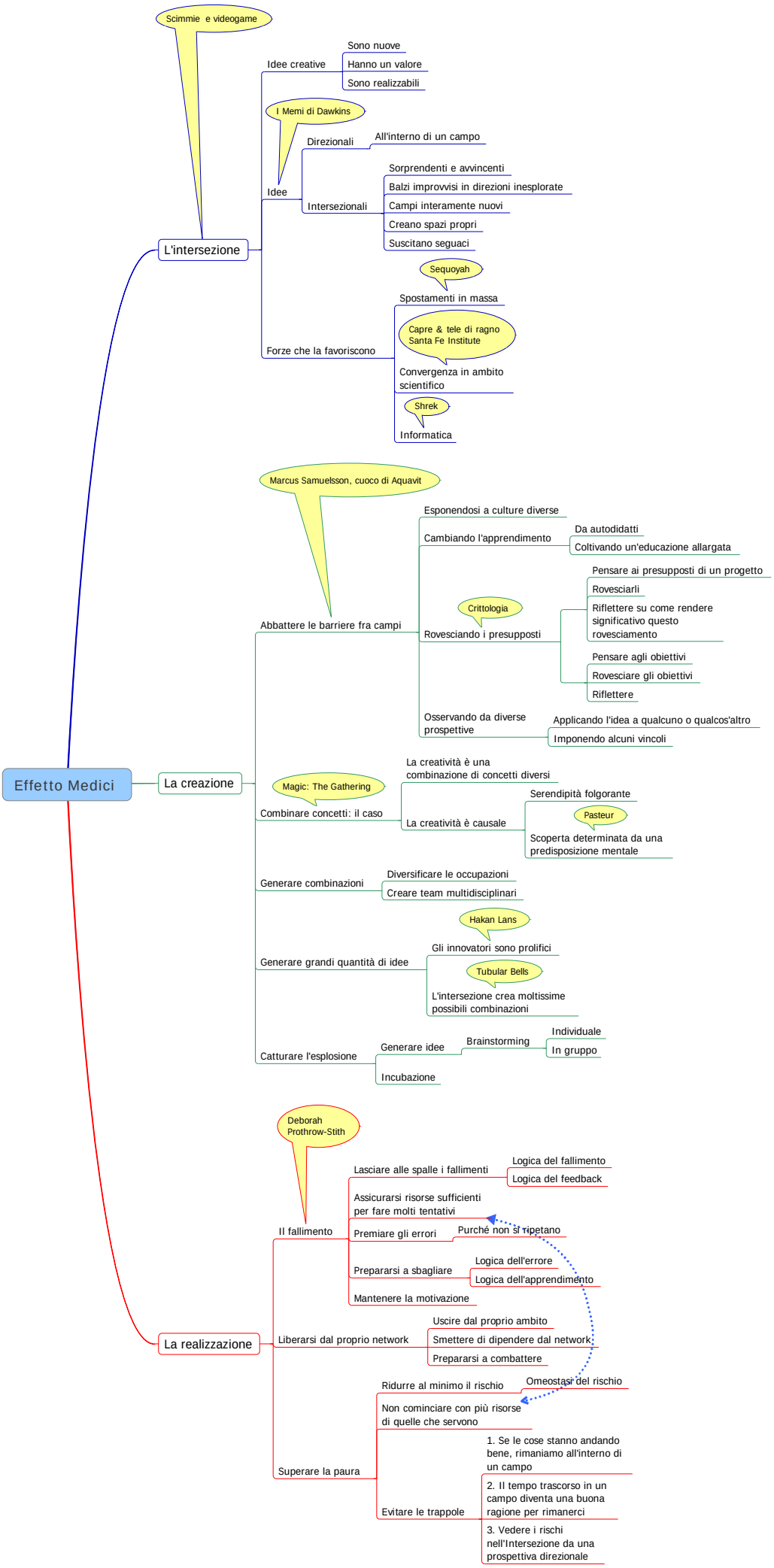
Effetto Medici
L'intersezione
Scimmie e videogame
Idee creative
Sono nuove
Hanno un valore
Sono realizzabili
I Memi di Dawkins
Idee
Direzionali
All'interno di un campo
Intersezionali
Sorprendenti e avvincenti
Balzi improvvisi in direzioni inesplorate
Campi interamente nuovi
Creano spazi propri
Suscitano seguaci
Forze che la favoriscono
Sequoyah
Spostamenti in massa
Capre & tele di ragno
Santa Fe Institute
Convergenza in ambito scientifico
Shrek
Informatica
La creazione
Marcus Samuelsson, cuoco di Aquavit
Abbattere le barriere fra campi
Esponendosi a culture diverse
Cambiando l'apprendimento
Da autodidatti
Coltivando un'educazione allargata
Crittologia
Rovesciando i presupposti
Pensare ai presupposti di un progetto
Rovesciarli
Riflettere su come rendere significativo questo rovesciamento
Pensare agli obiettivi
Rovesciare gli obiettivi
Riflettere
Osservando da diverse prospettive
Applicando l'idea a qualcuno o qualcos'altro
Imponendo alcuni vincoli
Magic: The Gathering
Combinare concetti: il caso
La creatività è una combinazione di concetti diversi
La creatività è causale
Serendipità folgorante
Pasteur
Scoperta determinata da una predisposizione mentale
Generare combinazioni
Diversificare le occupazioni
Creare team multidisciplinari
Hakan Lans
Generare grandi quantità di idee
Gli innovatori sono prolifici
Tubular Bells
L'intersezione crea moltissime possibili combinazioni
Catturare l'esplosione
Generare idee
Brainstorming
Individuale
In gruppo
Incubazione
La realizzazione
Deborah Prothrow-Stith
Il fallimento
Lasciare alle spalle i fallimenti
Logica del fallimento
Logica del feedback
Assicurarsi risorse sufficienti per fare molti tentativi
Premiare gli errori
Purché non si ripetano
Prepararsi a sbagliare
Logica dell'errore
Logica dell'apprendimento
Mantenere la motivazione
Liberarsi dal proprio network
Uscire dal proprio ambito
Smettere di dipendere dal network
Prepararsi a combattere
Superare la paura
Ridurre al minimo il rischio
Omeostasi del rischio
Non cominciare con più risorse di quelle che servono
Evitare le trappole
1. Se le cose stanno andando bene, rimaniamo all'interno di un campo
2. Il tempo trascorso in un campo diventa una buona ragione per rimanerci
3. Vedere i rischi nell'Intersezione da una prospettiva direzionale