
GUÍA DE LA SALA DE CREATIVIDAD



MOTILDE
TRUE COLLABORATION

EDITORIAL

La cuestión de la justificación de una sala de creatividad se ha convertido en una necesidad para las empresas innovadoras.

¿Debe limitarse la innovación a un solo lugar?

¿No es posible innovar en el propio puesto de trabajo, en una sala de reuniones tradicional o incluso... en la ducha? La respuesta es, por supuesto, que sí, pero esto no descarta la creación de un lugar dedicado al tema.

De hecho, aunque la innovación pueda producirse en cualquier lugar y en cualquier momento, hay ciertas condiciones que favorecen la producción de soluciones innovadoras por parte de un grupo de individuos. Aquí, la noción de grupo es central: la confrontación y el enriquecimiento mutuo de ideas por parte de un grupo de personalidades diversas, motivadas por este ejercicio, sigue siendo un valor seguro para la innovación.

Por ello, en esta guía nos centraremos en las soluciones que favorecen estas dos condiciones: el intercambio y la estimulación.

Hubert de Nomazy,
Presidente de MOTilde

RESUMEN

- 1 La estimulación de una sala de creatividad
- 2 La flexibilidad de una sala de creatividad
- 3 Interactividad en la sala de creación y con el exterior
- 4 El "Wrap Up" o la toma de acción

LA ESTIMULACIÓN DE UNA SALA DE CREATIVIDAD

UN LUGAR DONDE TE SIENTES BIEN = NACEN NUEVAS IDEAS

Varios estudios han demostrado que un lugar donde la gente se siente bien favorece la generación de nuevas ideas. Por lo tanto, debes intentar equipar tu sala de creatividad con muebles atractivos y una distribución que haga que los equipos quieran estar allí. Una de las posibles respuestas a esta necesidad es crear un ambiente hogareño, que evoque más convivencia que un entorno típico de "oficina".

IMPORTANTE



Las últimas investigaciones en neurociencia demuestran que el verde, y especialmente el aspecto vegetal, tiene un impacto muy positivo



LA ESTIMULACIÓN DE UNA SALA DE CREATIVIDAD

INNOVACIÓN FOMENTADA POR UNA UBICACIÓN ATRACTIVA

NOTA

La creatividad se verá favorecida por el espacio si tiene una cierta **diferencia**.

Razonemos por lo absurdo:

¿Te sientes preparado para un brainstorming desenfrenado en un espacio como el siguiente?



Fotografía de la sala de mecanografía en las fábricas de Renault, 1931. Régie nationale des usines Renault SA. Archivos centrales, documentación histórica, álbum n° 5, foto n° 201124.

1 DISTRIBUCIÓN

2 DECORACIÓN

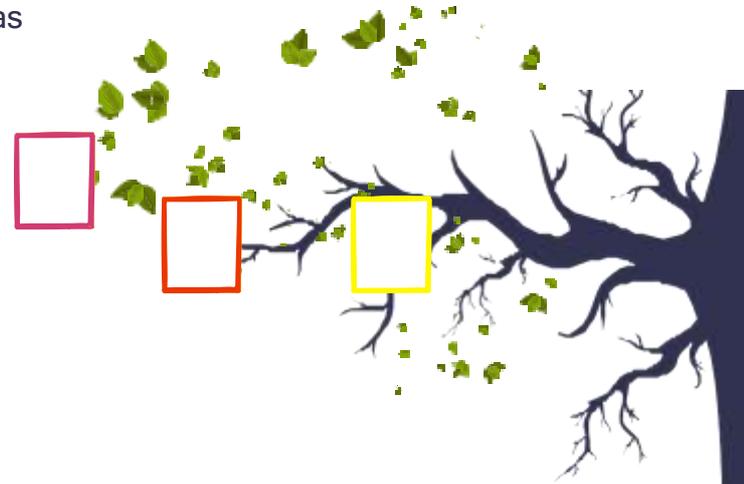
3 ACABADOS

DIFERENCIA

1 DISTRIBUCIÓN

- ✓ Poder mirar la pantalla desde cualquier lugar
- ✓ Permitir que se siente un número X de personas
- ✓ Permitir posiciones sentadas/de pie/acostadas
- ✓ Modificar el espacio: permitir a los usuarios aislarse, dividirse en varios grupos, reunirse

No dude en mezclar estilos para dar la impresión de un espacio poco convencional



2 DECORACIÓN

La decoración debe elegirse con cuidado. Te aconsejamos que utilices adhesivos de pared para alegrar tu sala. Nos gusta el diseño del árbol del conocimiento, que es a la vez decorativo y evocador de la propagación de ideas comunes..

3 ACABADOS

- ✓ No utilices colores chillones o demasiado agresivos, ya que podrían causar incomodidad y socavar el objetivo de confort y envolvimiento.
- ✓ Tener una pared de otro color - tendencia actual en decoración : permite sorprender a la vez que se integra armónicamente con el resto
- ✓ Resalte el color verde en la habitación: uso de plantas, de pintura, elección de muebles, etc.

CUIDADO

Al intentar romper los códigos tradicionales del mobiliario y la distribución de las oficinas, los diseñadores del "desajuste" acaban recreando ciertos códigos que a veces rozan con el estereotipo : el fútbolín, el sofá / armario / cafetera, etc...

EL MÁS

El proceso de una sala de creatividad es continuo y requiere muchos retoques para mantener un cierto efecto de sorpresa o, al menos, una novedad renovada.

Amigos Facility Managers, cuidado. ¡ La rutina no permite tener nuevas ideas!

LA FLEXIBILIDAD DE UNA SALA DE CREATIVIDAD

NOTA

La creación, muy pocas veces es un acto inmóvil, sino que requiere la capacidad de moverse por el espacio: individualmente o en grupo. Este debe poder reconfigurarse fácilmente en subgrupos o simplemente permitir que los distintos individuos se muevan libremente por el espacio, sin dejar de estar conectados con los demás.

Por lo tanto, es necesario fomentar esta movilidad mediante soluciones a medida, ya sea para el mobiliario o las herramientas de colaboración presentes en la sala.

1 MOBILIARIO



La movilidad puede estar garantizada por la ligereza de los materiales : asientos de bloques de espuma, pequeña mesa alta con tablero fino, etc... Pero también por la posibilidad de hacer rodar las mesas, sillas, tabiques, etc...



El puesto de usuario completo puede incluso montarse sobre ruedas.

MOVILIDAD



El VisioMobile, con sus ruedas ocultas, permite representar a una persona lejana como si estuviera presente en la sala.

NOTA

Las herramientas portátiles (ordenadores, tabletas, smartphones) ya existen y no es necesario reinventarlas. Por otro lado, la conexión con los demás a través de una o varias pantallas centrales, o mediante la conexión directa con los terminales de otros participantes debe ser sencilla y sin obstáculos.

Por lo tanto, esto excluye las **conexiones por cable** y **requiere una conexión Wi-Fi de calidad** junto con herramientas para compartir contenidos.

¿Cómo dimensionar un terminal Wi-Fi en una sala de creatividad?

- > En primer lugar, conviene ser muy prudente en la respuesta porque intervienen múltiples factores: frecuencia utilizada, presencia de otras redes Wifi, etc. Y, sobre todo, queda por validar el dimensionamiento en función de los flujos de aplicación.



¿QUÉ BANDA DE FRECUENCIA ELEGIR?

Hay dos bandas de frecuencia posibles: 2,4 o 5 GHz. Con la banda de 5 GHz se evitan muchas interferencias y se dispone de más ancho de banda que con la banda de 2,4 GHz. Pero también tiene un menor alcance, y no todos los dispositivos son compatibles.

En cambio, el estándar IEEE 802.11ac sólo utiliza la banda de frecuencia de 5 GHz.

Por ello, Cisco recomienda "utilizar ambas bandas, la de 5 Ghz y la de 2,4 GHz". Lo ideal es que su punto de acceso ofrezca tres "radios" diferentes: dos en 802.11n, en 2,4 y 5 Ghz, y una en 802.11ac en 5 Ghz.

¿PARA CUÁNTOS USUARIOS?

Por **menos de 200 euros**, es posible adquirir un terminal que ofrece un ancho de banda (teórico) de entre 1.000 y 2.000 Mbits/s, ampliamente dimensionado para todos los usuarios simultáneos de una sala de creación de hasta 100 m².



Aunque este tamaño sea **más que suficiente** para compartir contenidos, consultar el correo electrónico o navegar por Internet, puede ser demasiado limitado para algunas aplicaciones empresariales que requieren un gran ancho de banda.

EN BREVE

Al final, de forma muy empírica :

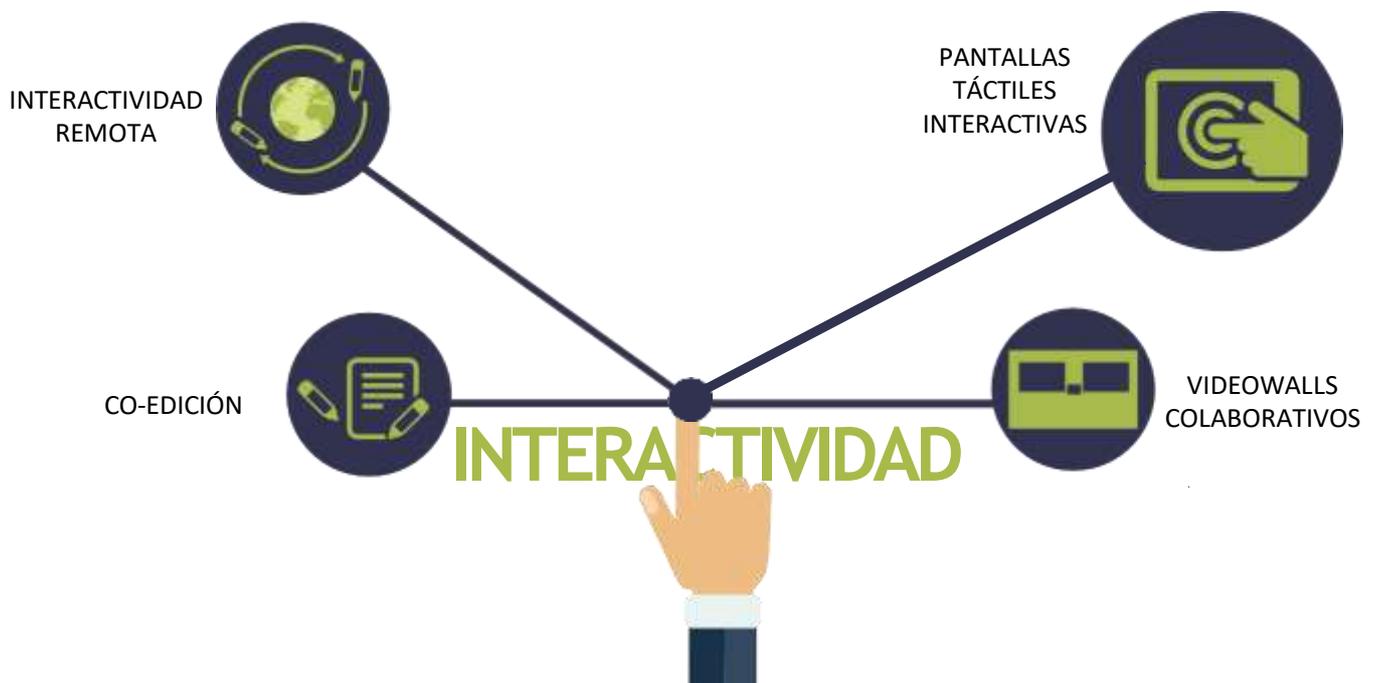
Te aconsejamos que pruebes **el rendimiento real** que mide los flujos entre dos PC que se comunican a través de diferentes protocolos como HTTP (acceso a la web) o SMTP (correo electrónico).

LA INTERACTIVIDAD EN LA SALA DE CREATIVIDAD Y CON EL EXTERIOR

EN BREVE

La herramienta básica de una sala de creatividad es, por supuesto, el **intercambio de contenidos**.

Compartir contenidos personales, buscar en Internet, mostrar un gráfico... Compartir y confrontar ideas es el primer paso para cualquier solución innovadora.



PARA IR, MÁS ALLÁ

Sin embargo, tenemos que ir más allá en la sala de creatividad y permitir que el **intercambio se convierta en interactividad**.

Le recomendamos que se fije en los 4 puntos siguientes:

- 1 La coedición
- 2 Las pantallas táctiles interactivas
- 3 Los videowalls colaborativos
- 4 La interactividad a distancia

1 La coedición

La idea es dar a cada participante la oportunidad de **trabajar/editar el mismo documento al mismo tiempo**. No hay muchas soluciones buenas para esto.

Nos complace integrar las soluciones VIA de Kramer porque tienen la ventaja de ser **potentes** (se incluyen muchas funciones interesantes en estas herramientas: retroalimentación de la emisión, reproducción de vídeo, etc.) sin dejar de **ser fáciles de usar**.

Además, permiten gestionar esta funcionalidad en dos pantallas, lo que es relativamente raro.



2 Pantallas táctiles interactivas

Por supuesto, es una **herramienta imprescindible** para las salas de creatividad: toda la libertad de una pizarra blanca más la potencia de una herramienta de edición electrónica.



Speechi

Hoy en día, el software de pantalla interactiva le permite sacar el máximo partido a su material. Además, es posible controlar el terminal que muestra su contenido desde la pantalla interactiva (lo que evita tener que ir y venir con el terminal).

Recomendamos las soluciones Speechi, que combinan una excelente e intuitiva TBI - lolaos - con una pantalla de muy buena calidad. Además, una capa de Android permite utilizar la pantalla como una tableta gigante y luego, si es necesario, utilizar una máquina de Windows para ejecutar todas las aplicaciones que se ejecutan en este sistema operativo.



Fuente : speechi.net

EL MÁS

Le recomendamos encarecidamente que equipe su pantalla táctil interactiva con una solución de **post-it electrónico**, que sigue siendo una herramienta esencial para las sesiones creativas.

Los entusiastas de Lean Office y de iObeya apreciarán esta función.

3 Muros virtuales colaborativos

Una sala de creatividad debe ofrecer un muro de expresión completo a todos los participantes. Empecemos por lo más sencillo: una buena pizarra que se pueda utilizar con rotuladores.

Es difícil que sea mucho más sencillo y barato, pero no es muy práctico coger la cámara y capturar el contenido de la pared cada vez que lo necesitas.

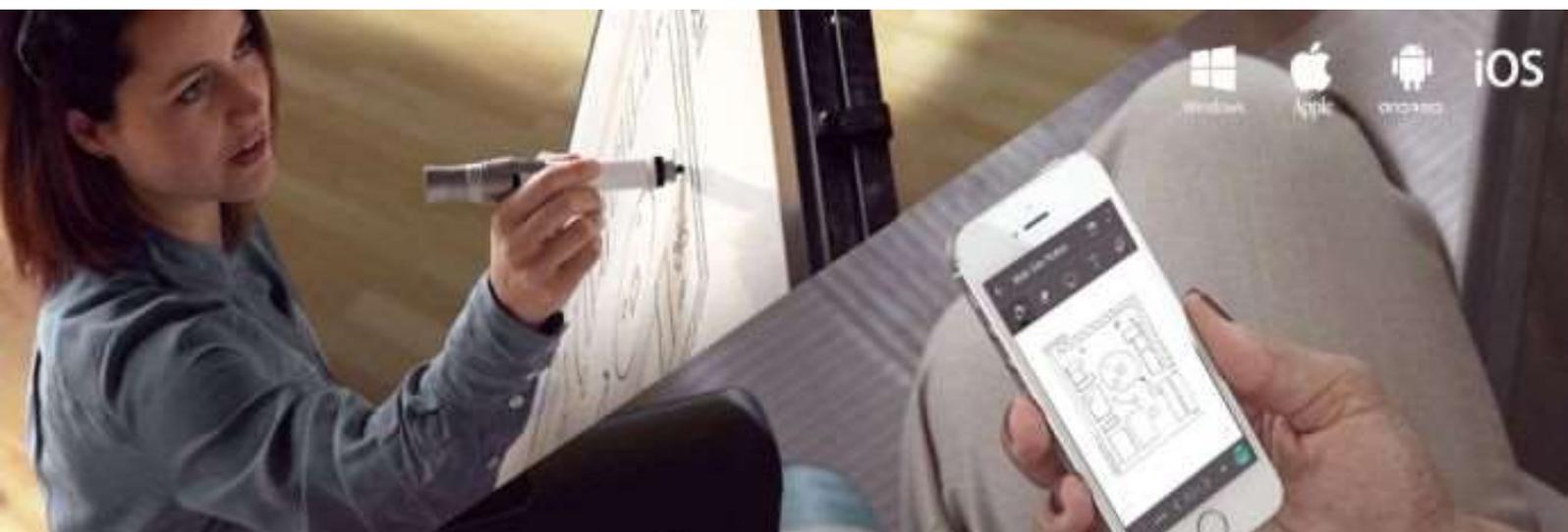


De ahí una interesante alternativa: **el SmartMarker**.

Los marcadores se llevan en fundas electrónicas => todo el contenido se captura en tiempo real en un ordenador, o en una copia de seguridad colectiva (Dropbox, Cloud, ...).

Además, el contenido puede verse en tiempo real en el navegador de cualquier participante conectado a Internet; estos participantes conectados también pueden modificar el contenido electrónico.

La guinda del pastel: el software de reconocimiento óptico de caracteres puede transcribir la escritura a mano en forma alfanumérica (al menos para los que no tienen la letra de un médico ;-))



Fuente : speechi.net

Por último, puede cambiar a una pared completamente electrónica.

Todo el mundo conoce el principio del videoprojector interactivo: se utiliza un lápiz digital para manipular la proyección del videoprojector en la pared. El principio se extiende aquí a varios videoprojectores que se instalan en paralelo y todos muestran su contenido uno al lado del otro. Gracias a una solución que federa los diferentes proyectores de vídeo, los diferentes participantes pueden manipular contenidos/ventanas en toda la pared, como si se tratara de una única pantalla.



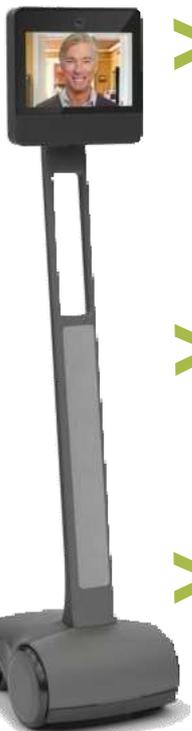
Source : nureva.com

4 Interactividad remota

NOTA

Como hemos visto, la creación es un intercambio.

Los tres puntos anteriores maximizan el potencial del intercambio entre los participantes en la sala de creatividad, pero ¿qué ocurre si el grupo siente la necesidad de enriquecer el debate con un ponente externo? Toda sala de creatividad que se precie debe ofrecer la posibilidad de conectarse con el mundo exterior de forma rápida e intuitiva.



> Soluciones de videoconferencia :

Hay que dar preferencia a las interfaces que permiten iniciar la conexión con el o los sitios remotos con un solo clic, generalmente desde una pantalla táctil accesible por todos.

> Soluciones de coedición a distancia:

Utilizando, por ejemplo, una pizarra interactiva a la que puedan conectarse todos los participantes remotos.

Ejemplo de este tipo de herramienta: SOFA

> El robot de telepresencia :

La última forma de combinar la movilidad y la conexión con el mundo exterior es permitir que el usuario se mueva libremente dentro de la sala de creación.

EL « WRAP-UP » O LA TOMA DE ACCIÓN

NOTAS

Al final de una sesión de brainstorming, ¿Qué podría ser más frustrante y más inútil para la empresa que no guardar el fruto de la inteligencia colectiva?

Las actas y el reportero tradicional que las acompaña suelen quedar relegados por un grupo que quiere centrarse en la elaboración de contenidos.

Por lo tanto, es esencial imaginar desde el principio las soluciones que permitirán que la producción de contenidos del grupo se difunda con un clic al final de la sesión.

Hay varias soluciones posibles:

> **Uso de un sistema para compartir contenidos**

Ventajas: integrado directamente en la solución de compartición de contenidos, sólo hay que dominar una herramienta.

Ventajas: Solución sencilla y económica

> **Utilización de un sistema de grabación automática**

Ventajas: Permite la grabación de vídeo, audio y datos, así como la emisión en directo o grabada de toda la sesión creativa.

Ventajas: solución más completa, que refleja mejor los intercambios (pero también más cara)

PARA CONCLUIR

La creación de una sala de creatividad requiere una gran reflexión antes de embarcarse en ella y, además, exige una gran experiencia (disposición, mobiliario, tecnología); pero el reto de la innovación en la empresa merece, sin duda, que no se pierda el proceso de reflexión. Además, es posible obtener la ayuda de un profesional que domine estas diferentes áreas de conocimiento.

Finalmente, una última ventaja: la creación de una sala de este tipo puede llevar sin duda a su organización a generalizar ciertas ideas en otros lugares :

¿Y si tu lugar de trabajo se convirtiera en un gran espacio para la creatividad?

[SOLICITE UN ESTUDIO
PERSONALIZADO DE SU PROYECTO](#)

MOTILDE
TRUE COLLABORATION

Visítenos en

