

**inn&cia**  
Market Place. INNOVACIÓN EN REALIDAD 2012

# DOMINÓ SERIOUS PLAY

TALLER DE CREATIVIDAD





## Introducción

Dentro de las Jornadas Inn&cia os ofrecemos este taller para daros una muestra de recursos que ayuden a reinventar nuestra mirada de cara a la resolución de problemas y análisis de situaciones, para aportar valor, sacudir las ideas y revitalizar tu proyecto.

Dominó Serious Play es una técnica creativa aplicada a proyectos para fomentar la creatividad y co-creación de ideas y facilitar la aceleración de proyectos. Esta metodología puede ayudar a mejorar los enfoques, visiones, planteamientos de crecimiento, descubrir nuevas alianzas, identificar nuevas estrategias para incrementar ingresos o clientes, etc... a través de un "juego" que prima la co-creación y participación de todos los participantes.

Esta técnica ha sido diseñada por la Fundación CTIC [www.fundacionctic.org](http://www.fundacionctic.org)

## Creatividad?

La creatividad es la capacidad de imaginar y crear, encontrar una solución original a un problema, salir de la rutina establecida, de la manera tónica de hacer las cosas, y descubrir nuevas fronteras, formas de actuar, productos, ideas y conceptos. En la vida nos encontramos con retos y situaciones nuevas en las que es necesario decidir qué hacer. Hay que aclarar algunas ideas sobre este concepto. Todo el mundo es creativo, en un campo u otro, pero la creatividad es como la inspiración de los artistas: nos tiene que encontrar trabajando. Hace falta perder el miedo a experimentar, a equivocarse, a intentar ver los problemas desde otra perspectiva.

Gracias a la imaginación, se puede visitar el pasado y anticipar el futuro; se puede asumir el punto de vista de otra persona. Aquí radica el rasgo distintivo de la inteligencia humana. La creatividad es un paso adelante. La creatividad significa poner la imaginación a trabajar. También se puede entender la creatividad como imaginación aplicada: es el proceso de tener ideas nuevas que sean valiosas.



*La creatividad se aprende igual que se aprende a leer.*

**Sir Ken Robinson**

## Por qué jugar

El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas.

Los juegos permiten descubrir nuevas facetas para imaginar, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. Mediante nuestra imaginación, podemos experimentar, probar caminos nuevos, sin miedo a los efectos de un más que probable error. Si perdemos, si no funciona nuestra solución, volvemos a empezar y no ha pasado nada. Y todavía podemos probar de hacerlo con una idea más alocada, más creativa al fin y al cabo.

## Dominó Serious Play

El uso del Dominó nos permite jugar sin explicar las reglas del juego. Todo el mundo sabe jugar al dominó y en el lejano caso de que no sepa las reglas son muy sencillas.

El término Serious Play es para reforzar el concepto de que se está realizando algo serio, estamos intentando dar soluciones y nuevos enfoques a proyectos a través de compartir conocimiento, experiencia y know-how de cada uno de los "jugadores".

Estamos jugando, hay que dejarse llevar y no perdemos nada al equivocarnos pero lo hacemos con un objetivo. Debemos analizar el resultado, evaluar las respuestas, desechar las locuras o las que no sean aplicables a nuestro proyectos y elaborar un plan de acción y ejecución para impulsar nuestro proyecto. Esto es la creatividad: imaginación aplicada, imaginación que crea.



Se hacen grupos de 5 personas. Se reparten las fichas (28), sobrarán 3 para robar. También se pueden hacer los grupos de otra cantidad.

No se pueden repetir respuestas ya dadas. En caso de que el jugador no tenga ficha para poner o no sepa contestar la pregunta deberá robar ficha o pasar en el caso de no haber ficha para robar.

La persona con el seis doble comienza el juego. Lo pone encima de la mesa. Ha sido elegido como moderador y descriptor del proyecto. Suelta sus fichas boca abajo y las reparte entre los otros cuatro jugadores.

Gana el jugador que se queda sin fichas. Al finalizar el promotor del proyecto elegido comenta los resultados obtenidos y su percepción de la experiencia.



Deberá contestar una de las preguntas que le haga el moderador dependiendo del extremo que haya usado al colocar su ficha. Estas preguntas se encuentran más adelante.

El moderador describe su proyecto. Debe hacerlo en un minuto, explicando en que consiste y lo que quiere conseguir. A partir de este momento tomará notas de las respuestas de los demás jugadores.

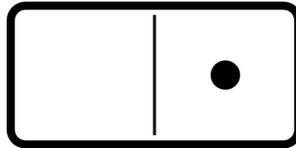
El jugador a la derecha del moderador comienza a colocar fichas junto al seis doble o roba del montón para conseguir colocar una.

Debe dejar libertad a los demás jugadores para expresarse y no hacer juicios de valor del tipo: "Eso ya lo he hecho", "no funcionará", "ya lo he intentado". Sólo podrá preguntar para entender una respuesta y tomar notas de todas.



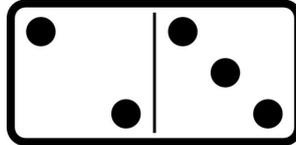
## Las preguntas

¿Qué posibles redes de socios puede tener el proyecto. Puede tener sinergias con alguno que conozcas?



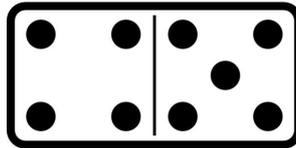
¿Cómo puede captar más usuarios o clientes. Cómo puede ganar confianza frente a ellos?

Comenta alguna debilidad que observas en el proyecto. Dónde falta experiencia, posibles amenazas.

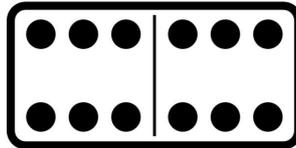


¿Cómo podría el proyecto generar ingresos? De su propia naturaleza o de manera extraordinaria. ¿Puede llegar a ser sostenible?

Describe una debilidad o fortaleza de tu propio proyecto, no del que se está describiendo ahora mismo.



¿Qué fortalezas ves en el proyecto, que oportunidades crees que puede aprovechar en el futuro?



Razona qué medios de comunicación puede usar el proyecto para ser eficaz a la hora de llegar a sus clientes y a la hora de generar confianza frente a terceros (administraciones, proveedores, colaboradores, otros proyectos..)



## Para mejorar

Esta técnica la puedes emplear para mejorar tu proyecto, puedes ofrecer participar a clientes potenciales, usuarios, colaboradores, agentes de desarrollo, administraciones públicas, otros proyectos o empresas privadas....

Para conseguir un mejor resultado deben hacerse distintas partidas simultáneas y al acabar cada partida mezclar los grupos de jugadores. De esta manera se consigue un efecto multiplicador de las sugerencias y observaciones a través del aprendizaje desarrollado en las otras partidas y aplicarlo al proyecto moderado e incluso al propio.

Las preguntas se pueden cambiar para conseguir el objetivo deseado, así como el perfil de los jugadores.

## Cómo saber más

Para desarrollar este taller se ha usado información recogida de internet

[www.pacoprieto.com/creatividad-domino-serious-play.html](http://www.pacoprieto.com/creatividad-domino-serious-play.html)

[www.monografias.com/trabajos15/metodos-creativos/metodos-creativos.shtml](http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-creativos/metodos-creativos.shtml)

[www.joguinasegura.coop/web/cas/05\\_article.asp?id=62&idCategoria=1](http://www.joguinasegura.coop/web/cas/05_article.asp?id=62&idCategoria=1)

Así como del programa de televisión REDES nº89 "Los secretos de la creatividad"

Puedes tener más acceso a recursos y colaboración de proyectos en <http://comunidadinnycia.guadalinfo.es/>.

Además si quieres profundizar un poco más en el tema de la creatividad, ver otras técnicas disponibles o descargarte este taller nos ponemos a tu disposición desde:



@dt\_espinar



@proyectateahora



[facebook.com/pages/Proyéctate-Ahora/174515395927506](https://facebook.com/pages/Proyéctate-Ahora/174515395927506)



# DOMINÓ SERIOUS PLAY

## NOTAS

**Proyecto:** .....

**Nombre del Promotor:** .....

**Municipio:** .....

**Email:** .....

**O** ¿Qué posibles redes de socios puede tener el proyecto. Puede tener sinergias con alguno que conozcas?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....







