

TREBALL FINAL DE GRAU

Maig 2022

ANNEXOS



El joc de taula com a eina i ajuda
pel desenvolupament de la creativitat
grup al a les empreses.

XÈNIA MACH PÉREZ

Tutor: Fernando Julián Pérez

TAULA DE CONTINGUT:

ANNEX 1: TÈCNIQUES DE CREATIVITAT	1
ANNEX 2: TAULES COMPARATIVES DELS JOCS DE TAULA (1)	5
ANNEX 3: TAULES COMPARATIVES DELS JOCS DE TAULA (2)	8
ANNEX 4: CARTES DEL JOC	11
ANNEX 5: FITXES I RULETES	15
ANNEX 6: CAIXA	16
ANNEX 7: REGLES	19
ANNEX 8: FORMULARI I GRÀFICS	20
1. Preguntes formulari de Google	20
2. Gràfics resultats de les enquestes	23
3. Testatge fotos	26
REFERÈNCIES	28

ÍNDEX DE TAULES

Taula 1. Tècniques per a la comprensió del problema	4
Taula 2. (2.1) Tècniques per a la generació d'idees	5
Taula 2. (2.2) Tècniques per a la generació d'idees	6
Taula 2. (2.3) Tècniques per a la generació d'idees	7
Taula 3. (3.1) Jocs de taula per incentivar la creativitat en general (part teòrica i mecànica)	8
Taula 3. (3.2) Jocs de taula per incentivar la creativitat en general (part gràfica)	10
Taula 4. (4.1) Jocs de taula per incentivar la creativitat a les empreses (part teòrica i mecànica)	11
Taula 4. (4.2) Jocs de taula per incentivar la creativitat a les empreses (part gràfica)	13

ÍNDEX DE FIGURES

Figura 1. Cartes d'objectes (part frontal). Font: Elaboració pròpia	10
Figura 2. Cartes d'objectes (part frontal). Font: Elaboració pròpia	10
Figura 3. Cartes d'objectes i de conceptes (part frontal). Font: Elaboració pròpia	11
Figura 4. Cartes de conceptes (part frontal). Font: Elaboració pròpia	11
Figura 5. Cartes de conceptes (part frontal). Font: Elaboració pròpia	12
Figura 6. Cartes d'objectes (part trasera). Font: Elaboració pròpia	12
Figura 7. Cartes de conceptes (part trasera). Font: Elaboració pròpia	13
Figura 8. Esbossos cartes. Font: Elaboració pròpia	13
Figura 9. Esbossos cartes. Font: Elaboració pròpia	13
Figura 10. Disseny cartes. Font: Elaboració pròpia	13
Figura 11. Disseny cartes. Font: Elaboració pròpia	13
Figura 12. Disseny cartes. Font: Elaboració pròpia	13

Figura 13. Fitxes d'originalitat. Font: Elaboració pròpia	14
Figura 14. Fitxes d'integració. Font: Elaboració pròpia	14
Figura 15. Ruleta. Font: Elaboració pròpia	14
Figura 16. Esbossos Ruleta. Font: Elaboració pròpia	14
Figura 17. Paleta de colors de Mindblitz. Font: Elaboració pròpia	14
Figura 18. Silueta caixa. Font: Elaboració pròpia	15
Figura 19. Silueta caixa. Font: Elaboració pròpia	15
Figura 20. Vinil caixa. Font: Elaboració pròpia	15
Figura 21. Vinil caixa. Font: Elaboració pròpia	15
Figura 22. Esbossos caixa. Font: Elaboració pròpia	15
Figura 23. Esbossos caixa. Font: Elaboració pròpia	15
Figura 24. Proves caixa. Font: Elaboració pròpia	16
Figura 25. Proves caixa. Font: Elaboració pròpia	16
Figura 26. Creació de la caixa. Font: Elaboració pròpia	16
Figura 27. Creació de la caixa. Font: Elaboració pròpia	16
Figura 28. Creació de la caixa. Font: Elaboració pròpia	16
Figura 29. Creació de la caixa. Font: Elaboració pròpia	16
Figura 30. Caixa tancada. Font: Elaboració pròpia	17
Figura 31. Caixa oberta. Font: Elaboració pròpia	17
Figura 32. Contingut del joc. Font: Elaboració pròpia	17
Figura 33. Caixa oberta. Font: Elaboració pròpia	17
Figura 34. Regles joc. Font: Elaboració pròpia	18
Figura 35. Quina edat tens? Font: Elaboració pròpia.	22
Figura 36. Amb quin gènere t'identifiques? Font: Elaboració pròpia.	22
Figura 37. Nº de jugadors a la partida. Font: Elaboració pròpia.	22
Figura 38. Duració de la partida. Font: Elaboració pròpia.	22
Figura 39. Quantes rondes heu realitzat? Font: Elaboració pròpia.	23
Figura 40. Preferències com a jugador. Font: Elaboració pròpia.	23
Figura 41. Funcionament. Font: Elaboració pròpia.	23
Figura 42. Integritat. Font: Elaboració pròpia.	23
Figura 43. Equilibri. Font: Elaboració pròpia.	23
Figura 44. Complexitat. Font: Elaboració pròpia. (El 0 era un 6)	23
Figura 45. Dinamisme. Font: Elaboració pròpia.	23
Figura 46. Qualitat visual. Font: Elaboració pròpia.	23
Figura 47. Originalitat. Font: Elaboració pròpia.	23
Figura 48. Final. Font: Elaboració pròpia.	23
Figura 49. Duració. Font: Elaboració pròpia.	24
Figura 50. Sentiment global. Font: Elaboració pròpia.	24
Figura 51. Puntuació general. Font: Elaboració pròpia.	24
Figura 52. Has jugat algun joc similar? Font: Elaboració pròpia.	24
Figura 53. Tornaries a jugar a Mindblitz? Font: Elaboració pròpia.	24
Figura 54. Recomanaries el joc? Font: Elaboració pròpia.	24
Figura 55. Compraries el joc? Font: Elaboració pròpia.	24
Figura 56. Si és que sí, quan pagaries per ell? Font: Elaboració pròpia.	24

Figura 57. Consideres que un cop has acabat de jugar ha augmentat la teva predisposició a prendre actituds més creatives davant d'un problema? Font: Elaboració pròpia.	25
Figura 58. Si és que no, consideres que jugant de manera regular a Mindblitz augmentaria la teva predisposició a prendre actituds més creatives davant d'un problema? Font: Elaboració pròpia.	25
Figura 59. Testatge nº1. Font: Elaboració pròpia	25
Figura 60. Testatge nº1. Font: Elaboració pròpia	25
Figura 61. Testatge nº1. Font: Elaboració pròpia	25
Figura 62. Resultats testatge nº1. Font: Elaboració pròpia	25
Figura 63. Testatge nº2. Font: Elaboració pròpia	26
Figura 64. Testatge nº2. Font: Elaboració pròpia	26
Figura 65. Testatge nº2. Font: Elaboració pròpia	26
Figura 66. Resultats testatge nº2. Font: Elaboració pròpia	26

ANNEX 1: TÈCNiques DE CREATIVITAT

Taula 1. Tècniques per a la comprensió del problema

TÈCNiques PER A LA COMPENSIÓ DEL PROBLEMA			
		Mapes mentals	Els 6 barrets
ELEMENTS TÈCNICS	Creador	Tony Bun	Edward de Bono
	Nº de participants	Individual o grupal	6 participants
	Duració	No especificada	No especificada
	Material necessari	Paper, boli o retoladors.	6 barrets de diferents colors
MECÀNICA DE LA TÈCNICA	Objectius	1. Deixar fluir els pensaments sense posar límits. 2. Permet enregistrar els nostres pensaments i idees.	1. Permet la resolució de problemes o anàlisi des de diferents angles i perspectives. 2. Ajuda a enfortir la comunicació 3. Potenciar el pensament lateral, la creativitat i el treball en equip.
	Descripció de la tècnica	A partir d'un concepte inicial (el qual es representa el centre del paper) desenvolupar conceptes, dibuixos i idees i plasmar-les al paper a fi de després poder connectar conceptes i arribar a resolucions i pensaments fora de la caixa.	Cada barret diferenciat per un color, simbolitza una manera diferent de pensar. Cada un dels participants es pot posar o treure els barrets per indicar el tipus de pensament que està emprant. 1. Verd: creativitat. 2. Vermell: emocions. 3. Groc: optimista i positiu. 4. Blau: control. 5. Negre: precavut i cuidados. 6. Blanc: neutre i objectiu. Cada participant haurà de pensar i expressar-se en base el tipus de barret.
Tipus o variants		1. Mapes circulars: informació en forma d'anell al voltant de la paraula clau situada al centre 2. Mapes arbóreos: forma similar a una medusa, en aquest cas el tema clau se situa a la part superior. 3. Mapes arco iris: forma de diafragma, el tema principal es col·loca a un dels extrems. 4. Mapes de taula: la informació s'estructura en un panel amb forma de rusc d'abella. Es classifica la informació de dins cap a fora.	No hi ha variants
En quina situació s'utilitza		Són de gran utilitat per identificar noves idees i per plantejament de problemes complexos, doncs ens ajuden a ordenar millor les idees, atès que de forma senzilla ens mostra la jerarquia i les connexions existents entre idees de manera gràfica, facilita no només la visualització sinó també la memorització.	De gran utilitat per a la presa de decisions, ja que permet guiar debats i evitar distraccions, doncs ajuda a enfocar l'atenció en el problema plantejat.

Taula 2. (2.1) Tècniques per a la generació d'idees

TÈCNiques PER A LA GENERACIÓ D'IDEES			
		Brainstorming	SCAMPER
ELEMENTS TÈCNICS	Creador	Alex Osborn	Bob Eberlee
	Nº de participants	Grup al o individual	Grup al
	Duració	No especificada	20 minuts aproximadament
	Material necessari	Paper i boli	No es requereix material
MECÀNICA DE LA TÈCNICA	Objectius	1. Potenciar la participació i la creativitat de manera grupal 2. Afavorir la fluïdesa d'idees.	1. Desenvolupar habilitats de pensament creatiu. 2. Poder crear un gran nombre d'idees. 3. Crear un ambient agradable que permeti pensar de forma creativa.
	Descripció de la tècnica	De manera ordenada els participants verbalitzen i anotaran totes aquelles idees que tinguin sobre el projecte que s'està duent a terme. No hi ha limitacions cap idea és dolenta, ja que d'una idea en poden sortir d'altres. La idea és obtenir idees creatives que treballant de manera individual no hauríem obtingut.	La paraula Scamper és l'acrònim de: 1. Substituir: què es pot reemplaçar? 2. Combinar: què es pot combinar? 3. Adaptar: què s'hi pot afegir? 4. Modificar: què es pot modificar? 5. Posar en altres usos: podria donar un ús diferent el producte? 6. Eliminar: què es pot eliminar? 7. Reordenar: què passaria si s'invertís el procés de producció del producte? Es tracta d'una tècnica similar a una pluja d'idees, on els participants han d'anar pensant idees per un producte, projecte... responent les preguntes anteriors.
Tipus o variants		1. Brainwriting: es tracta de la variant més coneguda del brainstorming. Parteix de la mateixa base i finalitat l'única diferència és què es fa de forma escrita. 2. Brainstorming anònim: en aquest cas la pluja d'idees es fa de manera anònima, fent un registre previ a la sessió. 3. Brainstorming destructiu-constructiu: es tracta de primer posar sobre taula els aspectes negatius per posteriorment donar-hi solucions. 4. Brainstorming invers: es generen crítiques en comptes d'idees.	No es troben variants
En quina situació s'utilitza		S'utilitza per a la resolució de qualsevol classe de problema o situació en la qual es requereixi la generació d'idees.	Aquesta tècnica té un ús específic per al moment precís de generar idees. Per implementar aquesta tècnica hem de tenir el problema o situació plantejada prèviament.

Taula 2. (2.2) Tècniques per a la generació d'idees

TÈCNiques PER A LA GENERACIÓ D'IDEES			
		Analògia	Mètode 635
ELEMENTS TÈCNICS	Creador	William J. J. Gordon	Bernd Rohrbach
	Nº de participants	Grup al o individual (més enriquidora si s'aplica de manera grup al)	Grup al (6 integrants)
	Duració	No especificada	No especificada
	Material necessari	No es requereix material	Paper i bolis
MECÀNICA DE LA TÈCNICA	Objectius	1. Ens ajuda a cercar noves vies de pensament. 2. Permet crear connexions prèviament inexistents	1. Permet generar gran quantitat d'idees innovadores. 2. Permet buscar la inspiració per mitjà de les idees d'altres.
	Descripció de la tècnica	Tècnica que permet la generació d'idees a partir de l'associació de conceptes no connectats aparentment. Es parteix definint l'enfocament creatiu sobre el qual es vol obtenir una sèrie d'idees. A continuació s'estableix un camp analògic a l'atzar. Es reformula l'enfocament creatiu amb la inclusió del camp analògic seleccionat. A partir d'aquí es comencen a generar connexions entre els dos elements, fet que permet el sorgiment de noves idees i punts de vista. Finalment, es fa una selecció de les millors idees.	Cada participant en una fulla escriu 3 idees en 5 minuts, un cop passat el temps es passa la fulla el company del costat i aquest a partir de les 3 idees que ha escrit el company crea 3 idees més i així successivament fins que passa pels 6 participants.
Tipus o variants		1. Analògia personal: Aquesta variació de la tècnica permet afrontar la qüestió des de dins. Consta en convertir-te a tu mateix (a l'individu) en l'objecte que té el problema, dotant així la qüestió inicial de sentiment i intel·ligència. 2. Analògia directa: Cerca establir connexions entre objectes que tenen punts en comú, ja sigui per sinònima, antonímia, acció... 3. Analògia simbòlica: es basa a cercar les paraules claus del problema i analitzar-les a fons per trobar la seva essència. A partir d'aquí s'ha d'intentar comprimir els significats en un anunciat poètic que ens permeti buscar solucions al problema.	No es troben variants
En quina situació s'utilitza		Recomanat utilitzar-la quan es requereix un impuls extra per a l'alliberació de noves idees creatives innovadores, doncs ens és de gran ajuda quan es té un bloqueig creatiu.	Tècnica de gran utilitat quan es busca la generació de noves idees creatives i el grup de treball està format per gent molt diversa.

Taula 2. (2.3) Tècniques per a la generació d'idees

TÈCNiques PER A LA GENERACIÓ D'IDEES			
		Morphing o Ideogramas	Inversió
ELEMENTS TÈCNICS	Creador	Kepa Landa	David Blanco
	Nº de participants	Grupal o individual (a l'aplicar-la de manera grupal permet descobrir nous punts de vista)	Grupal o individual
	Duració	No especificada	No especificada
	Material necessari	Paper i boli	No es requereix material específic.
MECÀNICA DE LA TÈCNICA	Objectius	1. Permet fomentar la imaginació i la creativitat. 2. Ajuda a despertar el pensament lateral i visual 2. Permet buscar la inspiració per mitjà de les idees d'altres.	1. Ens aporta un impuls creatiu cap a idees diferents. 2. Ajuda a despertar el pensament lateral
	Descripció de la tècnica	La tècnica consisteix a dibuixar sobre imatge d'objectes quotidians, transformant l'objecte en allò que es pretén desenvolupar.	La tècnica es basa a donar la volta al problema o enfoc creatiu, és a dir es planteja el concepte de manera contrària i es busquen solucions aquest problema per després aplicar-ho a la inversa.
Tipus o variants		No es troben variants	No es troben variants
En quina situació s'utilitza		Tècnica de gran utilitat quan es busca trencar amb un bloqueig creatiu o alliberar la creativitat i la imaginació. Ens permet també cercar noves idees i punts de vista.	Tècnica de gran utilitat quan se cerquen noves idees diferents i desgavellades.

Nota: Taules que exposen les principals característiques i funcionalitats de cadascuna de les tècniques de creativitat grupal. Elaboració pròpia.

ANNEX 2: TAULES COMPARATIVES DELS JOCS DE TAULA (1)

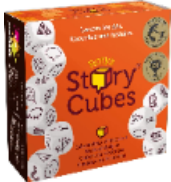
Taula 3. (3.1) Jocs de taula per incentivar la creativitat en general (part teòrica i mecànica)

PART TEÒRICA I MECÀNICA					
JOC	Story Cubes	Dixit	Inventa Kit	Imagine	Thinko
Tipus de Joc	Joc de daus	Joc de cartes	Joc d'invents	Joc de cartes	Joc de cartes
Edat recomanada	6 a 99 anys	més de 8 anys	6 a 12 anys	12 a 99 anys	8 a 100 anys
Nº de participants	1 a 12 jugadors (individual o grupal)	3 a 6 jugadors (grupal)	1 a més jugadors (individual o grupal)	3 a 8 jugadors (grupal)	2 a 6 jugadors (grupal)
Duració partida	10 a 20 minuts	30 minuts	20 minuts	30 minuts	20 minuts
Contingut del joc	9 daus amb un total de 54 imatges / símbols de tota mena.	84 targetes il·lustrades.	15 targetes amb escenes, 10 targetes d'invents, fitxes personal per marcar els teus èxits, bloc i guia de joc.	60 cartes transparents amb diferents icones, targetes amb conceptes per endevinar i tokens de puntuació.	20 targetes d'escena, 45 fitxes d'objectes, 6 comptadors, 1 taulell, 1 rellotge de sorra.

Preu	9,99€ - 12,80€	24,75€ - 32,99€	19,95€	16,95€ - 20,95€	13,50€ - 18,20€
Objectius	1. Deixar fluir la imaginació sense posar límits. 2. Millorar les teves habilitats resolutives i narratives.	1. Deixar fluir la nostra imaginació. 2. Ajuda a millor les habilitats expressives i de pensament lògic. 3. Despertar la creativitat.	1. Deixar volar la imaginació. 2. Potenciar l'habilitat creativa dels més petits.	1. Alliberar la imaginació. 2. Desenvolupar la creativitat sense límits. 3. Permet millorar les teves habilitats de superar reptes i enigmes.	1. Treballar la teva flexibilitat mental, la teva visió espacial i la teva capacitat creativa. 2. Desafia els límits de la teva imaginació.
Descripció del joc	El joc es basa a llençar els 9 daus i crear una història que englobi tots els elements que apareixen a les cares dels daus. Un joc on ningú guanya ni perd.	Trieu una de les 6 cartes de la mà. Un cop seleccionada s'ha d'intentar explicar als altres jugadors amb paraules o amb una història la carta que s'ha escollit. L'objectiu és que els jugadors, però no tots, encertin la carta que has seleccionat. Com si l'encerten absolutament tots els jugadors com si no l'encerta cap, et veuràs perjudicat en la puntuació.	Es comença el joc escollint una escena a l'atzar (trobem des d'un parc fins a un supermercat) i un repte (entre ells trobem inventar un esport, dissenyar un instrument musical...). Amb els elements que apareixen en l'escena escollida els més petits han de dibuixar la seva creació tenint en compte el repte que els hi ha tocat. Les creacions es poden fer també de manera grupal.	Agafa una carta d'enigma i indica en veu alta la pista. Seguidament, col·locar sobre la taula les cartes transparents que consideris que són necessàries perquè els altres jugadors endevini l'enigma. Les cartes es poden superposar i moure (sense fer sorolls ni gestos). El primer jugador que endevini el concepte representat s'emporta un token de puntuació i el jugador que ho estigui representant rebrà un altre.	Se selecciona una de les 45 fitxes d'objecte i una targeta d'escena. L'objectiu és trobar 5 utilitats diferents per l'objecte escollit en el context de l'escena seleccionada, amb un minut. Per fer-ho es pot modificar la dimensió de l'objecte així com el seu material.
Valoració	4,7 de 5 estrelles. Valoracions molt positives on es remarca com el joc estimula i incentiva l'ús de la imaginació i el desenvolupament dels pensaments.	4,8 de 5 estrelles. Segons les valoracions dels usuaris és un joc que permet activar de manera ràpida i eficaç la creativitat i la imaginació. Tot i això, alguns argumenten que en jugar diversos cops amb les mateixes persones es fa una mica repetitiu.	4,2 de 5 estrelles. Segons els usuaris es tracta d'un joc que permet obrir les portes a la creativitat sense límits, doncs permet explorar nous camins i perspectives a través de la imaginació.	4,6 de 5 estrelles. Joc molt dinàmic, senzill i amb una mecànica molt flexible que permet desenvolupar la creativitat de forma divertida.	4,4 de 5 estrelles. Senzill i molt variable. Permet alliberar la creativitat de tota la família, sobretot te gran utilitat pel desenvolupament mental dels més petits, ja que els permet veure més enllà.

Nota: Taules que contenen un anàlisi comparatiu dels aspectes més rellevants de la part mecànica i teòrica dels 5 jocs de taula per incentivar la creativitat de manera global. Elaboració pròpia.

Taula 3. (3.2) Jocs de taula per incentivar la creativitat en general (part gràfica)

PART GRÀFICA					
JOC	Story Cubes	Dixit	Inventa Kit	Imagine	Thinko
Logo					
Material	Cartó	Cartó	Cartó	Cartó	Cartó
Colors	Negre, blanc, taronja i blanc	Colors terra (taronja, marronós, vermell), verd i blau.	Blau i blanc	Blau, blanc, vermell, negre i verd	Blau verdós i blanc
Forma	Forma quadrada de caixa	Forma quadrada de caixa	Forma rectangular de caixa	Forma rectangular de caixa	Forma rectangular de caixa
Tipografia	Tipografia serif	Tipografia display	Tipografia script	Tipografia sense serif tirant a rounded	Tipografia script
Elements gràfics	Fons llis amb fotos de daus.	Il·lustració d'un paisatge d'un desert	Fons llis amb il·lustracions de nens fent diverses activitats	Fons llis amb icones representatiu del joc.	Fons llis amb una il·lustració central d'un parc
Disseny global					
ELEMENTS INTERIORS					
Materials	Plàstic	Cartó	Paper i cartó	Plàstic	Cartó
Colors	Blanc	Multicolor	Cartes (blanc-i-blau), fitxes (multicolor)	Blau, blanc, vermell, negre i verd	Multicolor
Elements	Daus amb icones	Cartes amb il·lustracions	Cartes amb icones i fitxes amb il·lustracions	Cartes transparents amb icones	Fitxes amb icones i cartes amb il·lustracions
Foto					

Nota: Taules que contenen un anàlisi comparatiu dels aspectes més rellevants de la part gràfica dels 5 jocs de taula per incentivar la creativitat de manera global. Elaboració pròpia.

ANNEX 3: TAULES COMPARATIVES DELS JOCS DE TAULA (2)

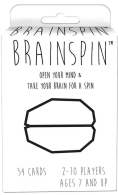
Taula 4. (4.1) Jocs de taula per incentivar la creativitat a les empreses (part teòrica i mecànica)

PART TEÒRICA I MECÀNICA					
JOC	The Game Of Creativity	Triggers cards	The Coaching Game	The Creativation Game	BrainSpin
Tipos de Joc	Joc de cartes (es basen en la tècnica de relacions forçades) → pensat tant per jugar a la feina, com a les escoles.	Joc de cartes (es basen en la tècnica de brainstorming) → joc pensat per jugar en l'àmbit professional.	Joc de cartes (basat en la fototeràpia) → joc pensat per jugar en l'àmbit professional.	Joc de cartes i tauler	Joc de cartes
Edat recomanada	Edat no definida	Edat no definida	Edat no definida	més de 12 anys	més de 7 anys
Nº de participants	Joc grupal	Joc grupal	Joc grupal	3 a 6 jugadors	2 a 10 jugadors
Duració partida	No definit	No definit	No definit	45 minuts	5 - 60 minuts
Contingut del joc	56 cartes amb conceptes i dibuixos.	8 baralles de cartes diferents segons la temàtica.	65 cartes, un llibre de 165 pàgines a color, un diagrama de processos i notes d'enfocament.	2 taulells, 50 cartes de reptes, 50 cartes de funcions, 50 cartes de personatges, 10 cartes de repte en blanc, 3 cartes de puntuació, 3 cartes de classificació, 6 fitxes de jugador, 36 fitxes de puntuació, 2 fitxes de guanyador, 1 fitxa de torn.	54 cartes amb dibuixos lineals.
Preu	19,95€	46,55€	225,00€	29,95€	22,00€

Objectius	1. Ajudar a crear connexions entre dues o més coses de forma ràpida i senzilla. 2. Ajudar-te a pensar de forma més oberta i ser més creatiu.	1. Despertar el pensament creatiu d'una manera divertida. 2. Potenciar la creativitat en qualsevol projecte. 3. Potenciar la creativitat mitjançant la participació grupal. 4. Inspirar a equips de creatius. 5. Fer que el treball en equip sigui més divertit i exitós.	1. Eina per a l'autoconeixement, el desenvolupament d'equip i el lideratge. 2. Ajudar a il·lustrar idees abstractes 3. Obrir noves possibilitats de canvi, expansió i creixement. 4. Ajuda a aclarir problemes o sentiments que els membres de l'equip lluiten per expressar amb paraules, creant el millor ambient de col·laboració i comunicació.	1. Desenvolupar la creativitat a la feina. 2. Trencar amb les normes establertes. 3. Demostrar que tothom pot tenir bones idees 4. Desenvolupar el pensament lateral 5. Millorar la capacitat de connectar conceptes diferents	1. Desenvolupar la creativitat a la feina o a casa. 2. Permet veure noves perspectives. 4. Desenvolupar el pensament lateral. 5. Compartir diversos punts de vista amb els integrants del joc.
Descripció del joc	La mecànica del joc és molt senzilla i simple. Consisteix a barrejar les cartes i agafar-ne dues a l'atzar i posar-les boca amunt. A continuació s'ha de crear un disseny que englobi els dos dibuixos i conceptes que hagin sortit.	El joc consisteix en 3 senzills passos: 1. Definiu de forma simple el problema o projecte a realitzar. 2. Agafa una targeta Trigger. Llegeix la pregunta "Què passaria si?" de la targeta. 3. Dur a terme una pluja d'idees a partir de la pregunta a fi de resoldre el problema des d'un punt de partida diferent.	3 Tria un tema que vulguis explorar, escriu el teu tema a la nota d'enfocament, agafa 5 targetes a l'atzar i situa-les al taulell en els diferents apartats. Obre el llibre i busca les targetes que t'han sortit per interpretar el resultat. Escriu a la nota d'enfocament la teva visió i el teu pla d'acció a partir del resultat obtingut.	El joc consta de 4 parts o fases: 1. Escollir un repte propi o dels cinquanta que ofereix el joc 2. Generar una idea (què?) aplicant algunes de les cinquanta funcions proporcionades. La idea és aplicar aquesta funció al repte. 3. Genera una idea (qui?). Escollim una carta de personatge i hem d'imaginar quina solució o idea donaria el personatge famós al repte. 4. Avaluar i puntuar les millors idees.	Se selecciona una carta a l'atzar i es col·loca boca amunt, amb un temporitzador es marca 1 minut, que serà el temps que els jugadors tinguin per escriure una llista de totes les formes i conceptes que observin en el dibuix lineal de la carta. Un cop finalitzat el minut es comparteix amb els altres les idees anotades i aquell que tingui les idees úniques guanya punta.

Nota: Taules que contenen un anàlisi comparatiu dels aspectes més rellevants de la part mecànica i teòrica dels 5 jocs de taula per incentivar la creativitat a les empreses. Elaboració pròpia.

Taula 4. (4.2) Jocs de taula per incentivar la creativitat a les empreses (part gràfica)

PART GRÀFICA					
JOC	The Game Of Creativity	Triggers cards	The Coaching Game	The Creativation Game	BrainSpin
Logo					
Material	Cartó	Cartó	Roba	Cartó	Cartó
Colors	Negre i blanc	Blanc i negre i diversos colors segons la temàtica	Beix	Blanc i vermell	Blanc i negre
Forma	Forma rectangular de caixa	Forma rectangular de caixa	Forma rectangular	Forma quadrada de caixa	Forma rectangular de caixa
Tipografia	Tipografia sense serif	Tipografia sense serif	Tipografia sense serif	Tipografia display	Tipografia display
Elements gràfics	Fons llis amb formes geomètriques (molt minimalista)	Fons llis amb dibuix de somriure (molt minimalista)	Únicament el logo. Tancat amb un llaç.	Fons amb diverses il·lustracions i el logo al damunt	Fons llis amb el logo i un dibuix lineal (molt minimalista)
Disseny global					
ELEMENTS INTERIORS					
Materials	Cartó	Cartó	Roba, paper i cartó	Cartó i paper	Cartó
Colors	Blanc i negre	Multicolor	Beix	Taronja, gris, negre, blanc-i-vermell	Blanc i negre
Elements	Cartes amb icones	Cartes amb fons de color i cara somrient i text.	Cartes amb fotos, un llibre amb fotos, mapa de progrés amb text.	Cartes amb preguntes, cartes amb icones, taulell amb text i fitxes amb números.	Cartes amb dibuixos lineals
Foto					

Nota: Taules que contenen un anàlisi comparatiu dels aspectes més rellevants de la part gràfica dels 5 jocs de taula per incentivar la creativitat a les empreses. Elaboració pròpia.

ANNEX 4: CARTES DEL JOC

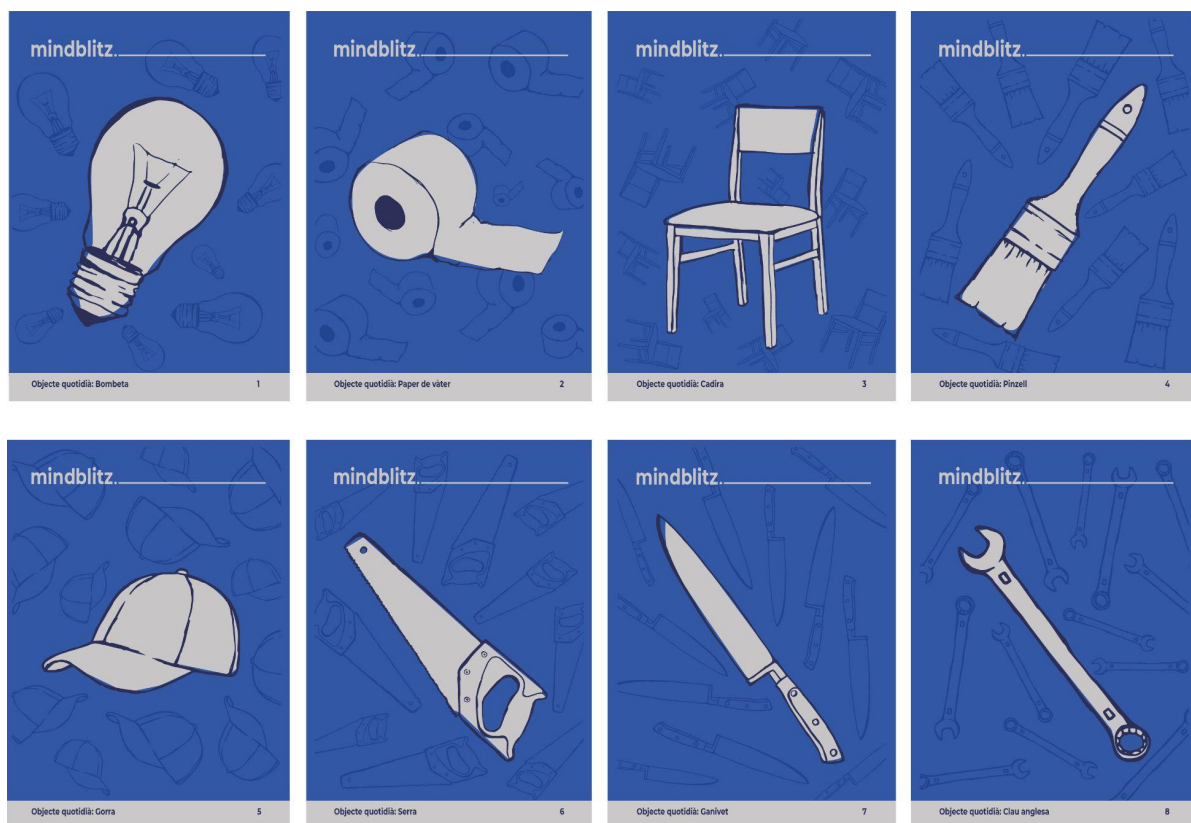


Figura 1. Cartes d'objectes (part frontal). Font: Elaboració pròpia



Figura 2. Cartes d'objectes (part frontal). Font: Elaboració pròpia



Figura 3. Cartes d'objectes i de conceptes (part frontal). Font: Elaboració pròpia



Figura 4. Cartes de conceptes (part frontal). Font: Elaboració pròpia



Figura 5. Cartes de conceptes (part frontal). Font: Elaboració pròpia



Figura 6. Cartes d'objectes (part trasera). Font: Elaboració pròpia



Figura 7. Cartes de conceptes (part trasera). Font: Elaboració pròpia

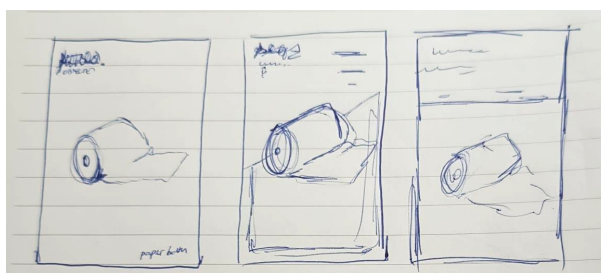


Figura 8. Esbossos cartes. Font: Elaboració pròpia

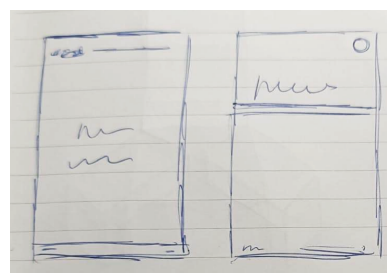


Figura 9. Esbossos cartes. Font: Elaboració pròpia

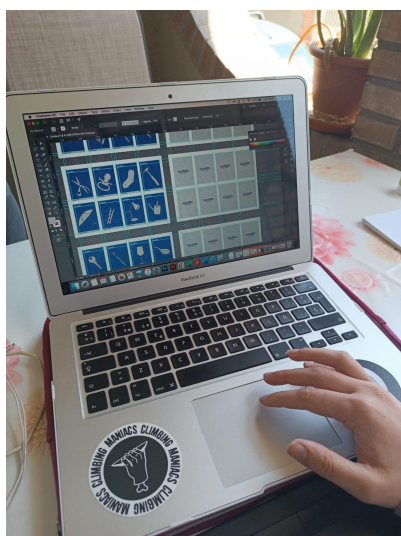


Figura 10. Disseny cartes. Font: Elaboració pròpia



Figura 11. Disseny cartes. Font: Elaboració pròpia



Figura 12. Disseny cartes. Font: Elaboració pròpia

ANNEX 5: FITXES I RULETES

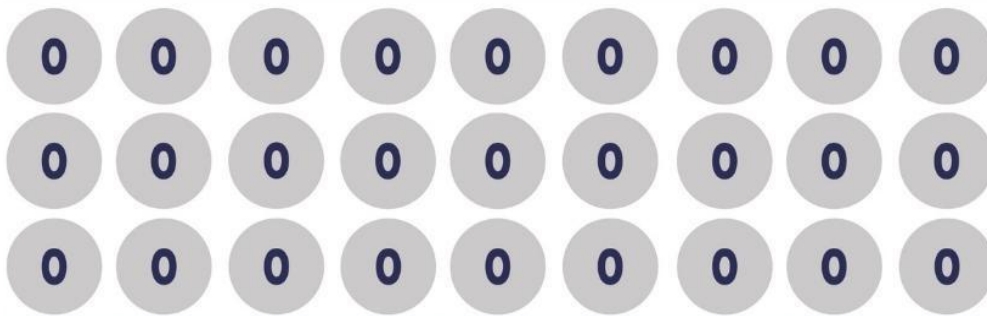


Figura 13. Fitxes d'originalitat. Font: Elaboració pròpia

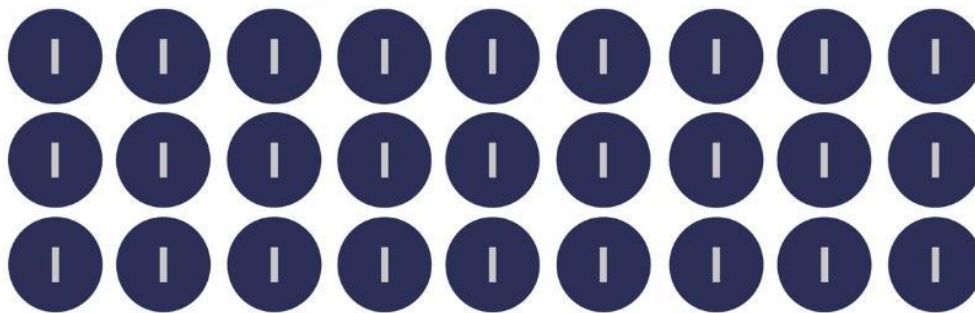


Figura 14. Fitxes d'integració. Font: Elaboració pròpia



Figura 15. Ruleta. Font: Elaboració pròpia

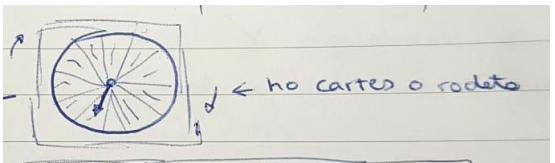
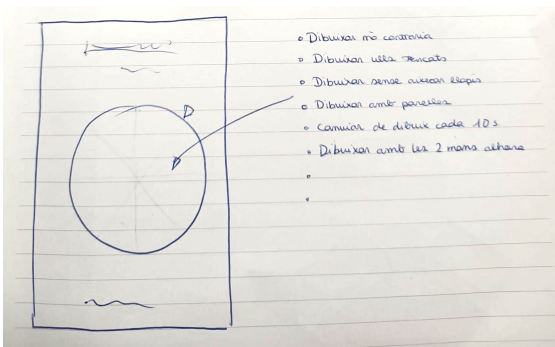


Figura 16. Esbossos Ruleta. Font: Elaboració pròpia



Figura 17. Paleta de colors de Mindblitz. Font: Elaboració pròpia

ANNEX 6: CAIXA

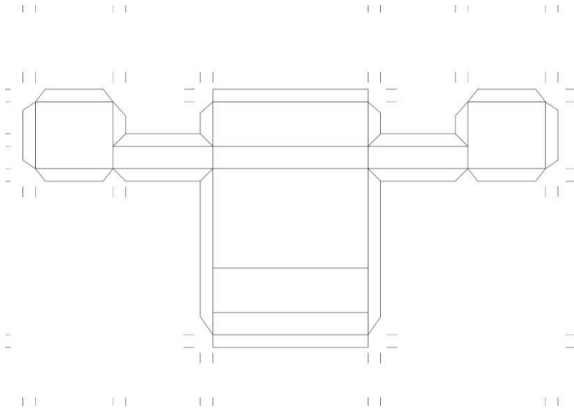


Figura 18. Silueta caixa. Font: Elaboració pròpia

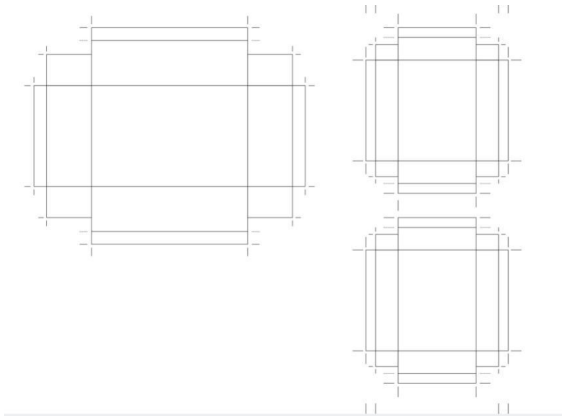


Figura 19. Silueta caixa. Font: Elaboració pròpia



Figura 20. Vinil caixa. Font: Elaboració pròpia



Figura 21. Vinil caixa. Font: Elaboració pròpia

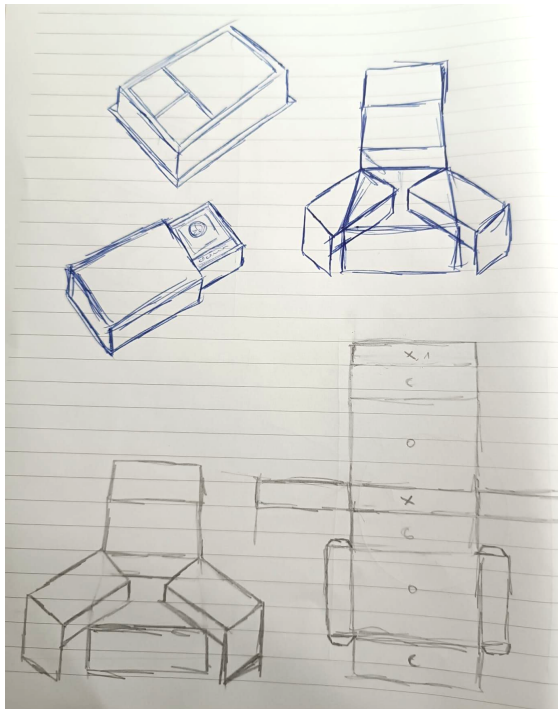


Figura 22. Esbossos caixa. Font: Elaboració pròpia

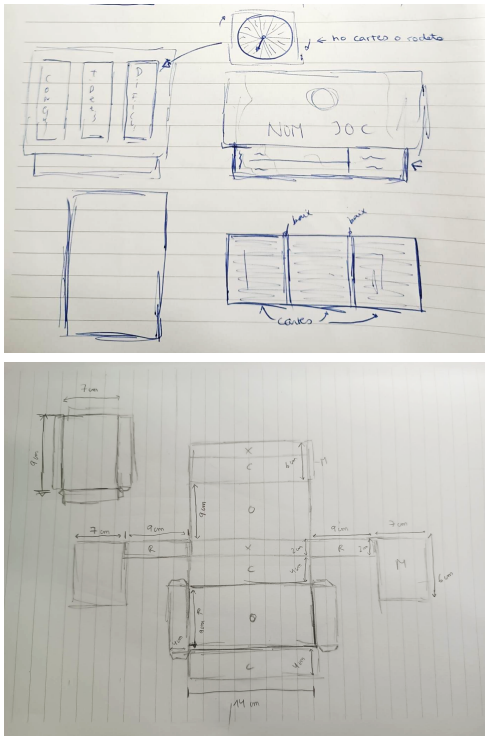


Figura 23. Esbossos caixa. Font: Elaboració pròpia



Figura 24. Proves caixa. Font: Elaboració pròpia



Figura 25. Proves caixa. Font: Elaboració pròpia

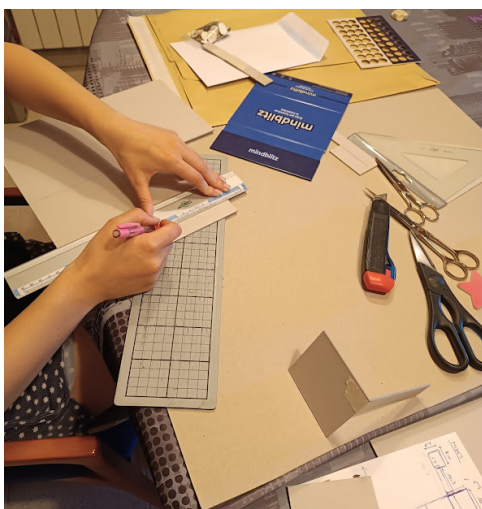


Figura 26. Creació de la caixa. Font: Elaboració pròpia

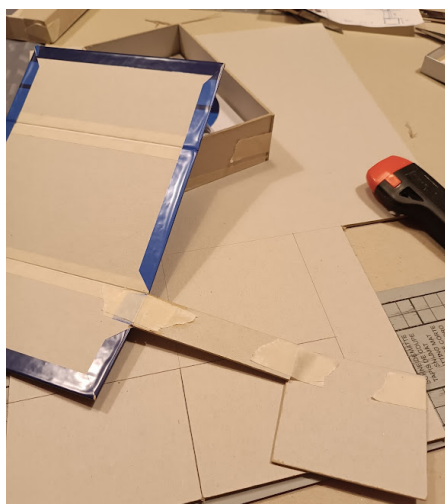


Figura 27. Creació de la caixa. Font: Elaboració pròpia



Figura 28. Creació de la caixa. Font: Elaboració pròpia



Figura 29. Creació de la caixa. Font: Elaboració pròpia



Figura 30. Caixa tancada. Font: Elaboració pròpia



Figura 31. Caixa oberta. Font: Elaboració pròpia



Figura 32. Contingut del joc. Font: Elaboració pròpia



Figura 33. Caixa oberta. Font: Elaboració pròpia

ANNEX 7: REGLES



EL JOC PER INCENTIVAR la creativitat

MINDBLITZ

T'atreveixes a dibuixar un astronauta a partir d'una bombeta?

PREPARACIÓ 1

Mindblitz no requereix gaire preparació, ja veureu, és molt senzill. No volem que perdeu el temps preparant, volem que us poseu a l'acció i comenceu alliberar les vostres ments creatives.

PREPARAR LES CARTES

CARTES D'OBJECTES
En primer lloc, situeu les cartes d'objecte (dorsal gris) sobre la taula boca avall

CARTES DE CONCEPTES
Agafeu les cartes de concepte (dorsal blau) i també les col·loqueu sobre la taula boca avall

PAPER I LLAPIS
Situeu les cartes és hora d'agafar paper i llapis i alliberar la creativitat.

MAJOR DIFICULTAT

T'agrades els reptes? Afegeix en el joc la ruleta de major dificultat i treballa el cos callós!

MAJOR DIFICULTAT

- La ruleta de major dificultat compta en diversos reptes que es poden incorporar a l'hora de dibuixar. Gira la ruleta i atreueix-te a dibuixar amb la mà contrària o amb parelles. La ruleta ens ajuda a treballar:

- 1 - COOPERACIÓ
- 2 - CREATIVITAT
- 3 - RESOLUCIÓ

El cos callós és la part del cervell que uneix els dos hemisferis, fet que ens permet augmentar la creativitat. Dibuixar amb la mà contrària ens ajuda a entrenar el cos callós.

COM JUGAR? 2

CARTA D'OBJECTE
1 Un dels participants agafa una carta d'objecte i la col·loca boca amunt sobre la taula

CARTA DE CONCEPTE
2 Seguidament, s'agafa una carta de concepte i també es col·loca boca amunt sobre la taula

DIBUIXAR
3 Amb les 2 cartes boca amunt, tots els participants han d'elaborar un dibuix. El dibuix ha de representar la paraula de la carta de concepte, la qual s'ha de dibuixar a partir de l'objecte quotidià, és a dir si a la carta de concepte ens ha sortit una nau especial i a la d'objecte una bombeta, hem de dibuixar una nau especial a partir d'una bombeta.

PUNTUACIÓ
4 Un cop els participants han acabat de dibuixar, s'ensenyen les creacions i entre tots es reparteix un punt d'originalitat, pel participant que hagi elaborat el dibuix més original i un punt d'integració per aquell que així incorporat millor l'element quotidià en el dibuix.

3 — RESULTAT —

El joc finalitza quan els participants ja no vulguin realitzar més rondes. El guanyador és el participant que hagi guanyat més fitxes de puntuació.

Figura 34. Regles joc. Font: Elaboració pròpia

ANNEX 8: FORMULARI I GRÀFICS

1. Preguntes formulari de Google

FORMULARI DE TASTEIG PER A JUGADORS

Hola! Em dic Xènia Mach i sóc estudiant de Publicitat i Relacions Públiques. Aquest qüestionari pretén avaluar el joc de taula Mindblitz, que he realitzat pel meu TFG. Un cop heu finalitzat el tasteig del joc agrairia que contestéssiu aquestes preguntes amb total sinceritat per posteriorment extreure'n conclusions per a la millora del joc. Moltíssimes gràcies!

Secció 1 de 3:

1. Quina edat tens?
 - ☐ 18-20
 - ☐ 21-25
 - ☐ 26-30
 - ☐ 31-39
 - ☐ +40
2. Amb quin gènere t'identifiques?
 - ☐ Femení
 - ☐ Masculí
 - ☐ Prefereixo no especificar
 - ☐ Altres:
3. N° de jugadors a la partida
 - ☐ 4
 - ☐ 5
 - ☐ 6
 - ☐ 7
 - ☐ 8
4. Duració de la partida (minuts):
5. Quantes rondes heu realitzat?
6. Data:
7. Preferències com a jugador. Quin tipus de joc de taula prefereixes?
 - ☐ Jocs d'atzar
 - ☐ Jocs de cartes
 - ☐ Jocs d'estratègies
 - ☐ Jocs de destresa
 - ☐ Party Games
 - ☐ Jocs de rol
 - ☐ Altres:

Secció 2 de 3: Paràmetres a avaluar.

Puntua els diferents aspectes del joc Mindblitz amb total sincerita. (0: Pèssim / 1: Molt malament / 2: Malament / 3: Neutre / 4: Bé / 5: Molt bé / 6:Excel·lent)

8. Funcionament. Les regles són clares i fàcils d'entendre?

	0	1	2	3	4	5	6	
Pèssim	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Excel·lent

9. Integritat. Les mecàniques funcionen bé en conjunt? Hi ha regles massa diferents?

	0	1	2	3	4	5	6	
Pèssim	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Excel·lent

10. Equilibri. El joc és just per a tots els jugadors? Deixa massa coses a l'atzar?

	0	1	2	3	4	5	6	
Pèssim	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Excel·lent

11. Complexitat. Hi ha aspectes difícils o complexos? Hi ha algun element innecessari?

	0	1	2	3	4	5	6	
Pèssim	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Excel·lent

12. Dinamisme. L'acció és fluida?

	0	1	2	3	4	5	6	
Pèssim	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Excel·lent

13. Qualitat visual. Les imatges i el disseny són clares? Has gaudit de l'aparença visual?

	0	1	2	3	4	5	6	
Pèssim	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Excel·lent

14. Originalitat. Et sembla un joc original? Presenta conceptes innovadors?

	0	1	2	3	4	5	6	
Pèssim	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Excel·lent

15. Final. El final del joc ha sigut precipitat? El guanyador ha sigut previsible?

	0	1	2	3	4	5	6	
Pèssim	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Excel·lent

16. Duració. La durada del joc ha estat l'apropiada?

	0	1	2	3	4	5	6	
Pèssim	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Excel·lent

17. Sentiment global. Ha estat divertit jugar? Tornaries a jugar?

	0	1	2	3	4	5	6	
Pèssim	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Excel·lent

Secció 3 de 3: Valoració personal

18. Puntuació general del joc. (0: Pèssim / 1: Molt malament / 2: Malament / 3: Neutre / 4: Bé / 5: Molt bé / 6: Excel·lent)

	0	1	2	3	4	5	6	
Pèssim	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Excel·lent

19. Has jugat algun joc similar?

- ☐ Sí
☐ No

20. Si és que sí, a quin?

21. Tornaries a jugar a Mindblitz?

- ☐ Sí
☐ No

22. Recomanaries el joc?

- ☐ Sí
☐ No

23. Compraries el joc?

- ☐ Sí
☐ No

24. Si és que sí, quan pagaries per ell?

25. Consideres que un cop has acabat de jugar ha augmentat la teva predisposició a prendre actituds més creatives davant d'un problema.

- ☐ Sí
☐ No

26. Si és que no, consideres que jugar de manera regular a Mindblitz augmentaria la teva predisposició a prendre actituds més creatives davant d'un problema.

- ☐ Sí
☐ No

27. Quin ha estat la teva part preferida del joc?

28. Quina part t'ha agradat menys?

29. Que canviaries o afegiries?

30. Tens algun altre comentari?

2. Gràfics resultats de les enquestes

Quina edat tens? 9 respostes <table><tr><th>Edat</th><th>Porcentatge</th></tr><tr><td>18-20</td><td>22,2%</td></tr><tr><td>21-25</td><td>55,6%</td></tr><tr><td>26-30</td><td>22,2%</td></tr><tr><td>31-39</td><td>0%</td></tr><tr><td>40-50</td><td>0%</td></tr></table>	Edat	Porcentatge	18-20	22,2%	21-25	55,6%	26-30	22,2%	31-39	0%	40-50	0%	Amb quin gènere t'identifiques? 9 respostes <table><tr><th>Gènere</th><th>Porcentatge</th></tr><tr><td>Femení</td><td>11,1%</td></tr><tr><td>Masculí</td><td>88,9%</td></tr><tr><td>Preferixo no especificar</td><td>0%</td></tr></table>	Gènere	Porcentatge	Femení	11,1%	Masculí	88,9%	Preferixo no especificar	0%																			
Edat	Porcentatge																																							
18-20	22,2%																																							
21-25	55,6%																																							
26-30	22,2%																																							
31-39	0%																																							
40-50	0%																																							
Gènere	Porcentatge																																							
Femení	11,1%																																							
Masculí	88,9%																																							
Preferixo no especificar	0%																																							
Figura 35. Quina edat tens? Font: Elaboració pròpia.	Figura 36. Amb quin gènere t'identifiques? Font: Elaboració pròpia.																																							
Nº de jugadors a la partida 9 respostes <table><tr><th>Nº de jugadors</th><th>Porcentatge</th></tr><tr><td>4</td><td>44,4%</td></tr><tr><td>5</td><td>55,6%</td></tr><tr><td>6</td><td>0%</td></tr><tr><td>7</td><td>0%</td></tr><tr><td>8</td><td>0%</td></tr></table>	Nº de jugadors	Porcentatge	4	44,4%	5	55,6%	6	0%	7	0%	8	0%	Duració de la partida (minuts) 9 respostes <table><tr><th>Duració (minuts)</th><th>Quantitat</th><th>Porcentatge</th></tr><tr><td>1 hora</td><td>2</td><td>22,2%</td></tr><tr><td>1 hora</td><td>1</td><td>11,1%</td></tr><tr><td>40</td><td>1</td><td>11,1%</td></tr><tr><td>40</td><td>1</td><td>11,1%</td></tr><tr><td>40 min</td><td>1</td><td>11,1%</td></tr><tr><td>40 min</td><td>1</td><td>11,1%</td></tr><tr><td>40 minuts</td><td>1</td><td>11,1%</td></tr><tr><td>60</td><td>1</td><td>11,1%</td></tr></table>	Duració (minuts)	Quantitat	Porcentatge	1 hora	2	22,2%	1 hora	1	11,1%	40	1	11,1%	40	1	11,1%	40 min	1	11,1%	40 min	1	11,1%	40 minuts	1	11,1%	60	1	11,1%
Nº de jugadors	Porcentatge																																							
4	44,4%																																							
5	55,6%																																							
6	0%																																							
7	0%																																							
8	0%																																							
Duració (minuts)	Quantitat	Porcentatge																																						
1 hora	2	22,2%																																						
1 hora	1	11,1%																																						
40	1	11,1%																																						
40	1	11,1%																																						
40 min	1	11,1%																																						
40 min	1	11,1%																																						
40 minuts	1	11,1%																																						
60	1	11,1%																																						
Figura 37. Nº de jugadors a la partida. Font: Elaboració pròpia.	Figura 38. Duració de la partida. Font: Elaboració pròpia.																																							

Quantes rondes heu realitzat?
9 respostes

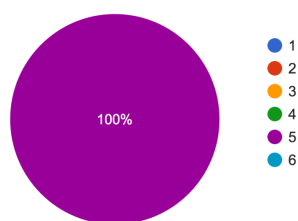


Figura 39. Quantes rondes heu realitzat? Font: Elaboració pròpia.

Preferències com a jugador. Quin tipus de joc de taula prefereixes?
9 respostes

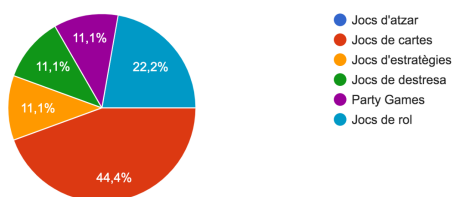


Figura 40. Preferències com a jugador. Font: Elaboració pròpia.

Funcionament
9 respostes

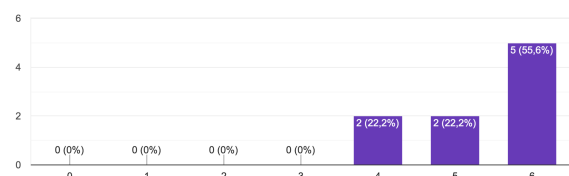


Figura 41. Funcionament. Font: Elaboració pròpia.

Integritat
9 respostes

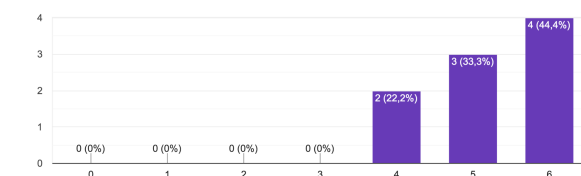


Figura 42. Integritat. Font: Elaboració pròpia.

Equilibri
9 respostes

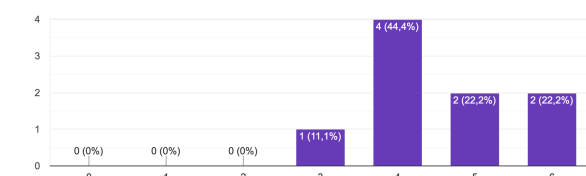


Figura 43. Equilibri. Font: Elaboració pròpia.

Complexitat
9 respostes

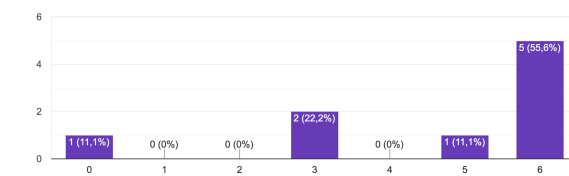


Figura 44. Complexitat. Font: Elaboració pròpia. (El 0 era un 6)

Dinamisme
9 respostes

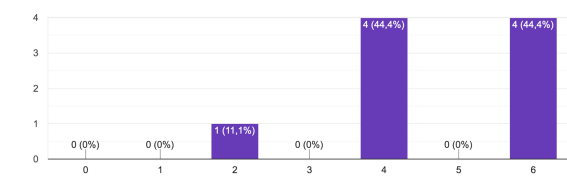


Figura 45. Dinamisme. Font: Elaboració pròpia.

Qualitat visual
9 respostes

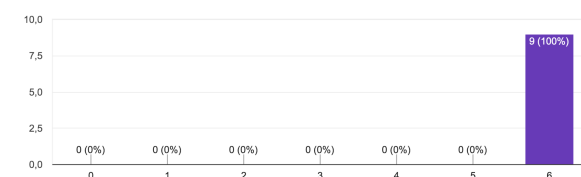


Figura 46. Qualitat visual. Font: Elaboració pròpia.

Originalitat
9 respostes

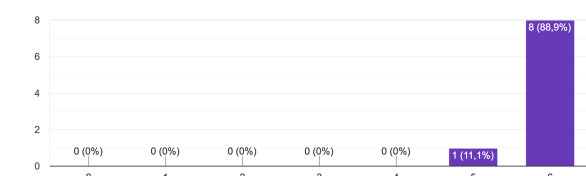


Figura 47. Originalitat. Font: Elaboració pròpia.

Final
9 respostes

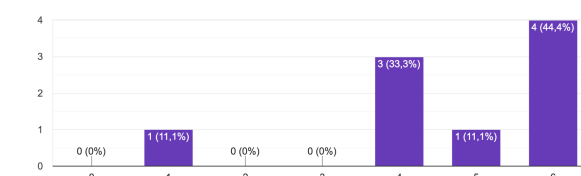


Figura 48. Final. Font: Elaboració pròpia.

Duració
9 respostes

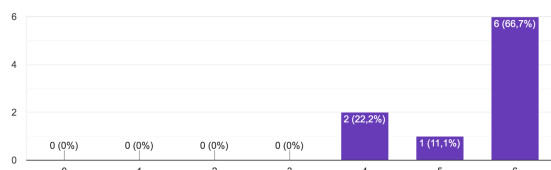


Figura 49. Duració. Font: Elaboració pròpia.

Sentiment global
9 respostes

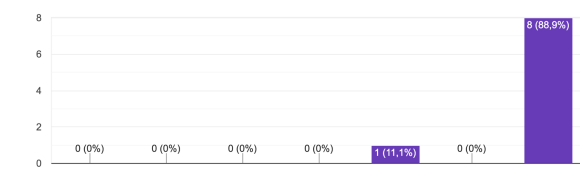


Figura 50. Sentiment global. Font: Elaboració pròpia.

Puntuació general del joc
9 respostes

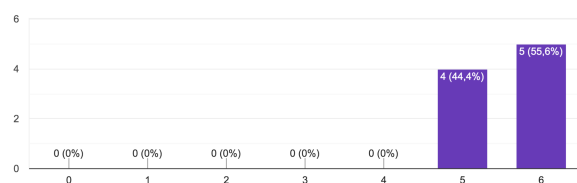


Figura 51. Puntuació general. Font: Elaboració pròpia.

Has jugat algun joc similar?
9 respostes

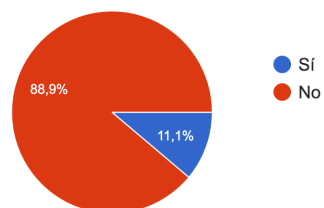


Figura 52. Has jugat algun joc similar? Font: Elaboració pròpia.

Tornaries a jugar a Mindblitz?
9 respostes

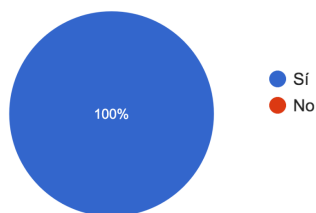


Figura 53. Tornaries a jugar a Mindblitz? Font: Elaboració pròpia.

Recomanaries el joc?
9 respostes

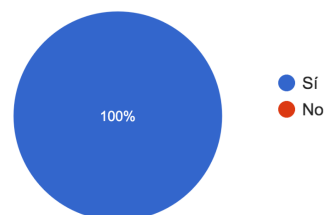


Figura 54. Recomanaries el joc? Font: Elaboració pròpia.

Compraries el joc?
9 respostes

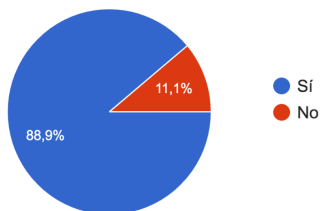


Figura 55. Compraries el joc? Font: Elaboració pròpia.

Si és que sí, quan pagaries per ell?
8 respostes

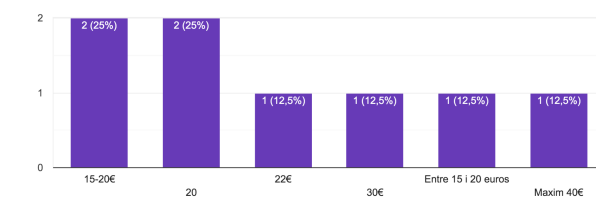
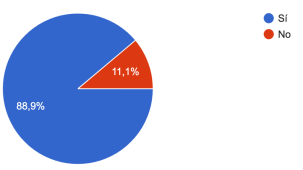
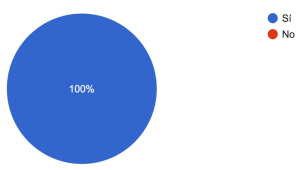


Figura 56. Si és que sí, quan pagaries per ell? Font: Elaboració pròpia.

Consideres que un cop has acabat de jugar ha augmentat la teva predisposició a prendre actituds més creatives davant d'un problema. 9 respostes  ● Si ● No	Si és que no, consideres que jugar de manera regular a Mindblitz augmentaria la teva predisposició a prendre actituds més creatives davant d'un problema. 5 respostes  ● Si ● No
Figura 57. Consideres que un cop has acabat de jugar ha augmentat la teva predisposició a prendre actituds més creatives davant d'un problema? Font: Elaboració pròpia.	Figura 58. Si és que no, consideres que jugar de manera regular a Mindblitz augmentaria la teva predisposició a prendre actituds més creatives davant d'un problema? Font: Elaboració pròpia.

3. Testatge fotos



Figura 59. Testatge nº1. Font: Elaboració pròpia



Figura 60. Testatge nº1. Font: Elaboració pròpia



Figura 61. Testatge nº1. Font: Elaboració pròpia



Figura 62. Resultats testatge nº1. Font: Elaboració pròpia



Figura 63. Testatge nº2. Font: Elaboració pròpia



Figura 64. Testatge nº2. Font: Elaboració pròpia



Figura 65. Testatge nº2. Font: Elaboració pròpia



Figura 66. Resultats testatge nº2. Font: Elaboració pròpia

REFERÈNCIES

Brainspin. (2015). *BrainSpin Game*. <https://www.brainspingame.com/>

Fundació Creativació (2022). *Joc Creativació*.
<https://www.fundaciocreativacio.org/ca/botiga-online/joc-de-la-creativacio/joc-creativacio/>

Idea, C. B. (2020). Manual de la creatividad empresarial.

Jugaia. (2021). *Tienda online de juguetes de madera originales y creativos*. <https://www.jugaia.com/es/>

Julián Pérez, F., Espinach Orús, X., & Serrano Tierz, A. (2010). *Creatividad y diseño de producto*. PRODIS

Kibo. (28 de febrer de 2022). *Kibo, juegos de inventos para creatividad infantil*.
<https://www.kibofactory.com/>

Neuronilla. (2018). Técnicas de Creatividad. <https://neuronilla.com/categoria/tecnicas-de-creatividad/>

Points of You (26 d'abril de 2022). *The Coaching Game*.
<https://points-of-you.es/producto/the-coaching-game-points-of-you/>

The Game of Creativity (2019). *How to play*. <https://thegameofcreativity.com/pages/how-to-play>

TryTriggers (2020). *Triggers*. <https://www.trytriggers.com/>