

**UNIDAD DIDACTICA**

# **OPORTUNIDADES DE NEGOCIO**

**Tema**

**TÉCNICAS DE IDEACIÓN:  
BRAINSTORMING, SCAMPER Y  
MAPAS MENTALES**

## TÉCNICAS DE IDEACIÓN: BRAINSTORMING, SCAMPER Y MAPAS MENTALES

## 1. Introducción

En un mundo empresarial donde la innovación es la clave para destacar, las técnicas de ideación se han convertido en herramientas esenciales para transformar ideas en soluciones viables. Métodos como **Brainstorming**, **SCAMPER** y **Mapas Mentales** facilitan la generación y organización de ideas, permitiendo a equipos y emprendedores desbloquear su creatividad y enfrentar problemas desde perspectivas diversas.

## 2. Brainstorming

**Definición:** Técnica de generación libre de ideas en grupo o individualmente, donde se suspenden los juicios para fomentar la creatividad.

**Principios:**

- Suspender la crítica durante la generación de ideas.
- Buscar cantidad antes que calidad (la calidad emergerá después).
- Construir sobre ideas de otros.
- Pensar fuera de lo convencional.

**Ventajas:**

- Fomenta la participación.
- Genera un ambiente colaborativo.
- Ideal para problemas abiertos.

**Caso práctico:**

Una startup de delivery local utilizó sesiones de *brainstorming* con todo el equipo (incluyendo repartidores) y generó la idea de un servicio de "entrega silenciosa" para zonas residenciales de noche, que aumentó la satisfacción del cliente en un 30%.

### 3. SCAMPER

**Definición:** Acrónimo de siete estrategias para modificar o mejorar un producto o servicio:

1. **Sustituir** (*Substitute*): Cambiar un componente o proceso.
2. **Combinar** (*Combine*): Unir elementos o funciones.
3. **Adaptar** (*Adapt*): Ajustar algo existente a un nuevo uso.
4. **Modificar** (*Modify*): Alterar tamaño, forma o propiedades.
5. **Poner otros usos** (*Put to other uses*): Usar el producto de manera diferente.
6. **Eliminar** (*Eliminate*): Quitar partes innecesarias.
7. **Reordenar/invertir** (*Rearrange/Reverse*): Cambiar el orden o estructura.

**Ventajas:**

- Estructura la creatividad.
- Ayuda a ver oportunidades de innovación incremental.
- Funciona en productos, servicios y procesos.

**Caso práctico:**

Una empresa de empaques aplicó SCAMPER y decidió **eliminar** el plástico interno y **adaptar** un material compostable, logrando reducir su huella de carbono y ganar nuevos clientes conscientes con el medioambiente.

### 4. Mapas Mentales

**Definición:** Representaciones visuales no lineales que organizan ideas y conceptos alrededor de un tema central.

**Características:**

- Utilizan palabras clave, colores, líneas y símbolos.

- Favorecen conexiones entre conceptos.
- Estimulan el pensamiento asociativo.

#### **Ventajas:**

- Visualiza relaciones entre ideas.
- Facilita la memoria y comprensión.
- Ideal para estructurar proyectos o planes.

#### **Caso práctico:**

Una agencia de marketing diseñó un mapa mental para un lanzamiento de campaña, conectando ideas de branding, redes sociales y eventos presenciales, lo que permitió integrar mejor a los equipos de diseño, ventas y comunicación.

#### **5. Comparativa y uso estratégico**

<b>Técnica</b>	<b>Mejor para...</b>	<b>Tiempo requerido</b>	<b>Participación</b>
<b>Brainstorming</b>	Ideas rápidas y espontáneas	Corto	Alta
<b>SCAMPER</b>	Mejorar o reinventar algo existente	Medio	Media
<b>Mapas Mentales</b>	Organizar y relacionar ideas complejas	Variable	Media-Alta

#### **6. Conclusión**

La elección de la técnica depende del objetivo:

- **Brainstorming** es ideal para generar un gran volumen de ideas iniciales.
- **SCAMPER** es perfecto para dar un nuevo enfoque a lo que ya existe.
- **Mapas Mentales** son útiles para ordenar y visualizar la estrategia.

En la práctica, muchas empresas combinan estos métodos para potenciar resultados y pasar de ideas dispersas a soluciones estratégicas.

### Referencias

- Buzan, T. (2018). *Mind Map Mastery: The Complete Guide to Learning and Using the Most Powerful Thinking Tool in the Universe*. Watkins Media.
- Michalko, M. (2019). *Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Techniques* (3rd ed.). Ten Speed Press.
- Osborn, A. F. (2013). *Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Problem-Solving*. Read Books Ltd.



INSTITUTO  
**KHIPU**