INSALVABLES?	111
RESUMEN	112
APLICACIONES Y EJERCICIOS	112
<b>Capítulo 6</b>	
<b>SINECMÁTICA .....</b>	<b>115</b>
INTRODUCCIÓN A LA SINECMÁTICA	117
DINAMIZADORES	121
EL PROCESO CREATIVO DE LA SINECMÁTICA	123

Marco metodológico	123
1. Identificación del objetivo-problema	125
2. Motivación	126
3. Preparación	127
4. Incubación	131
5. Iluminación	132
6. Verificación	134
7. Decisión y comunicación	136
TÉCNICA DE LA SINECMÁTICA	137
Aplicación personal	137
Aplicación grupal de la Sinecmática	145
MATRICES CREAMOS	148
Reglas de Juego	148
MATRICES PARA CREAR ANALOGÍAS	150
Combinar	150
Reversar	150
Extender	151
Adaptar	151
Modificar	152
Otrorizar	153
Sustituir	153
CLAVES PARA ESTIMULAR ANALOGÍAS CEA	154
RESUMEN	157
APLICACIONES Y EJERCICIOS	157
Capítulo 7	
<b>100 AÑOS DE CREATIVIDAD .....</b>	<b>163</b>
TÉCNICAS CREATIVAS	165
1. Brainstorming (Lluvia o torbellino de ideas)	165
2. Pensamiento lateral	167
3. Seis sombreros para pensar	169
4. Sinética	170
5. Bisociación	171
6. Análisis morfológico	171
7. Análisis matricial	172
8. La técnica Delphi	173
9. Teoría para la Resolución Inventiva de Problemas TRIZ	174
CUARENTA PRINCIPIOS INVENTIVOS Y MATRICES DE LA SINECMÁTICA	181
RESUMEN	186
APLICACIONES Y EJERCICIOS	186
Capítulo 8	
<b>LAS CINCO HABILIDADES PARA GANAR EN EL JUEGO DE LA INNOVACIÓN .....</b>	<b>191</b>
PRIMERA HABILIDAD: PONGA PRINCIPIOS EN SU VISIÓN	195
Valores	195

Caracteres altos del nivel mental	196
Su carácter más alto del nivel espiritual	196
Ahora, pregúntese:	197
Principios	197
La acción de éxito más probable posible	197
Alinee sus valores con principios	199
Agregue principios a un sueño	200
Principios en la misión	201
Cambiar el paradigma del juego	203
SEGUNDA HABILIDAD: LIDERE LA MOTIVACIÓN	204
Correr, no precipitarse	204
Hacer un alto	205
No trabaje a presión, trabaje con planeación	209
¿Buen estrés o tensión creativa?	210
Personalidad Tipo A o Tipo B	213
Liderando la motivación	214
TERCERA HABILIDAD: JUEGUE LIMPIO	214
Monopolio para adultos – El juego del paradigma A	214
CUARTA HABILIDAD: RECONÓZCASE PARA RECONOCER A LOS DEMÁS	219
Un nuevo modelo de reconocimiento	219
Conózcase primero	220
Prémiese	221
Siéntase amado	222
Extienda el círculo	224
De y reciba reconocimiento	224
Conéctese	225
¿Qué valor agrega usted al mundo?	226
QUINTA HABILIDAD: ENTRE A LA FIESTA	227
Participación de calidad	228
El gasto se compensa	229
Empatía	231
Lenguaje no verbal	231
Ausencia de empatía	232
Preparando el terreno para aprender empatía	234
APRENDA EMPATÍA	235
1. Reconozca las emociones	235
2. Escuche activamente sin juzgar	236
3. Observe	237
4. Fomente relaciones auténticas	238
RESUMEN	241
APLICACIONES Y EJERCICIOS	241
Apéndice 1	
<b>EJERCICIO CONOCIÉNDOSE A SÍ MISMO</b> .....	<b>245</b>
NIVEL FÍSICO	247
NIVEL EMOCIONAL	248

NIVEL MENTAL	253
Correspondencia entre los opuestos del nivel emocional y los caracteres mentales positivos	256
Preguntas complementarias de autoevaluación	257
RECOMENDACIONES DECISIONALES PARA UN MODELO DE ANÁLISIS CRUZADO	260
Ejemplo de problema (basado en un caso real)	260
Análisis	261
Apéndice 2	
<b>RESPUESTAS</b> .....	<b>263</b>
CAPÍTULO 1	263
CAPÍTULO 2	263
CAPÍTULO 3	264
CAPÍTULO 6	266
CAPÍTULO 7	268
Apéndice 3	
<b>SOFTWARE SINECMÁTICA - TRIZ</b> .....	<b>273</b>
CARACTERÍSTICAS GENERALES	273
OPERACIONES BÁSICAS	278
APLICACIÓN PRÁCTICA (EJERCICIO PASO A PASO)	279
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>283</b>
<b>ÍNDICE</b> .....	<b>287</b>