

SAÚL LORIENTE

# EURÈQQUIA

## LA CIUDAD DE LAS IDEAS

*Mejora tu vida aprendiendo  
las 30 leyes fundamentales para innovar*

**Prólogo de Óscar Alonso (72 kilos)**



# **EÜREQUIA, LA CIUDAD DE LAS IDEAS**

---

Saúl Lorienté Rodríguez

Autor: Saúl Lorient Rodríguez

Diseño de portada:

Maquetación: Mireia de No Honrubia

ISBN:

Primera edición: Enero 2024

Reservados todos los derechos.

No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

## DEDICATORIA

A Laura, por ser quién eres y haberme ayudado tanto a sacar adelante este libro.

A Otilia, mi madre, a Juan, mi padre, y a Lucía, mi hermana, por vuestro apoyo incondicional y constante a todo lo que me he lanzado a hacer.

A Álvaro y Alberto, por todos los buenos momentos

A todas las personas que sois tan importantes para mí que no hace falta que os lo diga.

A todo aquel o aquella que se atreva a crear e imaginar.

# CONTENIDO

EL PORQUÉ DE ESTE LIBRO .....	15
LEY EÜREQUIA N°1 PÁSATELO BIEN .....	21
LEY EÜREQUIA N° 2 APRENDE A REGALAR .....	27
LEY EÜREQUIA N° 3 NO ACEPTES LA PARADOJA PERVERSA "QUE SEA INNOVADOR Y FUNCIONE DESDE EL PRINCIPIO" .....	33
LEY EÜREQUIA N°4 DIVERGE Y CONVERGE .....	37
LEY EÜREQUIA N°5 ORDENA Y SINTETIZA LA INFORMACIÓN.....	43
LEY EÜREQUIA N°6 PENSAR IDEAS LOCAS NO SIGNIFICA PONERLAS EN PRÁCTICA.....	53
LEY EÜREQUIA N°7 INNOVAR A TRAVÉS DE LA FORMA DE CONTAR (EL CUENTO DEL STORYTELLING) .....	59

LEY EÜREQUIA N°8 SÉ SIEMPRE APRENDIZ .....	65
LEY EÜREQUIA N°9 NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD DE HACER ALGO CREATIVO .....	73
LEY EÜREQUIA N°10 CUENTA CON UN FACILITADOR.....	81
LEY EÜREQUIA N°11 PRACTICA EL <i>BRAINSTORMING</i> Y APRENDE A FACILITARLO .....	85
LEY EÜREQUIA N°12 APLICA LA CULTURA DEL PROTOTIPADO .....	93
LEY EÜREQUIA N°13 FALLA RÁPIDO Y BARATO.....	101
LEY EÜREQUIA N°14 ENTIENDE LA OPINIÓN DE LOS DEMÁS COMO UN REGALO.....	107
LEY EÜREQUIA N°15 DESARROLLA EL HÁBITO DE TENER IDEAS.....	115
LEY EÜREQUIA N°16 APRENDE A SER EL ADALID DE OTRA IDEA .....	121
LEY EÜREQUIA N°17 ASUME QUE NO DURARÁ MUCHO TIEMPO.....	129

LEY EÜREQUIA N°18 APLICA LA AGILIDAD Y LUEGO LA FUERZA .....	135
LEY EÜREQUIA N°19 ENAMÓRATE DEL RETO, NO DE LA SOLUCIÓN.....	143
LEY EÜREQUIA N°20 DETERMINA Y CONTROLA LOS TIEMPOS.....	151
LEY EÜREQUIA N°21 NO PIERDAS EL TIEMPO EN DETALLES .....	159
LEY EÜREQUIA N°22 DEDICA TIEMPO A LOS DETALLES.....	165
LEY EÜREQUIA N°23 UTILIZA TU PROPIO ESTILO COMO CATALIZADOR DE LA CREATIVIDAD .....	175
LEY EÜREQUIA N°24 NO TEMAS EMPEZAR POR UNA COSA Y TERMINAR POR OTRA.....	185
LEY EÜREQUIA N°25 ACOSTÚMBRATE A FALLAR .....	193
LEY EÜREQUIA N°26 MONTA TU PARQUE RE-CREATIVO .....	199
LEY EÜREQUIA N°27 CUENTA EN TU EMPRESA CON UN LABORATORIO CONSTANTE .....	207

LEY EÜREQUIA N°28 CUIDA DEL <i>FLUJO</i> Y EL <i>FLUJO</i> CUIDARÁ DE TI .....	217
LEY EÜREQUIA N°29 TRABAJA EN EQUIPO.....	223
LEY EÜREQUIA N°30 SUSTITUYE LOS RESULTADOS EN EL CORTO PLAZO POR HÁBITOS.....	229
GLOSARIO .....	239

# PRÓLOGO

**C**onocí a Saúl en 2005.

Eürequia todavía no estaba construida. Los dos habíamos comenzado un camino hacia un lugar mejor, aunque no sabíamos cuál era realmente. Solo llevábamos en nuestras mochilas ideas y ganas. Al cabo de dos años nuestros caminos se separaron y 19 años más tarde volvemos a coincidir. Él, con una ciudad bien planificada y construida y yo, con miles de viñetas dibujadas.

Digo que Eürequia es una ciudad bien planificada y construida porque sientes esa calidez y cercanía, la misma que sientes cuando paseas por Bilbao, Barcelona o Manhattan. Ciudades ordenadas, vivas, lógicas y abiertas a la creatividad. Hubo alguien que proyectó primero y construyó después. Que pensó en la gente, en las interacciones, en el disfrute final, que es el objetivo de cualquier ciudad.

Este libro contiene 30 leyes que diseccionan cualquier proceso creativo para mejorarlo. Seas del ámbito que seas, esto que vas a leer es un gran mapa que te va a ayudar mucho. No me extrañaría nada si alguien decidiera tatuarse estas 30 leyes en los brazos para seguir las hasta el final de sus días. De verdad que son tan sencillas y tan inspiradoras que no puedes no aplicarlas.

Ahora que tú y yo nos vamos a encontrar habitualmente por Eürequia, dos cosas: construyamos más cosas buenas e invitemos a más gente a este lugar. El poder de las ideas nos va a llevar siempre a un lugar mejor, como el que emprendimos Saúl y yo hace 500 o 600 cuadernos en blanco.

Enero 2024

72kilos



# EL PORQUÉ DE ESTE LIBRO

**B**ienvenido a Eürequia, la ciudad de las ideas.

El libro que ahora lees tiene dos propósitos principales: el primero es que aprendas claves para innovar y ser una persona más creativa. El segundo, que practiques lo que vas aprendiendo.

Empiezo contándote esto porque espero que este libro sea tu pasaporte hacia una nueva forma de hacer las cosas. Un viaje hacia una ciudad ficticia, Eürequia, cuyas leyes te ayuden a tener más ideas, ponerlas en práctica y disfrutar del proceso.

A medida que escribo, pienso en que me encantaría saber las razones que han hecho que este libro llegue a tus manos. Por mi parte, creo que podría resultarte muy útil en estos escenarios:

- Quieres cambiar la cultura de tu empresa.
- Te gustaría mejorar el lanzamiento y desarrollo de proyectos personales o profesionales.
- Quieres aumentar tu capacidad creativa y de innovación.
- Estás emprendiendo y buscas caminos que hagan más fácil esta aventura.

No te preocupes si no te encuentras entre ninguno de estos grupos. Estoy seguro de que encontrarás aprendizajes útiles en el pensamiento y hábitos eürequios. Lo más importante es que hagas tuyo el contenido, experimentes con él y lo integres en tus hábitos.

Antes de arrancar con Eürequia y sus leyes, quiero darte las gracias por hacerte con este libro. Espero que te resulte inspirador, divertido y fácil de incorporar en lo profesional y en lo personal, que es de lo que se trata.

Disfruta del viaje, y cuéntamelo después.

## EÜREQUIA Y SUS LEYES

Eürequia, la ciudad de las ideas, es el resultado de un conjunto de aprendizajes y experiencias que quiero compartir contigo. El libro recoge treinta leyes que los habitantes de esta ciudad ficticia utilizan para innovar y crear, y que tú puedes aplicar tanto en tu vida personal como en la profesional.

La razón por la que estructuré este libro en leyes es para que implementes rápido lo que aprendes. Las leyes son complementarias entre sí, y puedes aplicarlas de forma independiente si lo necesitas. A través de las plantillas que encontrarás en los capítulos, podrás practicar las leyes eürequias y ejercitar tu mentalidad creativa y de innovación con facilidad.

Ésta ha sido la primera vez que te he mencionado la importancia de que pongas en práctica lo que aprendes, pero no será la última. A lo largo del libro, insistiré en este punto porque es la única forma de que los aprendiza-

jes que adquieres cristalicen. Innovar y ser creativo tiene mucho más que ver con hacer que con decir, y a mí me encantaría que te lanzaras sin miedo ni pereza a rellenar cada ejercicio. Eso aportará mucho más sentido a este libro y a tu lectura.

## LAS METODOLOGÍAS DESIGN THINKING Y LEAN STARTUP EN EÜREQUIA

Las leyes eürequias que verás en este libro han bebido de distintas fuentes. Una de ellas son las metodologías Design Thinking y Lean Startup, con las que vas a encontrarte en próximos episodios.

La metodología Design Thinking fue popularizada por Tim Brown en 2008. El profesor la definió como “la interacción de las necesidades de las personas, su viabilidad técnica y la de negocio”. La metodología consta de cinco fases, por las que un equipo de trabajo va pasando para generar soluciones innovadoras a un reto dado. En el capítulo cinco “Ordena y sintetiza la información” verás un proceso de agrupación y síntesis de *post-its* que se utiliza en la segunda de las fases del proceso, llamada Definición.

El método Lean Startup fue creado por Eric Ries, emprendedor y conocedor de los riesgos y necesidades que implica el desarrollo de una nueva empresa o proyecto. Está recogido en el libro del mismo nombre, publicado en el año 2011.

Ambas metodologías y algunos de sus términos asociados, como MPV o Producto mínimo viable aparecen en algunos momentos del libro. Aunque en Eürequia no profundizaremos en ninguna de las metodologías, al final del libro encontrarás un glosario con explicaciones sobre éstos y otros conceptos.

En el caso de que quieras profundizar más en las metodologías, algo que te recomiendo, puedes entrar en [designthinkingespana.com](http://designthinkingespana.com) y [theleanstartup.com](http://theleanstartup.com). También puedes escribirnos a [hola@eurequia.com](mailto:hola@eurequia.com)

## EL CONCEPTO “PRINCIPIOS DE DISEÑO” Y SU APLICACIÓN AL ESCRIBIR ESTE LIBRO

En innovación utilizamos el concepto “Principios de diseño” para referirnos a los pilares de los que partimos a la hora de crear un producto, servicio o proceso.

Un ejemplo de Principios de diseño a la hora de crear un servicio de mensajería podría ser el siguiente:

- Los paquetes tienen que llegar siempre en buen estado. En caso de no hacerlo, la persona que lo reciba tendrá que verse compensada de tal modo que para ella no sea un problema.
- La puntualidad en la entrega debe ser prioridad. El margen de error no podrá superar la hora para paquetes urgentes o las cuatro horas para paquetería normal.
- La experiencia de recepción del envío debe incluir algún detalle que lo diferencie del resto de empresas.
- La actitud de los mensajeros será amable y la persona que ha recibido el paquete valorará el servicio de entrega.

Éste es un ejemplo sencillo de aplicación del concepto Principios de diseño a la hora de crear un servicio. Para establecerlos, es importante tener en cuenta los objetivos que queremos conseguir en términos de valor para el usuario, viabilidad y negocio.

A continuación, voy a mostrarte los Principios de diseño que he seguido para escribir Eürequia. Ahora entenderás mejor lo que me gustaría que consiguieras con su lectura.

## PRINCIPIOS DE DISEÑO DE EÜREQUIA

Ya sabes cuáles son los principales objetivos que me he marcado con este libro: mostrarte claves y fundamentos para innovar y ser más creativo y conseguir que practiques lo que vas aprendiendo. Éstos son los Principios de diseño en los que me he basado para conseguirlo:

- Tengo que pasármelo bien escribiendo este libro. Eso facilitará que tú también lo hagas cuando lo estés leyendo.
- El libro tiene que contar con muchos ejemplos, que permitan trasladar conceptos abstractos a casos concretos.
- Se aprende mucho mejor haciendo. Por eso, la gran mayoría de capítulos contarán con una plantilla para que practiques lo aprendido.
- La lectura tiene que ser fácil y ligera. El libro no es para que yo me luzca, sino para que tú te enganches, te motives y te pongas en marcha.
- El libro estará escrito a partir de un proceso de divergencia y convergencia: primero anotaré todo lo que se me venga a la cabeza, y luego lo ordenaré y refinaré.
- Durante la escritura, utilizaré mi propio estilo como catalizador de la creatividad. Es la mejor forma de conectar contigo de forma genuina, y de sentir que soy coherente con mi visión de la creatividad y la innovación.

- Eürequia debe servir para que la creatividad y la innovación te ayuden a tener una vida mejor. Las leyes que encontrarás no se limitan solo al ámbito profesional, sino que también pretenden ayudarte en lo personal.
- El libro debe contener ideas. Cuantas más, mejor. Puede que luego te gusten muchas, algunas, pocas, o ninguna. Mi responsabilidad, en cualquiera de los casos, es que existan y tú puedas tomarlas o apoyarte en ellas si lo necesitas.

De forma más o menos consciente, utilicé estos principios para escribir este libro. Tú también puedes establecer unos Principios de diseño cada vez que abordes un proyecto, sea del tipo que sea. Lo más importante es que creas en ellos y te ayuden a cumplir con los objetivos que te has marcado.

## BIENVENIDO A EÜREQUIA

Ya no necesitas nada más para entrar en la ciudad.

A partir de este momento, el *tour* estará compuesto por treinta leyes, plantillas, recomendaciones y mi deseo de que practiques todo lo que vas aprendiendo.

Recuerda que al final del libro encontrarás el glosario de términos por si necesitas echarle un vistazo.

Adelante.

# LEY EÜREQUIA N°1

## PÁSATELO BIEN

**“Q**uizás la imaginación sea solo la inteligencia divirtiéndose”.

**George Scialabba.**

En Eüreqüia, la gente ha descubierto que mejora sus resultados cuando disfruta de lo que hace. Por eso, buscan siempre el modo de pasárselo bien en cualquier actividad, y creen que tú deberías hacer lo mismo.

La primera ley de los eüreqüios para innovar es que te lo pases bien. La escribieron hace mucho, cuando todavía no conocían la neurociencia. Ya entonces, de forma intuitiva, habían comprendido que innovar es un hábito, y que un hábito se consolida cuando disfrutas con él.

Las veintinueve reglas que siguen a ésta se aprenden mucho mejor si disfrutas poniéndolas en práctica. Por eso, aunque por momentos te cueste, no cejes en tu empeño. Busca las formas de pasarlo bien mientras aplicas los principios de este libro e innovarás más y mejor.

Los eüreqüios hacen cosas como las que voy a contarte para pasárselo bien mientras innovan. A ti también deberían servirte:

- **Tomárselo en serio, pero no tanto:** Dar excesiva importancia a tus acciones o decisiones pone en peligro tu capacidad de pasártelo bien, porque te conecta demasiado con el resultado. Si el resultado es tan importante como para mantenerte serio todo el tiempo, céntrate en el proceso.
- **Tirar de archivo:** Los eürequios utilizan sus recuerdos y sensaciones para conectar con estados de ánimo con los que pasarlo mejor. Tú puedes hacer lo mismo, identificando aquello que aumenta tu energía y convierte en divertido lo que haces. Si bailar es una de las actividades con las que más disfrutas, traslada las sensaciones que te produce a otras actividades en las que necesites sentirte más cómodo, como una reunión con un cliente o una presentación de tu producto o servicio.
- **Haz pruebas de diversión:** Pasárselo bien es más difícil cuando haces algo que supone una presión o reto demasiado grande. Por ejemplo, es difícil disfrutar dando una charla para cien personas si no lo has hecho antes. Prueba a dar primero tu charla para unos pocos y pregúntate mientras la impartes: ¿cómo podría disfrutar más de esta actividad? Y pon después en práctica lo aprendido.

Puede que pienses que es difícil disfrutar cuando se trata de cumplir un objetivo tan ambicioso como innovar o ser creativo. Más aún cuando a la mayoría de nosotros nos cuesta probar cosas nuevas, dar ideas diferentes o emprender proyectos que no sabemos cómo acabarán. Por eso te propongo que tomes el camino contrario: pon primero tu atención en pasártelo bien, y continúa después haciendo aquello que necesites para innovar. Verás que suceden cosas tan mágicas como las siguientes:

- **Eres más creativo:** Sientes más energía y no tienes miedo a decir lo que pasa por tu cabeza.
- **Ganas confianza:** Crees en lo que estás haciendo y lo transmites.
- **Tienes más foco,** porque dejas de pensar en el resultado y te mantienes centrado en el proceso.
- **Incorporas mejor las experiencias y aprendizaje** que estás adquiriendo, por los sentimientos positivos que te producen.
- **Sientes que las cosas cobran sentido,** en lugar de dudar, bloquearte o dedicar demasiado tiempo a la toma de decisiones.

Si ya te has enfrentado a un proceso de innovación o creativo, sabrás todo lo que estas ventajas añaden al proceso. En otro caso, te invito a que empieces a pasártelo bien en tus proyectos o actividades y observes el resultado.

Existen empresas y organizaciones en las que pasárselo bien trabajando está muy mal visto, lo que puede hacer que no me creas. Pero, ¿quién dice que los resultados son mejores cuando lo pasamos mal?

Llevo años trabajando para empresas que se jugaban mucho tomando algunas decisiones. He entendido su preocupación, y empatizado con la presión que podían sentir. Entre ellas, he encontrado a personas que incluso en situaciones de alta tensión sacaban una sonrisa. Para mí, eso es una de las mayores pruebas de que el talento está relacionado con el disfrute.

Si hay algo que no puedo negarte es que innovar implica riesgo e incertidumbre. Disfrutar innovando puede parecer complicado, pero es importante. Muchas ideas buenas

tienen algo de loco y arriesgado, y resulta difícil compartirlas en lugares donde nadie dice nada. Rompe con esto, y no vuelvas a hacer un *brainstorming* (1) o lluvia de ideas sin aplazar el juicio ni tratar de divertirte. En Eürequia tienen herramientas para hacerlo que pronto descubrirás.

Por último, y para desmitificar el término innovar del que tanto hemos hablado, te daré una definición sencilla que los eürequios utilizan:

“Innovar es aportar valor de formas diferentes a las que se han hecho hasta ahora”.

En las siguientes páginas tienes tus dos primeras plantillas eürequias. La primera es un ejemplo y la segunda tu primer ejercicio para poner en práctica lo aprendido. Rellénala, pásalo bien y aprende haciendo, otro de los mantras de la ciudad.

No te preocupes si no se te ocurre nada que consideres muy creativo al hacerlo, estamos calentado. El ejemplo que verás no es muy loco o arriesgado, pero es que ése no es ahora el propósito. En este momento, lo que quiero es que cojas un lápiz y sencillamente escribas lo que se te pase por la cabeza con una sonrisa.

Eso es avanzar.

## Plantilla eürequia, ley n°1: Ejemplo

<b>Actividad 1</b>	<b>¿Qué impide que la esté disfrutando?</b>	<b>¿Cómo podría disfrutarla?</b>
Elaborar propuestas a clientes	Resulta tedioso, monótono y repetitivo	Elaborando la lista de canciones "propuestas a clientes y otros dolores" y poniendo canciones que me suban la energía mientras elaboro la propuesta.

## Plantilla eürequia, ley nº1:

Escribe 3 actividades en las que empezar a pasártelo bien

<b>Actividad 1</b>	<b>¿Qué impide que la esté disfrutando?</b>	<b>¿Cómo podría disfrutarla?</b>

## LEY EÜREQUIA N° 3

# **NO ACEPTES LA PARADOJA PERVERSA “QUE SEA INNOVADOR Y FUNCIÓN DESDE EL PRINCIPIO”**

**L**os eürequios siempre están montando proyectos.

En Eürequia, todos los proyectos se honran. O bien porque funcionan y generan valor o bien porque, no saliendo adelante, abrieron camino a otros que venían detrás.

Si te dieras una vuelta por Eürequia y pasaras por sus cementerios de proyectos, verías que su tamaño supera con creces al de Google (4). Los eürequios honran y se sienten orgullosos de los proyectos de su cementerio porque han aprendido mucho de ellos, y también porque, desde muy pronto, se dieron cuenta de que la innovación y el fallo siempre van de la mano.

En el centro de la ciudad y al lado del cementerio, se encuentra otro lugar especial en Eürequia: el Manantial de ideas. Un remanso de inspiración que aumenta su caudal a medida que más ideas y proyectos son enterrados en su cementerio. Este suceso, que al principio sorprendió a los eürequios, les hizo también darse cuenta de que, cuántas más ideas probaban, más nuevas surgían y acababan saliendo bien.

Eürequia, como ves, es un lugar lleno de rincones y espacios simbólicos que enseñan y han enseñado mucho a sus

habitantes. La naturalidad con la que los eürequios ven la vida y la muerte de sus proyectos está vinculada a la tercera de sus leyes: "No aceptes la paradoja perversa de que sea innovador y funcione desde el principio".

Esta paradoja, que podemos ver en la mayoría de grandes empresas, es un mantra que supone para ellas desventajas y lastres. Empezando por una "parálisis por análisis" y siguiendo por un "acabar haciendo siempre lo mismo", que funciona en el corto plazo, pero no en el largo.

Cuando los eürequios se dieron cuenta de que la palabra innovación estaba relacionada con la falta de certeza de que algo funcione, fue por razones como las siguientes:

- Cuando quieres innovar, tienes que pasar por un camino nuevo. Lo que significa, por definición, que no sabes adónde te llevará.
- Los eürequios no disfrutaban cuando intentan hacer algo nuevo y significativo que tiene que funcionar desde el principio. Recuerda la primera de sus reglas: si no se lo están pasando bien, algo está fallando.
- Ni con todo atado, es seguro que una nueva idea o proyecto vaya a funcionar. La razón es que siempre acaban surgiendo imprevistos que pueden demorar o frenar el proyecto. Cuando eso sucede, lo mejor es aprender de ellos y decidir si toca detenerse, seguir o buscar nuevos caminos para continuar.

Si te fijas (puede que en tu empresa suceda) decir que tenemos que innovar y además estar apegados al resul-

tado inmediato es tan exigente como poco operativo. Esto sucede, entre otras cosas, porque la primera prueba de que algo funciona es que ya se ha hecho.

Puede que en tu empresa ya sepáis de lo que te estoy hablando, y entendáis por qué es tan paradójico creer que algo que nunca se ha hecho vaya a funcionar desde el principio. Si éste no es el caso, te recomiendo que entiendas la presión que supone para ti o para tus equipos aceptar que tenéis que explorar una nueva forma de hacer las cosas (innovar) y, al mismo tiempo, esperar que todo funcione desde el primer minuto.

Durante los últimos años, ha habido una enorme apuesta por la innovación dentro de las empresas. Sin importar el tamaño, PYMES y multinacionales han hecho esfuerzos por aprender nuevas metodologías y formas de trabajo que les permitieran adaptar mejor sus productos y servicios al mercado.

Las metodologías de las que te hablo, como Design Thinking (5), Lean Startup (6) o Scrum (7) son mucho más fáciles de entender e interiorizar que la mayoría de las reglas eürequias. La razón es que una cosa es aprender a innovar y otra muy distinta lo que implica hacerlo: incertidumbre, errores, inversión de tiempo y esfuerzos en un proyecto que puede no acabar como te gustaría.

En episodios sucesivos, verás reglas y trucos eürequios con los que cambiar tu mentalidad. También vas a encontrarte con formas de reducir el riesgo cuando aboradas un proyecto personal y profesional, y te contaré las recompensas y ventajas que supone que lo hagas.

Mientras tanto, reflexiona y empieza a poner en práctica la tercera ley eürequia de no aceptar la paradoja de que sea innovador y funcione desde el principio. Solo de esta manera, tú y tu equipo podréis desbloquear vuestra creatividad, lidiar con la incertidumbre y hacer algo diferente a lo que siempre acabáis haciendo.

Te lo aseguro.

## LEY EÜREQUIA N°4

### DIVERGE Y CONVERGE

**D**ivergir y converger es la palanca que mueve el mundo de los eürequios.

La divergencia supone expansión, exploración sin filtros y apertura, entre otras cosas. La convergencia implica evaluar, poner el foco y elegir.

Los procesos de divergencia y convergencia tienen como representación gráfica un rombo. La mitad izquierda del rombo simboliza la divergencia. La parte derecha, que se va cerrando, corresponde a la convergencia.



Aplicar un proceso ordenado de divergencia y convergencia supone conectar primero con tu parte más intuitiva, inconsciente y atrevida para después aplicar el análisis, la capacidad de poner foco y la reflexión.

La herramienta creativa por excelencia para aplicar divergencia y convergencia es el *brainstorming*. Dado que su

objetivo es generar el mayor número de ideas posible, utilizarás la divergencia abriendo tu mente y diciendo sin filtros todo lo que se te ocurre. Una vez que lo hayas hecho, y cuentes con muchas ideas, será cuando apliques la convergencia, quedándote con las mejores.

Abordar retos complejos aplicando la divergencia y la convergencia te será útil por estas razones:

- Te ofrece una forma ordenada de trabajo, que te ayudará a afrontar la incertidumbre que implica un proceso de innovación.
- Evita que te pongas límites a la hora de buscar información o ideas. Al separar la parte divergente de la convergente, no tienes excusas. Si estás en divergencia, todo vale, así que no hay ninguna información que debas descartar ni tampoco ideas que debas dejar de decir.
- El proceso de divergencia y convergencia es un antídoto contra la divagación. Del mismo modo que en divergencia tienes que explorar, generar volumen y no descartar, cuando esta parte termina toca converger y centrarte en el análisis, la selección y la toma de decisiones.

Como ves, divergir primero y converger después es un proceso aplicable a cualquier situación de tu vida personal o laboral. Y, sin embargo, muy pocas veces se utiliza de forma correcta. ¿En cuántas situaciones en las que has tenido ideas has sentido que podías decir todo lo que se te ocurría? ¿Cuántas veces alguien ha juzgado lo que has expresado sin que tuvieras tiempo de desarrollarlo? ¿De cuántas reuniones te has ido en las que se ha hablado de muchas cosas y, al final, a nadie le ha quedado claro lo

que había que hacer? Aplica la divergencia y la convergencia. Verás resultados diferentes a los que hasta ahora conseguías.

A continuación, voy a mostrarte un ejemplo de cómo aplican en Eürequia la divergencia y la convergencia. Se trata de un proceso de facilitación de *brainstorming*, hecho por uno de sus habitantes:

—Hola a todos, ¿cómo estáis? Mi nombre es Enëkio, y hoy nuestro objetivo es encontrar ideas con las que fomentar la creatividad dentro de la empresa. Vamos a empezar.

- 1.** En primer lugar, vamos a hacer una divergencia de ideas. Para ello, vais a ir diciendo todas las ideas que se os ocurran para mejorar la creatividad en las empresas. No solo quiero que me digáis muchas, también quiero que sean lo más diversas posibles. ¡Pensad en ideas locas! Las ideas “correctas” suelen dar poco de sí.
- 2.** Ahora que contamos con un listado de ideas, quiero que pasemos a la convergencia. Para ello, necesito que reflexionéis y votéis a las tres ideas que más os gusten de manera individual.
- 3.** Para continuar con el análisis de las ideas, quiero que cada uno de vosotros explique las razones que le han llevado a votar a esas tres ideas en concreto. No os extendáis demasiado, con una breve y clara explicación será suficiente.
- 4.** Cuando todos hayáis expuesto las razones por las que elegisteis cada idea, pasaremos a la votación final. En ella, de forma individual, ele-

giréis la idea que más os gusta de entre las más votadas. Después haréis un nuevo recuento y, la idea que haya conseguido más votos, será con la que os quedaréis y a las que empezareis a dar forma.

Una última cuestión de la que quiero hablarte en relación a la divergencia y convergencia es que implica aplazar el juicio. Esta práctica es importante, porque hay pocos enemigos peores para la innovación que la evaluación permanente. ¿Cómo crees que puedes innovar de forma ágil y frecuente si cuestionas a cada momento lo que estás haciendo? Reserva espacios para divergir y después converger, porque hacer ambas cosas a la vez es como conducir pisando el freno y el acelerador al mismo tiempo.

Al igual que en capítulos anteriores, me gustaría que rellenases una plantilla para poder practicar la nueva ley eureka que has aprendido. Puedes elegir el reto que quieras para generar ideas. En caso de que no se te ocurra ninguno, puedes tomar uno de estos tres:

- ¿Cómo podría hacer más eficaces mis reuniones de trabajo?
- ¿Cómo podría pasármelo mejor cuando salgo a cenar con amigos?
- ¿Cómo podría diseñar un espacio de trabajo en mi casa que me ayudara a ser más creativo?

Como ves, puedes aplicar la divergencia y la convergencia para generar ideas que no solo mejoren tu vida profesional, sino también personal. Te recomiendo que la utilices en ambos casos.

Volviendo a tu práctica, elige un reto y pon una cuenta atrás de siete minutos para generar al menos diez ideas. Después, dedica un máximo de cinco minutos para elegir tus tres preferidas. Por último, subraya aquella que más te gusta de todas para completar el proceso, y déjate llevar.

## Plantilla eürequia, ley nº4:

Escribe aquí el reto para el que generarás ideas

.....

<b>Diez ideas (divergencia)</b>	<b>Repite en esta columna las tres que más te gustan (convergencia)</b>