

Glosario

Iluminación (insight). Es el fenómeno por el que aparece de repente la revelación de una idea o solución a un problema, acompañado de una sensación de euforia y junto con la certeza de haber encontrado la solución.

Innovación. Implantación de las ideas originales y apropiadas desarrolladas a través de la creatividad.

Innovación abierta. Estrategia de innovación que traspasa las fronteras organizacionales, promoviendo la cooperación de profesionales externos, centros de investigación y grupos de usuarios.

Innovación disruptiva. Tecnología, producto, servicio o modelo de negocio que transforma las demandas y necesidades de un mercado dominante y quiebra el sistema de negocio de los competidores clave de este mercado.

Intraemprendedor. Persona que aporta innovación a la organización en la que trabaja.

Limitación. Es una restricción que delimita el campo de acción en el que movernos para encontrar la solución a un problema. Suponer más restricciones de las que se encuentran en la definición del problema bloquea la creatividad para resolverlo.

Living Lab (laboratorio viviente). Es un ecosistema de innovación abierta centrada en el usuario que involucra un proceso de innovación a ciudadanos, empresas, organismos públicos y centros de investigación.

Mapa mental (mind map). Es una herramienta de creatividad para registrar de forma organizada todas las ideas que surgen en un brainstorming. Consiste en reflejar una idea o imagen central de la que nacen una serie de ramas que se bifurcan en otras, que a su vez generan sus propias conexiones, asociaciones y enlaces.

Motivación extrínseca. Es lo que induce a participar en una actividad fundamentalmente para cumplir con algún objetivo externo al trabajo en sí, como alcanzar una recompensa esperada, ganar una competición o cumplir algún requerimiento.

Motivación intrínseca. Es lo que impulsa a la persona a participar en una actividad principalmente para su propio placer, porque la percibe interesante, satisfactoria o desafiante.

Glosario

Obstáculo. Es lo que separa la situación actual y la deseada en un problema, lo que dificulta o entorpece la consecución de la meta. Los obstáculos se pueden rodear o saltar mediante soluciones creativas.

Paradigma. Una constelación de creencias, valores y prácticas, compartidos por una comunidad que condicionan la percepción, valoración e interpretación de los hechos y posibilidades.

Pensamiento convergente. Es la capacidad de dar la respuesta correcta a los problemas cerrados (que solo tienen una solución) y bien definidos como son la mayoría de las tareas escolares, problemas matemáticos y las pruebas de inteligencia estandarizadas.

Pensamiento divergente. Es la capacidad de generar múltiples ideas, planteamientos nuevos o soluciones alternativas para un problema abierto, poco definido.

Problema. Es la diferencia entre la situación actual y la situación deseada o meta.

Sensibilidad a los problemas. Una característica de las personas creativas, que no se conforman con el mundo como está sino que se plantean continuamente cómo mejorarlo, fijándose en necesidades que otros no ven o no sienten porque se han acostumbrado.

Serendipia. Casualidad afortunada que conduce a hacer descubrimientos valiosos a las personas que saben reconocer la oportunidad y desarrollar su potencial.

Suspensión del juicio. Es un hábito mental de las personas creativas consistente en posponer la valoración de las ideas para no juzgarlas prematuramente antes de que hayan tenido tiempo de desarrollarse o estimular la generación de otras ideas.

Tormenta de ideas (brainstorming). Es la técnica básica de creatividad, propuesta por Alex Osborn (1961), consistente en generar muchas ideas en grupo sin enjuiciarlas, posponiendo su valoración para un momento posterior.

Valores corporativos. Son el conjunto de creencias conscientes, compartidas y reforzadas socialmente que definen lo que es importante y “lo que está bien” en un determinado contexto organizacional.