

MANUAL DEL EMPRENDEDOR CREATIVO

POTENCIA TU PROPIA CAPACIDAD
PARA GENERAR IDEAS

HERRAMIENTAS DE CREATIVIDAD



ÍNDICE HERRAMIENTAS

1. *BRAINSTORMING*
2. *PALABRAS INDUCTORAS*
3. *6 SOMBREROS PARA PENSAR*
4. *MAPAS MENTALES*
5. *SINÉCTICA*
6. *POOL DE IDEAS (THINK TANK)*
7. *SCAMPER*
8. *6-3-5*

1. BRAINSTORMING:

- ✓ **Autor:** Alex Osborn.

- ✓ **Duración:** Proceso completo 3-4 horas.

- ✓ **Participantes:** Entre 6-10 participantes (incluido moderador).

- ✓ **Finalidad:** Resolución de un problema específico a partir de la búsqueda de tantas soluciones como sea posible.

- ✓ **Reglas:** Existen 4 reglas fundamentales para el desarrollo del brainstorming.
 1. Generar el máximo de ideas posibles.
 2. Aplazamiento de la crítica. Omisión de cualquier tipo de valoración sobre las ideas para facilitar la fluidez y no generar conflicto.
 3. Combinar y construir en grupo.
 4. Fomentar la desinhibición de los participantes para dar rienda suelta a las ideas.

- ✓ **Proceso:**
 1. Identificar un grupo multidisciplinar y heterogéneo en base al problema que se pretende resolver.
 2. Convocar la sesión de brainstorming. Facilitar a los participantes: lugar, hora, participantes, roles, descripción del problema, reglas y principios a regir.
 3. Introducción: El moderador verifica que todos los participantes conocen las fases de brainstorming y entienden el problema que se pretende solucionar.
 4. Fase 1: Producción de ideas. Generar el mayor número posible de ideas, independientemente de su viabilidad.
 5. Fase 2: Crítica. Determinar los criterios de descarte o selección de ideas.

- ✓ **Roles:** El moderador es el encargado de guiar la sesión, controlar que nadie abuse del uso o desuso del apalabra y estimular las ideas. Es el responsable de garantizar que se respeten las normas. Es el encargado de formular el problema, recoger las ideas y clasificarlas.

- ✓ **Acciones que mejoran el proceso:**
 1. Generación de entornos distendidos.
 2. Realizar una sesión previa para la generación de emociones positivas.
 3. No existencia de interferencias por el nivel jerárquico de los participantes.
 4. Fomentar la confianza en el grupo.

- ✓ **Principales usos:**
 1. Resolución de cualquier tipo de problema que se plantee en una organización, tanto a nivel estratégico, como táctico, como operativo.
 2. Procesos creativos que persiguen la generación de ideas totalmente nuevas.
 3. Procesos creativos para mejorar productos o servicios ya existentes.
 4. Definición de políticas de empresa, en cualquier área.
 5. Generación de campañas de marketing.

2. PALABRAS INDUCTORAS:

- ✓ **Autor:** Kent y Rosanoff.

- ✓ **Duración:** --

- ✓ **Participantes:** Entre 6-10 participantes (incluido moderador).

- ✓ **Finalidad:** Resolución de un problema específico o generación de ideas mediante la inducción a través de palabras inductoras sirviéndonos de diversos puntos de partida para la asociación de ideas de distintos campos posibles de significación.

- ✓ **Proceso:**
 1. Formular claramente el problema a resolver o el proyecto a desarrollar.
 2. Confeccionar una lista de 10 palabras inductoras. Se puede elegir palabras al azar, palabras que nos resulten significativas o utilizar la lista que proponemos más abajo.
 - I. 1. Sol.
 - II. 2. Explosión.
 - III. 3. Viajes.
 - IV. 4. Espejos.
 - V. 5. Cristal.
 - VI. 6. Laberinto.
 - VII. 7. Puente.
 - VIII. 8. Espada.
 - IX. 9. Misterio.
 - X. 10. Cofre.
 1. Se asigna un número a cada una.
 2. Se proponen 3 asociaciones para cada una de las 10 palabras por lo que tendremos 30 palabras o puntos de partida para generar ideas.

3. Se relaciona cada una de las 30 palabras con el problema generando 30 o más ideas posibles para su resolución.
4. Se seleccionan aquellas ideas que resulten aplicables de acuerdo con los criterios pertinentes de evaluación.
5. Finalmente se elabora la propuesta de solución.

✓ **Ventajas del proceso:**

1. Percibir los problemas a resolver desde distintos ángulos y nuevos puntos de partida.
2. Incorporar el uso del azar (como recurso aleatorio) en la elaboración de la lista de las palabras inductoras.
3. Estimular la imaginación al asociar las palabras inductoras con el problema a resolver.

✓ **Principales usos:**

1. Resolución de cualquier tipo de problema que se plantee en una organización.
2. Procesos creativos que persiguen la generación de ideas para la creación de algún producto, servicio, procedimiento o proyecto.

3. 6 SOMBREROS PARA PENSAR:

- ✓ **Autor:** Edward de Bono.

- ✓ **Duración:** -

- ✓ **Participantes:** Técnica grupal (6-10 personas).

- ✓ **Finalidad:** Utilizando un “juego de Roles” analizar el mismo problema desde distintos puntos de vista, utilizando 6 modos de pensar diferentes. 5 principios:
 1. Representar un papel definido.
 2. Dirigir la atención a un problema de 6 maneras diferentes.
 3. Conveniencia. Se puede sugerir a alguien que cambie de sombrero.
 4. Posible base en la química cerebral. Estimula el estado actual del conocimiento.
 5. Los seis sombreros establecen reglas para el juego de pensar.

- ✓ **Reglas:**
 1. No se debe abusar el uso de un sombrero (no más de 2 minutos seguidos en con el mismo sombrero).
 2. Se puede pedir a alguien que se quite o se ponga un sombrero.

- ✓ **Proceso:**
 1. Introducción. El moderador verifica que los participantes conocen los 6 sombreros y entienden el problema que se pretende solucionar.
 2. Existen dos variantes para utilizar la técnica:
 - Identificando inicialmente la secuencia de sombreros que se utilizarán, en cuyo caso el problema será analizado por todos los participantes desde un punto de vista determinado antes de pasar al siguiente.

- O seleccionando uno u otro sombrero según el modo de pensar que queramos exponer en un momento determinado.

El modo de pensamiento que fomenta cada sombrero es el siguiente:

- Sombrero BLANCO: Se ocupa de los hechos objetivos y cifras.
- Sombrero ROJO: Aporta el punto de vista emocional.
- Sombrero NEGRO: Cubre los aspectos negativos (abogado del diablo)
- Sombrero AMARILLO: Es el pensamiento positivo.
- Sombrero VERDE: Creatividad e ideas innovadoras.
- Sombrero AZUL: Se ocupa del control de proceso de pensamiento.

✓ **Acciones que mejoran el proceso:**

1. Recomendable comenzar con una ronda de estos colores para romper los esquemas preestablecidos.

✓ **Principales usos:**

1. Resolución de cualquier tipo de problema que se plantee en una organización.
2. Generación de ideas totalmente nuevas.
3. Mejorar productos o servicios ya existentes.
4. Definir políticas de empresa, en cualquier área.
5. Gran efectividad como técnica de resolución de conflictos al permitir, a través de la estimulación de la empatía, entender el punto de vista de las partes en conflicto.

4. MAPAS MENTALES:

- ✓ **Autor:** Tony Buzán.

- ✓ **Duración:** ---

- ✓ **Participantes:** Técnica individual o grupal (6-10 personas).

- ✓ **Finalidad:** Estimular la creatividad a partir del uso de la asociación para la organización y generación de ideas.

- ✓ **Proceso:**
 1. En el centro de la hoja se sitúa el problema principal, a partir del mismo y utilizando asociaciones se van generando nuevas ideas. Con el uso de los mapas mentales se obtiene un diagrama que simula las conexiones neuronales del cerebro.
 2. La técnica permite identificar conexiones entre ideas no evidentes en un primer momento.

- ✓ **Acciones que mejoran el proceso:**
 1. La realización de los mapas mentales en equipo permite obtener asociaciones de ideas que facilitan abordar el problema desde diferentes puntos de vista.

- ✓ **Principales usos:**
 1. Especialmente recomendada para el rediseño y la búsqueda de nuevas aplicaciones o mejoras de productos o servicios ya existentes.
 2. Efectiva si se utiliza como herramienta para la definición de problemas, como soporte para la utilización de otras técnicas de creatividad.
 3. Análisis del entorno.
 4. Mejorar la comunicación.
 5. Es una técnica muy efectiva cuando se tratan problemas complejos.

5. SINÉCTICA:

- ✓ **Autor:** William J. J. Gordon.

- ✓ **Duración:** ---

- ✓ **Participantes:** Técnica grupal (6-10 personas).

- ✓ **Finalidad:** Resolución de un problema y/o creación de nuevos productos a través de la construcción de respuestas concretas mediante la unión de elementos aparentemente irrelevantes.

- ✓ **Técnicas:**

La sinéctica, ideada por William Gordon, nos enfrenta a los procesos psicológicos subyacentes al pensamiento racional y por tanto, trata de adentrarnos en las soluciones más creativas y alejadas de lo usual. De esta manera, se basa en olvidar lo conocido y encontrar lo que nos resulta extraño.

Para lograrlo existen al menos cinco técnicas centradas en la analogía que pueden utilizarse como fases, cuyo objetivo es abrir nuestra mente a todas las dimensiones de un problema para evitar dar con las soluciones más comunes y estandarizadas, que según el autor son propias de procesos como el "Brainstorming".

1. Analogía directa: esta técnica se basa en buscar todo tipo de comparaciones entre un proceso, objeto o problema y otras realidades semejantes. Buscamos una manera de sacar el objeto de debate de su contexto y ubicarlo en otras circunstancias que nos permitan estudiarlo de una forma más libre.
2. Analogía personal: en este caso, tratamos de que cada persona se identifique con el problema. Para ello, nos lo planteamos en primera persona y nos ponemos en el lugar del propio problema, objeto o situación. "¿Qué harías si fueras...?" El objetivo es identificar las

emociones relacionadas, empatizar con el problema (dándole una personalidad biológica) y poder realizar una descripción del mismo en primera persona.

3. Analogía contraria: en esta ocasión, nos alejamos del problema buscando conceptos contrarios al problema analizado, o más bien, a las palabras que mejor lo describan. De esta forma no solo logramos perspectiva, sino determinar los límites del tema debatido.
4. Analogía simbólica: utilizando un vocabulario próximo a la poesía, los problemas se concretan en pocas palabras como si fueran titulares de un periódico o el nombre de un libro. Para ello, hay que buscar una palabra clave que describa el problema para luego profundizar en sus significados, ya que esto nos abre a nuevos conceptos capaces de abrir vías de debate que no se habían planteado.
5. Analogía fantástica: se basa en la utilización del pensamiento convergente para conectar soluciones aplicadas sobre un supuesto fantástico a un problema real. No partiremos de un planteamiento analítico y lógico sino mediante la presentación de una situación análoga a la real, pero en un contexto fantástico. Esto puede reconducir nuestra línea de pensamientos para afrontar los retos de una manera más creativa.

✓ **Proceso:**

1. Se comienza con una descripción general del problema y de las condiciones actuales que lo determinan
2. Se abre un ejercicio de analogía directa en el que los participantes proponen sus comparaciones, siendo anotadas y tenidas en cuenta por el moderador.
3. Para involucrar a los presentes con el problema, se realiza un ejercicio de analogía personal. El moderador debe hacer hincapié en que los participantes saquen los valores emocionales del tema tratado.
4. Devolviendo la distancia, se propone la actividad de la analogía contraria. El moderador anota los conceptos descritos.

5. El moderador propone una historia previamente preparada, en la que el problema se plantea en un contexto metafórico, pudiéndose ayudar para ello de a nueva información descubierta en los pasos anteriores. Los asistentes deben crear soluciones en el contexto planteado.
 6. Se añade información sustancial sobre el problema real que pueda afectar a las soluciones encontradas, ligándolas con las analogías que han sido trabajadas
 7. Todo el equipo analiza las analogías plasmadas durante la dinámica y buscan las diferencias con la ayuda del moderador. Se analiza el debate pudiendo generar analogías más perfectas y volviendo a traducirlas al problema original
 8. Se vuelve a estudiar el problema en su contexto original para intentar descubrir la aplicación de las posibles soluciones descubiertas durante el proceso.
- ✓ **Roles:** El moderador es el encargado de guiar la sesión, y permitir la libertad creativa pero manteniendo el foco en el problema real para así anotar y extraer las soluciones más efectivas que retroalimentarán el debate.
- ✓ **Principales usos:**
1. Resolución de cualquier tipo de problema que se planteé en una organización, tanto a nivel estratégico, como táctico, como operativo.
 2. Procesos creativos que persiguen la generación de ideas totalmente nuevas.

6. POOL DE IDEAS (THINK TANK):

- ✓ **Duración:** ---

- ✓ **Participantes:** Técnica grupal (5-12 personas).

- ✓ **Finalidad:** Generar ideas a través de una metodología sistemática para obtener información o ideas.

- ✓ **Reglas:**
 - ✓ De manera previa al desarrollo en sí, las personas que van a intervenir deben ser informadas sobre el objeto del pool de ideas, de manera que puedan reflexionar sobre el asunto a tratar.
 - ✓ Al iniciar la sesión de trabajo se debe confirmar el objeto de la sesión
 - ✓ Se reparten a los asistentes tarjetas en las que escribir.

- ✓ **Proceso:**
 1. Cada participante debe escribir en cada tarjeta una idea y la deposita en el centro de la mesa. El número de ideas/tarjetas debe estar establecido de antemano (por ejemplo, cuatro ideas por persona).
 2. De las tarjetas generadas por el equipo, cada participante escogerá cuatro que no sean las suyas y deberá generar otras cuatro ideas, bien ampliando las ideas que tiene en la mano (y no son las suyas) o bien generando otras nuevas. En esta parte del proceso es donde se aumenta el número de ideas generadas. Puede repetirse varias veces, con lo que se generarán más ideas, aunque progresivamente se irá apagando la creatividad de los miembros del grupo.
 3. Posteriormente, el equipo revisa todas las ideas generadas, se aclaran los conceptos expuestos y se eliminan las ideas repetidas.
 4. Por último, se deben sintetizar los resultados. En función del número de ideas puede ser útil hacer un diagrama de afinidad para agrupar dichas ideas.

5. Por último, se deben elegir (por votación u otro método) las más relevantes.

✓ **Roles:** El moderador es el encargado de exponer el tema y de guiar la sesión.

✓ **Principales usos:**

1. Especialmente recomendada para el rediseño y la búsqueda de nuevas aplicaciones o mejoras de productos o servicios ya existentes.

7. SCAMPER:

- ✓ **Autor:** Alex Osborn y Bob Ebherle.
- ✓ **Duración:** ---
- ✓ **Participantes:** Técnica grupal (6-10 personas).
- ✓ **Finalidad:** Estimular la creatividad a partir del uso de preguntas que sugieren la introducción de cambios en un producto/diseño o servicio ya existente.

- ✓ **Proceso:**
 1. Introducción. El moderador verifica que los participantes conocen el SCAMPER y entienden el problema que se pretende solucionar.
 2. Respuestas. Pensando en el producto/diseño/servicio que se quiere mejorar dando respuesta a la secuencia de preguntas que se listan a continuación.
 - **S** ¿Qué puede ser **sustituido**?
 - **C** ¿Qué otro producto/diseño/servicio puedo **combinar** para crear algo nuevo?
 - **A** ¿Qué podríamos **adaptar** para mejorar el producto/diseño/servicio?
 - **M** ¿Qué puedo **modificar** para mejorar su funcionamiento?
 - **P** ¿Qué **otros usos** podemos darle al producto/diseño/servicio?
 - **E** ¿Qué podría ser **eliminado**?
 - **R** ¿Cómo se pueden **reordenar** los elementos que componen el producto/diseño/servicio de forma diferente?

- ✓ **Acciones que mejoran el proceso:**
 - Seguir la secuencia resulta un proceso difícil. Para facilitar que fluyan las ideas se recomienda utilizar la lista de atributos de Aberle.

- ✓ **Principales usos:**
 - Especialmente recomendada para el rediseño y la búsqueda de nuevas aplicaciones o mejoras de productos o servicios ya existentes.

8. 6-3-5:

- ✓ **Autor:** Carlos Churban.

- ✓ **Duración:** 1-2 horas.

- ✓ **Participantes:** 6.

- ✓ **Finalidad:** generar hasta 108 ideas en 30 minutos.

- ✓ **Reglas:**
 1. Omisión de la crítica en el momento de la generación de ideas.
 2. Generar 3 ideas en 5 minutos. Es importante respetar los 5 minutos.

- ✓ **Proceso:**
 1. Identificar un grupo de 6 personas multidisciplinar y heterogéneo en base al problema que se pretende resolver.
 2. Convocar la sesión 6-3-5. Facilitar a los participantes: lugar, hora, participantes, roles, descripción del problema, reglas y principios a regir.
 3. Se facilita a cada participante un papel y un lápiz.
 4. Introducción: El moderador verifica que todos los participantes conocen las reglas del 6-3-5 y entienden el problema que se pretende solucionar.
 5. Fase 1. Producción de ideas.
 - ✓ Secuencia a seguir: cada participante escribe 3 ideas en un papel. Para ello dispone de 5 minutos.
 - ✓ Una vez transcurridos los 5 minutos se entrega la hoja al compañero/a de la derecha y se recibe la hoja del compañero/a de la izquierda.
 - ✓ Tras realizar una lectura de las ideas que aparecen en la hoja recibida se vuelven a generar 3 nuevas basadas en las que recibe de su compañero/a. Para ello dispone nuevamente de 5 minutos.

Esta secuencia se repite hasta que se vuelva a recibir la hoja inicial.

- ✓ Una vez concluido el proceso el moderador recopila todas las hojas para el posterior análisis de las ideas.

6. Fase 2. Crítica. Determinar los criterios de descarte o selección de ideas.

✓ **Acciones que mejoran el proceso:**

1. Generación de entornos distendidos.
2. Realizar una sesión previa para la generación de emociones positivas.

✓ **Principales usos:**

1. Especialmente recomendada para resolver problemas técnicos estructurados.
2. Procesos creativos que persiguen la generación de ideas totalmente nuevas.
3. Procesos creativos para mejorar productos o servicios ya existentes.
4. Recomendada para equipos con poca experiencia en el uso de técnicas de creatividad. Es una técnica efectiva para perder el miedo a compartir las ideas al no tener que exponerlas en voz alta.