EL MUNDO DE LAS IDEAS ¿QUÉ HAY DETRÁS DE UN PROYECTO EXITOSO?: LA INNOVACIÓN.

POR LUIS FRANCISCO SAÑUDO
SECRETARÍA DE PLANEACIÓN Y DESARROLLO ACADÉMICO.

"El que tiene una idea nueva es un loco...hasta que la idea triunfa".
Mark Twain

Aunque a muchas personas no les cabe duda de la necesidad de ser creativos en un mundo que cada vez más demanda aplicar esta habilidad, con frecuencia no saben cómo hacerlo porque han sido educadas en una forma lineal de pensamiento. Se suele creer que la creatividad es algo reservado a unos cuantos, quienes la manifiestan en actividades relacionadas principalmente con las artes. "Qué creativo eres", exclaman algunos, o "qué talento tienes" se suele decir seguido a quienes muestras alguna habilidad artística.

En realidad, ser creativo no es privilegio de algunos ni es exclusivo de artistas. Todos tenemos la capacidad de desarrollar el pensamiento lateral o divergente, que es el que permite la generación de ideas – en muchas ocasiones originales y valiosas-, encaminadas a hacer cosas diferentes, o a mejorar las ya existentes (a esto los tecnólogos lo llaman innovación).

Lo que es importante considerar, es que la creatividad se dará más fácilmente si aprendemos a pensar de manera distinta a como estamos acostumbrados. Esto implica flexibilidad, apertura, búsqueda de soluciones y alternativas diferentes, salir de lo convencional, no "aferrarnos" con la primera idea que se nos ocurre, y "jugar" con nuestra mente. Recordar que si cambio la forma de ver las cosas, las cosas cambian de forma.

Los especialistas en esta materia han descubierto algunas formas de propiciar que surjan ideas alejadas de lo convencional, de lo conocido, de lo cómodo y de lo "seguro", es decir, de esa zona de *confort* en la que los seres humanos queremos movernos, sin tener que salir a explorar lugares desconocidos. Algunas de ellas son las siguientes: Como todo en la vida es hacernos preguntas, cuestionarnos si la forma como actualmente se está haciendo algo es la mejor. Para ello, pueden formularse un "¿por qué?", un "¿por qué no?" y un "¿qué pasaría si…?", a partir de las cuales nos liberaremos de la tendencia natural a considerar que lo conocido, aunque no sea tan bueno, es mejor que lo que no conocemos.

Darle la vuelta a lo convencional implica pensar en lo impensable (ya después se analizará cómo podría convertirse realidad, o si sencillamente no es factible hacerlo). Los verdaderos cambios se dan, imaginando lo que muchos pensaban que era imposible.

SEPARAR Y MEJORAR

Otra técnica consiste en dividir en partes aquello que se quiere cambiar o mejorar, y trabajar en cada una de ellas. Por ejemplo, si lo que se pretende es abrir un restaurante diferente a los demás, sería útil que primero se "desmenuzara" en los distintos aspectos que tienen que ver con ese negocio, tales como ambiente, música, comida, mobiliario, servicio y otros más, para luego pensar en qué podría hacerse con cada uno de ellos para darle un toque diferente. En los negocios a esto se le denomina ventaja competitiva, es decir, qué puedo hacer para que el negocio que quiero desarrollar sea diferente a los demás.

Una más es pensar en algo que se quiera mejorar y preguntarse: ¿qué le puedo quitar, colocar, cambiar, aumentar, reducir, suplantar, utilizar de otra forma, a fin de que sea más eficiente, más económico, más funcional, más estético o cualquier otro atributo que le agregue valor?

También podemos pensar en qué puedo adoptar para obtener algo nuevo, o mejor de lo que existe actualmente. Establecer conexiones entre elementos que aparentemente no tienen nada que ver entre sí es una de las formas más efectivas de ser creativos que puede haber. Un buen ejemplo de ello es nada menos que la imprenta, el invento que según muchos es el más importante que se ha dado en toda la historia de la humanidad, que fue producto de la combinación de los mecanismos que se utilizaban para prensar vino y los que se usaban para agujerear monedas. Insólito, ¿verdad?

O bien puede pensarse en qué aplicar, de un campo determinado ajeno a nuestro quehacer, a uno de sus procesos o servicios. Por poner un ejemplo, ¿qué se podría aprender, o adaptar, del resultado de un proyecto exitoso al proyecto nuestro? (Suponiendo, claro está, que el nuestro es el de desarrollar un proyecto de investigación en el campo de la ingeniería).

Conviene tomar muy en cuenta que la creatividad es algo que tiene que ver más con la cantidad que con la calidad. Mientras mayor sea el número de ideas que se generen, será más probable que alguna de ellas resulte ser la que verdaderamente imprima la diferencia. Ya después se analizará cada una para ver cuáles son más viables, originales y redituables, no sólo en ámbito económico. Una forma de lograr lo anterior es a través de la tormenta de ideas, que consiste en plantear un problema o reto, y dejar que los miembros del equipo compartan todas las ideas que se les vengan a la mente, sin importar si son buenas o viables, sin juzgarlas ni evaluarlas hasta que no quede ninguna por expresar. Después vendrá el proceso de analizar y elegir, o combinar las mejores, sin dejar de pensar en forma lateral (otras opciones).

La creatividad es algo que puede aflorar si le damos una ayudadita a nuestra mente. Esta inquietud me lleva al reto de que en las instituciones de investigación como la nuestra, se ofrezcan medios para que los investigadores aprendan a generar ideas para que éstas sean conocidas, aprovechadas, reconocidas e interconectadas.