

# ¿Cuáles son las herramientas para la ideación y la innovación?

**DigitalHouse** >  
Coding School



**Certified Tech  
Developer**  
The Ultimate Degree

# Índice

1. [Introducción](#)
2. [Brainstorming o lluvia de ideas](#)
3. [Brainwriting o escritura de ideas](#)
4. [Drawstorming o lluvia de dibujos](#)
5. [Scamper](#)
6. [Idearte](#)
7. [Conclusión](#)

# 1 | Introducción

“

**La idea inicial** es tan  
solo el punto de partida.  
Pensamos más y mejor en equipo.  
**Idear es un proceso colectivo,  
inclusivo y exploratorio.**



”

Te presentamos algunas de las herramientas que se utilizan para fomentar la ideación colaborativa:

**brainstorming, brainwriting y drawstorming, Scamper e Idearte.**

¿Qué tienen en común?

El objetivo de generar la mayor cantidad de ideas posibles cada una con sus particularidades.



# 2 | Brainstorming o lluvia de ideas

# Brainstorming o lluvia de ideas

Es la actividad clave en la generación del grueso de ideas sobre las que se trabajará durante el proceso. Serán las respuestas a las preguntas

**"¿Cómo podríamos...?".**

Se debe buscar la cantidad. Para ello, suele ayudar ponerse objetivos. Por ejemplo, dedicar 15 minutos a cada pregunta, y alcanzar un objetivo de 50 ideas por cada una de ellas.

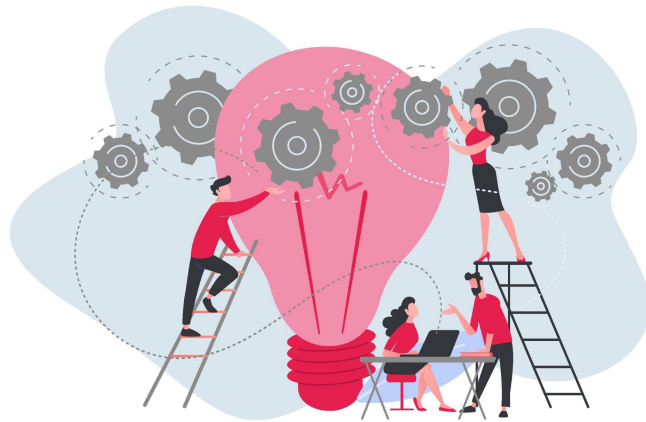


# Brainstorming o lluvia de ideas

Buscaremos siempre cantidad: un brainstorming se basa en la divergencia. No juzgar las ideas que van apareciendo, dejar que fluyan. Cuántas más ideas, más posibilidades de hacerlas crecer mientras surgen y de lograr una mayor cantidad significativa.

Aprovechar las ideas que van diciendo las demás personas para generar otras nuevas. Esto fomentará el espíritu de equipo y nos permitirá entrar en una espiral de inspiración compartida.

Anotar las ideas en un proceso de brainstorming es fundamental, así como numerarlas. Podemos establecer un número de ideas como objetivo e ir enumerándolas.





# Descripción del Brainstorming

- Siempre que sea posible, realizaremos el brainstorming en grupo: Las ideas crecen cuando se comparten.
- Buscaremos siempre cantidad: un brainstorming se basa en la divergencia. No juzgar las ideas que van apareciendo, dejar que fluyan. Cuántas más ideas, más posibilidades de hacerlas crecer mientras surgen y de lograr una mayor cantidad significativa.
- Aprovechar las ideas que van diciendo los demás para generar otras nuevas. Esto fomentará el espíritu de equipo y nos permitirá entrar en una espiral de inspiración compartida.
- Anotar las ideas es fundamental, así como numerarlas. Podemos establecer un número de ideas como objetivo e ir enumerándolas.



# Descripción del Brainstorming

- Podemos designar a una persona para que anote las ideas que van surgiendo y las suyas también.
- Resulta más eficaz cuando cuenta con un principio y con un final. Los participantes deberán conocer desde el comienzo el tiempo con el que cuentan y respetarlo.
- Debemos elegir un lugar cómodo e inspirador para el brainstorming. Este puede incluir paredes en las que pintar, asientos confortables y una luz agradable que contribuya a que los participantes se sientan bien.
- En la medida de lo posible, lancemos nuestras ideas de forma clara y autoexplicativa. Utilicemos una frase con sujeto y predicado, por ejemplo: *crear una agencia de viajes para miembros de espacios de coworking*.



# 3 | Brainwriting o escritura de ideas

# Brainwriting o escritura de ideas

Es para grupos de hasta 6 personas. Su duración es de 21 minutos y nos permite generar hasta 108 ideas: 6 personas generan 3 ideas cada 3,5 minutos, durante 6 ciclos. Cada persona toma una hoja con 3 columnas. En la parte superior de la hoja debe estar escrito el desafío.










Se usa un cronómetro para fijar ciclos de 3,5 minutos: en cada bloque de 3,5 minutos cada persona debe escribir como mínimo 3 ideas que sean una respuesta posible al desafío. Al cumplirse los 3,5 minutos, las personas rotan las hojas en el sentido del reloj para volver a escribir ideas, para ello puede inspirarse en las ideas generadas por su compañero en el ciclo anterior. Este proceso se repite 6 veces.

**Brain Writing Canvas**

Write down your HMW-question. Hand a paper to each team member (ideally 3-6). Ideate in 30-60 seconds sprints. Jot down or draw one idea per sprint and field. Pass the paper. Iterate until each person gets back the sheet you started on. Consolidate.

Team Name

Date

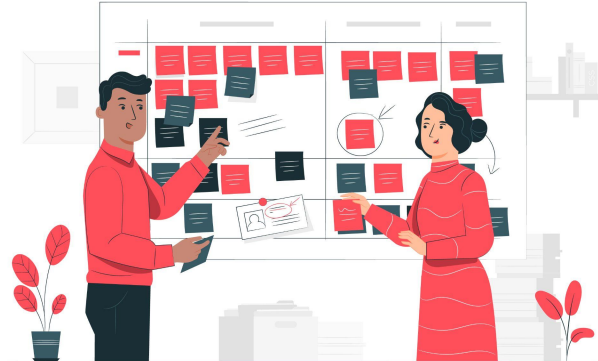
Idea 1 	Idea 2 	Idea 3 
Idea 4 	How might we... 	Idea 5 
Idea 6 	Idea 7 	Idea 8 

Heidi Hayes, Dan Hayes, 2016, heidi@getitright.com, dan@heidi.com  
Inspired by <https://www.getitright.com/brainwriting-canvas/>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

# Consejos para el brainwriting

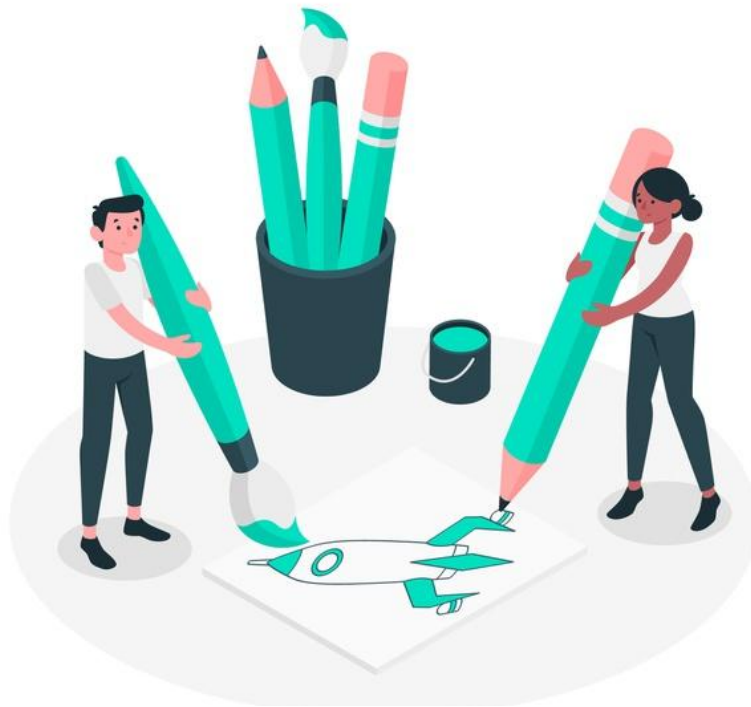
- El desafío debe estar claramente definido, debe ser conciso y bien entendido por todos los participantes.
- Interesa más la cantidad que la calidad. Por lo tanto, ninguna idea debe ser censurada: todas las ideas son bienvenidas, especialmente las más radicales, extremas, *naïves* o simples.
- No se debe cortar el ejercicio a la mitad: es muy probable que las primeras ideas sean poco ingeniosas, conocidas o conservadoras. ¡Las mejores ideas aparecen en la segunda mitad del ejercicio!
- Durante el ejercicio se debe guardar silencio, para permitir a los compañeros concentrarse y sacar el mayor provecho de la actividad.



# 4 | Drawstorming o lluvia de dibujos

# Drawstorming o lluvia de dibujos

El drawstorming es una herramienta visual que se trabaja en grupo. Es similar al brainstorming que permite a un equipo pequeño hacer divergencia y generar muchas ideas en relación a un tema o reto establecido, pero en este caso, dibujadas.



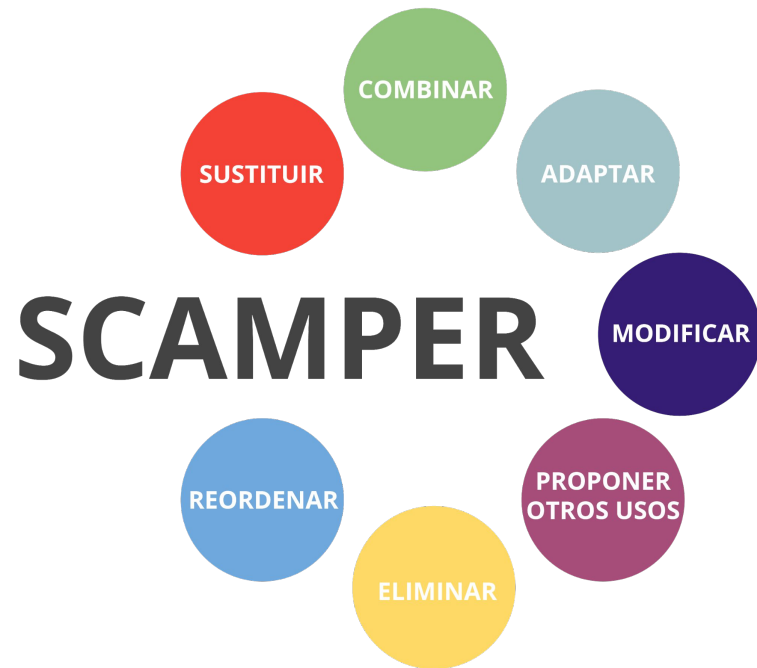
# 5 | SCAMPER



# SCAMPER

SCAMPER es el acrónimo, en inglés, de sustituir, combinar, adaptar, modificar, proponer otros usos, eliminar y reordenar. En esta técnica se toman las mejores ideas con las que se cuenta luego de un proceso de divergencia y convergencia y se le aplican los operadores que conforman la sigla de SCAMPER, a fin de explorar nuevas posibilidades de cada idea.

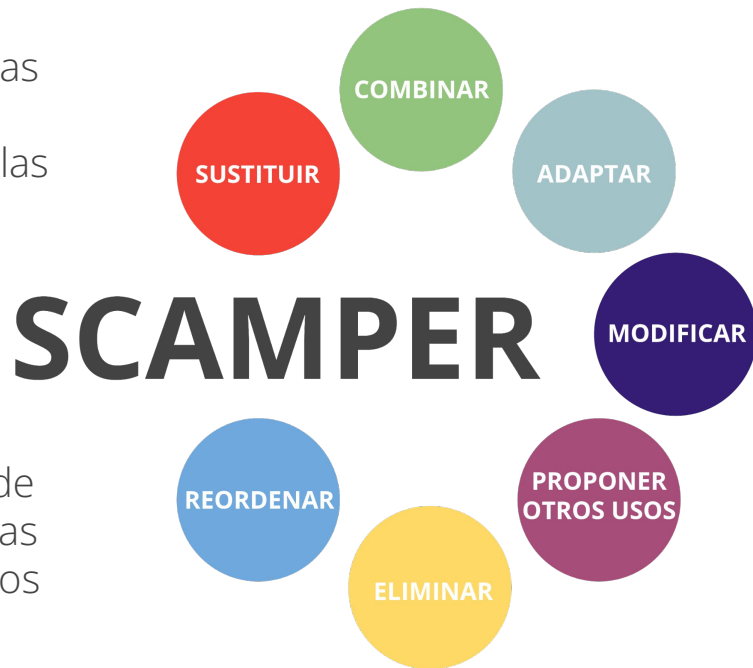
Para ello se entrega una plantilla en blanco a cada integrante del equipo, se define una idea para iniciar el ejercicio y se escribe en la parte superior.



# SCAMPER

Luego se asignan 5 minutos y, en silencio, cada integrante debe responder con más ideas a todas las preguntas de los operadores (sustituir, combinar, etc.). Se repite la dinámica con todas las ideas sobre las que se desee profundizar. Se puede hacer en grupos grandes o pequeños.

Una variación puede ser responder a las preguntas de los operadores a viva voz, a modo de brainstorming, para fomentar la creatividad de todos los integrantes, siguiendo las reglas clásicas del brainstorming: construir sobre las ideas de los demás, sin criticarlas.

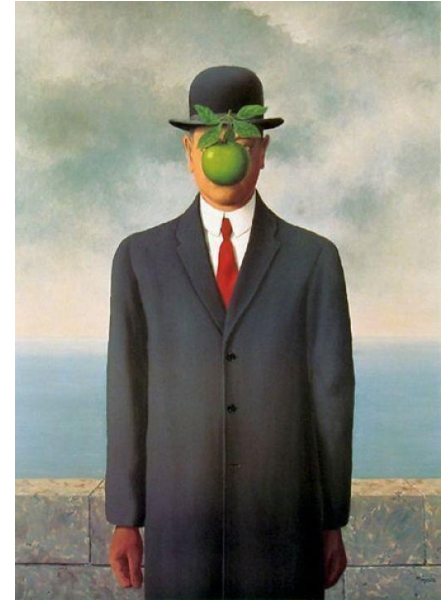


# 6 | Idearte

# Idearte

Su nombre es la combinación de dos conceptos: idear y arte. Y su objetivo es el de inspirar la generación de ideas a través de estímulos visuales, a menudo obras de arte.

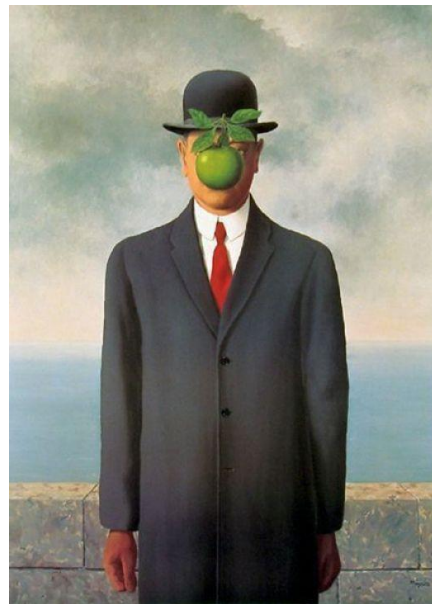
Uno de los principios de Idearte es contar con un estímulo visual como motor de la generación de ideas. Por ello, lo primero que tendrá que hacer el facilitador será elegir las láminas que servirán de inspiración a los participantes. Elegidas las láminas, pedirá a los participantes de la sesión que de forma espontánea cuenten qué ven en la lámina. Puede preguntarles si existen historias escondidas, o qué elementos les llaman especialmente la atención.



# Idearte

El objetivo es el de generar narrativas o relaciones que puedan inspirar ideas para el reto sobre el que están trabajando.

El facilitador recogerá todas las intervenciones de los participantes, en una primera fase. En una segunda, les pedirá que utilicen los contenidos generados como estímulos para crear ideas que den respuesta a su reto. Gracias a esto, contarán con un mayor abanico de recursos y posibilidades para encontrar nuevas ideas.



# 7 | Conclusión



En la práctica, el uso de las herramientas dependerá del contexto y necesidades del proyecto a encarar.



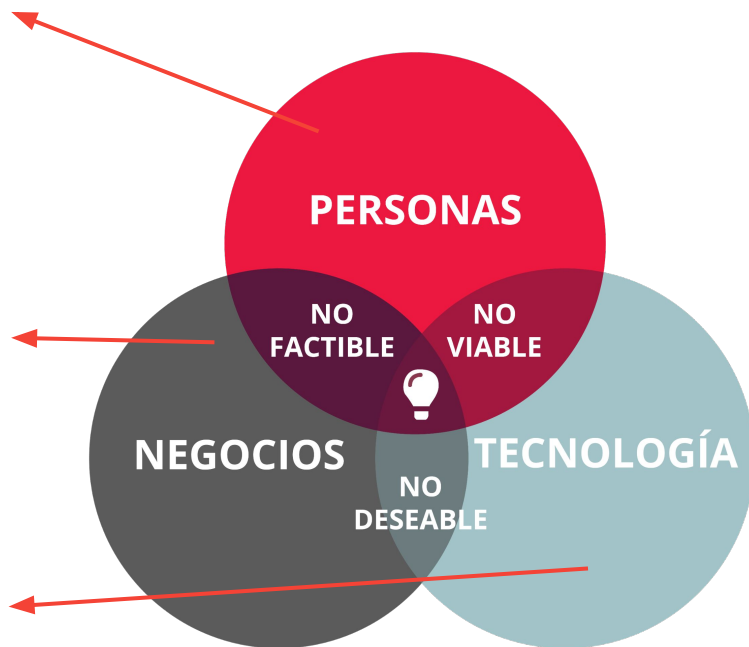
**La solución** a aplicar va a considerar 3 aspectos: la deseabilidad, viabilidad y factibilidad.

# Repasemos las condiciones de la solución

La **deseabilidad** es el factor más importante y el primero a considerar, ya que sin él los demás factores resultan irrelevantes. Un producto es deseable cuando resuelve un problema real, un problema digno de resolver.

La **viabilidad**, por último, se da cuando la solución se enmarca en un modelo de negocio financieramente sustentable.

La **factibilidad** por su parte se cumple cuando la solución definida es posible de implementar tanto a nivel técnico como operativo.





DigitalHouse>  
Coding School