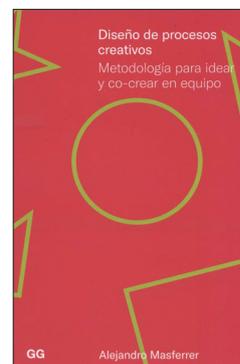


# Diseño de procesos creativos. Metodología para idear y co-crear en equipo

Alejandro Masferrer  
Editorial Gustavo Gili  
Barcelona, 2019  
135 pp  
ISBN: 978-84-252-3243-5



ISSN: 1696-019X / e-ISSN: 2386-3978

De la misma manera que el grueso de la sociedad asociaría el diván con la psicología, obviando la marcada filiación que dicho objeto tiene con la escuela del Psicoanálisis, es fácil que cuando hablamos de creatividad aparezcan en nuestra cabeza secuencias, actos o personalidades arquetípicas que pivotan sobre actitudes y disciplinas cercanas a la locura, la libertad, el ingenio, las artes o el diseño, *grosso modo*. Una perspectiva que, si bien es aceptada socialmente y válida en alguno de esos genéricos puntos, está alejada de la realidad si buscamos trabajar con la creatividad en equipo y de forma operativa. Este es, sin duda, un preámbulo perfecto para entender las motivaciones del autor a la hora de crear, valga la redundancia, la obra que lleva por título *Diseño de procesos creativos. Metodología para idear y co-crear en equipo*.

Diseñador de dilatada y heterogénea trayectoria (tanto a nivel internacional como nacional) y creador en 2016 de Trigger Cards (herramienta de generación de ideas aplicadas a distintas disciplinas), Alejandro Masferrer firma un texto que aboga por el entendimiento de la creatividad desde un enfoque metódico, didáctico y coral. Sus páginas proponen un sistema flexible que genere un espacio de sintonía a la hora de trabajar la creatividad en equipo. Una metodología versátil que toma el nombre de Patrones

de co-creación y que presenta, en cinco fases, las etapas por las que discurre todo proyecto que corte creativo.

La obra será más o menos enriquecedora para el lector en función de su conocimiento en la materia. Quien quiera acompañar sus primeros pasos en creatividad con esta metodología tendrá una herramienta versátil, sencilla y visual para entender cómo sacar el máximo partido de un equipo de trabajo a la hora de solventar un reto. Quien, por contra, tenga una perspectiva avezada del pensamiento creativo podrá hallar paralelismos con el proceso creativo propuesto por Wallas en 1926 o con la lógica que encierran los enfoques divergentes y convergentes en un *brainstorming* común, según promulgó Osborn en 1949, como el propio Masferrer referencia. No en vano, se admite en el texto que los patrones de triángulo abierto y cerrado están inspirados en la Teoría del doble diamante, desarrollada por el British Design Council en 2005.

A fin de presentar su método, el autor huye de la perspectiva del genio creativo tipo, con todas las connotaciones que puede arrastrar a efectos prácticos para un departamento o un equipo de trabajo, poniendo el foco en tres premisas concatenadas al respecto del proceso de trabajo de la búsqueda de ideas: si los procesos de co-creación

son inclusivos (una metodología compartida por todos, donde no hay distinción entre creativos y no creativos), se conforman a través de un lenguaje común (un registro pregnante para el equipo) y se disponen de las herramientas adecuadas (en línea con el reto a resolver y manejables por todos), los *inputs* iniciales del proceso creativo multiplicarán su valor en lugar de sumarlo.

Masferrer fundamenta la practicidad de su metodología sobre dos claves, las cuales justifican el cómo de la misma: el lenguaje de patrones y las mecánicas de juego. Por un lado, los patrones “eliminan la abstracción sobre el proceso creativo, haciendo claro y obvio qué pasos seguirá un equipo desde el planteamiento del problema hasta la resolución del mismo” (p. 31). Por otro lado, el componente lúdico que le otorga el lenguaje vehicular del juego provoca que existan reglas, dinámicas activas de participación y generen, de forma pretendida, contextos de diversión y disfrute. De esta manera, y pese a que todo lo anterior abandere la pregnancia y el entendimiento intragrupal ya comentado, el autor asocia cada patrón a una figura geométrica simple, estableciendo así unos ingredientes lo suficientemente versátiles como para conformar distintos tipos de escenarios prácticos solo variando el orden de estos patrones, en función del tipo de reto a solventar. Es en esta flexibilidad donde reside el gran valor de la obra.

Pese a que el libro se compone de catorce epígrafes, la presentación de la metodología y sus cinco elementos base capitalizan toda la obra. El círculo (reunión), el cuadrado (bases), la estrella (activación), el triángulo abierto (exploración) y el triángulo cerrado (filtrado) son los ingredientes de este método. Cada uno de ellos se desarrolla a través de una explicación, unas normas, recomendaciones de uso y consejos, así como y herramientas añadidas para sumar versatilidad a la metodología.

Con el círculo se representa la reunión. Se trata de un escenario de puesta en común donde no se trabaja en el espectro creativo todavía y donde se mide, como dice el autor, la temperatura del equipo. Es un preámbulo para trabajar en el siguiente elemento-patrón: el cuadrado. En él se establecen las claves y los enfoques afines al reto a resolver, de manera que sentamos las reglas, los protocolos y los roles a desarrollar dentro del proceso macro que estamos llevando a cabo. Esta fase es importante porque marca el camino a seguir dentro del proyecto. La tercera fase, activación, llega con forma de estrella; en ella, el autor propone una rica iniciativa que ayuda a que los participantes puedan efectuar un paréntesis mientras se interiorizan las claves y se incuba la información pertinente para el proceso de trabajo a realizar. Los dos últimos patrones, triángulo abierto y cerrado, funcionan como espectros que buscan muchas alternativas a un problema y que selecciona las más útiles, viables o coherentes para resolverlo, respectivamente. Si bien la exploración y el filtrado parecen las dos caras de una misma moneda, suponen procesos y decisiones diferentes dentro del trabajo a realizar; además, el autor nos propone vías para activar este proceso de cierre, a fin de seleccionar las variables más adecuadas.

La configuración de estos patrones con formas geométricas ayuda a que, de manera sintética, seamos capaces de armas distintas sesiones creativas en equipo con un registro compartido por todos los miembros. Procesos paradigmáticos como el *Hackaton* o los *Sprints* de diseño (protocolos internos heredados de empresas como Google), sesiones de innovación o de alineamiento corporativo (a modo de *workshops* multidisciplinares en el seno de una organización) o propuestas en paralelo o circulares (que ayudan a enriquecer esta metodología cuando el equipo conoce las mecánicas) son algunas aplicaciones que Masferrer relata en el último tramo de su obra. Un texto

que finaliza con una serie de consejos para instaurar, dinamizar y facilitar estos procesos, una reflexión personal sobre los patrones de co-creación referidos y un listado de recursos, a modo de anexo, que complementan todo lo anterior.

En conclusión, *Diseño de procesos creativos. Metodología para idear y co-crear en equipo* es una obra actual, ágil y didáctica que ayuda a organizar y a mejorar el proceso de trabajo desde una perspectiva creativa, poniendo en el centro a los miembros del equipo y aplicando un reduccionismo gráfico que democratiza el acto de crear.

Aleja así Masferrer todas las connotaciones añadidas al propio acto de crear y abre perspectivas profesionales para cualquiera que quiera instaurar estos patrones creativos. La versatilidad que aporta esta metodología y la sencilla manera con la que explica cada concepto hacen de este libro una lectura obligada para aquellos que quieran aprender a co-crear, sean iniciados o no, en el mundo de las ideas.

Pablo Vizcaíno-Alcantud  
Universidad de Alicante