



LA ANALOGÍA INUSUAL

Dr. David de Prado



- ✓ Una nueva visión analógica de la realidad.
- ✓ Ver el doble del golpe. Los 2 objetos a la vez.
- ✓ Verlos en paralelo. Cásalos. Conjuntarlos en un nuevo objeto.
- ✓ Armonizar dos cosas muy diversas y muy distantes. Ver los parecidos. Ver los matices diferenciales.

Ser. Temer. Razonamiento. Inteligencia. ANALÓGICOS.

1. QUE. OPERACIONES MENTALES.

- Comparar dos objetos muy distintos de áreas muy distantes.
- Analizarlos. Decir todo lo que se ocurre. Escribirlo.
- Diseñar y visualizar ambos objetos yuxtapuestos o integrados.

2. PARA QUÉ. SENTIDO. FINALIDAD.

- Potenciar la lógica racional del discurso basado en una imaginación consistente y aplicada.
- Buscar y encontrar alternativas y soluciones nuevas importadas de un campo distinto que ha tenido éxito. Benchmarking avanzado.
- Crear y diseñar artefactos y productos o servicios originales. Elaborarlos. Fabricarlos. Venderlos: emprender nuevos negocios.
- Promover la conjunción operativa que los dos hemisferios cerebrales: el derecho visual y el izquierdo verbal ilógico instrumental: pensar es diseñar para la acción.

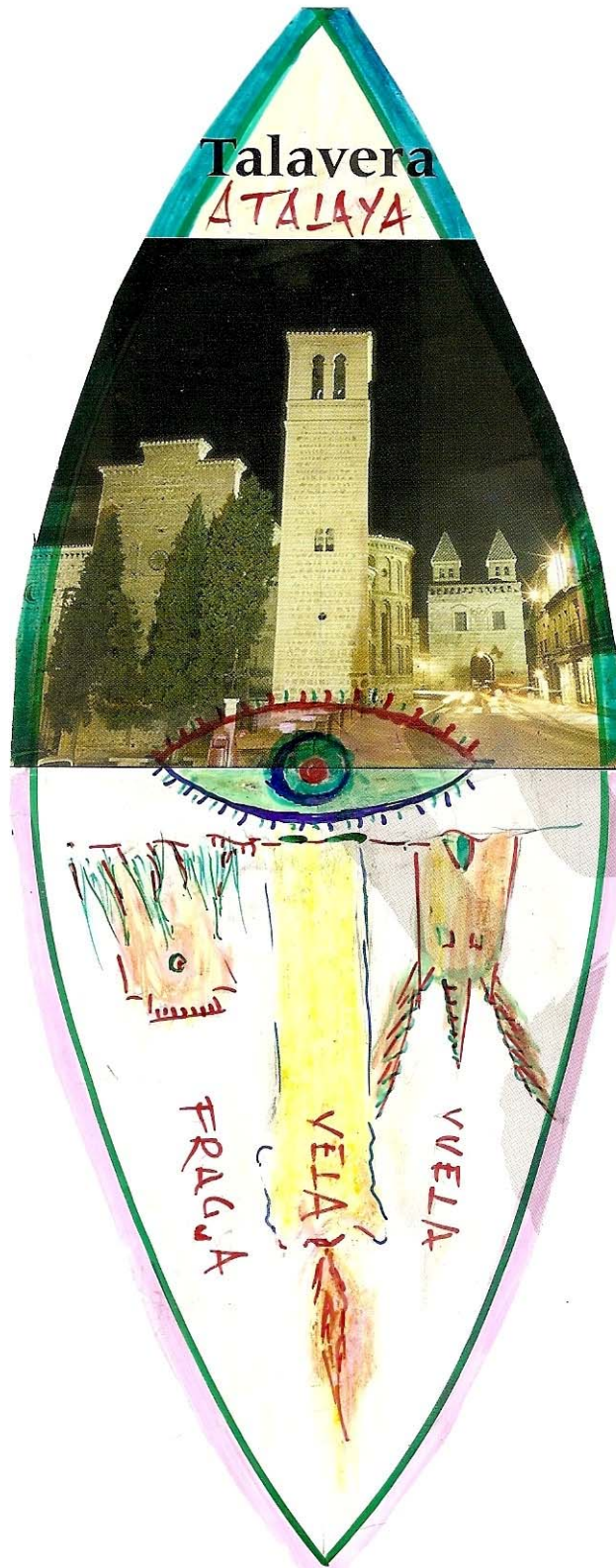
3. PORQUE. NECESIDADES Y BENEFICIOS.

- En la memoria está todo caóticamente interrelacionado sin intención. Pasar del caos mental al orden.
- Crear es encontrar relaciones ocultas entre conceptos no conectados en la vida o en la investigación. Creatividad es la asociación remota.
- La ciencia y la tecnología avanzan mediante la intersección de conceptos y teorías de áreas distintas. Microscopio Electrónico computarizado = lentes más electrónica más computación.



LA ANALOGÍA INUSUAL

Dr. David de Prado





LA ANALOGÍA INUSUAL

Dr. David de Prado



4. COMO. PROCESO Y ACTIVIDADES.

1. Elige dos objetos, conceptos o productos muy distintos. Uno familiar en tu vida o profesión y otro poco conocido.
2. Di del objeto que más conoces todo lo que sabes o recuerdas en modo de torbellino de ideas. Escribe al lado de cada idea lo que ella te sugiere del otro objeto.
3. Subraya lo más notable, atractivo o sorprendente. Lo más brillante.
4. Diseña un tercer objeto con los ingredientes más interesantes del objeto 1 y 2. Realizar un dibujo sinéctico.
5. Transforma paso a paso el objeto 1 en el 2 y viceversa. Piensa en los problemas y dificultades de esta metamorfosis extraña.
6. Expresa y reflexiona acerca de todo lo que ha sentido y pensado en el proceso de analogía inusual.
7. Concibe y planea nuevas actividades y ejercicios de analogía inusual en tu área de trabajo o de ocio.

5. COMO. MINIEJEMPLO.

OBJETO 1. ÁRBOL.

- Raíces.
- Nidos. Hormigas.
- Ramas.
- Cubierto de hojas en primavera.
- Oxigenar la atmósfera.

OBJETO 2. CASA.

- Los cimientos la sostienen.
- Camas y sillones de descanso.
- Habitaciones diversas.
- Techumbre cubierta de tejas.
- Protege a sus habitantes. Contamina

6. COMO. APLICACIONES MÚLTIPLES.

- Desarrollos plásticos y artísticos. Diseñar objetos nuevos e inusuales. Realizar y esculpir prototipos.
- Creación literaria. Producir cuentos metamórficos. Aplicarla para una publicidad sorprendente, humorística o provocativa. Captar la atención.
- Expresión dramática corporal. Improvisar mediante mimo la reconversión del objeto 1 en el objeto 2. Simular una innovación o cambio, siguiendo un modelo importado de otra área.
- Solución creativa de problemas. Importar soluciones nuevas y originales de otras áreas del saber, de la naturaleza, de los negocios que han tenido éxito en otros campos distintos del tuyo.
- Benchmarking avanzado e inventivo. Buscar experiencias excelentes de gran éxito en los negocios, en la investigación, en las relaciones, y acoplarlas o adaptarlas a los propios proyectos, iniciativas o intereses.
- Relajación creativa analógica. Yo soy el árbol. Yo soy la casa.