



Juego de mesa
de creación de ideas
IDEA GAME

uso alternativo

mejora



19

20

23

24

27

28

29

30

31

18

21

22

25

26

32

33

34

35

17

16

15

14

13

12

11

10

9

16

15

14

13

12

11

10

9

8

15

14

13

12

11

10

9

8

7

14

13

12

11

10

9

8

7

6

13

12

11

10

9

8

7

6

5

12

11

10

9

8

7

6

5

4

11

10

9

8

7

6

5

4

3

10

9

8

7

6

5

4

3

2

9

8

7

6

5

4

3

2

1

8

7

6

5

4

3

2

1

7

6

5

4

3

2

1

6

5

4

3

2

1

5

4

3

2

1

4

3

2

1

3

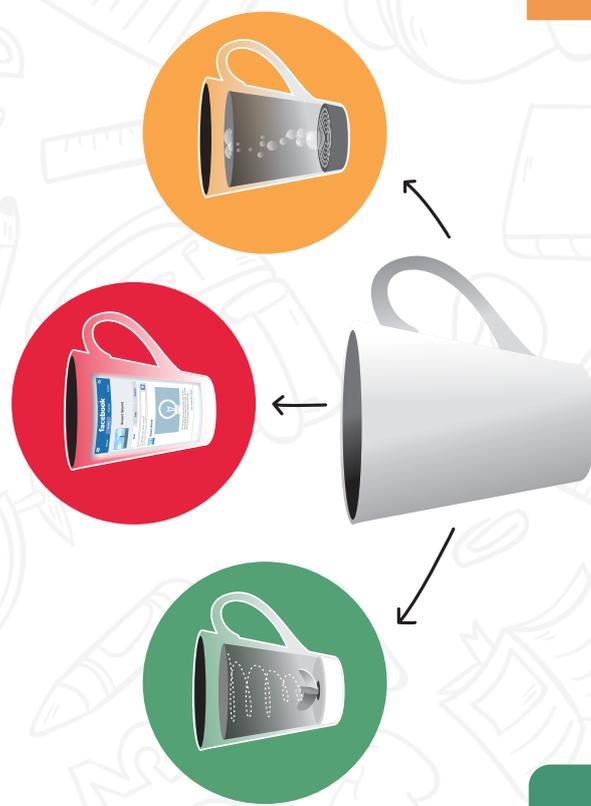
2

1

2

1

1



Copyright © 2018

uso alternativo

mejora



uso alternativo

mejora



mejora

uso alternativo



COMO JUGAR AL JUEGO

Este juego está diseñado para 2-4 jugadores. Colocad el tablero en la mesa. Ubicad el temporizador en el centro del mismo. Que cada jugador elija una pieza y la sitúe en la casilla número 1. Mezclad las cartas y colocadlas en un montón con las ilustraciones boca abajo.

El objetivo es dar la vuelta al tablero desde el número 1 hasta la casilla final con el número 60. Los jugadores cogen una carta y piensan en ideas para un uso alternativo o mejoras del producto ilustrado en la misma. El número de nuevas ideas presentadas en un minuto indicarán cuántas casillas se avanzan en el tablero, por cada idea se progresa una casilla. Por ejemplo: seis ideas permiten mover la ficha seis casillas hacia adelante.

Cuando un jugador coloca su ficha encima de la de un oponente, la pieza del oponente deberá retroceder una casilla. El primer jugador en llegar al número 60 gana el juego. Si eres muy creativo te moverás con mayor velocidad por el tablero, por lo tanto, al inicio del juego hay que establecer cuántas vueltas al tablero (una o dos) hay que dar para ganar la partida.

El tablero muestra los números del 1 al 60: si el jugador cae en una casilla verde la tarea que le toca es la de producir ideas para usos alternativos del producto que figura en su carta. Por el contrario, si el jugador se encuentra en una casilla naranja, la tarea que tendrá que completar es la de producir ideas para mejorar el producto ilustrado en la carta.



mejora



uso alternativo

Ejemplo de “*mejora*”.

Inicias el temporizador e instantáneamente eliges la carta superior del montón. Esta ilustra un ratón de ordenador así que tienes que producir ideas para mejorarlo:

- 1) incorporarle unos botones de control remoto para convertirlo en un mando a distancia;
- 2) poner imanes en él para que pueda acoplarse al ordenador portátil, facilitando su transporte;
- 3) hacer que la parte superior sea de un material maleable como la arcilla, que se secará tras el primer uso creando una versión ergonómica customizada del mismo.

Cuando el minuto ha pasado, cuentas el número de ideas producidas y mueves tu ficha hacia adelante tantas casillas como ideas has producido.

Ejemplo de “*uso alternativo*”.

Inicias el temporizador y coges una carta del montón, de nuevo se trata de la figura de un ratón de ordenador. Ahora empiezas a crear propuestas de usos alternativos:

- 1) usar un ratón de ordenador no inalámbrico como arma para matar moscas y otros insectos, haciéndolo girar muy deprisa;
- 2) usarlo como tope de puerta;
- 3) usarlo como pisapapeles.

Cuando el minuto ha pasado, cuentas el número de ideas producidas y mueves tu ficha hacia adelante tantas casillas como ideas has producido.

Las ideas no tienen que ser originales en términos históricos, pero deben ir más allá del estándar del producto. Ideas como “hacer un ratón inalámbrico” o “hacer un ratón con una función de desplazamiento de pantalla” no cuentan como un paso adelante, porque ya existen en el estándar del producto.

Si las ideas son categóricas sin ser prácticas, no cuentan. Ejemplos de ideas categóricas son “hacer el ratón de ordenador más ergonómico”, “hacerlo más hermoso” o “hacerlo mejor”. Estas ideas no incluyen una explicación práctica acerca de cómo hacer el ratón más ergonómico, hermoso o mejor. Como tales, son más definiciones de problemas que ideas.

Dos ideas idénticas solo cuentan como una. Todas las demás ideas cuentan, tanto aquellas que son complejas como las simples, al igual que aquellas únicamente posibles dentro de diez años.

ENTRENAMIENTO DE LA CREATIVIDAD

El juego de *Creación de Ideas* ha sido desarrollado por el investigador y entrenador de la creatividad el Dr. Christian Byrge. En la creación del juego en español han colaborado la Dra. Patricia Núñez, la Dra. Liisa Hänninen, la Dra. Blanca Miguélez Juan e Irene Sarmiento. Este proyecto docente ha sido producido por la Cátedra TMKF de Comunicación y Marketing por la Infancia y la Adolescencia de la Universidad Complutense de Madrid.

El presente juego forma parte de una serie de juegos de creatividad que potencian de manera efectiva la habilidad creativa del jugador mientras éste juega al mismo. En este sentido, se desmarca de la mayoría de los juegos de mesa o de cartas, focalizados primordialmente en aspectos de la lógica, la correspondencia de patrones, la memoria y la asimilación de la aleatoriedad.

El juego de *Creación de Ideas* está basado en investigaciones sobre el entrenamiento de la creatividad contemporánea, con la finalidad de ejercitarla de una forma amena e interesante. Al jugar este juego mejorará dos de las habilidades creativas fundamentales: la fluidez y la flexibilidad.

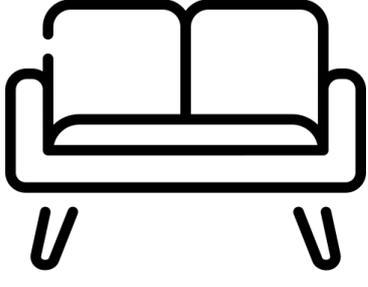
La fluidez es la habilidad de desarrollar muchas ideas de forma intencionada, mantener un proceso de elucubración y focalizar tu capacidad de atención en el problema en cuestión –como producir múltiples ideas combinando dos productos preexistentes–. Esta habilidad es ejercitada cuando se genera más de una idea por cada ronda.

La flexibilidad es la habilidad de salirse de los patrones dominantes de pensamiento, crear nuevas direcciones de elucubración y comprender situaciones y objetos de nuevas formas –como crear ideas para usos alternativos de un producto–. Esta habilidad es ejercitada cuando se llevan a cabo tareas de crear propuestas de uso alternativo.

Visita www.christianbyrge.com para descubrir métodos, conocimientos y más juegos para incentivar la creatividad. Este juego se ha diseñado con fines de entrenamiento. No es un juguete.

Advertencia: el juego contiene piezas pequeñas, riesgo de atragantamiento. No es adecuado para niños menores de tres años.

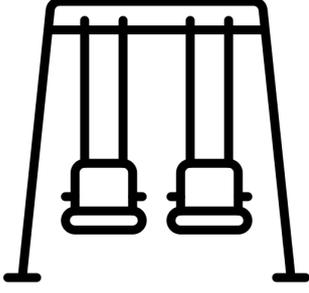
Designed by Freepik



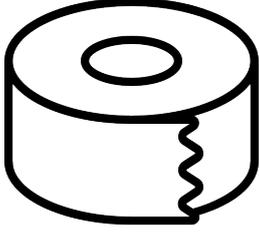
Designed by Freepik



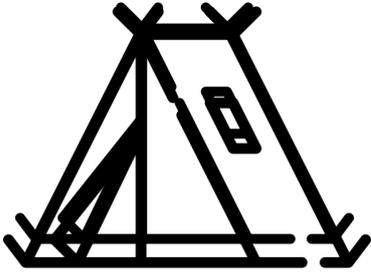
Designed by Freepik



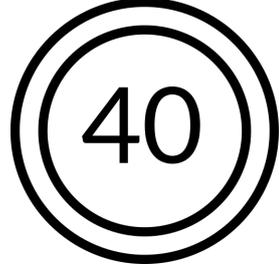
Designed by Freepik



Designed by Freepik



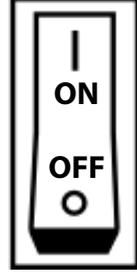
Designed by Freepik



Designed by Freepik



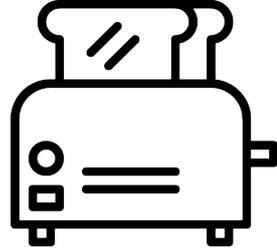
Designed by Freepik



Designed by Freepik



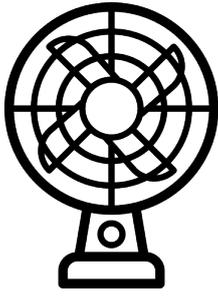
Designed by Freepik



Designed by Freepik



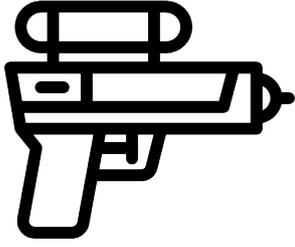
Designed by Freepik



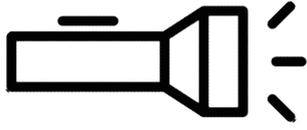
Designed by Freepik



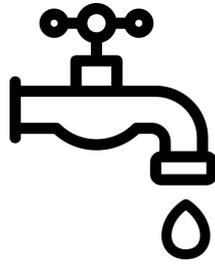
Designed by Freepik



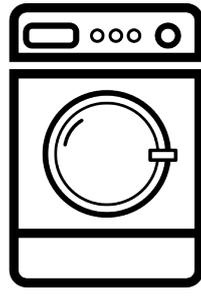
Designed by Freepik



Designed by Freepik



Designed by Freepik



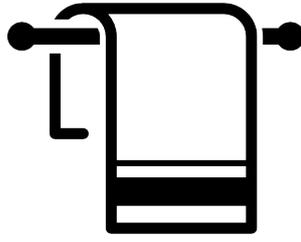
Designed by Freepik



Designed by Freepik



Designed by Freepik



Designed by Freepik



Designed by Freepik



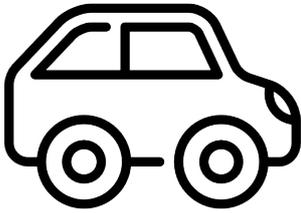
Designed by Freepik



Designed by Freepik



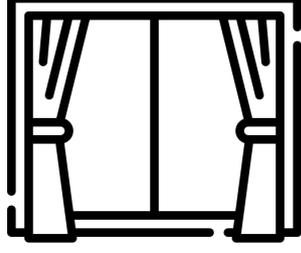
Designed by Freepik



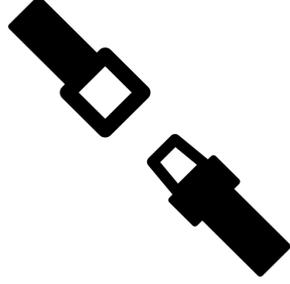
Designed by Freepik



Designed by Freepik



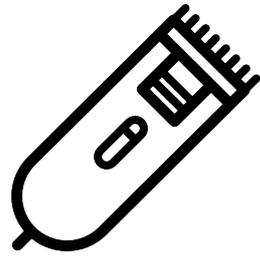
Designed by Freepik



Designed by Freepik



Designed by Freepik



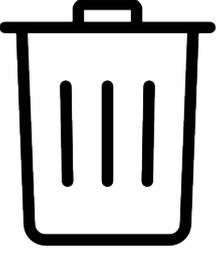
Designed by Freepik



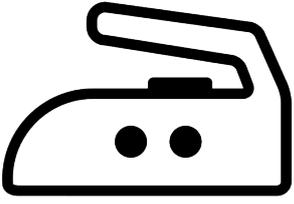
Designed by Freepik



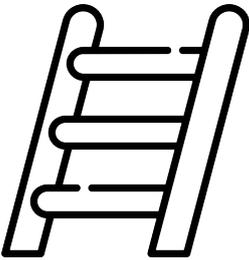
Designed by Freepik



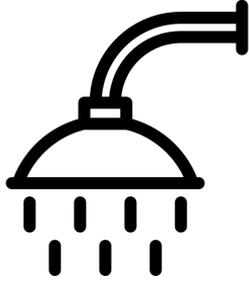
Designed by Freepik



Designed by Freepik



Designed by Freepik



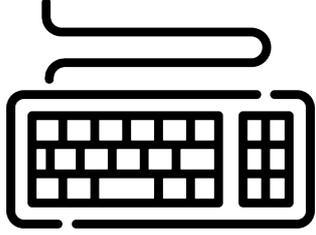
Designed by Freepik



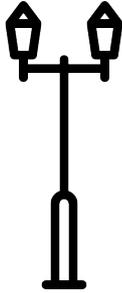
Designed by Freepik



Designed by Freepik



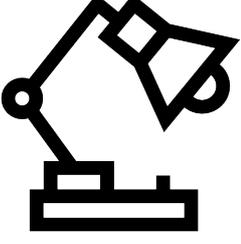
Designed by Freepik



Designed by Freepik



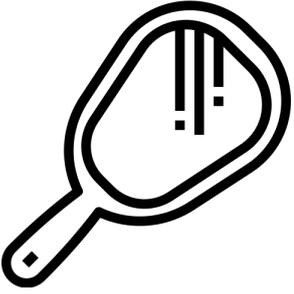
Designed by Freepik



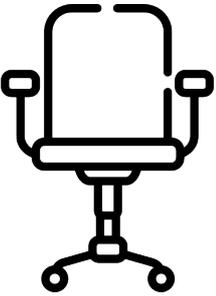
Designed by Freepik



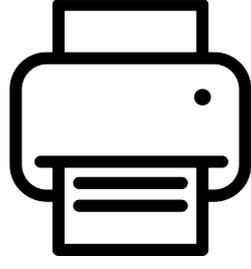
Designed by Freepik



Designed by Freepik



Designed by Freepik



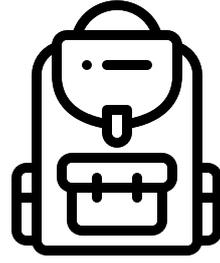
Designed by Freepik



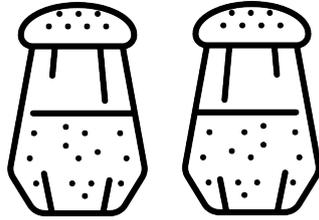
Designed by Freepik



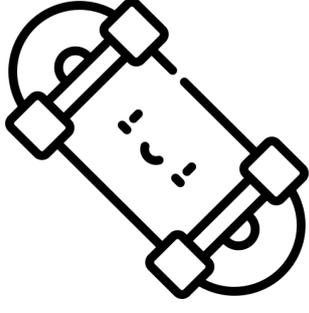
Designed by Freepik



Designed by Freepik



Designed by Freepik



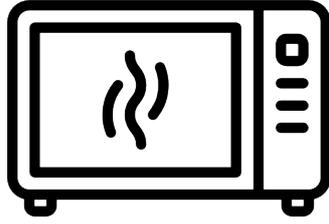
Designed by Freepik



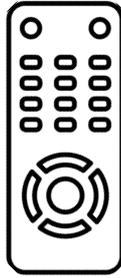
Designed by Freepik



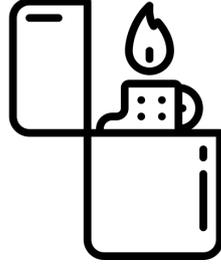
Designed by Freepik



Designed by Freepik



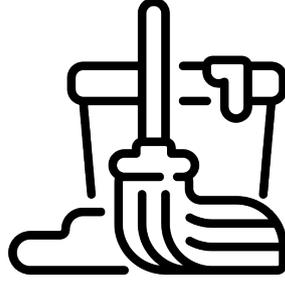
Designed by Freepik



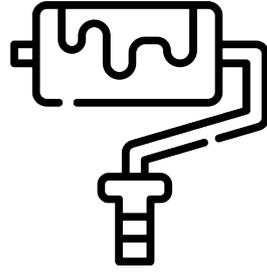
Designed by Freepik



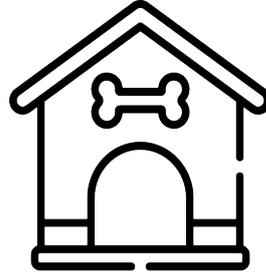
Designed by Freepik



Designed by Freepik



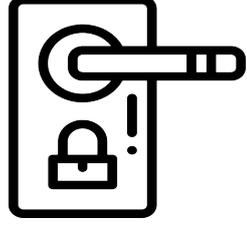
Designed by Freepik



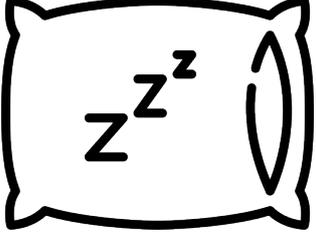
Designed by Freepik



Designed by Freepik



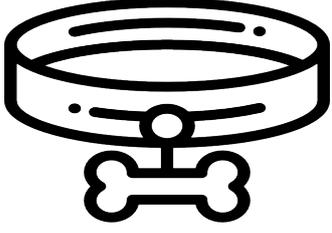
Designed by Freepik



Designed by Freepik



Designed by Freepik



Designed by Freepik



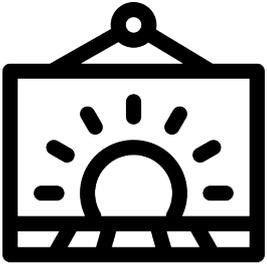
Designed by Freepik



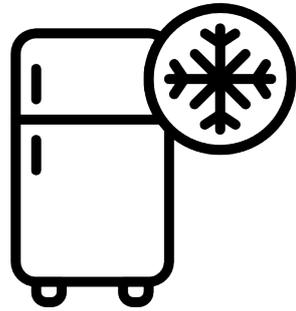
Designed by Freepik



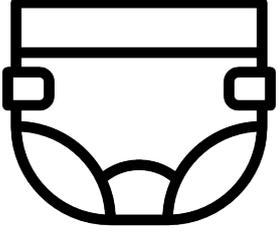
Designed by Freepik



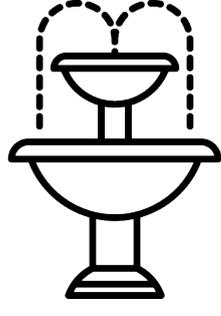
Designed by Freepik



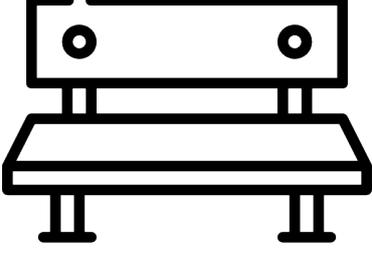
Designed by Freepik



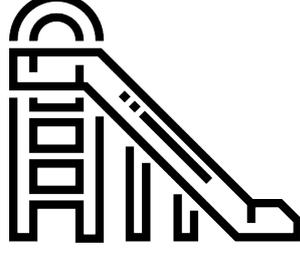
Designed by Freepik



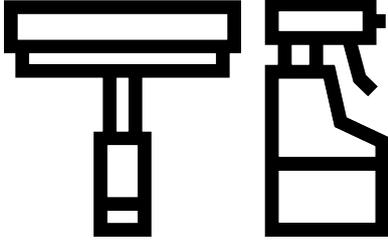
Designed by Freepik



Designed by Freepik



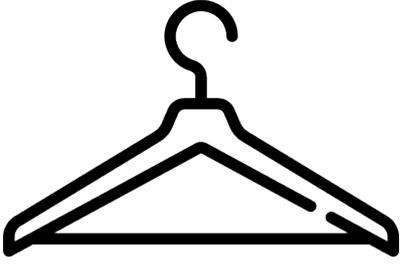
Designed by Freepik



Designed by Freepik



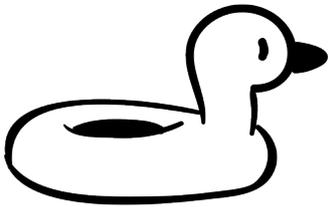
Designed by Freepik



Designed by Freepik



Designed by Freepik



Designed by Freepik



Designed by Freepik



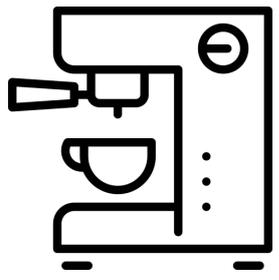
Designed by Freepik



Designed by Freepik



Designed by Freepik



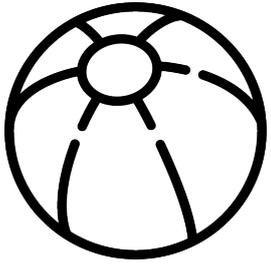
Designed by Freepik



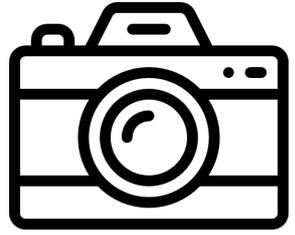
Designed by Freepik



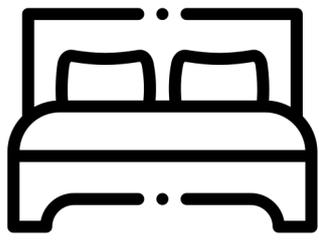
Designed by Freepik



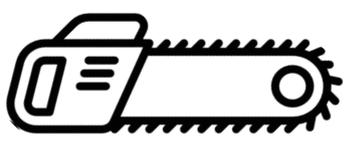
Designed by Freepik



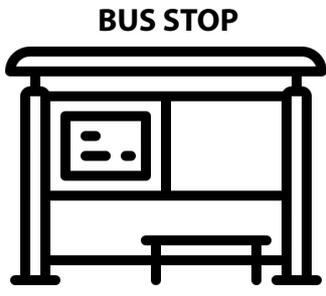
Designed by Freepik



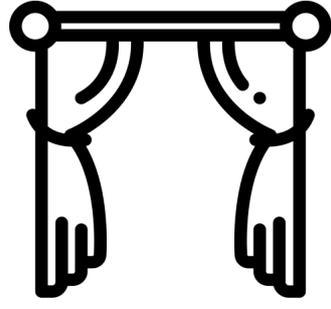
Designed by Freepik



Designed by Freepik



Designed by Freepik



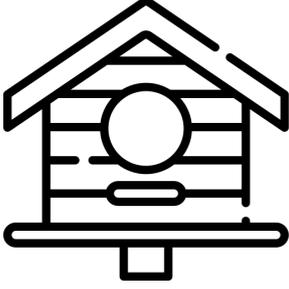
Designed by Freepik



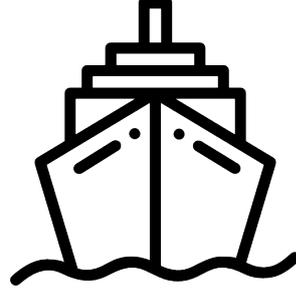
Designed by Freepik



Designed by Freepik



Designed by Freepik



Designed by Freepik



Designed by Freepik

