Tècniques d'estimulació creativa amb ChatGPT

Guia pràctica de consulta · 100 tècniques per generar, transformar i millorar idees

Com utilitzar aquesta guia

No cal llegir-la de principi a fi. Busca una tècnica pel número o pel nom i copia o adapta el prompt d'exemple al teu cas.

Aquestes tècniques no són funcions especials de ChatGPT: són maneres d'estructurar la petició per provocar perspectives, connexions i idees diferents.

La fórmula més útil és: CONTEXT + OBJECTIU + TÈCNICA + RESTRICCIONS + QUANTITAT + CRITERIS + FORMAT DE SORTIDA.

Per obtenir més qualitat, separa sovint dues fases: primer divergir (moltes idees, poc judici) i després convergir (agrupar, combinar, valorar i seleccionar).

Edició 2026: també pots utilitzar imatges i fitxers com a estímuls creatius. La claredat, el context i la iteració continuen sent claus per obtenir millors resultats.

Índex ràpid

Els números corresponen a l'ordre d'aquesta guia.

1. Generació d'idees i pensament divergent · tècniques 1-10
2. Reenquadrament, provocació i ruptura de patrons · tècniques 11-20
3. Connexions, analogies i estímuls · tècniques 21-30
4. Mètodes creatius estructurats · tècniques 31-40
5. Perspectives, rols i mirada de l'usuari · tècniques 41-50
6. Narrativa, joc, emocions i sentits · tècniques 51-60
7. Futur, escenaris i tendències · tècniques 61-70
8. Sistemes, negoci i innovació · tècniques 71-80
9. Experimentació, prototipatge i disseny · tècniques 81-90
10. Tècniques potenciades per IA · tècniques 91-100

Una combinació especialment potent

Divergir -> transformar -> convergir

1) Divergeix: demana moltes idees sense valorar-les.

2) Transforma: aplica una tècnica com SCAMPER, analogies, inversió o una perspectiva diferent.

3) Convergeix: agrupa, combina, puntua i selecciona les opcions més útils.

Exemple: 'Genera 30 idees per aquest repte. Aplica SCAMPER a les 10 més diferents. Agrupa els resultats i selecciona 5 opcions segons impacte, cost i facilitat d'aplicació.'

1. Generació d'idees i pensament divergent

Tècniques per produir moltes opcions abans de començar a jutjar-les. L'objectiu és ampliar el ventall i evitar quedar-se amb la primera idea que sembla bona.

1. Pluja d'idees lliure (brainstorming)

Què és? Generar idees de manera ràpida i sense filtrar-les mentre apareixen.

Per a què serveix? Ajuda a crear volum i varietat d'opcions, sobretot a l'inici d'un projecte.

Quan et pot ser útil? Quan encara no tens clar el camí i necessites obrir possibilitats abans de decidir.

Exemple de prompt: *"Necessito idees per atraure més clients a una botiga de barri. Fes una pluja d'idees de 30 opcions variades, sense valorar-les encara."*

2. Brainwriting

Què és? Una pluja d'idees escrita: primer es generen idees individualment i després es comparteixen o combinen.

Per a què serveix? Evita que una sola veu domini la sessió i facilita idees més reflexives.

Quan et pot ser útil? En equips, formacions o quan vols simular aportacions independents abans de barrejar-les.

Exemple de prompt: *"Simula un brainwriting amb 6 participants. Que cadascun proposi 5 idees independents per millorar l'experiència dels clients d'una perruqueria."*

3. Pensament divergent

Què és? Explorar deliberadament moltes direccions diferents per a un mateix repte.

Per a què serveix? Força a no concentrar-se només en solucions semblants entre si.

Quan et pot ser útil? Quan les primeres respostes de ChatGPT et semblen massa previsibles o repetitives.

Exemple de prompt: *"Aplica pensament divergent a aquest repte: com podem aconseguir més recomanacions de clients? Dona'm idees de màrqueting, servei, comunitat, aliances, tecnologia i experiència."*

4. Quota d'idees

Què és? Fixar una quantitat mínima d'idees abans de començar a seleccionar.

Per a què serveix? Obliga a superar les respostes evidents; les idees més originals sovint apareixen després de les primeres.

Quan et pot ser útil? Quan ChatGPT et dona 8 o 10 idees correctes però poc sorprenents.

Exemple de prompt: *"Genera 50 idees per donar visibilitat a aquest negoci. Les primeres 20 poden ser normals; de la 21 a la 50 força més originalitat i varietat."*

5. Ideació per categories

Què és? Dividir el repte en blocs i generar idees dins de cada bloc.

Per a què serveix? Evita que totes les idees siguin del mateix tipus i dona una cobertura més completa.

Quan et pot ser útil? Quan vols idees equilibrades sobre diferents àrees d'un negoci o projecte.

Exemple de prompt: *"Genera 5 idees per cadascuna d'aquestes categories: captació, fidelització, experiència, automatització, col·laboracions i comunicació."*

6. Pluja d'idees amb paraules clau

Què és? Utilitzar paraules concretes com a detonants per generar associacions i idees.

Per a què serveix? Dona direcció a la creativitat sense tancar-la massa.

Quan et pot ser útil? Quan tens conceptes importants de marca, valors o objectius que vols convertir en accions.

Exemple de prompt: *"Fes una pluja d'idees a partir de les paraules proximitat, sorpresa, confiança, senzillesa i comunitat. Aplica-les a una botiga de productes ecològics."*

7. Associació lliure

Què és? Partir d'un concepte i encadenar idees relacionades sense exigir una connexió lògica immediata.

Per a què serveix? Permet descobrir connexions inesperades que una anàlisi directa no acostuma a mostrar.

Quan et pot ser útil? Quan busques noms, conceptes de campanya, serveis nous o enfocaments creatius.

Exemple de prompt: *"Comença per la paraula 'confiança' i fes una cadena de 25 associacions lliures. Després converteix les 8 més interessants en idees de contingut per a una assessoria."*

8. Mapa mental d'idees

Què és? Organitzar un tema en branques que es van subdividint en idees, causes, oportunitats o variants.

Per a què serveix? Ajuda a veure el conjunt, les connexions i els buits d'un tema complex.

Quan et pot ser útil? Quan tens moltes idees disperses i vols continuar explorant sense perdre estructura.

Exemple de prompt: *"Crea un mapa mental textual sobre 'millorar la fidelització de clients' amb 6 branques principals i almenys 4 subidees per branca."*

9. Vuit idees ràpides (Crazy 8s)

Què és? Forçar vuit propostes diferents en molt poc espai mental, prioritzant velocitat sobre perfecció.

Per a què serveix? Redueix l'autocensura i obliga a canviar d'enfocament ràpidament.

Quan et pot ser útil? Quan portes massa estona donant voltes a una única solució.

Exemple de prompt: *"Aplica una versió textual de Crazy 8s: dona'm 8 idees realment diferents per presentar un nou servei de consultoria, una per línia i sense explicar-les encara."*

10. Mètode 6-3-5 adaptat

Què és? Mètode de brainwriting en què diverses persones generen tres idees i les fan evolucionar en rondes successives.

Per a què serveix? És útil per construir sobre idees prèvies en lloc de començar sempre de zero.

Quan et pot ser útil? Quan vols que ChatGPT simuli una sessió creativa col·laborativa amb evolució d'idees.

Exemple de prompt: *"Simula un 6-3-5 amb sis perfils diferents. Primera ronda: 3 idees per perfil. Segona ronda: cada perfil millora idees d'un altre. Resumeix al final les 10 més potents."*

2. Reenquadrament, provocació i ruptura de patrons

Tècniques per mirar el problema d'una altra manera, qüestionar allò que donem per fet i provocar respostes menys convencionals.

11. Reenquadrament del problema

Què és? Reformular el mateix repte des de diversos punts de vista abans de buscar solucions.

Per a què serveix? Una pregunta mal plantejada limita les idees; canviar-la pot obrir solucions completament diferents.

Quan et pot ser útil? Quan portes temps intentant resoldre una cosa i totes les opcions s'assemblen.

Exemple de prompt: *"Reformula aquest problema de 10 maneres diferents: 'tenim poca participació als nostres tallers'. Converteix algunes reformulacions en oportunitats, no només en problemes."*

12. Pregunta 'Com podríem...?'

Què és? Transformar un problema en una pregunta oberta orientada a oportunitats, típica del design thinking.

Per a què serveix? Fa que el cervell deixi de justificar el problema i comenci a buscar possibilitats.

Quan et pot ser útil? Quan vols convertir una queixa o una limitació en un repte creatiu accionable.

Exemple de prompt: *"Converteix 'els clients no llegeixen els nostres correus' en 12 preguntes 'Com podríem...?' de dificultat i enfocament diferents."*

13. Preguntes provocadores

Què és? Fer preguntes deliberadament incòmodes, exagerades o inesperades per trencar automatismes.

Per a què serveix? Ajuda a detectar suposicions ocultes i a explorar zones que normalment no consideraríem.

Quan et pot ser útil? Quan una reunió o una pluja d'idees està massa instal·lada en el 'sempre ho hem fet així'.

Exemple de prompt: *"Fes-me 15 preguntes provocadores sobre aquest servei. Vull preguntes que qüestionin preu, canal, client, procés, durada, format i proposta de valor."*

14. Inversió de suposicions

Què és? Identificar què estem donant per cert i imaginar què passaria si fos exactament al revés.

Per a què serveix? Permet descobrir alternatives que queden amagades darrere de normes assumides.

Quan et pot ser útil? Quan hi ha frases com 'això s'ha de fer així', 'el client sempre vol...' o 'és impossible perquè...'.

Exemple de prompt: *"Llista 10 suposicions que estem fent sobre una acadèmia d'idiomes. Inverteix-les una per una i extreu una idea útil de cada inversió."*

15. Brainstorming invers

Què és? Pensar com provocar el resultat contrari al desitjat i després invertir les conclusions.

Per a què serveix? És molt eficaç per detectar errors, friccions i oportunitats de millora que passen desapercebudes.

Quan et pot ser útil? Quan vols millorar una experiència, un servei, una web o un procés.

Exemple de prompt: *"Pregunta't 'què hauríem de fer per aconseguir que un client no tornés mai més?'. Genera 20 respostes i converteix-les després en millores concretes."*

16. La pitjor idea possible

Què és? Generar intencionadament idees absurdes, dolentes o inviables i buscar-hi alguna llavor aprofitable.

Per a què serveix? Redueix la por d'equivocar-se i pot produir girs sorprenents.

Quan et pot ser útil? Quan el grup està bloquejat, massa seriós o autocensurat.

Exemple de prompt: *"Dona'm 15 idees deliberadament terribles per promocionar aquest curs. Després rescata de cada una un element que sí que podria convertir-se en una bona idea."*

17. Desafiar l'status quo

Què és? Qüestionar les pràctiques habituals d'un sector i preguntar-se per què existeixen.

Per a què serveix? Ajuda a diferenciar-se i a detectar convencions que ja no aporten valor.

Quan et pot ser útil? Quan tots els competidors ofereixen pràcticament el mateix.

Exemple de prompt: *"Identifica 12 coses que 'tothom fa' en el sector de les immobiliàries. Per a cada una, proposa una alternativa que trenqui la convenció sense perjudicar el client."*

18. Desafiar les regles

Què és? Imaginar que una regla, norma interna o convenció desapareix, canvia o es substitueix.

Per a què serveix? Permet separar les limitacions reals de les limitacions simplement heretades.

Quan et pot ser útil? Quan un procés és pesat perquè s'ha anat construint sobre regles antigues.

Exemple de prompt: *"Llista les regles implícites d'aquest procés de venda. Tria'n 5 i imagina què faríem si estiguessin prohibides. Quines alternatives apareixen?"*

19. Restriccions creatives

Què és? Imposar limitacions artificials per obligar a trobar solucions noves dins d'un espai reduït.

Per a què serveix? Les restriccions poden estimular més creativitat que un 'fes el que vulguis'.

Quan et pot ser útil? Quan tens massa opcions o vols idees realistes amb recursos limitats.

Exemple de prompt: *"Genera 20 idees per donar a conèixer aquest negoci amb aquestes restriccions: pressupost màxim 100 €, sense anuncis, una sola persona i 2 hores setmanals."*

20. Pensament lateral extrem

Què és? Portar el pensament lateral al límit mitjançant inversions, exageracions, distorsions i idees aparentment absurdes.

Per a què serveix? Busca sortir de la lògica incremental i trobar direccions que no apareixen amb una anàlisi convencional.

Quan et pot ser útil? Quan necessites una sacsejada creativa, no només una millora del 10%.

Exemple de prompt: *"Aplica pensament lateral extrem. Dona'm 12 solucions que al principi semblin impossibles o extravagants per reduir les cues d'aquest negoci. Després adapta les 5 millors a una versió viable."*

3. Connexions, analogies i estímuls

Tècniques que introdueixen elements externs per crear associacions noves. Són especialment útils quan el tema està massa tancat en la seva pròpia lògica.

21. Analogies

Què és? Comparar el problema amb un altre sistema, objecte o situació que funciona de manera semblant.

Per a què serveix? Permet transferir mecanismes coneguts d'un àmbit a un altre.

Quan et pot ser útil? Quan vols explicar millor una idea o buscar una solució inspirada en un model diferent.

Exemple de prompt: *"Busca 10 analogies per a un servei de manteniment informàtic: hospital, hotel, assegurança, entrenador, jardiner... Explica quina idea de negoci podem extreure de cada analogia."*

22. Metàfores

Què és? Descriure el problema com si fos una altra cosa per canviar la manera de pensar-hi.

Per a què serveix? Fa visibles relacions i emocions que sovint no apareixen en una descripció literal.

Quan et pot ser útil? Quan treballes marca, comunicació, cultura, posicionament o conceptes abstractes.

Exemple de prompt: *"Descriu aquesta empresa amb 8 metàfores diferents. Per a cada metàfora, extreu una idea de comunicació o d'experiència de client."*

23. Combinacions inusuals

Què és? Ajuntar dos conceptes que normalment no relacionaríem i explorar què en surt.

Per a què serveix? És una forma directa de crear conceptes nous a partir de peces existents.

Quan et pot ser útil? Quan busques serveis, productes, continguts o experiències diferents.

Exemple de prompt: *"Combina una biblioteca amb un gimnàs, una cafeteria, un escape room, Spotify i un mercat. De cada combinació treu una idea aplicable a una biblioteca municipal."*

24. Connexions forçades

Què és? Obligar a trobar una relació entre el repte i un element extern escollit a l'atzar.

Per a què serveix? Força el cervell a construir ponts que no faria espontàniament.

Quan et pot ser útil? Quan vols escapar de les idees previsibles d'un sector.

Exemple de prompt: *"Relaciona el problema 'com fidelitzar clients' amb aquests objectes: paraigua, Lego, ascensor, passaport i termòmetre. Genera una idea útil a partir de cada connexió."*

25. Paraula aleatòria

Què és? Introduir una paraula que no té relació aparent amb el problema i usar-la com a detonant.

Per a què serveix? Aporta un estímul inesperat que trenca la continuïtat del pensament.

Quan et pot ser útil? Quan tens un bloqueig creatiu o necessites una nova direcció ràpida.

Exemple de prompt: *"Tria 8 paraules aleatòries molt diferents. Per a cadascuna, crea una idea per millorar l'experiència d'una botiga de roba."*

26. Objecte o estímul aleatori

Què és? Utilitzar un objecte quotidià, una notícia, una cita o qualsevol estímul extern com a punt de partida.

Per a què serveix? Converteix elements aparentment irrellevants en fonts d'idees.

Quan et pot ser útil? Quan vols fer una dinàmica lúdica o una sessió creativa amb molta varietat.

Exemple de prompt: *"Utilitza com a estímuls una clau, una maleta, una planta, un semàfor i una tassa. Quines idees de servei podem extreure per a una empresa de reformes?"*

27. Imatge com a estímul multimodal

Què és? Adjuntar una imatge, fotografia, captura o composició visual i utilitzar-ne elements com a detonants creatius.

Per a què serveix? Aprofita colors, formes, objectes, escenes i relacions visuals que poden generar idees diferents de les purament textuals.

Quan et pot ser útil? Quan tens una foto d'un local, un aparador, un producte, una web, una campanya o qualsevol referència visual.

Exemple de prompt: *"Observa aquesta imatge i identifica 10 elements visuals que puguin inspirar idees. Després transforma'ls en propostes aplicables al meu negoci, encara que la relació no sigui òbvia."*

28. Analogies visuals

Què és? Pensar el problema a través d'imatges, diagrames o representacions visuals equivalents.

Per a què serveix? Ajuda a entendre estructures complexes i pot suggerir noves maneres d'organitzar-les.

Quan et pot ser útil? Quan el problema té processos, relacions, fluxos o jerarquies difícils d'explicar només amb text.

Exemple de prompt: *"Si aquest procés fos un mapa de metro, com quedaria? Identifica línies, estacions, transbordaments i colls d'ampolla, i converteix l'analogia en propostes de millora."*

29. Biomimètica: inspiració en la natura

Què és? Buscar principis, patrons o estratègies de la natura i adaptar-los al repte.

Per a què serveix? La natura ofereix models d'eficiència, cooperació, adaptació, protecció i distribució.

Quan et pot ser útil? Quan treballes processos, sostenibilitat, logística, disseny o organització.

Exemple de prompt: *"Busca 8 sistemes naturals que puguin inspirar una xarxa de comerços locals. Explica el principi de cada sistema i una aplicació pràctica."*

30. Transferència multidisciplinària

Què és? Importar idees d'altres disciplines i provar-les en el teu problema.

Per a què serveix? Evita quedar atrapat en les solucions típiques del propi sector.

Quan et pot ser útil? Quan vols innovar en un sector madur o poc diferenciat.

Exemple de prompt: *"Com resoldrien aquest problema un arquitecte, un psicòleg, un videojoc, un hospital, un aeroport, un xef i una empresa logística? Extreu una idea aplicable de cada disciplina."*

4. Mètodes creatius estructurats

Eines amb passos o perspectives definides. Són bones quan vols una sessió creativa reproduïble i fàcil d'explicar a un grup.

31. SCAMPER

Què és? Mètode que explora una idea amb set operacions: substituir, combinar, adaptar, modificar, posar en altres usos, eliminar i reordenar o invertir.

Per a què serveix? Obliga a transformar sistemàticament un producte, servei o procés en lloc d'esperar inspiració espontània.

Quan et pot ser útil? Quan ja existeix alguna cosa i vols evolucionar-la.

Exemple de prompt: *"Aplica SCAMPER al nostre servei de formació. Genera com a mínim 3 idees per cadascuna de les set lletres i assenyala les 5 més realistes."*

32. Sis barrets per pensar

Què és? Tècnica d'Edward de Bono que separa sis maneres de mirar un tema: dades, emocions, riscos, beneficis, creativitat i procés.

Per a què serveix? Evita discutir-ho tot alhora i obliga a explorar perspectives diferents de manera ordenada.

Quan et pot ser útil? Quan has de valorar una idea complexa amb avantatges, riscos i alternatives.

Exemple de prompt: *"Analitza aquesta idea amb els sis barrets: blanc, vermell, negre, groc, verd i blau. Acaba amb una síntesi i 3 ajustos recomanats."*

33. Estratègia creativa Disney

Què és? Separar tres papers: somiador, realista i crític. Primer s'imagina sense límits, després es concreta i finalment es detecten punts febles.

Per a què serveix? Permet combinar ambició creativa amb viabilitat sense matar les idees massa aviat.

Quan et pot ser útil? Quan una idea és atractiva però encara no saps com portar-la a la pràctica.

Exemple de prompt: *"Treballa aquesta idea en tres fases: 1) Somiador: fes-la espectacular. 2) Realista: converteix-la en un pla possible. 3) Crític: detecta riscos i proposa millores."*

34. Flor de lotus (Lotus Blossom)

Què és? Parteix d'un tema central, genera vuit àrees relacionades i després desenvolupa vuit idees per a cada àrea.

Per a què serveix? Expandeix una idea de manera radial i evita quedar-se només amb el primer nivell de pensament.

Quan et pot ser útil? Quan vols explorar un tema de forma molt completa.

Exemple de prompt: *"Aplica la Flor de Lotus a 'millorar l'experiència d'una botiga'. Proposa 8 àrees principals i, per a cada una, 5 idees concretes."*

35. Matriu morfològica

Què és? Descompondre una solució en dimensions i combinar diferents opcions de cada dimensió.

Per a què serveix? Genera moltes configuracions noves a partir de components coneguts.

Quan et pot ser útil? Quan dissenyes productes, serveis, cursos, paquets o experiències modulars.

Exemple de prompt: *"Crea una matriu morfològica per dissenyar un nou curs: públic, durada, format, nivell, metodologia, suport i preu. Combina les opcions i proposa 10 conceptes de curs."*

36. Starbursting

Què és? En lloc de generar respostes, generar preguntes al voltant d'una idea: qui, què, quan, on, per què i com.

Per a què serveix? Ajuda a descobrir aspectes no pensats abans de donar una idea per bona.

Quan et pot ser útil? Quan tens una proposta inicial i vols explorar-la amb profunditat.

Exemple de prompt: *"Fes starbursting sobre aquesta idea de servei. Genera 5 preguntes per cada bloc: qui, què, quan, on, per què i com. Després respon les 10 més reveladores."*

37. TRIZ simplificat

Què és? Inspirar-se en patrons de resolució de problemes inventius, especialment quan hi ha contradiccions: volem millorar una cosa sense empitjorar-ne una altra.

Per a què serveix? És útil per sortir de compromisos del tipus 'o una cosa o l'altra'.

Quan et pot ser útil? Quan el repte conté una contradicció clara de cost, velocitat, qualitat, personalització o simplicitat.

Exemple de prompt: *"El nostre repte és personalitzar més el servei sense dedicar més hores. Tracta-ho com una contradicció TRIZ i proposa 10 principis o moviments per resoldre-la."*

38. Primers principis

Què és? Desmuntar un problema fins als fets o necessitats més bàsiques i reconstruir la solució des d'allà.

Per a què serveix? Evita copiar solucions existents només perquè són habituals.

Quan et pot ser útil? Quan vols replantejar un model de negoci, un procés o un servei des de zero.

Exemple de prompt: *"Analitza aquest servei des de primers principis: quina necessitat real resol, què és imprescindible i què és només costum? Reconstrueix tres alternatives des de zero."*

39. Design Thinking

Què és? Procés centrat en les persones que combina empatia, definició del problema, ideació, prototipatge i prova.

Per a què serveix? Ajuda a generar solucions basades en necessitats reals i a validar-les aviat.

Quan et pot ser útil? Quan estàs dissenyant o redissenyant un servei, producte o experiència.

Exemple de prompt: *"Aplica Design Thinking a aquest repte. Guia'm per empatia, definició, ideació, prototip i test. Dona'm preguntes i entregables concrets per a cada fase."*

40. Creative Problem Solving (CPS)

Què és? Procés que separa la comprensió del repte, la generació d'idees, la selecció i la planificació de l'acció.

Per a què serveix? Combina creativitat amb decisió i execució, evitant quedar-se en una pluja d'idees infinita.

Quan et pot ser útil? Quan necessites passar d'un problema difús a un pla concret.

Exemple de prompt: *"Aplica Creative Problem Solving: clarifica el repte, genera 25 opcions, defineix 5 criteris, selecciona les 3 millors i converteix-les en un pla d'acció."*

5. Perspectives, rols i mirada de l'usuari

Canviar qui mira el problema és una de les maneres més potents de generar idees diferents. ChatGPT permet simular moltes perspectives en una mateixa sessió.

41. Joc de rols

Què és? Analitzar el repte assumint una identitat concreta amb objectius, preocupacions i coneixements propis.

Per a què serveix? Permet explorar reaccions i necessitats que no apareixen des de la mirada de l'empresa.

Quan et pot ser útil? Quan prepares una proposta, comunicació, negociació o experiència de client.

Exemple de prompt: *"Actua com un client desconfiat que visita la nostra web per primera vegada. Què et genera dubtes? Què necessitaries veure per avançar? Proposa millores."*

42. Role-storming

Què és? Fer una pluja d'idees des del paper d'altres persones o personatges en lloc de parlar com tu mateix.

Per a què serveix? Allibera la imaginació i redueix l'autocensura perquè les idees 'pertanyen' al rol.

Quan et pot ser útil? Quan la pluja d'idees normal ja no dona res nou.

Exemple de prompt: *"Fes role-storming: genera idees com si fossis Steve Jobs, una mestra de primària, un adolescent, un jubilat, un artesà i un científic. Repte: fer més atractiva una fira local."*

43. Perspectives fora del comú

Què és? Mirar el problema des d'angles deliberadament poc habituals o inesperats.

Per a què serveix? Ajuda a descobrir criteris i oportunitats que el punt de vista normal deixa fora.

Quan et pot ser útil? Quan vols provocar una ruptura suau sense haver d'utilitzar una tècnica complexa.

Exemple de prompt: *"Dona'm idees utilitzant 10 perspectives fora del comú: un nen, un turista, un minimalista, un ecologista radical, un mag, un hacker ètic, un historiador, etc."*

44. Usuari extrem

Què és? Imaginar persones amb necessitats molt més intenses o diferents que les de l'usuari mitjà.

Per a què serveix? Els extrems fan visibles problemes i oportunitats que després també beneficien els usuaris normals.

Quan et pot ser útil? Quan dissenyes accessibilitat, simplicitat, velocitat o experiències molt diverses.

Exemple de prompt: *"Crea 6 usuaris extrems per a aquest servei: molt novell, molt expert, amb molt poc temps, amb pressupost mínim, amb necessitats d'accessibilitat i súper exigent. Quines idees emergeixen?"*

45. Principiant versus expert

Què és? Comparar com viu el mateix producte o procés una persona novell i una persona experta.

Per a què serveix? Permet detectar passos confusos, informació sobrera i oportunitats de personalització.

Quan et pot ser útil? Quan una oferta ha de servir públics amb nivells molt diferents.

Exemple de prompt: *"Analitza aquest procés primer com un principiant absolut i després com un usuari expert. Què canviaria per a cada un i què podríem adaptar dinàmicament?"*

46. Canvi d'actor

Què és? Repetir l'anàlisi des de diferents actors: client, empleat, competidor, proveïdor, soci, administració o comunitat.

Per a què serveix? Mostra conflictes i oportunitats que només apareixen quan consideres tot l'ecosistema.

Quan et pot ser útil? Quan una decisió afecta diverses parts interessades.

Exemple de prompt: *"Analitza aquesta idea des de 7 actors: client, equip, proveïdor, competidor, ajuntament, veïnat i soci. Dona una preocupació i una oportunitat per actor."*

47. Panell d'experts simulat

Què és? Demanar diverses opinions especialitzades independents i després comparar-les.

Per a què serveix? Aporta diversitat de criteris sense obligar-te a formular una sola perspectiva 'correcta'.

Quan et pot ser útil? Quan un repte barreja màrqueting, operacions, tecnologia, finances o experiència d'usuari.

Exemple de prompt: *"Simula un panell amb una especialista en màrqueting, una en UX, una en operacions, una financera i una en IA. Que cadascuna proposi 3 idees i després trobin 5 consensos."*

48. Perspectiva cultural

Què és? Explorar com diferents cultures, contextos o costums podrien interpretar el mateix repte.

Per a què serveix? Ajuda a evitar solucions massa locals i a descobrir pràctiques diferents.

Quan et pot ser útil? Quan treballes amb públics diversos, turisme, internacionalització o serveis comunitaris.

Exemple de prompt: *"Com podria abordar-se aquest repte des de cinc contextos culturals diferents? No facis estereotips: centra't en pràctiques, valors i formes d'organització contrastades."*

49. Històries d'usuari

Què és? Descriure necessitats en forma de 'Com a..., vull..., per poder...' i explorar-ne implicacions.

Per a què serveix? Converteix idees abstractes en necessitats concretes d'una persona.

Quan et pot ser útil? Quan dissenyes funcionalitats, serveis o millores d'un procés.

Exemple de prompt: *"Crea 12 històries d'usuari per a una web de reserva de serveis locals. Inclou perfils diferents i, per a cada història, una oportunitat de millora."*

50. Recorregut de l'usuari (customer journey)

Què és? Recórrer pas a pas l'experiència d'una persona abans, durant i després d'utilitzar el servei.

Per a què serveix? Permet detectar friccions, moments d'emoció i oportunitats d'innovació en cada etapa.

Quan et pot ser útil? Quan vols millorar l'experiència completa, no només un punt concret.

Exemple de prompt: *"Construeix el customer journey d'un client que contracta aquest servei: descoberta, comparació, contacte, compra, ús, incidències i recomanació. A cada fase dona 3 idees de millora."*

6. Narrativa, joc, emocions i sentits

La creativitat no és només analítica. Aquestes tècniques utilitzen històries, emocions, joc i estímuls sensorials per obrir altres vies de pensament.

51. Narrativa creativa

Què és? Convertir el problema en una història amb personatges, conflicte, decisions i desenllaç.

Per a què serveix? Fa visible com evoluciona una situació i ajuda a pensar en experiències, no només en característiques.

Quan et pot ser útil? Quan treballes una marca, una proposta de valor, una experiència o un canvi organitzatiu.

Exemple de prompt: *"Explica aquest repte com una història curta amb un protagonista client, un obstacle i una transformació. Després extreu 8 idees de negoci de la història."*

52. Narrativa especulativa

Què és? Inventar una història situada en un futur possible per explorar conseqüències i noves necessitats.

Per a què serveix? Permet pensar en innovació sense exigir que totes les idees siguin immediatament realistes.

Quan et pot ser útil? Quan vols imaginar com pot canviar un sector o una professió.

Exemple de prompt: *"Escriu una escena situada el 2032 on una persona utilitza un comerç local molt diferent de l'actual. Després identifica 10 innovacions implícites en la història."*

53. Improvisació

Què és? Construir idees sobre la marxa acceptant el que ha aparegut i afegint-hi una nova capa.

Per a què serveix? Afavoreix fluïdesa, flexibilitat i evolució ràpida de propostes.

Quan et pot ser útil? Quan vols una conversa creativa iterativa en lloc d'una única resposta.

Exemple de prompt: *"Farem improvisació amb la regla 'sí, i...'. Jo et donaré una idea i tu l'acceptaràs, hi afegiràs una millora i em tornaràs una pregunta que obri una nova direcció."*

54. Joc i diversió

Què és? Introduir mecàniques lúdiques, humor o petites regles de joc en la generació d'idees.

Per a què serveix? Redueix tensió i pot fer aparèixer idees menys rígides.

Quan et pot ser útil? Quan el tema és massa seriós o el grup està bloquejat.

Exemple de prompt: *"Converteix aquesta sessió d'ideació en un joc de 5 rondes: sorpresa, exageració, prohibició, combinació i comodí. Genera 4 idees per ronda."*

55. Gamificació

Què és? Aplicar elements de joc com reptes, nivells, punts, progressió, feedback o recompenses a una activitat no lúdica.

Per a què serveix? Pot augmentar motivació, participació i sensació de progrés.

Quan et pot ser útil? Quan vols repensar formació, fidelització, hàbits, comunitats o processos interns.

Exemple de prompt: *"Proposa 10 formes de gamificar aquest programa de fidelització sense convertir-lo en una simple col·lecció de punts. Inclou reptes, progressió, comunitat i reconeixement."*

56. Joc de paraules

Què és? Explorar dobles sentits, rimes, contrastos, al·literacions o transformacions lingüístiques.

Per a què serveix? És útil per trobar noms, eslògans, titulars i conceptes memorables.

Quan et pot ser útil? Quan necessites creativitat verbal per a màrqueting o comunicació.

Exemple de prompt: *"Genera 30 idees de nom per a aquest projecte utilitzant jocs de paraules, dobles sentits i combinacions. Evita noms massa genèrics i explica breument els 10 millors."*

57. Connexió emocional

Què és? Explorar quines emocions volem provocar, evitar o transformar en una experiència.

Per a què serveix? Canvia el focus de 'què fa' a 'com fa sentir', cosa que obre noves idees de servei i comunicació.

Quan et pot ser útil? Quan treballes experiència de client, marca, contingut o moments delicats.

Exemple de prompt: *"Per a cada etapa d'aquest servei, identifica l'emoció actual del client, l'emoció desitjada i 3 idees per facilitar aquesta transformació."*

58. Provocació sensorial

Què és? Pensar el problema a través de vista, so, tacte, olor, gust, ritme o atmosfera.

Per a què serveix? Aporta dimensions que sovint s'ignoren en serveis i espais.

Quan et pot ser útil? Quan dissenyes una botiga, esdeveniment, experiència física, packaging o contingut immersiu.

Exemple de prompt: *"Redissenya l'experiència d'aquest local pensant separadament en vista, so, tacte, olor i ritme. Dona 4 idees per sentit i prioritza les de baix cost."*

59. Formes no verbals

Què és? Imaginar com expressar una idea sense text: amb moviment, so, formes, símbols, seqüències o imatges.

Per a què serveix? Obliga a simplificar el missatge i pot generar recursos visuals o experiencials nous.

Quan et pot ser útil? Quan una explicació és massa densa o vols fer-la més memorable.

Exemple de prompt: *"Si no poguéssim utilitzar paraules per explicar aquest concepte, com ho faríem amb una seqüència d'imatges, una metàfora visual, un gest, un so i un objecte?"*

60. Mites, llegendes i arquetips

Què és? Utilitzar patrons narratius coneguts - viatge, repte, mentor, transformació, prova - com a font d'inspiració.

Per a què serveix? Aporta estructures simbòliques potents per construir relats i conceptes.

Quan et pot ser útil? Quan treballes storytelling, campanyes, esdeveniments o identitat de marca.

Exemple de prompt: *"Relaciona aquest projecte amb 6 arquetips o mites universals. Per a cada un, proposa una idea de campanya o relat sense copiar cap obra concreta."*

7. Futur, escenaris i tendències

Tècniques per allunyar-se del present i imaginar contextos alternatius. No prediuen el futur: serveixen per ampliar possibilitats i preparar respostes.

61. Escenaris hipotètics

Què és? Plantejar situacions imaginàries amb condicions diferents de les actuals.

Per a què serveix? Permet explorar conseqüències i solucions sense haver d'esperar que la situació sigui real.

Quan et pot ser útil? Quan vols provar la robustesa d'una idea o generar alternatives.

Exemple de prompt: *"Imagina 8 escenaris hipotètics per a aquest negoci: creixement sobtat, caiguda de demanda, nou competidor, canvi legal, client més digital, etc. Proposa una idea útil per escenari."*

62. Simulació d'escenaris futurs

Què és? Construir futurs coherents combinant diversos canvis tecnològics, socials, econòmics o de comportament.

Per a què serveix? Ajuda a descobrir oportunitats i riscos que no apareixen mirant només l'any vinent.

Quan et pot ser útil? Quan planifiques nous serveis, competències o inversions.

Exemple de prompt: *"Crea tres escenaris per al 2030 - conservador, transformador i inesperat - per al sector de la formació. En cada escenari, identifica necessitats noves i oportunitats."*

63. Anàlisi de tendències

Què és? Identificar tendències rellevants i preguntar-se com poden afectar un projecte.

Per a què serveix? Converteix senyals del mercat en preguntes d'innovació.

Quan et pot ser útil? Quan vols actualitzar una oferta o detectar oportunitats abans que siguin evidents.

Exemple de prompt: *"Analitza 10 tendències que podrien afectar els comerços locals en els pròxims 3 anys. Per a cada una, proposa una oportunitat i una amenaça."*

64. Trasllat de tendències

Què és? Agafar una tendència d'un sector i imaginar com es podria aplicar en un altre.

Per a què serveix? Evita limitar-se a copiar competidors directes.

Quan et pot ser útil? Quan busques innovacions aplicables però vols inspiració externa.

Exemple de prompt: *"Tria tendències actuals de videojocs, salut, logística, streaming i educació. Trasllada'n una idea de cada sector a una gestoria per a autònoms."*

65. Foresight i senyals febles

Què és? Buscar indicis petits però significatius que podrien anticipar canvis més grans.

Per a què serveix? Ajuda a pensar abans que una tendència estigui completament consolidada.

Quan et pot ser útil? Quan treballes estratègia, innovació o planificació a mitjà termini.

Exemple de prompt: *"Identifica 12 senyals febles relacionats amb IA, consum, treball i comerç. No els presentis com prediccions: utilitza'ls per generar preguntes i idees d'oportunitat."*

66. Backcasting

Què és? Imaginar primer un futur desitjat i treballar cap enrere fins al present per identificar els passos necessaris.

Per a què serveix? Evita que el futur quedi limitat per les inèrcies actuals.

Quan et pot ser útil? Quan tens una visió ambiciosa però no saps com arribar-hi.

Exemple de prompt: *"Imagina que d'aquí a 3 anys aquest negoci té un 60% de clients recurrents. Treballa cap enrere i identifica quines decisions, experiments i canvis haurien hagut de passar."*

67. Contrafactuals: 'què passaria si...?

Què és? Modificar una condició fonamental del present i explorar les conseqüències.

Per a què serveix? Força a separar què és essencial de què és contingent.

Quan et pot ser útil? Quan vols qüestionar el model actual o preparar-te per canvis importants.

Exemple de prompt: *"Què passaria si demà no poguéssim utilitzar xarxes socials per captar clients? Genera 15 alternatives i assenyala quines també serien útils avui."*

68. Viatge temporal

Què és? Mirar el mateix problema des d'un altre moment històric o futur.

Per a què serveix? Canvia les tecnologies, expectatives i restriccions, cosa que genera contrastos útils.

Quan et pot ser útil? Quan vols detectar què és realment nou, què és essencial i què pot canviar.

Exemple de prompt: *"Com resoldríem aquest problema el 1995, avui i el 2040? Compara les tres respostes i extreu 8 idees híbrides que puguem aplicar ara."*

69. Wild cards: esdeveniments sorpresa

Què és? Introduir esdeveniments poc probables però d'impacte alt com a estímul creatiu.

Per a què serveix? Serveix per imaginar respostes resilients i oportunitats inesperades.

Quan et pot ser útil? Quan vols evitar plans massa fràgils o lineals.

Exemple de prompt: *"Inventa 6 wild cards plausibles per al sector turístic i, per a cada una, proposa una resposta creativa de baix cost per a un petit negoci."*

70. Tres horitzons

Què és? Separar el present que cal optimitzar, les innovacions emergents i les opcions de futur més transformadores.

Per a què serveix? Ajuda a equilibrar millores immediates i exploració a llarg termini.

Quan et pot ser útil? Quan una organització només pensa en urgències o, al contrari, només en idees llunyanes.

Exemple de prompt: *"Aplica el model de tres horitzons a aquest negoci: H1 millores actuals, H2 iniciatives emergents, H3 opcions transformadores. Dona 6 idees per horitzó."*

8. Sistemes, negoci i innovació

Tècniques per entendre millor el conjunt, desmuntar processos i trobar oportunitats de diferenciació o de model de negoci.

71. Pensament sistèmic

Què és? Veure el problema com una xarxa d'elements, relacions, causes, efectes i bucles de retroalimentació.

Per a què serveix? Evita arreglar un símptoma generant un problema nou en una altra part del sistema.

Quan et pot ser útil? Quan el repte implica molts actors, processos o efectes indirectes.

Exemple de prompt: *"Analitza aquest problema amb pensament sistèmic. Identifica actors, variables, bucles, conseqüències no desitjades i 5 punts de palanca on un petit canvi podria tenir molt efecte."*

72. Enfocament holístic

Què és? Considerar simultàniament persones, processos, tecnologia, diners, cultura i entorn.

Per a què serveix? Ajuda a no donar una solució tècnica a un problema que també és humà o organitzatiu.

Quan et pot ser útil? Quan una decisió sembla simple però afecta moltes àrees.

Exemple de prompt: *"Analitza aquesta proposta de manera holística: client, equip, operacions, finances, tecnologia, marca, sostenibilitat i riscos. Genera millores que equilibrin el conjunt."*

73. Exploració de patrons

Què és? Buscar repeticions, similituds o estructures comunes entre casos, dades o situacions.

Per a què serveix? Els patrons poden suggerir regles, oportunitats de simplificació o nous productes.

Quan et pot ser útil? Quan tens exemples, incidències, comentaris de clients o dades històriques.

Exemple de prompt: *"A partir d'aquests comentaris de clients, identifica patrons repetits i casos atípics. Converteix cada patró en una oportunitat de millora o innovació."*

74. Exploració de contrastos i oposats

Què és? Comparar extrems o característiques contràries i buscar solucions entre elles o que combinin totes dues.

Per a què serveix? Els contrastos fan visibles decisions que normalment es donen per fetes.

Quan et pot ser útil? Quan el repte sembla exigir triar entre dues opcions incompatibles.

Exemple de prompt: *"Explora aquests oposats: premium/econòmic, personalitzat/automatitzat, ràpid/profund, local/global. Genera idees que combinin els dos extrems en lloc de triar-ne un."*

75. Cinc perquès

Què és? Preguntar 'per què?' diverses vegades per anar més enllà del símptoma inicial.

Per a què serveix? Ajuda a trobar causes més profundes que poden donar lloc a solucions diferents.

Quan et pot ser útil? Quan estàs intentant resoldre un problema recurrent.

Exemple de prompt: *"Aplica els cinc perquès a 'els clients abandonen el formulari de contacte'. No donis per bona la primera causa: explora diverses branques i proposa idees per a les causes profundes."*

76. Descomposició creativa

Què és? Dividir un problema, servei o procés en peces petites i repensar-les una per una.

Per a què serveix? Fa manejable un repte gran i permet innovar en parts concretes.

Quan et pot ser útil? Quan 'millorar el negoci' o 'millorar el servei' és massa ampli.

Exemple de prompt: *"Descompon l'experiència d'aquest servei en 12 components. Per a cada component, genera 3 idees de millora; després busca combinacions entre components."*

77. Enginyeria inversa

Què és? Analitzar una solució existent per entendre de quins components i decisions està feta.

Per a què serveix? Permet aprendre mecanismes transferibles sense limitar-se a copiar el resultat final.

Quan et pot ser útil? Quan admires un producte, servei o procés i vols entendre per què funciona.

Exemple de prompt: *"Fes enginyeria inversa d'aquest exemple: quines decisions, passos, recursos i principis hi ha al darrere? Quins podem adaptar a un petit negoci amb menys recursos?"*

78. Benchmarking creatiu

Què és? Comparar-se amb referents del propi sector i de sectors diferents, però buscant principis adaptables, no còpies literals.

Per a què serveix? Ajuda a superar la mirada limitada als competidors directes.

Quan et pot ser útil? Quan vols millorar un procés o una experiència amb referents contrastats.

Exemple de prompt: *"Proposa 8 sectors que facin especialment bé l'onboarding de clients. Extreu una pràctica de cada sector i adapta-la a una assessoria petita."*

79. Matriu ERRC / Oceà Blau

Què és? Replantejar una oferta preguntant què eliminar, reduir, reforçar i crear respecte al que el sector dona per normal.

Per a què serveix? Ajuda a buscar diferenciació i valor nou, no només competir en les mateixes variables.

Quan et pot ser útil? Quan el mercat està saturat i totes les ofertes semblen iguals.

Exemple de prompt: *"Aplica la matriu ERRC a aquest servei: què eliminaries, reduiries, reforçaries i crearies? Dona 5 propostes per quadrant i construeix 3 nous conceptes d'oferta."*

80. Jobs to Be Done

Què és? Pensar què intenta aconseguir realment el client en una situació, més enllà del producte que compra.

Per a què serveix? Obre idees basades en el progrés desitjat del client i no en les característiques actuals de l'oferta.

Quan et pot ser útil? Quan vols descobrir serveis nous o entendre millor per què et contracten.

Exemple de prompt: *"Quines 'feines' funcionals, emocionals i socials intenta resoldre una persona quan contracta aquest servei? Per a cada feina, genera oportunitats d'innovació."*

9. Experimentació, prototipatge i disseny

Tècniques que converteixen les idees en proves, prototips o experiències. Són útils per no quedar-se només en la creativitat teòrica.

81. Experimentació

Què és? Formular una idea com una hipòtesi i pensar una prova que permeti aprendre ràpidament.

Per a què serveix? Redueix discussions abstractes i substitueix opinions per aprenentatge.

Quan et pot ser útil? Quan tens diverses idees i no saps quina funcionaria millor.

Exemple de prompt: *"Converteix aquestes 5 idees en experiments. Per a cada una defineix hipòtesi, prova mínima, mètrica, cost aproximat i què hauríem d'aprendre."*

82. Prototipat ràpid

Què és? Crear una versió simple d'una idea per poder-la veure, explicar o provar abans de construir-la del tot.

Per a què serveix? Permet detectar problemes i millores amb molt menys cost.

Quan et pot ser útil? Quan una idea encara és massa abstracta per valorar-la.

Exemple de prompt: *"Dissenya un prototip ràpid d'aquest servei que puguem provar en 48 hores. Defineix què simulem, què no construïm encara i quines 5 preguntes volem respondre."*

83. MVP creatiu

Què és? Buscar la versió mínima d'una proposta que ja permeti comprovar si aporta valor real.

Per a què serveix? Ajuda a separar allò essencial del que pot esperar.

Quan et pot ser útil? Quan tens una idea gran però pocs recursos o molta incertesa.

Exemple de prompt: *"Redueix aquesta idea a un MVP que una persona pugui preparar en una setmana. Conserva només el valor essencial i proposa 3 versions mínimes alternatives."*

84. Small bets: petites apostes

Què és? Dividir una aposta gran en experiments petits, barats i reversibles.

Per a què serveix? Permet explorar més opcions amb menys risc.

Quan et pot ser útil? Quan vols innovar sense comprometre pressupost o agenda de manera excessiva.

Exemple de prompt: *"Transforma aquesta iniciativa en 6 small bets de menys de 200 € i menys d'una setmana cadascuna. Ordena-les per aprenentatge potencial."*

85. Disseny d'experiències

Què és? Pensar una proposta com una seqüència completa de moments, emocions i interaccions.

Per a què serveix? Ajuda a crear valor abans, durant i després del nucli del servei.

Quan et pot ser útil? Quan ofereixes formació, esdeveniments, restauració, comerç o serveis professionals.

Exemple de prompt: *"Dissenya l'experiència completa d'aquest taller des de 48 hores abans fins a 48 hores després. Busca 15 moments on podríem sorprendre positivament l'assistent."*

86. Eco-disseny

Què és? Generar solucions considerant consum de recursos, durabilitat, reutilització, residus i impacte ambiental.

Per a què serveix? Afegeix la sostenibilitat com a motor d'innovació, no només com a restricció.

Quan et pot ser útil? Quan repenses productes, packaging, logística, esdeveniments o processos.

Exemple de prompt: *"Redissenya aquesta proposta amb criteris d'eco-disseny. Dona idees per reduir materials, energia, residus i transport, i busca també beneficis per al client."*

87. Disseny invers des del resultat

Què és? Començar descrivint amb precisió el resultat ideal i anar enrere fins a les decisions actuals.

Per a què serveix? Fa més fàcil identificar passos i dependències que es perden quan comencem només pel present.

Quan et pot ser útil? Quan saps què vols aconseguir però no com estructurar el camí.

Exemple de prompt: *"Defineix l'experiència ideal d'un client completament satisfet i treballa cap enrere: quins moments, processos i decisions han d'existir perquè aquest resultat sigui probable?"*

88. Exploració de límits

Què és? Preguntar fins on es pot portar una idea en dimensions com velocitat, personalització, simplicitat, mida o abast.

Per a què serveix? Els extrems mostren noves possibilitats encara que després es torni a una versió realista.

Quan et pot ser útil? Quan vols descobrir on hi ha marge real d'innovació.

Exemple de prompt: *"Porta aquesta idea a cinc límits: 10 vegades més ràpida, 10 vegades més simple, totalment personalitzada, zero contacte humà i 100% humana. Què aprenem de cada extrem?"*

89. Eliminar restriccions

Què és? Imaginar temporalment que desapareix una limitació de pressupost, temps, tecnologia o normativa.

Per a què serveix? Permet distingir la solució ideal de les adaptacions obligades per les limitacions actuals.

Quan et pot ser útil? Quan sospites que estàs pensant massa aviat en el 'no es pot'.

Exemple de prompt: *"Imagina que no tenim restriccions de pressupost ni tecnologia. Dissenya la solució ideal. Després redueix-la a tres versions: premium, realista i mínima."*

90. Canvi extrem d'escala: x10 / ÷10

Què és? Multiplicar o reduir dràsticament una variable per obligar a repensar el model.

Per a què serveix? Fa emergir solucions diferents de les millores incrementals.

Quan et pot ser útil? Quan vols qüestionar processos basats en una determinada escala.

Exemple de prompt: *"Què canviaria si tinguéssim 10 vegades més clients? I si només en tinguéssim una desena part? Genera idees de procés, servei i model de negoci per als dos extrems."*

10. Tècniques potenciades per IA

Patrons especialment útils amb ChatGPT perquè aprofiten la seva capacitat per generar moltes variants, simular perspectives i iterar ràpidament. No són botons especials: són maneres d'orquestrar la conversa.

91. Generar -> agrupar -> seleccionar

Què és? Separar la creació massiva d'idees de l'organització i la selecció final.

Per a què serveix? Evita que ChatGPT jutgi massa aviat i ajuda a veure famílies d'idees que no eren evidents.

Quan et pot ser útil? Quan vols passar de moltes opcions a una shortlist raonada.

Exemple de prompt: *"Genera 40 idees sense valorar-les. Després agrupa-les per patrons, posa nom a cada grup i selecciona les 8 més prometedores amb criteris de cost, impacte i originalitat."*

92. Divergir i convergir en dues fases

Què és? Fer una primera ronda que només obre possibilitats i una segona que filtra, combina i concreta.

Per a què serveix? Manté separats dos modes mentals que sovint es bloquegen mútuament.

Quan et pot ser útil? Quan necessites creativitat però també una decisió final.

Exemple de prompt: *"Fase 1: genera 30 opcions molt diverses sense jutjar-les. Fase 2: aplica aquests 5 criteris, combina idees compatibles i retorna una shortlist de 5 amb justificació."*

93. Creador versus crític

Què és? Fer que una ronda desenvolupi una idea amb mentalitat creadora i una altra la posi a prova amb mentalitat crítica.

Per a què serveix? Millora la idea sense matar-la en el moment de néixer.

Quan et pot ser útil? Quan una proposta sembla interessant però encara és feble o massa optimista.

Exemple de prompt: *"Actua primer com a creador i potencia aquesta idea al màxim. Després canvia al rol de crític i detecta 10 punts febles. Finalment torna a creador i corregeix-los."*

94. Torneig d'idees

Què és? Generar moltes propostes, fer-les competir per parelles o rondes i obligar a justificar quina avança.

Per a què serveix? Fa la selecció més comparativa i ajuda a conservar elements bons de les idees descartades.

Quan et pot ser útil? Quan tens moltes opcions semblants i costa decidir.

Exemple de prompt: *"Genera 16 conceptes de campanya. Organitza un torneig per parelles amb criteris d'impacte, facilitat i diferenciació. A cada duel, salva també una característica útil de la idea perdedora."*

95. Mutació d'una idea

Què és? Partir d'una idea base i crear variants canviant una sola dimensió cada vegada.

Per a què serveix? Permet explorar un espai de solucions de manera controlada.

Quan et pot ser útil? Quan tens una bona llavor però vols trobar una versió més original o viable.

Exemple de prompt: *"Agafa aquesta idea i crea 20 mutacions: canvia públic, canal, preu, durada, to, tecnologia, moment, partner, incentiu i nivell de personalització."*

96. Fusió o mashup d'idees

Què és? Combinar deliberadament fragments de dues o més idees per crear una proposta híbrida.

Per a què serveix? Recupera valor d'idees que per separat no eren prou bones.

Quan et pot ser útil? Quan tens una llista de propostes i cap acaba de convèncer.

Exemple de prompt: *"D'aquestes 12 idees, identifica combinacions compatibles. Crea 10 mashups nous i explica quines peces has fusionat i quin avantatge aporta la combinació."*

97. Escala d'originalitat

Què és? Demanar versions progressivament més atrevides d'una mateixa resposta.

Per a què serveix? Permet controlar el grau de risc creatiu sense saltar directament a l'absurd.

Quan et pot ser útil? Quan ChatGPT respon de manera massa prudent o, al contrari, massa extravagant.

Exemple de prompt: *"Dona'm 5 idees segures, 5 poc habituals, 5 atrevides i 5 radicals per aquest repte. Mantén totes connectades amb l'objectiu real del negoci."*

98. Panell multirol amb síntesi

Què és? Simular diversos rols que generen idees independentment i després fer una síntesi que combini els millors elements.

Per a què serveix? Aprofita la velocitat de la IA per obtenir diversitat de perspectives en una sola conversa.

Quan et pot ser útil? Quan el repte és transversal i vols una resposta més rica que una única veu.

Exemple de prompt: *"Crea un panell de 7 rols: client, creatiu, operacions, tecnologia, finances, comercial i escèptic. Que proposin idees per separat i després construeix 5 solucions híbrides."*

99. Red team creatiu

Què és? Demanar a una segona perspectiva que intenti trencar, desafiar o trobar angles morts en les idees generades.

Per a què serveix? Evita enamorar-se massa aviat d'una proposta i pot inspirar millores noves.

Quan et pot ser útil? Quan una idea ja sembla bona i precisament per això vols posar-la a prova.

Exemple de prompt: *"Fes de red team d'aquestes 5 idees: busca suposicions febles, casos on fallarien i efectes no desitjats. Després transforma cada crítica en una millora creativa."*

100. Iteració evolutiva en rondes

Què és? Generar una primera generació d'idees, seleccionar trets prometedors i produir una nova generació millorada diverses vegades.

Per a què serveix? Converteix una única resposta en un procés d'evolució acumulativa.

Quan et pot ser útil? Quan vols qualitat final sense dependre d'encertar el prompt a la primera.

Exemple de prompt: *"Fes 3 generacions. G1: 20 idees. Selecciona els 6 trets més prometedors. G2: crea 12 idees que els recombinin. G3: crea 5 propostes finals, més clares, diferenciades i viables."*