



El Brainstorming o Lluvia de Ideas es una técnica utilizada para generar gran cantidad de ideas a partir de un grupo, mediante el fomento de la participación y el pensamiento creativo de dicho grupo. Es importante tener en cuenta las siguientes bases: Suspender el juicio, eliminar toda crítica, pensar libremente. La cantidad es importante. Mas aportes, mejor, pues esto favorece el efecto multiplicador, que busca la combinación de ideas para producir mejoras.

## UNA GUIA PARA TRABAJAR EN SESIONES DE IDEACIÓN

- Sustituir
- Combinar
- Adaptar
- Modificar
- Proponer otros usos
- Eliminar
- Reordenar

# ¿Ideación?!

La ideación es un proceso intelectual y creativo donde se busca generar ideas para resolver un problema. De acuerdo al proceso de Design Thinking, la ideación aparece luego del análisis de la situación, el entendimiento del usuario o del público objetivo y de la definición del problema, pues no se puede empezar a idear sin saber qué es lo que se quiere resolver. La ideación también plantea la búsqueda de respuestas alternativas o la generación de algo totalmente nuevo.

Existen diferentes técnicas de ideación y herramientas para llevarla a cabo, la más común es la lluvia de ideas, que también presenta variaciones para desarrollarla de formas creativas y que permitan despertar la creatividad.

• • •

En las lluvias de ideas, generalmente aparecen una gran cantidad de ideas, algunas buenas, otras con posibilidad de mejora, pero tal vez ninguna termina por convencernos. La técnica SCAMPER sugiere plantearnos una serie de preguntas, enmarcadas en acciones cuyas iniciales conforman la palabra que da nombre a la técnica. Así, las acciones que nos permiten plantear las preguntas son: Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Proponer otros usos, Eliminar y Reordenar.

Para llevar a cabo la técnica es necesario tener identificado el problema, esta es la primera parte para cualquier ejercicio de ideación.

Una vez definido el problema o la situación a resolver, podemos ejecutar una lluvia de ideas inicial luego de la cual empezaremos a establecer preguntas de acuerdo al orden de las acciones sugeridas en el acrónimo

## SCAMPER



### Sustituir

Consiste en establecer preguntas que nos permitan entender si se puede cambiar algo en la forma en que se ha planteado la solución. Por ejemplo: ¿Qué podemos sustituir para bajar costos?, ¿Y si cambiamos de sede?, ¿Qué pasa si cambiamos el botón de encendido?...

Sugiere articular ideas, conceptos, intentar mezclar soluciones para llegar a una que satisfaga mejor nuestras necesidades. Por ejemplo: ¿Podemos integrar la sección de niños con la de niñas?, ¿Qué pasa si unimos los alimentos con las bebidas?...

### Combinar

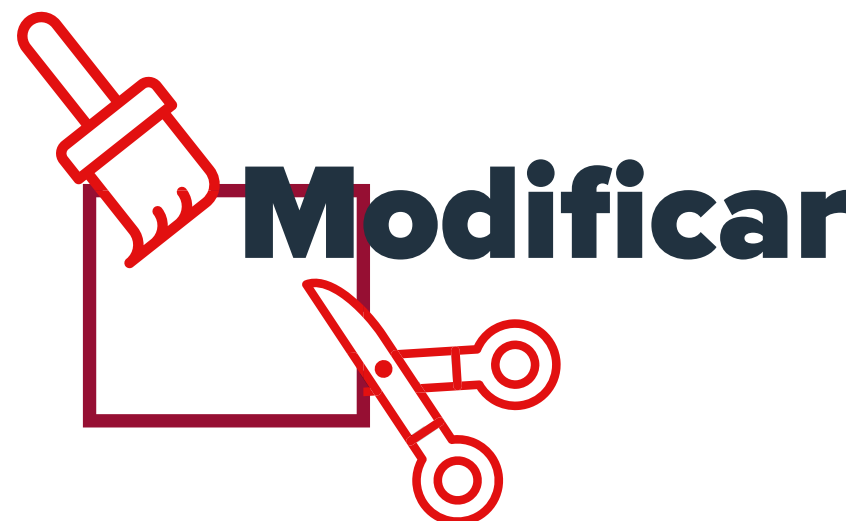


Muchas ideas se centran en nuestro contexto, lo cual es apropiado, pero también podemos traer referentes de otros escenarios y ver que tanto pueden funcionar como solución en nuestra situación. Por ejemplo: ¿Podemos hacer lo que hacen en China?, ¿Esta técnica se puede usar en nuestra empresa?, ¿Cómo usamos los principios culinarios en nuestra operación de cobranza?



### Adaptar

Hace referencia a cambios directos en la solución que estamos trabajando, añadirle o transformarla. Por ejemplo: ¿Qué pasa si hacemos cierre los primeros días de cada mes y no los últimos?, ¿Podemos cobrar sin llamar?...



### Modificar

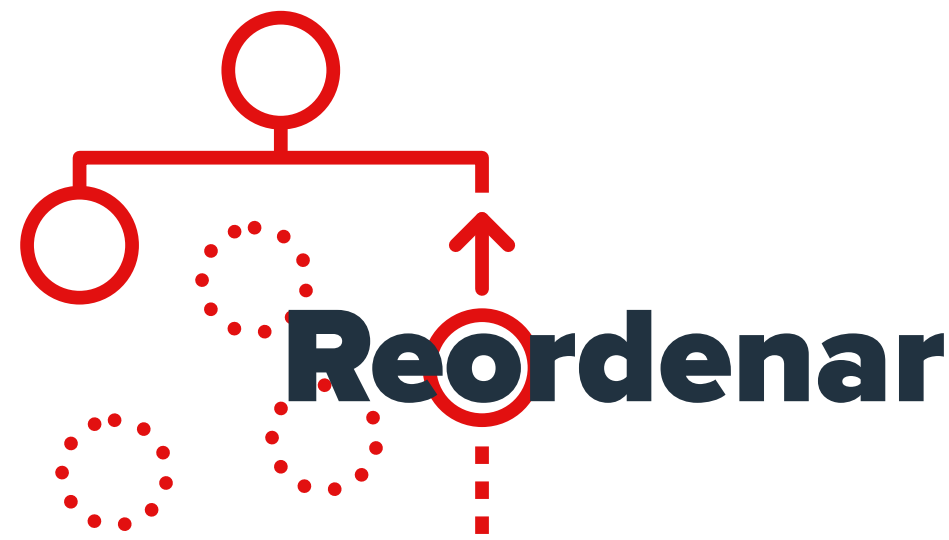
### Proponer otros usos



Generalmente usamos las cosas de una forma tradicional porque nos hemos habituado a esto, pero al proponer un uso diferente podremos obtener respuestas innovadoras. Por ejemplo: ¿Y si usamos el teléfono como medio de pago?, ¿Y si nos sentamos en las mesas?, ¿Podemos limpiar vidrios con esta camiseta?

Consiste en quitar, suprimir definitivamente algo de nuestra solución. Por ejemplo: ¿Podemos no hacer ciertas preguntas en nuestra conversación?, ¿Qué podemos suprimir para simplificar este producto?, ¿Qué tareas podemos dejar de hacer para que seamos más eficientes?

### Eliminar



### Reordenar

Puede que tengamos una buena solución, pero necesitamos organizar de otra forma los componentes que la determinan. Por ejemplo: ¿Y si ponemos el botón de encendido en el medio del panel?, ¿Qué pasaría si ubicamos un componente en otro lugar?...

Como podemos ver, SCAMPER propone una guía para que la ideación sea más fluida y dirigida, que no quedemos a la deriva en un mar de ideas o que por falta de inspiración nos sintamos bloqueados y no podamos generar ideas. La técnica supone una ayuda en las sesiones y permite que los participantes puedan desenvolverse de forma concreta en la generación de ideas.

El Estado de Innovación, dentro de su estrategia de apropiación hacia una cultura de innovación al interior de AECSA, creó el escenario de Mañanas Creativas, un espacio para desarrollar actividades de socialización y sensibilización, donde se tratan temas relacionados con la creatividad y se desarrollan sesiones de aplicación de herramientas para la innovación.

Cada mes se desarrolla un tema diferente y se convoca un grupo, en lo posible siempre diferente, de colaboradores con funciones estratégicas, pues la idea es alcanzar la mayoría de líderes, quienes tienen la capacidad de aplicar y divulgar la información que se presenta en Mañanas Creativas. El propósito de este espacio es generar una experiencia que nos permita estar preparados para desarrollar proyectos en la lógica de la innovación.

