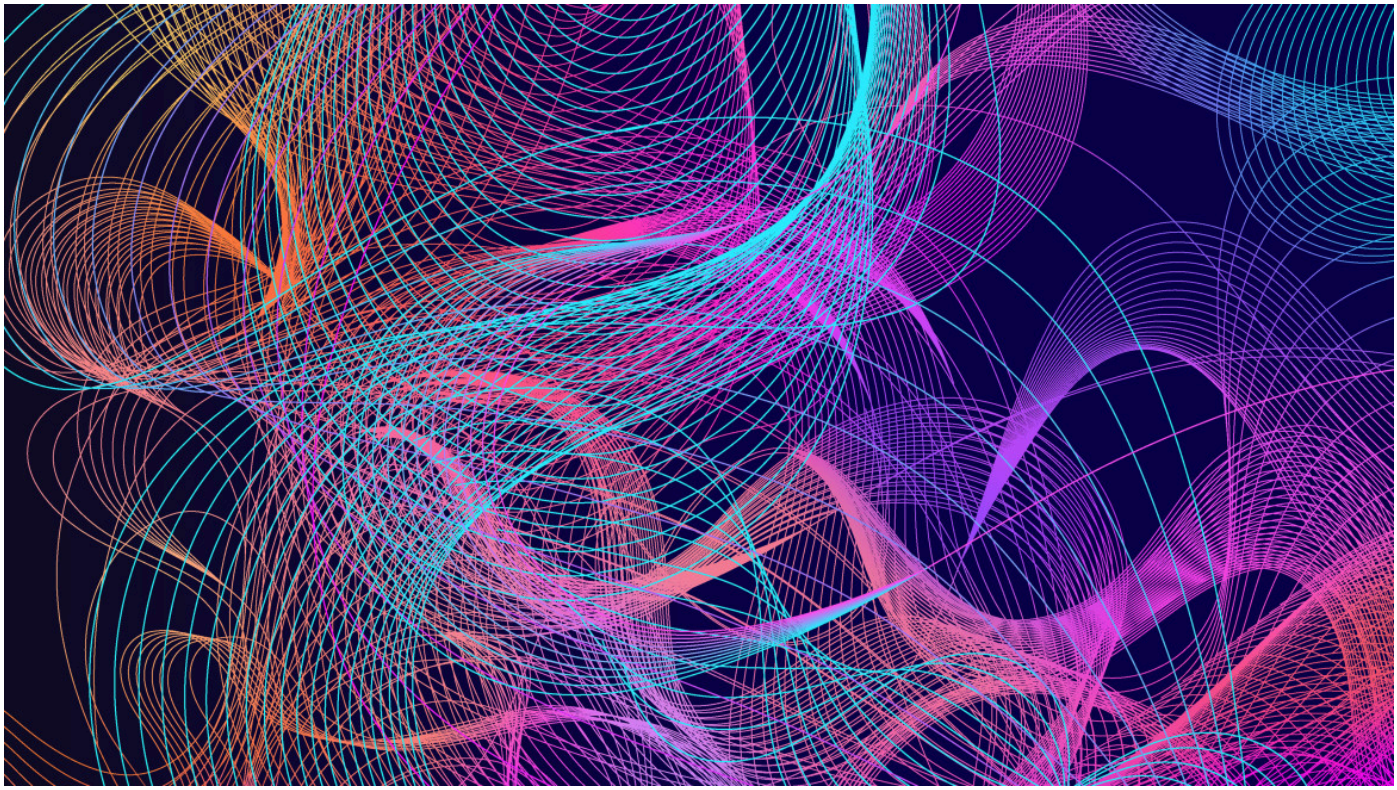
Cultura + Talento

El giro creativo

Cómo el espacio, las tecnologías y las personas pueden ayudar a resolver los problemas del siglo XXI

Leer 11 minutos

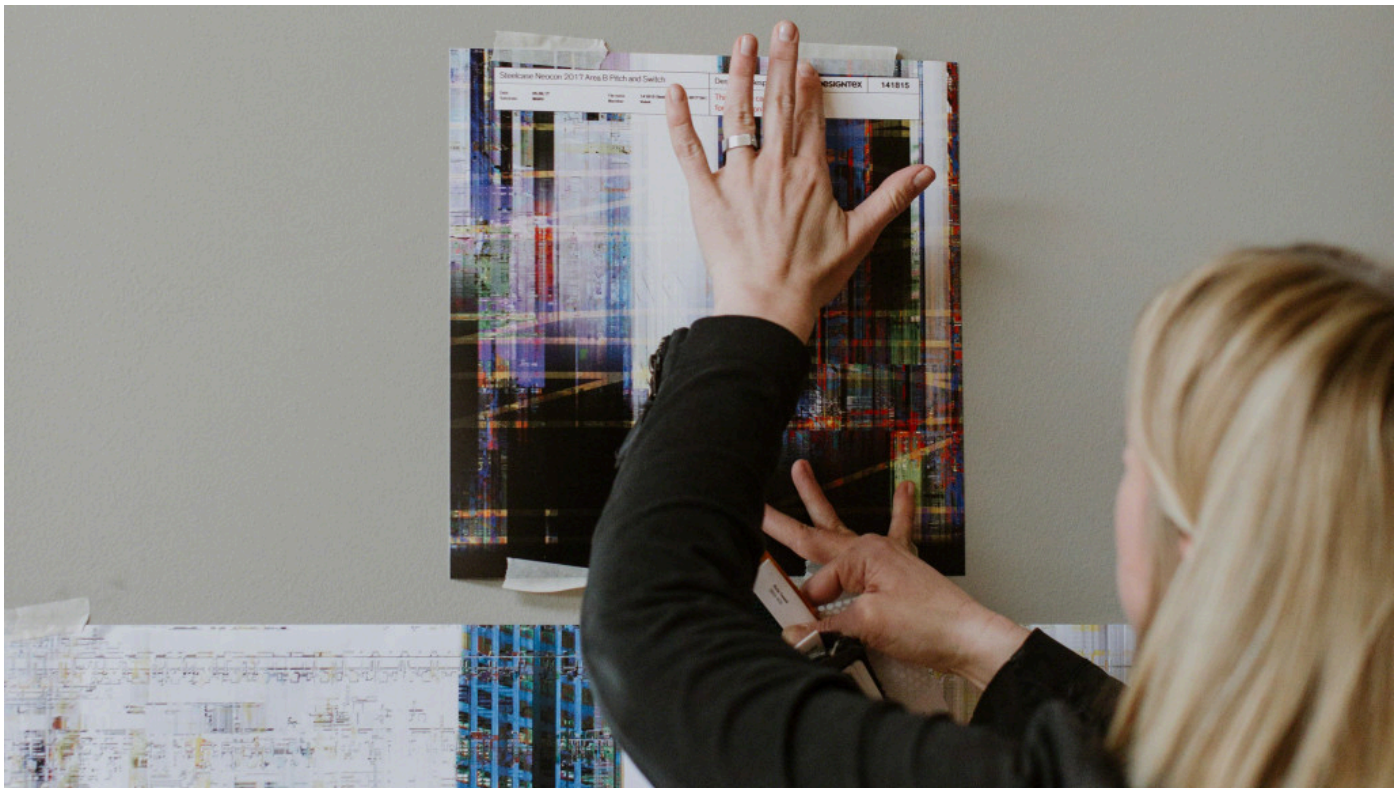


«Las ideas son la moneda de la nueva economía».

Esa frase es de Richard Florida, economista y científico social, autor de «The Rise of the Creative Class», publicado en 2002, hace ya más de 15 años.

Florida argumentaba que el trabajo creativo no se trata únicamente de algo artístico, sino más bien de concentrarse en generar nuevas ideas y resolver problemas complejos. Sostenía que la creatividad era una habilidad esencial que debían desarrollar las personas y que debían fomentar las ciudades y los negocios si querían prosperar en el siglo venidero. Fue una idea que tardó en cobrar impulso.

El «design thinking», la noción de usar las mismas estrategias creativas que utilizan los diseñadores para resolver problemas, estaba empezando a asentarse en torno a esa misma época. Las ideas sobre el trabajo creativo dieron mucho de que hablar y el trabajo de Florida acaparó buena parte del debate. A los empresarios no les preocupaba mucho el rendimiento creativo de su organización. Se centraban mucho más en ser eficaces, hacer recortes y convertirse en empresas globales.



La creatividad ha llegado a nuestras vidas en numerosos frentes. Las ciudadaes de todo el mundo que fomentaron entornos excelentes para el trabajo creativo han prosperado, tal como sugirió Florida. Las personas que vivieron los recortes en los gastos de varias recesiones buscan un sentido y propósito más profundos en sus trabajos. Hacer uso de su creatividad les ayuda a satisfacer ese deseo. Mientras tanto, los estudiantes recién salidos de la universidad no quieren sentarse en un cubículo y hacer tareas rutinarias para cobrar una paga, por lo que los empresarios se están viendo obligados a replantearse sus estrategias para lograr atraer a los mejores trabajadores que salen al mercado.



Al mismo tiempo, las tecnologías emergentes han crecido de forma tan exponencial, que han marcado el comienzo de la «Cuarta revolución industrial», según Klaus Schwab, fundador del Foro Económico Mundial. «Nos encontramos al borde de una revolución tecnológica que alterará fundamentalmente la manera que tenemos de vivir, trabajar y relacionarnos entre nosotros», afirma. «En lo referente a escala, alcance y complejidad, la transformación será totalmente distinta a lo que el ser humano ha vivido». Los negocios, que se enfrentan a este tipo de avances (que no solo ofrecen oportunidades, sino también una feroz competencia y mercados inestables), se dan cuenta de que no pueden recortar sus gastos para crecer. Tienen que volver a centrarse en innovar. Y es esta necesidad de innovación en condiciones cada vez más complejas lo que está generando un cambio enorme hacia un mayor volumen de trabajo creativo.

«La creatividad no es un proceso lineal Ni siquiera es un proceso predecible Tiene el ritmo de distintas actividades y requiere aplicar tanto pensamiento convergente como divergente».

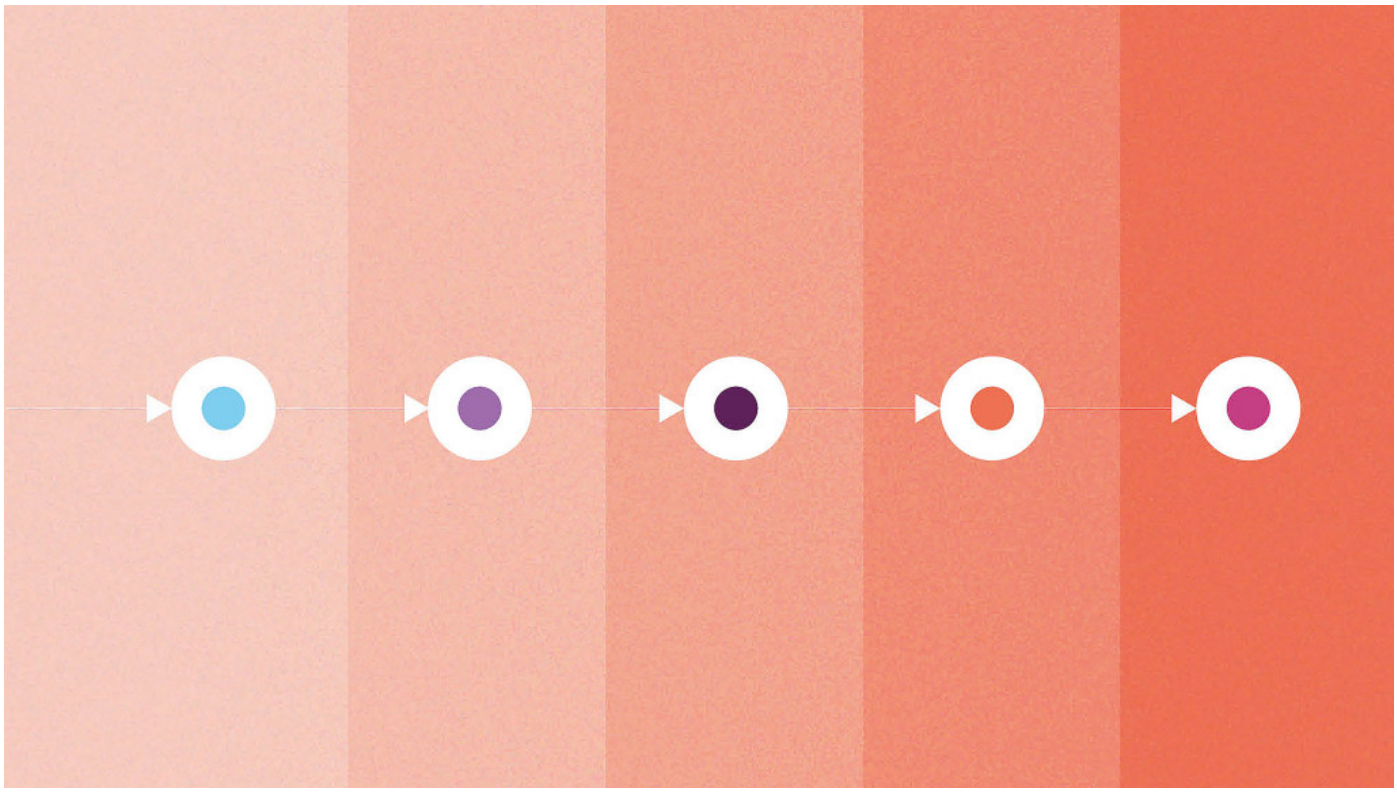
JAMES LUDWIG | Vicepresidente de Diseño Global, Steelcase Inc.

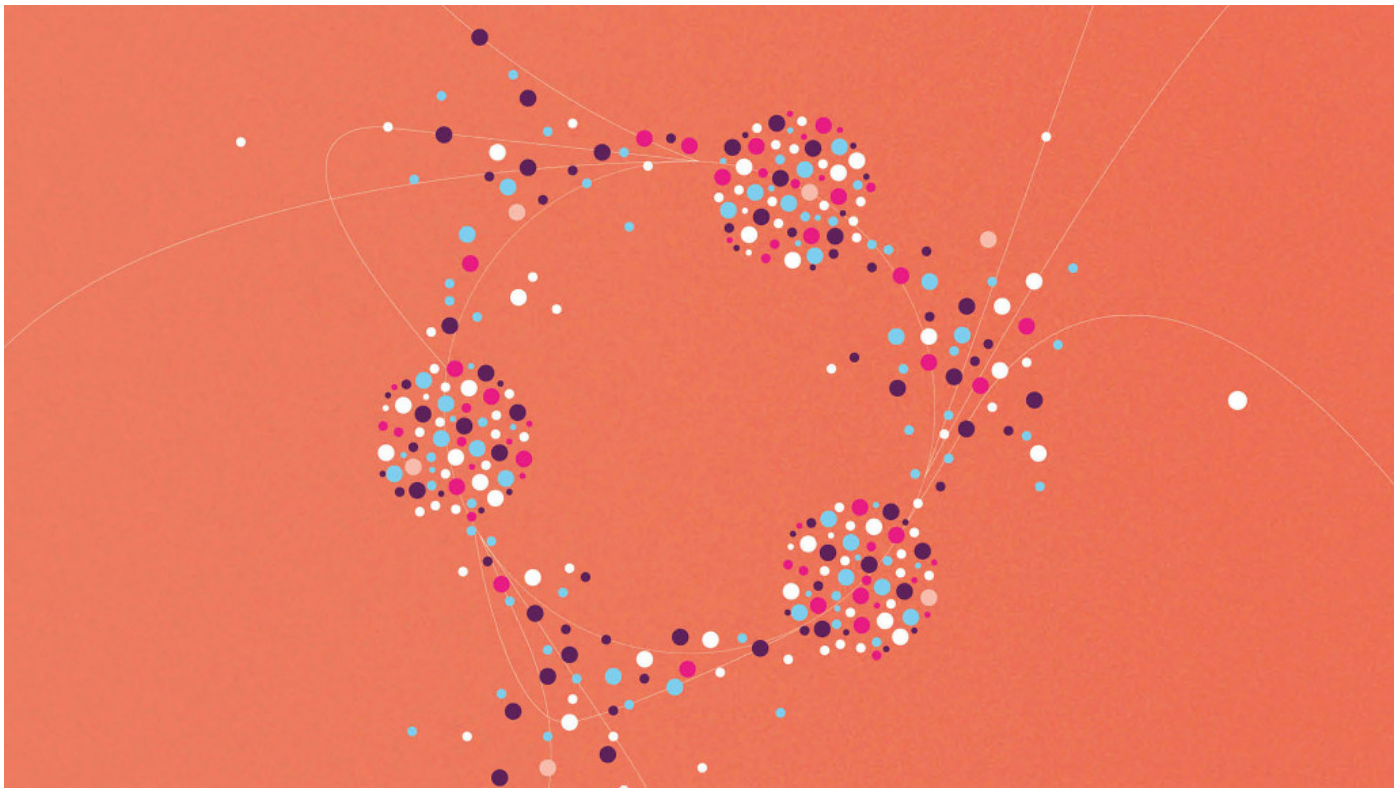
COMPRENDIENDO LA CREATIVIDAD

En muchas organizaciones, sin embargo, la creatividad no nace de manera espontánea. Según el estudio de 2016 de Adobe, El estado de la creación, la mayoría de los empresarios dicen que sus organizaciones no son lo suficientemente creativas y la mayoría de los trabajadores dicen que no están aprovechando su potencial creativo en el trabajo. Al contrario de lo que se piensa la gente, la creatividad no se trata de tener un momento «¡Eureka!» como los que tienen los genios. El trabajo creativo es un proceso que puede realizar cualquiera si se dan las condiciones adecuadas.

Steelcase y Microsoft han unido esfuerzos para comenzar a pensar sobre los desafíos a los que se enfrentan las organizaciones y las personas cuando intentan realizar más trabajo creativo. Tras comprender que tanto el espacio como las tecnologías juegan un papel importantísimo a la hora de facilitar este tipo de trabajo, fue fundamental comenzar con insights sobre cómo se produce la creatividad.

«La creatividad no es un proceso lineal. Ni siquiera es un proceso predecible», dice James Ludwig, jefe de diseño global e ingeniería de productos de Steelcase. «Tiene un ritmo diferente según las actividades y requiere tanto pensamiento convergente como divergente, donde las personas se reúnen en grupos pequeños o grandes y se separan para trabajar a solas».

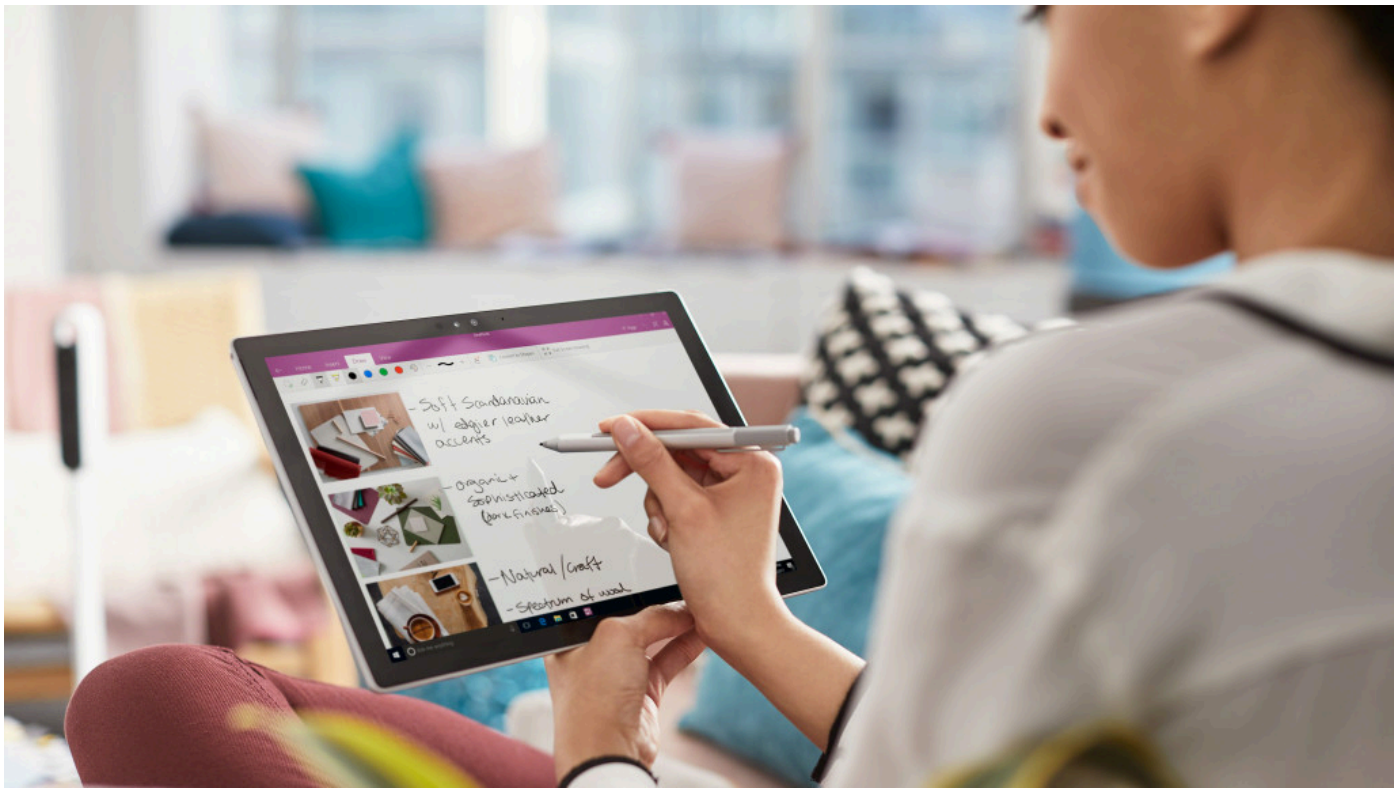




«La creatividad es un proceso inclusivo del que surge algo nuevo», dice Ralf Groene, Director general de Microsoft Devices. «Ahora que la creatividad es fundamental para nuestro trabajo, estamos empezando a darnos cuenta de lo importante que es el espacio en el que lo realizamos. Puede que las tecnologías móviles y en la nube nos estén liberando de nuestros puestos de trabajo, pero nuestra necesidad y ganas de hacer trabajos creativos nos está volviendo a llevar a ellos».

Y a pesar de las ganas de ser más creativos en el trabajo, la mayoría de las personas no creen que estén aprovechando su potencial creativo. La solución está en encontrar el equilibrio adecuado entre el pensamiento convergente y el divergente, y tener el rango adecuado de espacios y tecnologías que faciliten las distintas etapas del trabajo creativo. En un estudio reciente llevado a cabo por Steelcase y Microsoft, las personas indicaron que lo que les ayudaría a ser más creativos sería disponer de más tiempo para pensar y estar a solas sin ser interrumpidas.

« La forma de ayudar a las personas consiste en proporcionarles la capacidad para alternar entre el tiempo individual y el tiempo colaborativo, facilitando ese ritmo que se produce cuando una persona se reúne con otras para analizar un problema y después se separa de ellas para dejar germinar esas ideas», dice Donna Flynn, vicepresidenta de WorkSpace Futures de Steelcase.



El lado colaborativo del trabajo creativo no está libre de retos tampoco, a pesar de las inversiones que realizan las organizaciones en espacios para el trabajo en grupo. La amplia mayoría de los empresarios cree que está proporcionando los tipos de espacio adecuados para la colaboración en grupo, pero solo el 25% de los encuestados del estudio de Steelcase y Microsoft dijo que sus espacios para grupos y equipos son buenos para realizar trabajo creativo.

«Nos hemos dado cuenta de que es muy valioso que las personas trabajen en equipo», indica Groene. «Ya no vamos a trabajar porque sea ahí donde tenemos los archivos, el teléfono y el ordenador, ni porque sea el único lugar desde el que podemos conectarnos con nuestro portátil a la red de la empresa. Ahora vamos al trabajo porque es ahí donde compartimos, colaboramos y desarrollamos las ideas de los demás. Eso hace que facilitar los modos de pensamiento, comunicación y creación sea una tarea extremadamente relevante».

La creatividad se trata básicamente de resolver problemas. Esto significa que es un proceso complejo, iterativo y caótico, y que a menudo conlleva explorar a tientas elementos desconocidos. También significa que el trabajo creativo es muy exigente a nivel físico, cognitivo y emocional. Un tipo de solución único no puede satisfacer el rango de necesidades que tienen las personas.



«Estamos empezando a ver cómo los trabajadores dejan la oficina corporativa convencional para ir a espacios de trabajo más parecidos a estudios creativos: una pluralidad de espacios diseñados para ayudar a las personas e integrar las tecnologías que puedan facilitar su trabajo».

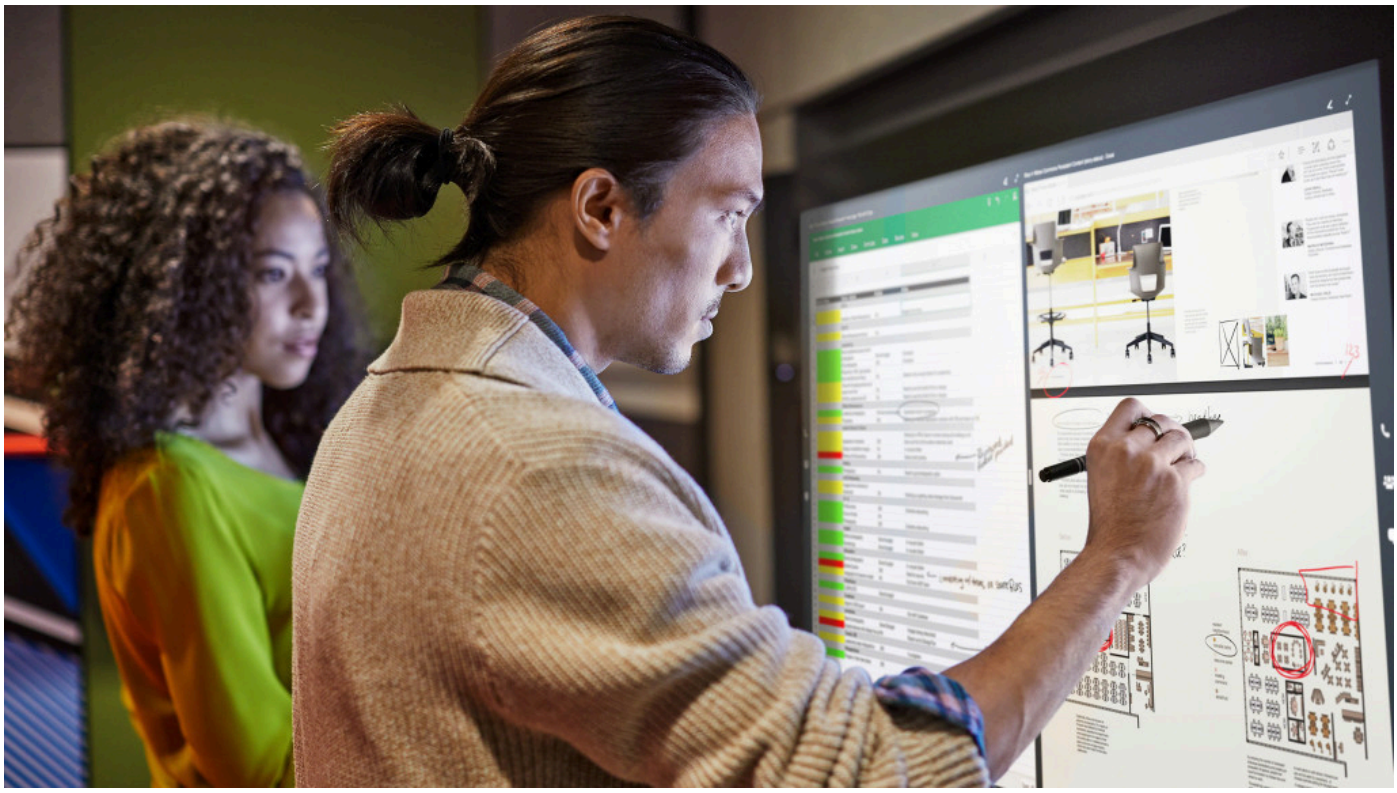
JAMES LUDWIG | Vicepresidente, Diseño Global, Steelcase Inc.

CREAR LAS CONDICIONES NECESARIAS PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN EL TRABAJO

Steelcase y Microsoft están colaborando para explorar cómo el espacio de trabajo puede fomentar la creatividad. Para promover la creatividad, dicen, hay que empezar por comprender los comportamientos y los distintos modos de trabajo creativo y a continuación pensar en cómo pueden servir de ayuda el espacio y las tecnologías.



«En realidad se trata de la intersección entre lo digital y lo físico: tener el espacio y las tecnologías adecuadas en el momento adecuado», afirma Ludwig. «Por este motivo estamos empezando a ver a personas irse de las oficinas corporativas convencionales a espacios de trabajo más parecidos a estudios creativos: una pluralidad de espacios diseñados para ayudar a las personas e integrar las tecnologías que puedan facilitar su trabajo».



«Hasta ahora, las tecnologías no se solían aprovechar durante las primeras fases del proceso creativo», dice Groene. Esto puede suponer una desventaja para las personas y los equipos. Algo surge en nuestras mentes. Por lo general, está incompleto y tenemos que unir los puntos, encontrar una pizarra y llamar a nuestros compañeros de trabajo. Lo normal es que los ordenadores se utilicen en etapas posteriores. Pero ahora las tecnologías pueden ser una herramienta para amplificar nuestra capacidad de pensamiento a lo largo del proceso. Podemos llevarnos nuestro contenido a donde queramos trabajar. Siempre estará ahí, con la seguridad adecuada y a la velocidad de la luz», explica.

EL ECOSISTEMA DE ESPACIOS CREATIVOS

Para ayudar a las organizaciones a acelerar el cambio hacia el aumento del trabajo creativo, Steelcase y Microsoft desarrollaron de forma conjunta los Espacios creativos, un ecosistema interdependiente de espacios y tecnologías diseñado para los diversos modos de trabajo creativo, como son la concentración a solas sin interrupciones, el desarrollo de ideas en pareja, la creación de soluciones en grupo, la convergencia en torno a ideas y la concesión de tiempo para pensar de forma difusa, dejando divagar a la mente. Son espacios que generan confianza, dan lugar a nuevas formas de pensamiento y promueven la experimentación. Esta colección inicial de destinos específicamente seleccionados combinan diseño y materialidad sin poner en peligro el rendimiento para fomentar el trabajo creativo.

« El futuro estará impulsado por las ideas», dice Ludwig. «Cómo creamos, identificamos, fomentamos y hacemos que las ideas sean tangibles: así es cómo se crea valor. Nuestros espacios y tecnologías deben ayudarnos a resolver problemas, no frenarnos ni interponerse en nuestro camino. Cuando conseguimos combinar el espacio y las tecnologías para ayudar a las personas a realizar su trabajo y a mejorar su bienestar, eliminamos la parte negativa de sus trabajos. Y eso les permite centrarse de forma natural en las ideas en lugar de en lo que no les permite trabajar de forma óptima. El resultado es que las ideas fluirán por toda la organización a una mayor velocidad».



El ecosistema de espacios creativos personas + espacio + tecnología

Para ayudar a las organizaciones a acelerar el cambio hacia un trabajo más creativo, Steelcase y Microsoft han desarrollado de forma conjunta los espacios creativos, un ecosistema interdependiente de espacios y tecnologías diseñados para los diversos modos de trabajo creativo.

Estos espacios ofrecen atributos espaciales clave que proporcionan lo siguiente:

Privacidad: acústica, visual, territorial y psicológica
Postura: sentado, de pie, lounge y sentado con los pies en alto
Proximidad: personas con personas, personas con herramientas y tecnologías

MAKER COMMONS



Postura:
Este espacio está diseñado para un rango completo de posturas (sentado, de pie, reclinado, sentado al borde de una silla), lo que fomenta el movimiento sin interrumpir el flujo.

Privacidad:
Brody® Worklounge es un microentorno donde disfrutar de privacidad sin distracciones en áreas abiertas que incluye servicios como iluminación, alimentación eléctrica y espacio donde guardar el bolso. Los biombos Brody son un refugio dentro del espacio abierto donde realizar bocetos o tomar notas en un dispositivo Surface Pro 4 entre sesiones de creación de ideas.

Proximidad:
Este espacio, ubicado centralmente en el ecosistema es una atmósfera comunitaria donde reunirse y jugar con nuevas ideas. Permite a las personas cambiar fácilmente entre actividades individuales y en grupo y entre las distintas etapas del proceso creativo.

FOCUS STUDIO



Postura:
La silla Gesture™ permite adoptar todo el rango de posturas que se utiliza al crear con Surface Studio; la mesa se eleva con un simple toque para que el usuario pueda trabajar de pie de manera rápida y sin esfuerzo, lo que fomenta el movimiento y aumenta su nivel de energía.

Privacidad:
El espacio está configurado para preservar la privacidad de la información y reducir las distracciones visuales. Las mamparas aíslan del ruido ambiental para que no pierda la concentración.

Proximidad:
La mesa facilita las colaboraciones breves codo con codo. El espacio de almacenamiento con bandas iluminadas integradas se abre para que guarde su bolso y se convierte en una extensión del área de trabajo.

IDEATION HUB



Postura:
El asiento de tipo taburete fomenta el movimiento y permite pasar rápidamente de interactuar con dispositivos personales a colaborar en grupo con el Surface Hub™.

Privacidad:
Las mamparas integran el Surface Hub™ y proporcionan una privacidad acústica sin igual para evitar las distracciones y mejorar la participación de los usuarios remotos.

Proximidad:
Los elementos del mobiliario se escalan para permitir a las personas circular libremente y participar o distanciarse para reflexionar o ver las cosas desde otro punto de vista.

DUO STUDIO



Postura:
Las mesas Ology™, regulables en altura, se encuentran una al lado de la otra, lo que facilita sentarse o ponerse de pie, trabajar a solas en paralelo o inclinarse para colaborar, preservando
el flujo y la consistencia mediante el uso de Surface Studio. El asiento lounge Umami™ crea un espacio donde relajarse y recargar las pilas durante las sesiones de trabajo intensivas.

Privacidad:
Las mamparas ayudan a reducir las distracciones del ruido ambiental y permiten mantener conversaciones privadas en la sala o con participantes remotos. La función de seguridad «He terminado» (I'm Done) en Surface Hub elimina de forma segura todo el contenido de la sesión anterior para que se inicien rápidamente nuevas colaboraciones.

Proximidad:
La distribución da lugar a un entorno íntimo que permite acceder fácilmente a la tecnología, el espacio de almacenamiento, el contenido analógico y los compañeros de equipo. Ofrece un entorno informal parecido a un teatro para revisar el trabajo en un Surface Hub™ integrado.

RESPITE ROOM



Postura:
Las posturas relajadas pueden ayudar a permitir la atención difusa, permitir que el cerebro divague y realice nuevos descubrimientos. También permite la creación activa de ideas cuando está lejos de su puesto de trabajo personal.

Privacidad:
Las líneas divisorias permiten descansar la vista reduciendo los estímulos visuales, lo que permite al cerebro descansar, formar nuevas conexiones y acceder a ideas espontáneas.

Proximidad:
Thread™ hace fácil cargar los dispositivos.