



# SCALEUP GROWTH

Creatividad y fomento de cultura de innovación

Pedro Muñoz Román  
Abril 2026

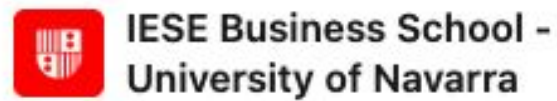


1. Nombre y rol en empresa
2. Lo que me apasiona es...
3. Mi reto para este año es...

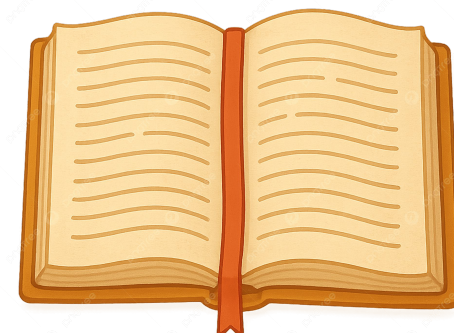


## Pedro Muñoz Román

Supporting startups to succeed | Open Innovation expert | Top 30 Finance Leader | Member Advisory Board OI Lab Berkeley | Guest lecturer | Mentor | Investor | EMBA IESE



Mi reto para este año:



# ¿Soy una persona creativa?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

# ¿Soy una persona emprendedora?

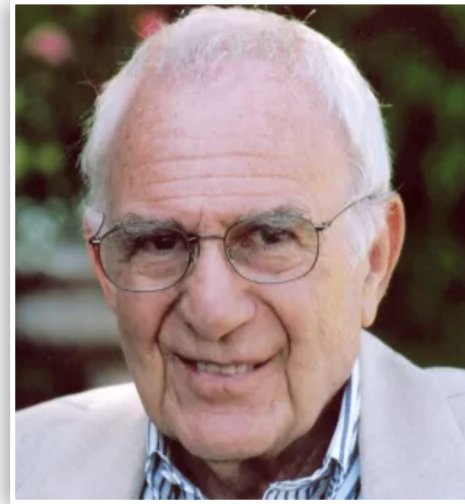
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



1 min

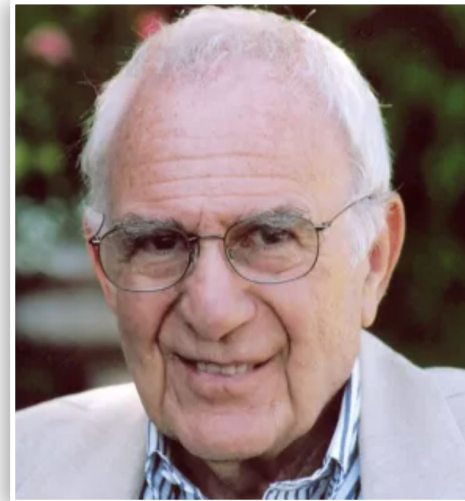
## ¿Quien eres en tu empresa?





## Teoría Asociacionista de la Creatividad de Sarnoff A. Mednick

1962. "El pensamiento creativo es un proceso por el que elementos dispares se unen en nuevas combinaciones para elaborar nuevas propuestas, y cuanto más remotas sean las combinaciones más creativo será el resultado"



## Teoría Asociacionista de la Creatividad de Sarnoff A. Mednick



**Absorción de  
Información**



**Cerebro  
preparado**



**Momento para  
la conexión**

“Ejecución de la idea”



Cualquier cambio en un proceso, producto o servicio, con resultados observables para volver a introducir mejoras de forma iterativa.



1. Contexto, ¿hacia donde vamos?
2. Reflexión: ¿quienes somos?
3. Proceso creativo y los 7 pensamientos de la innovación
4. Cómo fomentar una cultura de la innovación
5. Conclusiones finales

Situación  
Actual



Supervivencia

Quienes  
somos



Motivación

# 1. Contexto, ¿hacia donde vamos?



2 min

¿Cómo nos afectará la IA?

Tecnología

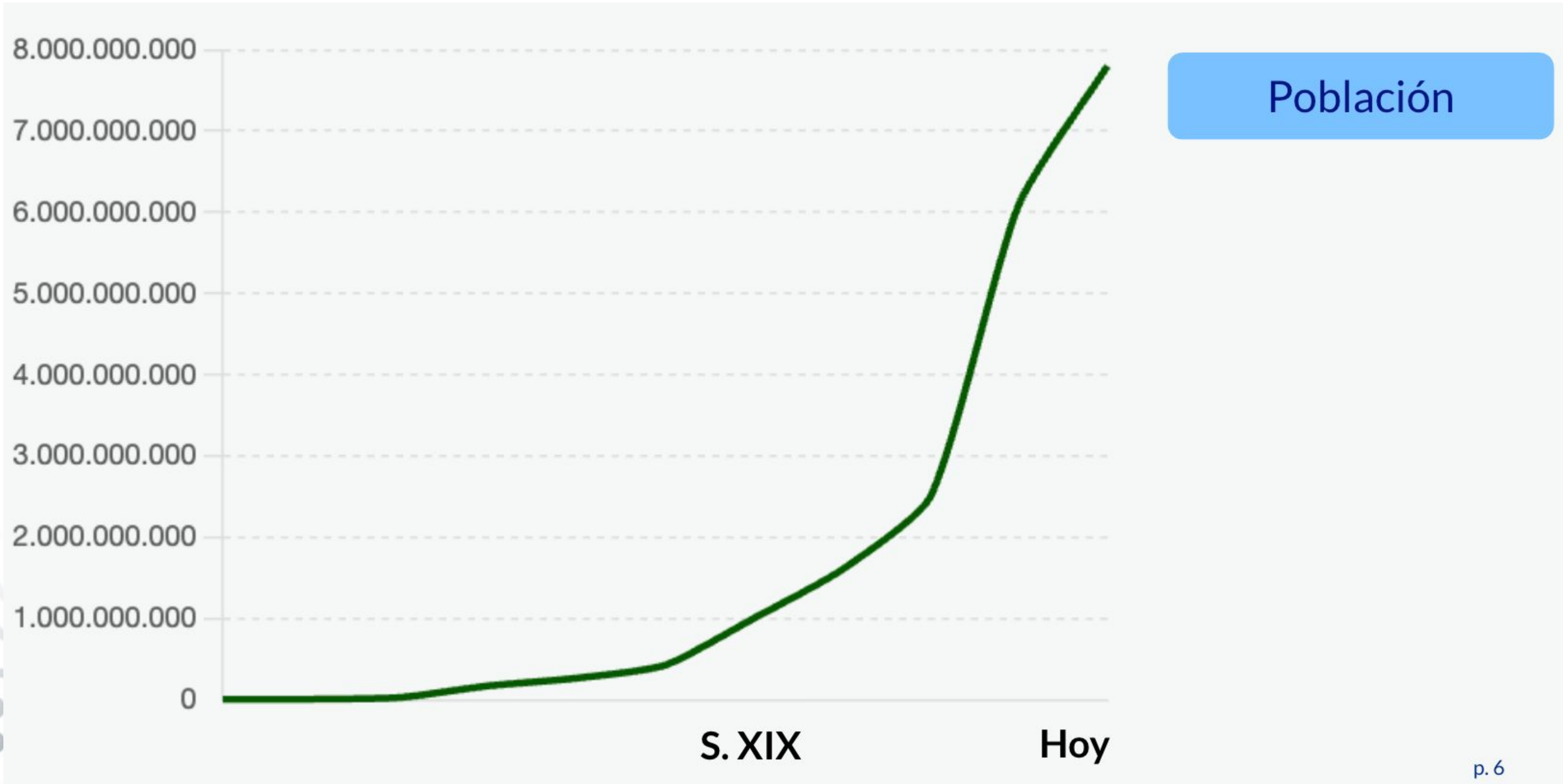


Tecnología

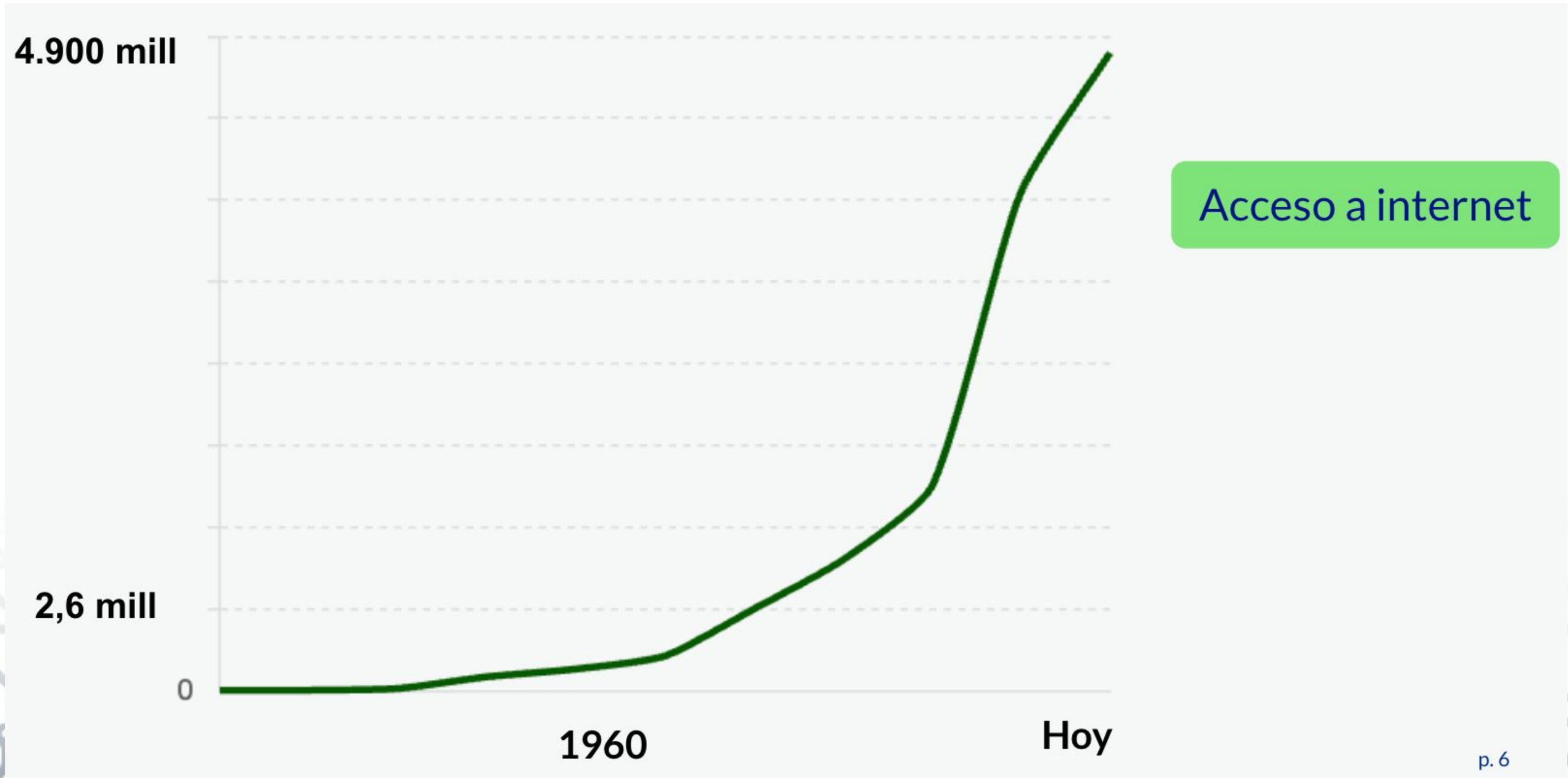


Velocidad de la  
Tecnología

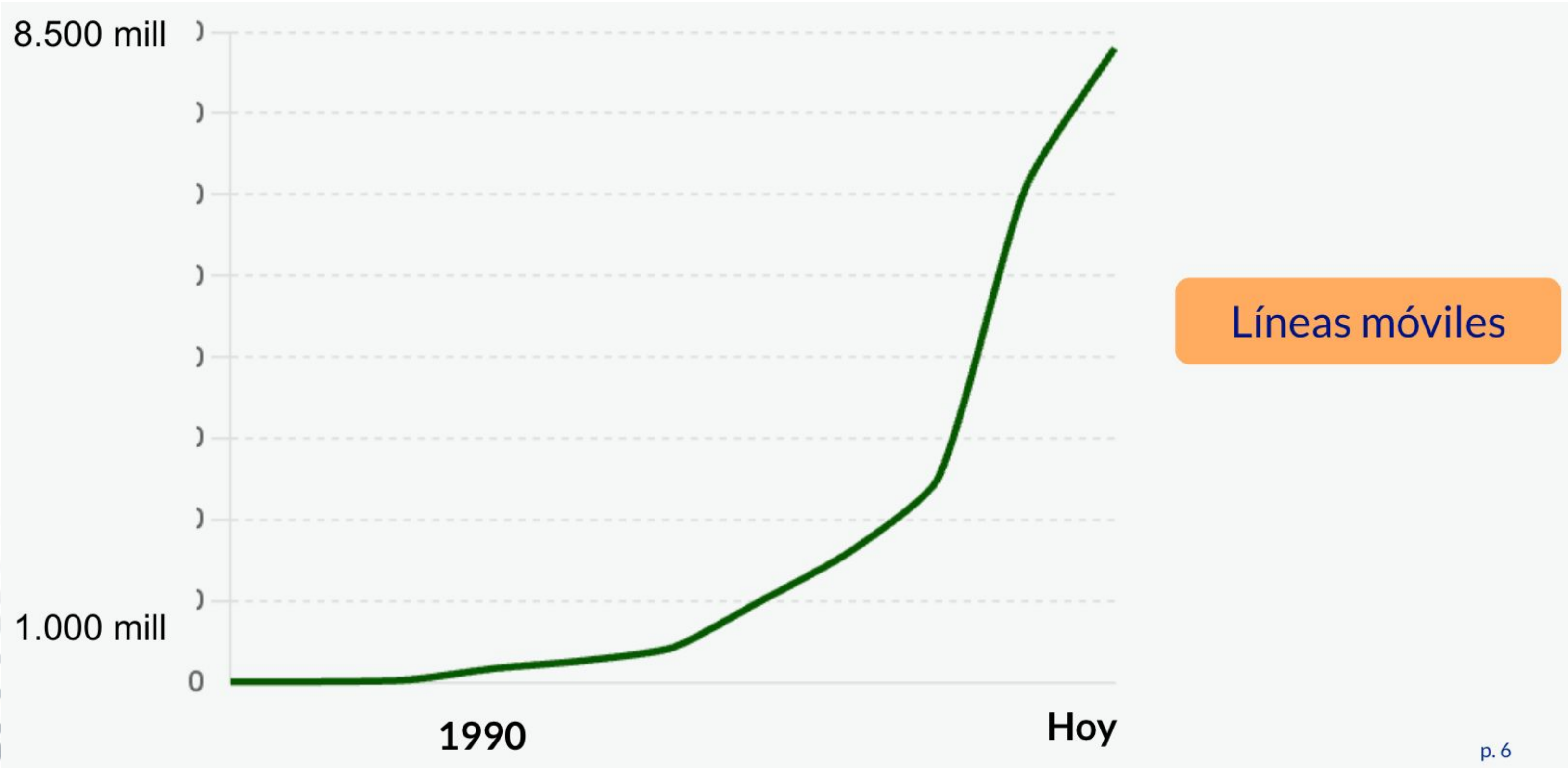
# Curva exponencial



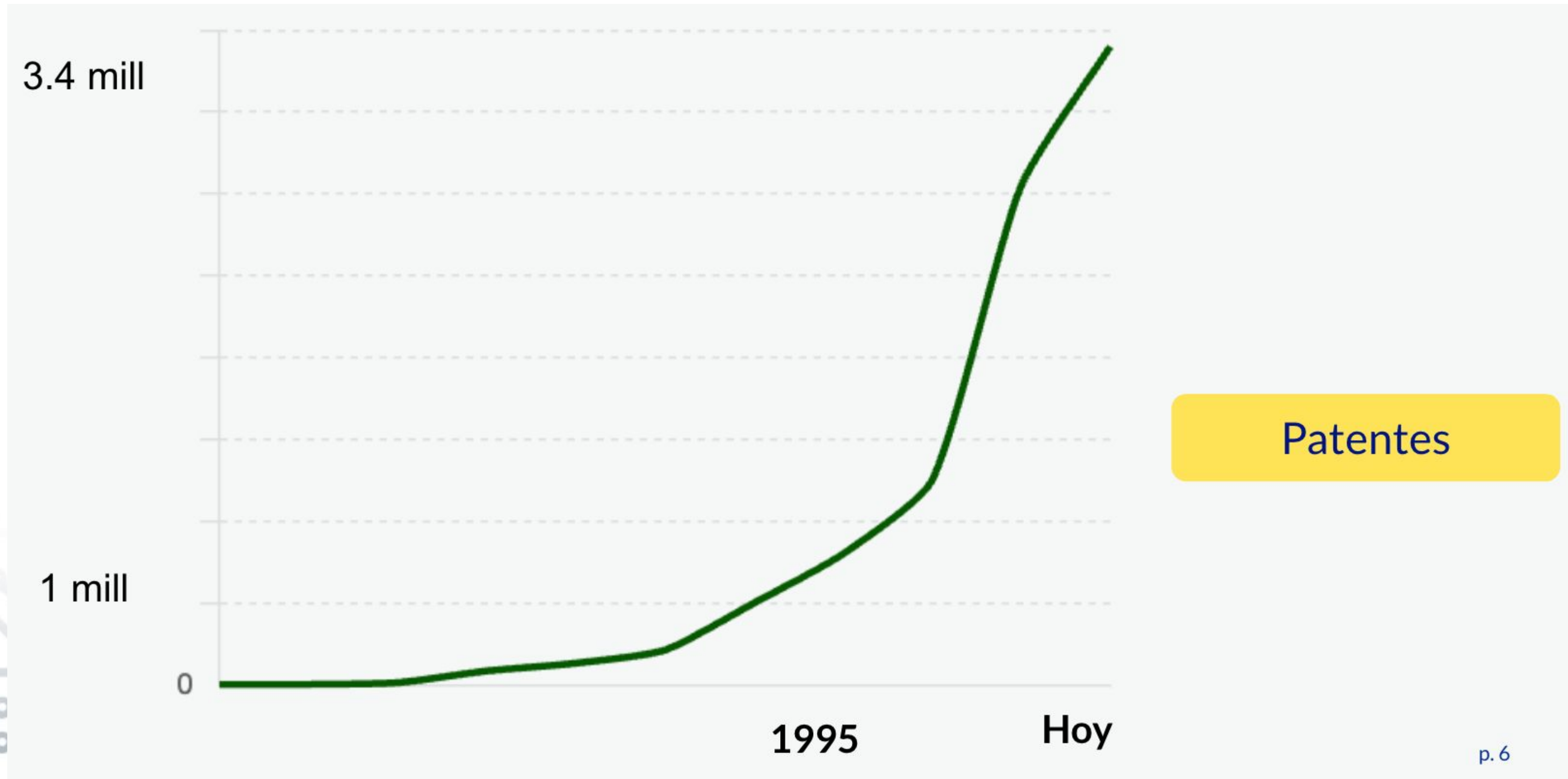
# Curva exponencial



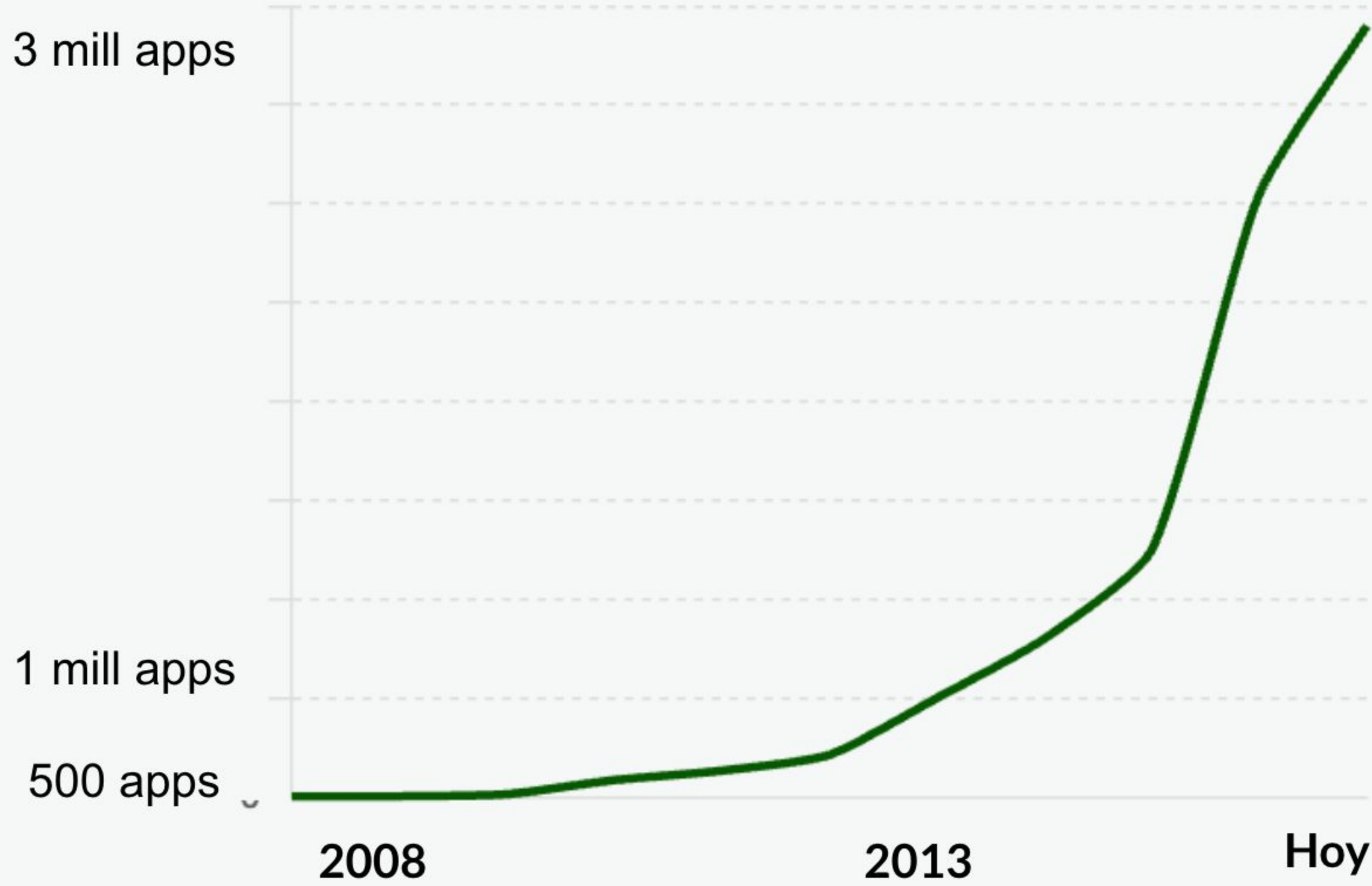
# Curva exponencial



# Curva exponencial



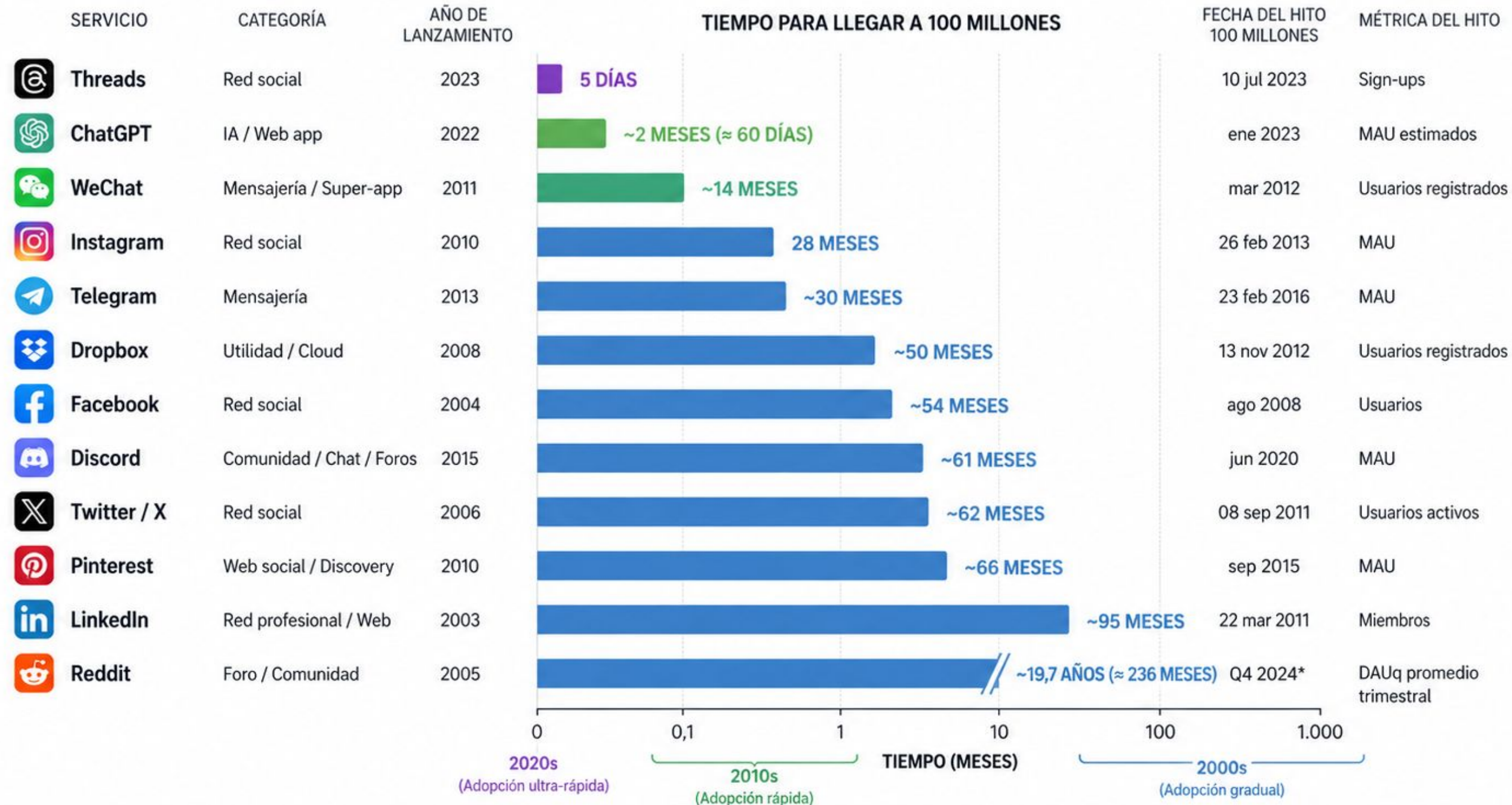
# Curva exponencial



Apps móviles

## VELOCIDAD DE ADOPCIÓN: TIEMPO PARA LLEGAR A 100 MILLONES DE USUARIOS

De más rápido a más lento (2003–2024)



### LECTURAS CLAVE

- La adopción se ha acelerado exponencialmente.
- De 2003–2009: 4 a 8 años típicos para llegar a 100M.
- En los 2010s: los más rápidos logran 100M en 1 a 3 años.
- En los 2020s: de meses a días.

### NOTAS SOBRE MÉTRICAS

- No todas las métricas son idénticas:
- MAU: usuarios activos mensuales
  - DAUq: usuarios activos diarios promedio trimestral
  - Sign-ups: registros iniciales
  - Usuarios / Miembros: cuentas registradas

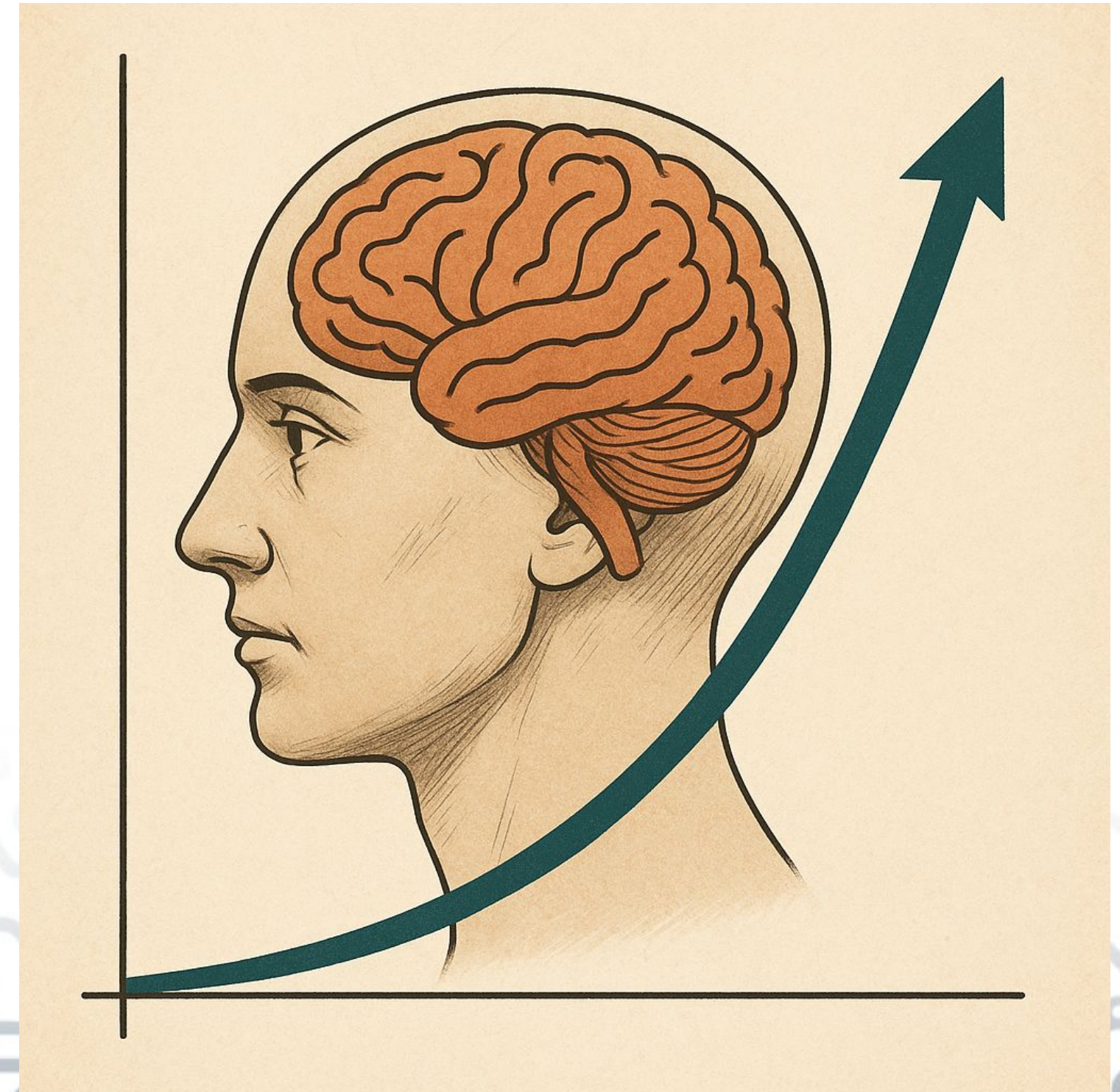
\* Reddit reportó 100M de DAUq en el trimestre terminado en dic-2024 (anunciado feb-2025).

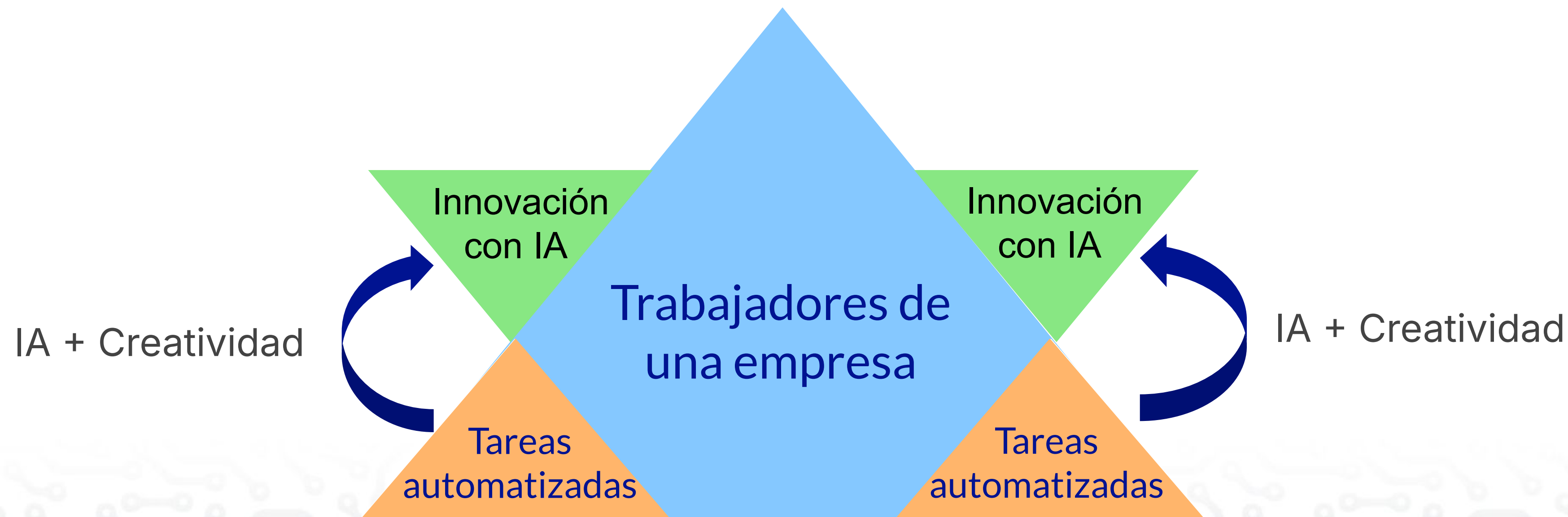
Fuentes: Comunicados oficiales de cada empresa, TechCrunch, Reuters, Ars Technica, Business Wire, Britannica, History.com, reportes para inversores.

En vez de hacer +10%,  
¿podemos hacer x10?

De pensamiento secuencial  
a pensamiento exponencial

¿Qué puedo conseguir o lograr?







Tecnología



Velocidad de la  
Tecnología



Entorno  
Externo



1 min

Escribe 5 escenarios económicos o geopolíticos para los próximos 5 años



Entorno  
Externo

Entramos en una nueva era

Imperativo de la innovación

La innovación depende de nosotros



Upskilling

Conocimientos y  
experiencia

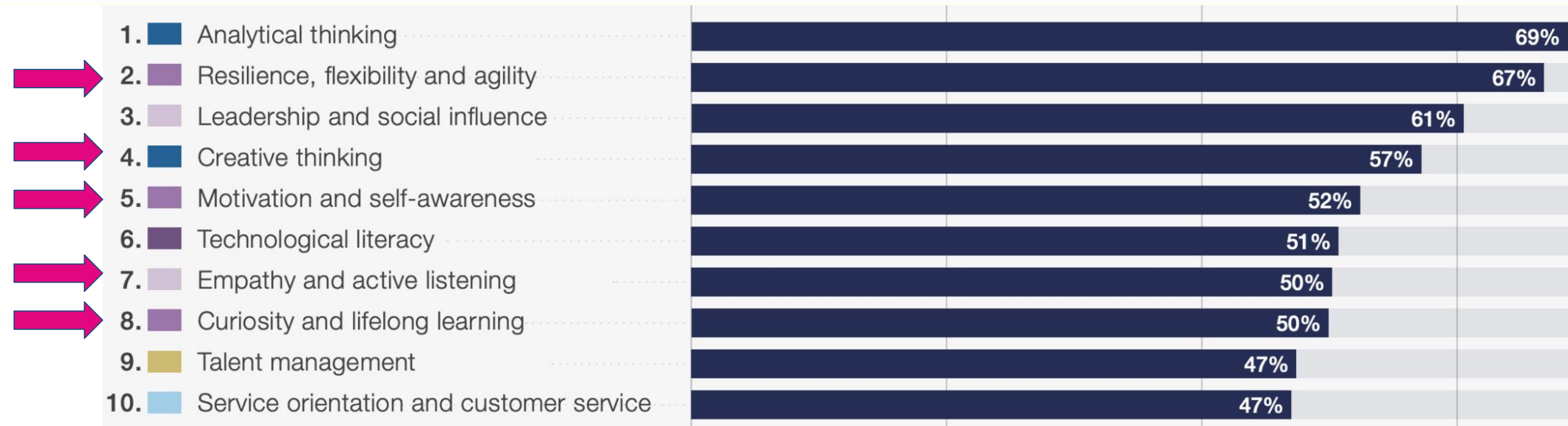
New skill

Creatividad

Reskilling

Inteligencia  
Artificial

Creatividad Aplicada = Innovación



Informe WEF "Future of Jobs 2025"

- Negociación
- Liderazgo
- Gestión de equipos
- Coaching, mentoring y sponsoring
- Delegación

- Inspirar y motivar
- Gestión de conflictos
- Innovación y creatividad
- Comunicación y marca personal
- Gestión del cambio



### Top 3 Headhunter:

- Gestión de personas
- Visión estratégica (proyectar y ver más allá)
- Capacidad de Innovar y resolver problemas

## COCIENTE INTELECTUAL (IQ)

- Resolver problemas
- Planificar proyectos
- Analizar datos
- Aprender

## INTELIGENCIA EMOCIONAL (EQ)

- Gestionar personas y emociones
- Liderazgo y gestión de equipos
- Motivación
- Habilidades sociales
- Empatía
- Cambio cultural
- Generar confianza
- Resolver conflictos

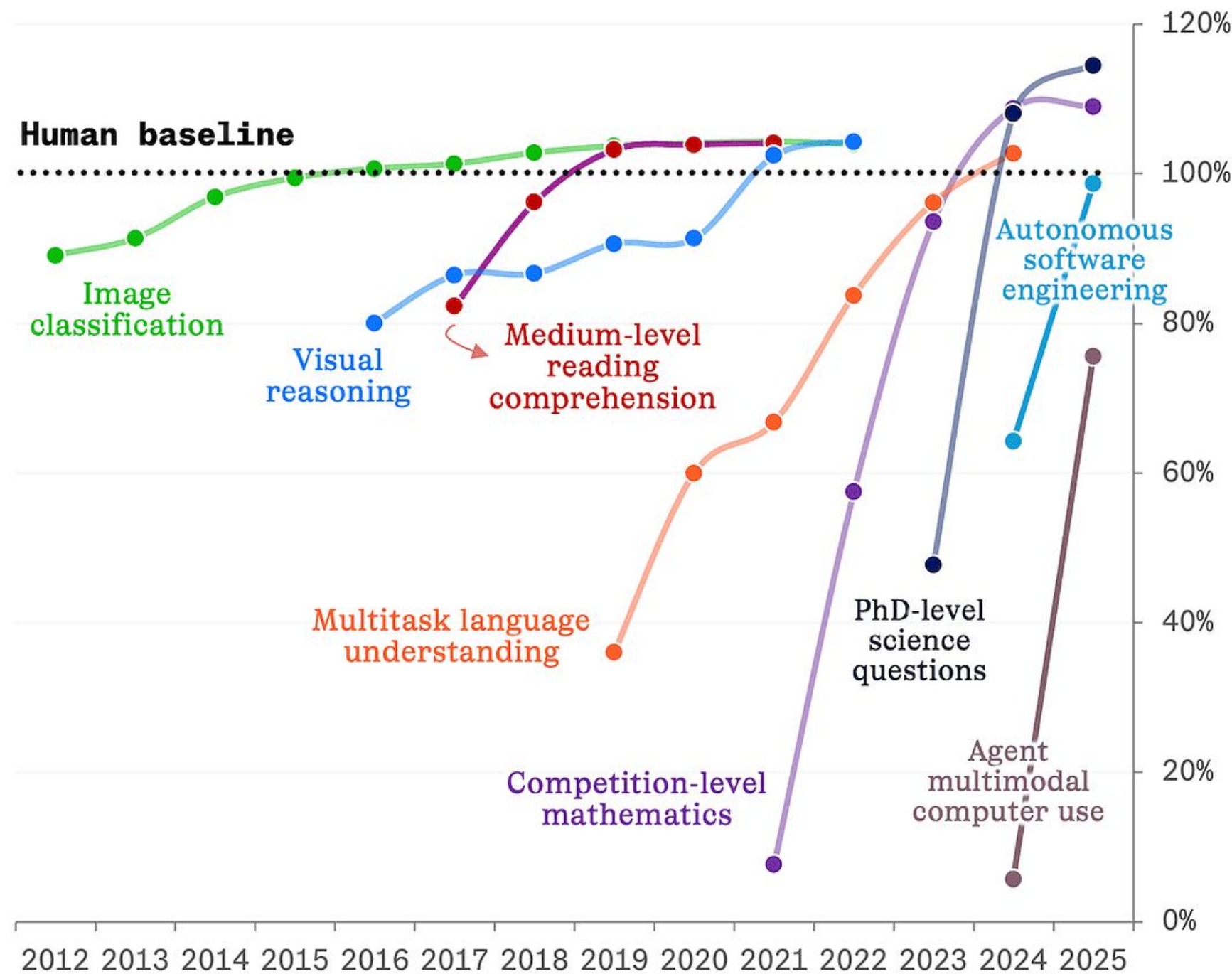
## COEFICIENTE DE ADAPTABILIDAD (AQ)

- Navegar el cambio
- Sortear la incertidumbre
- Innovación
- Aprendizaje continuo
- Resiliencia

MAN VS. MACHINE

## AI Models Are Improving Every Year

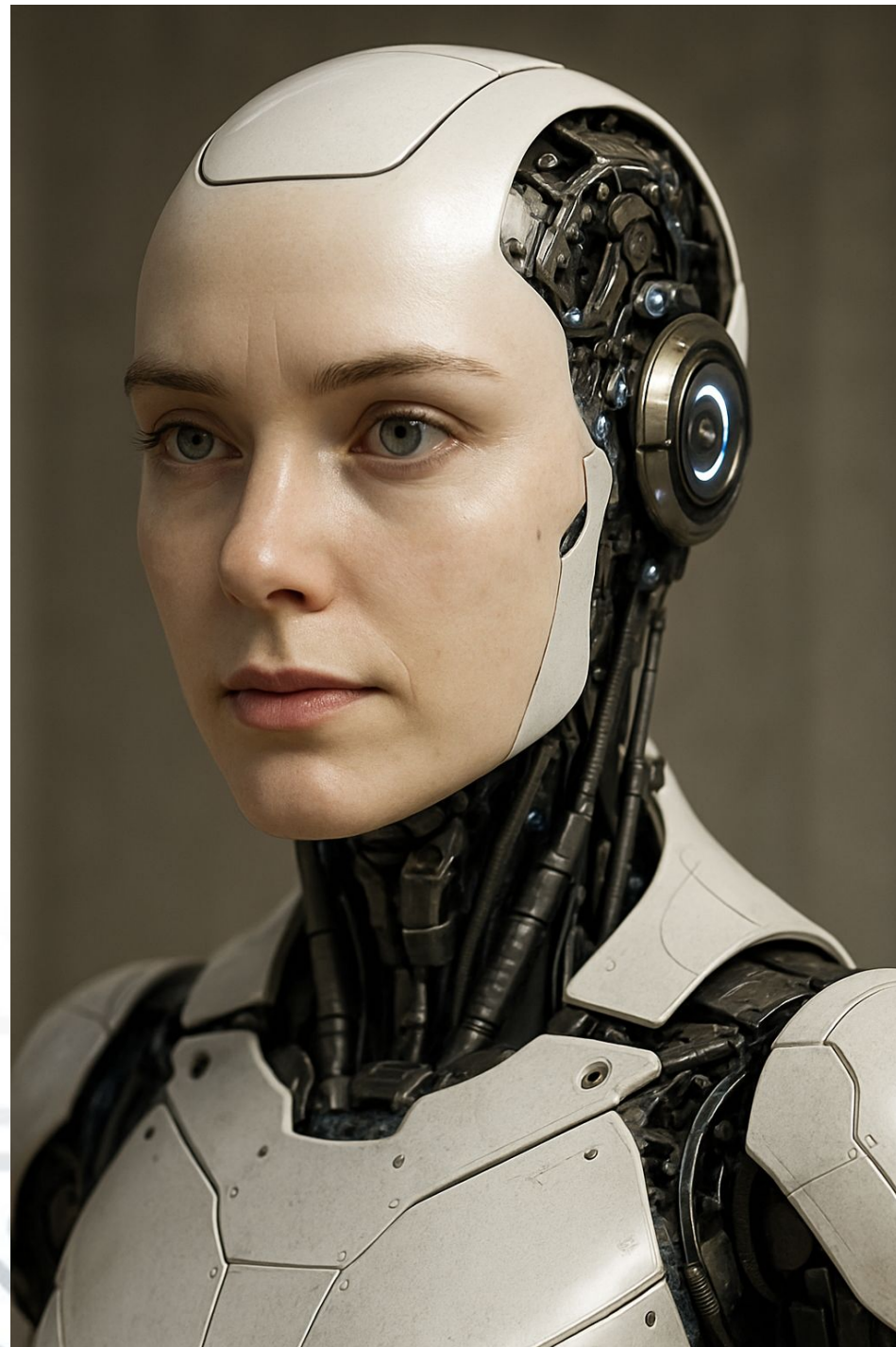
AI Technical Performance [Selected measures, 100% = human baseline]





2 min

Escribe 5 cosas que la IA  
no podrá hacer



Construcción de confianza y redes sociales humanas

Negociaciones complejas

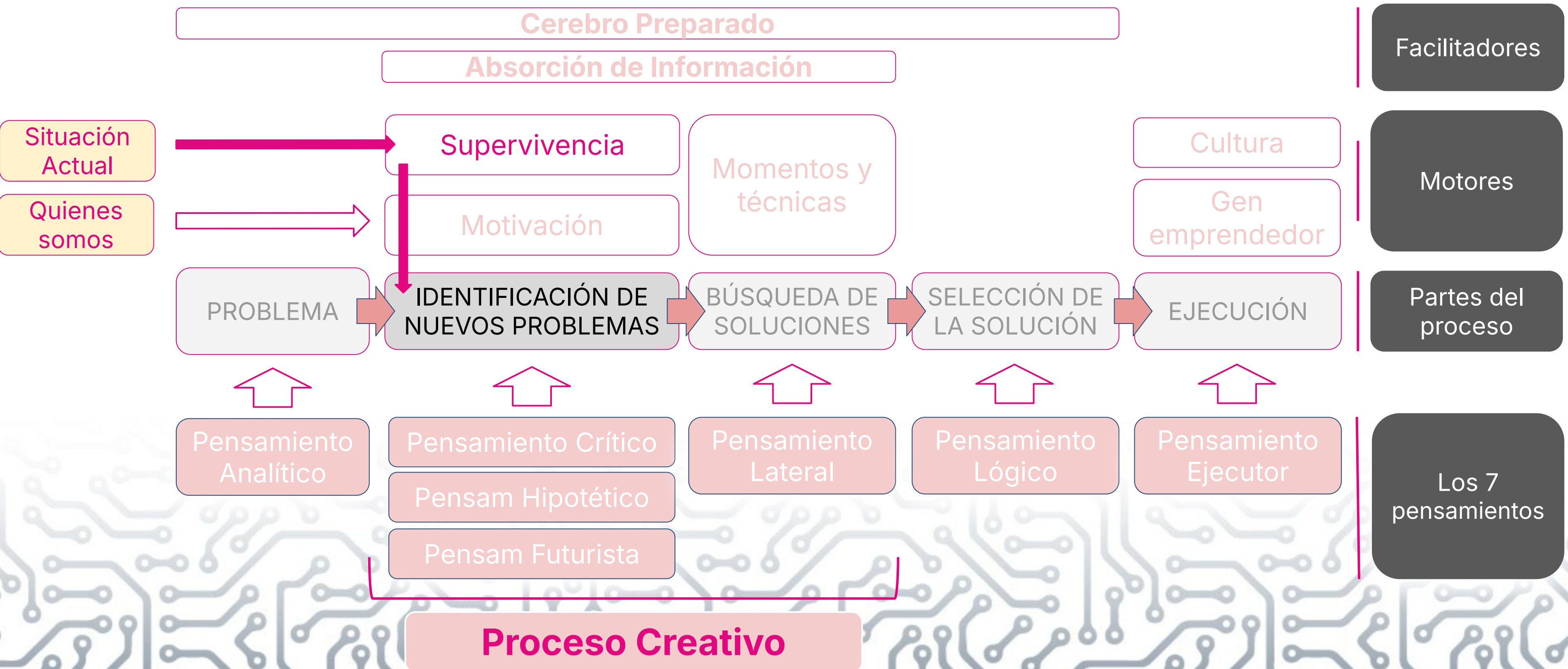
Juicio moral y ético

Improvisación

Empatía

Resolución de problemas atendiendo al contexto

Intuición creativa y pensamiento lateral complejo





**George Addair:**

“Todo lo que siempre quisiste,  
está al otro lado del miedo”.

**Factores de supervivencia:** miedo, necesidad, urgencia

## 2. Reflexión: ¿quienes somos?

# ¿Qué nos hace diferentes?

Un descubrimiento y una innovación que cambió el rumbo





**“Innovamos para sobrevivir”**

**“Somos creativos por naturaleza”**





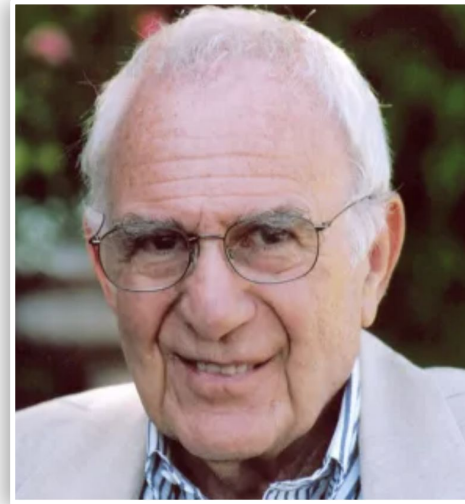
2 min

# ¿Qué has creado?



- **Mejora:** ambición, libertad, oportunidad
- **Sentido:** propósito, legado, autorrealización
- **Exploración:** curiosidad, pasión, inconformismo

## 3. Proceso creativo



## Teoría Asociacionista de la Creatividad de Sarnoff A. Mednick



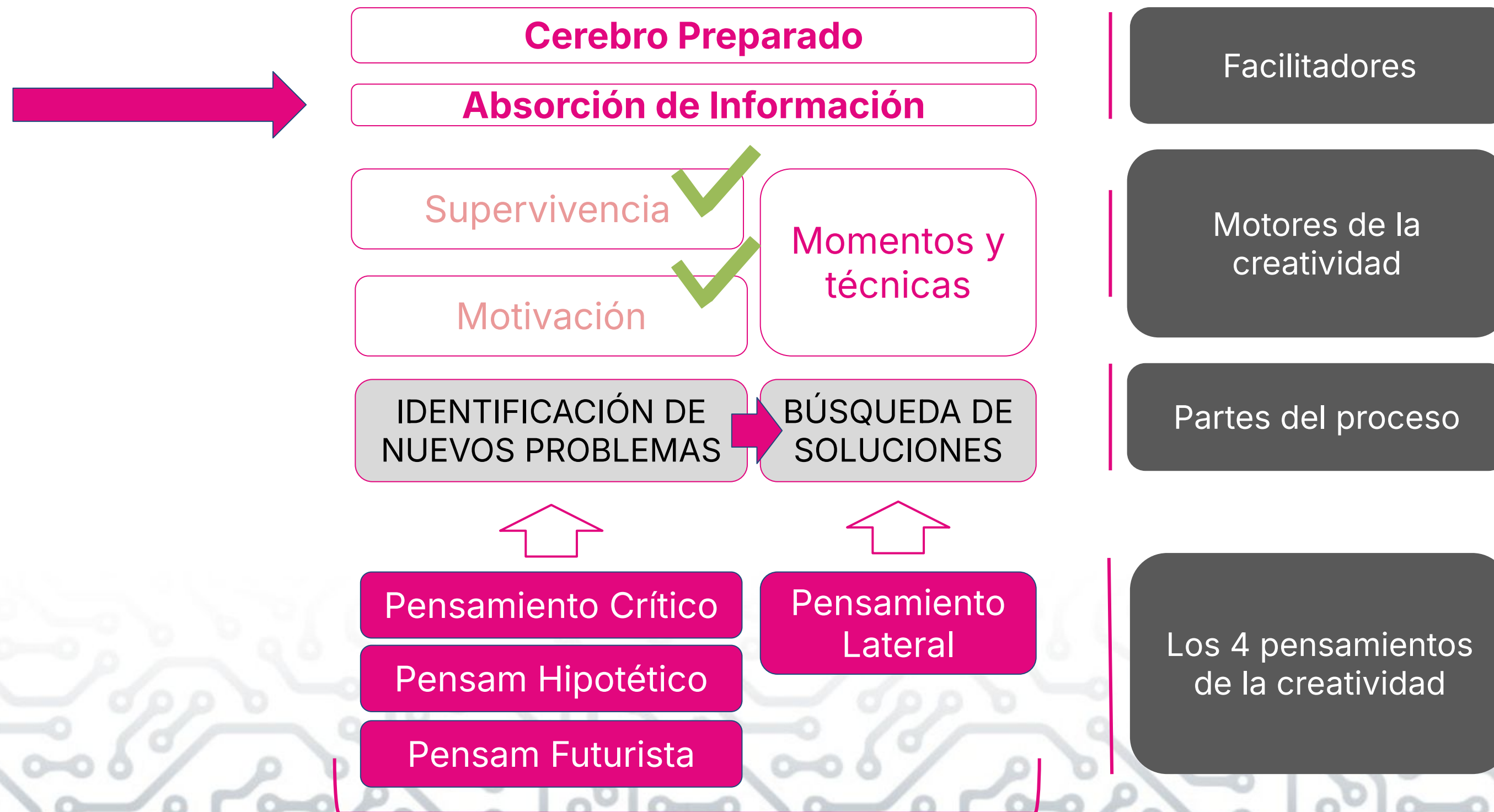
**Absorción de  
Información**



**Cerebro  
preparado**



**Momento para  
la conexión**



**Amplia tu  
curiosidad  
intelectual**



“Yo lo sé todo”



1 min

Marketing

Comunicación

Psicología

Sociología

Filosofía

Matemáticas

Cine

Fotografía

Cocina

Programación

Economía

Arquitectura

Diseño

Música

Arte

Egiptología

Cultura (país)

Jardinería

Historia

Geopolítica

Idioma

Astronomía

Bricolage

Ciencias

Montañismo

Navegación

Deporte

# Networking





**“La Innovación viene del conocimiento y la conexión”**

**“La información no está en internet, está en la conversación”**



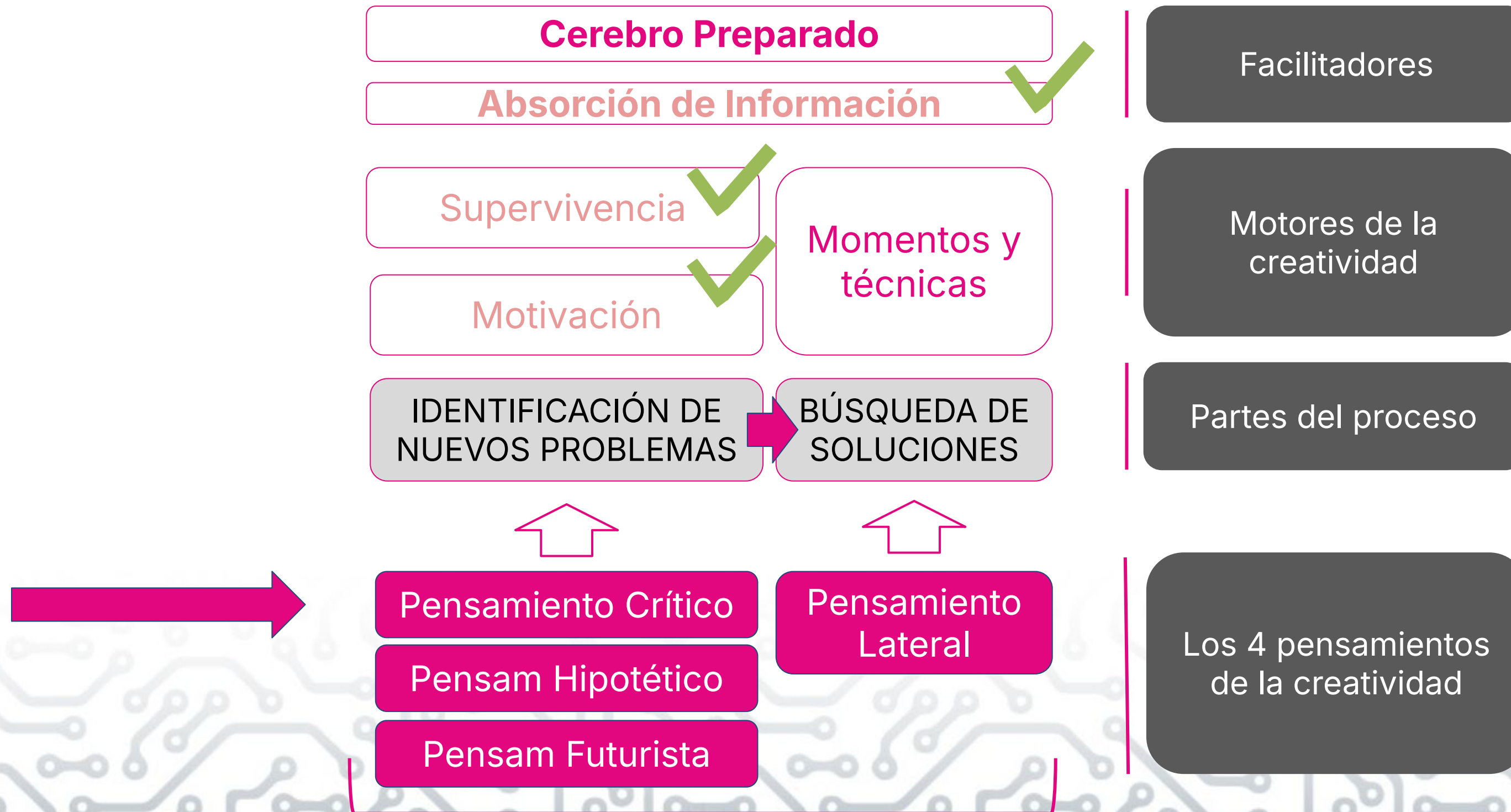
## Escucha activa + 1 Pregunta

Ejemplos: lugar de origen, plan de fin de semana,  
un viaje, una afición, un libro

4 min

En parejas

Objetivo: aprender algo nuevo



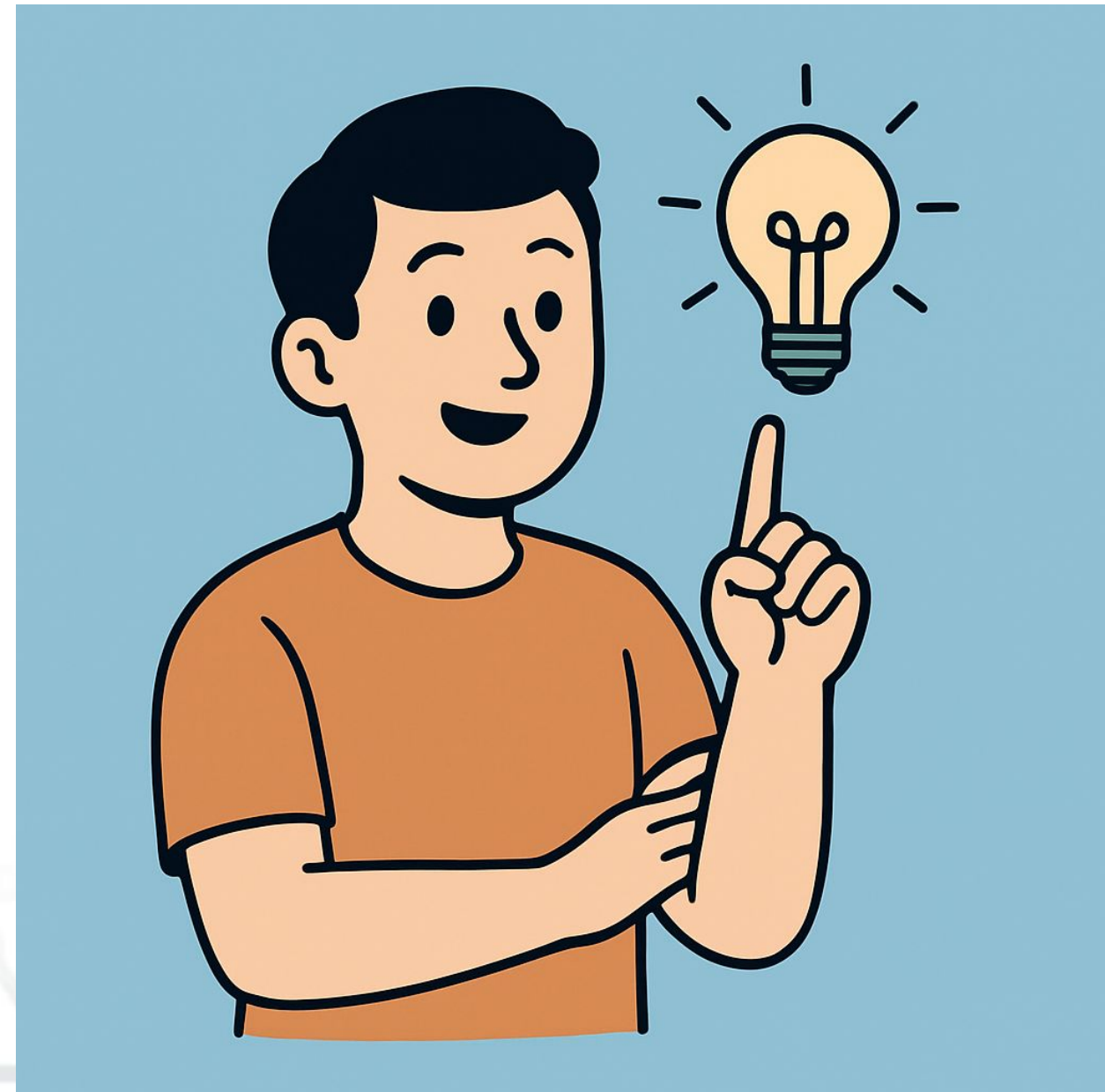


## Sesgo de la deseabilidad laboral



“El que no propone ni ejecuta, esperará su siguiente promoción sin hacer ruido, pero no estará innovando”

- Cuestiona lo establecido para crear
- No cae en las modas
- Detecta debilidades y plantea mejoras
- Identifica riesgos
- Cuestiona los datos y busca la verdad





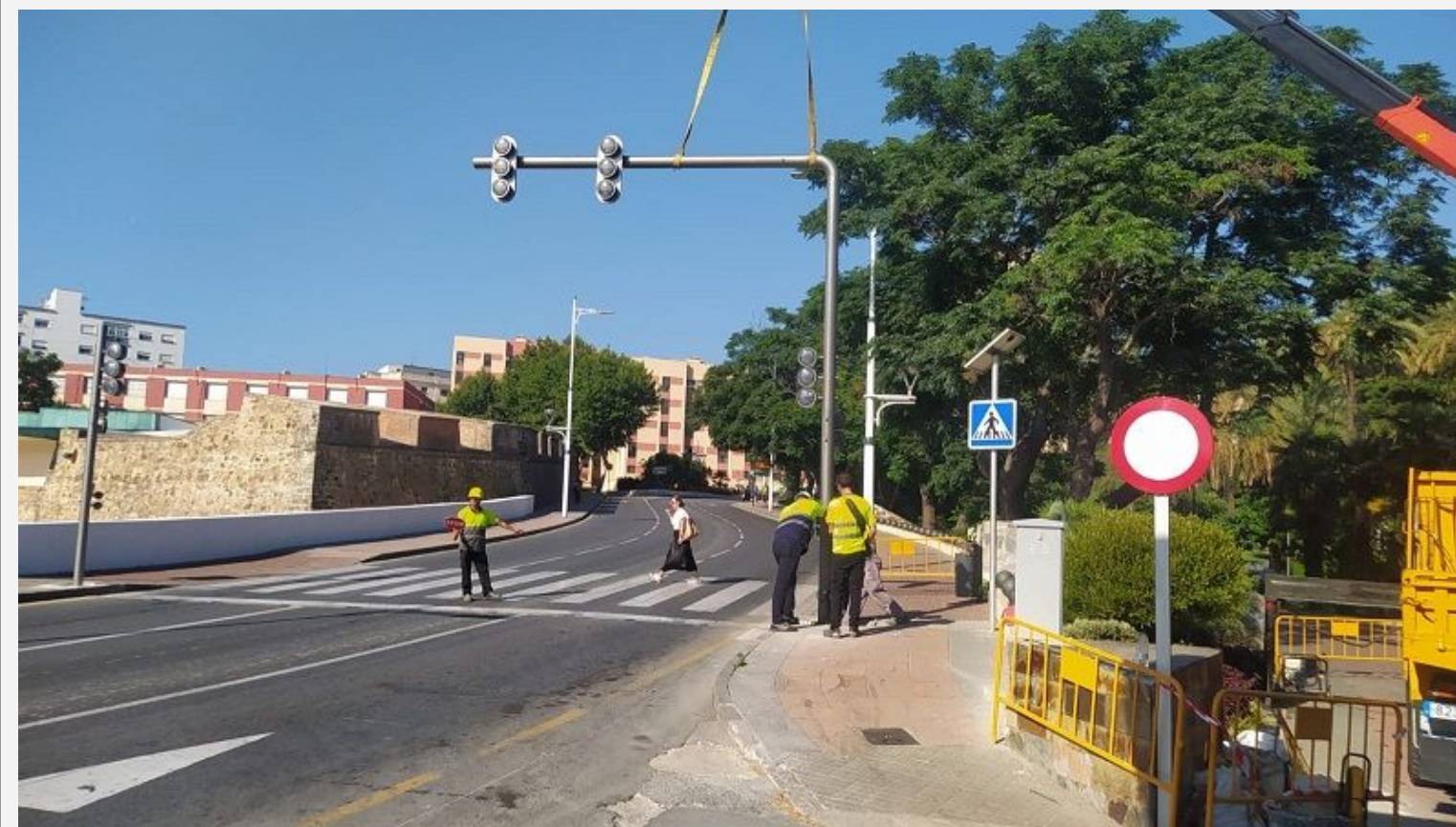
3 min

En grupo

**El ayuntamiento instalará semáforos en la carretera del Norte para reducir los accidentes.**

En el 2022 los accidentes subieron un 140% respecto 2019.

08/05/2023 Villarriba - Rubén Martínez



# Pensamiento hipotético





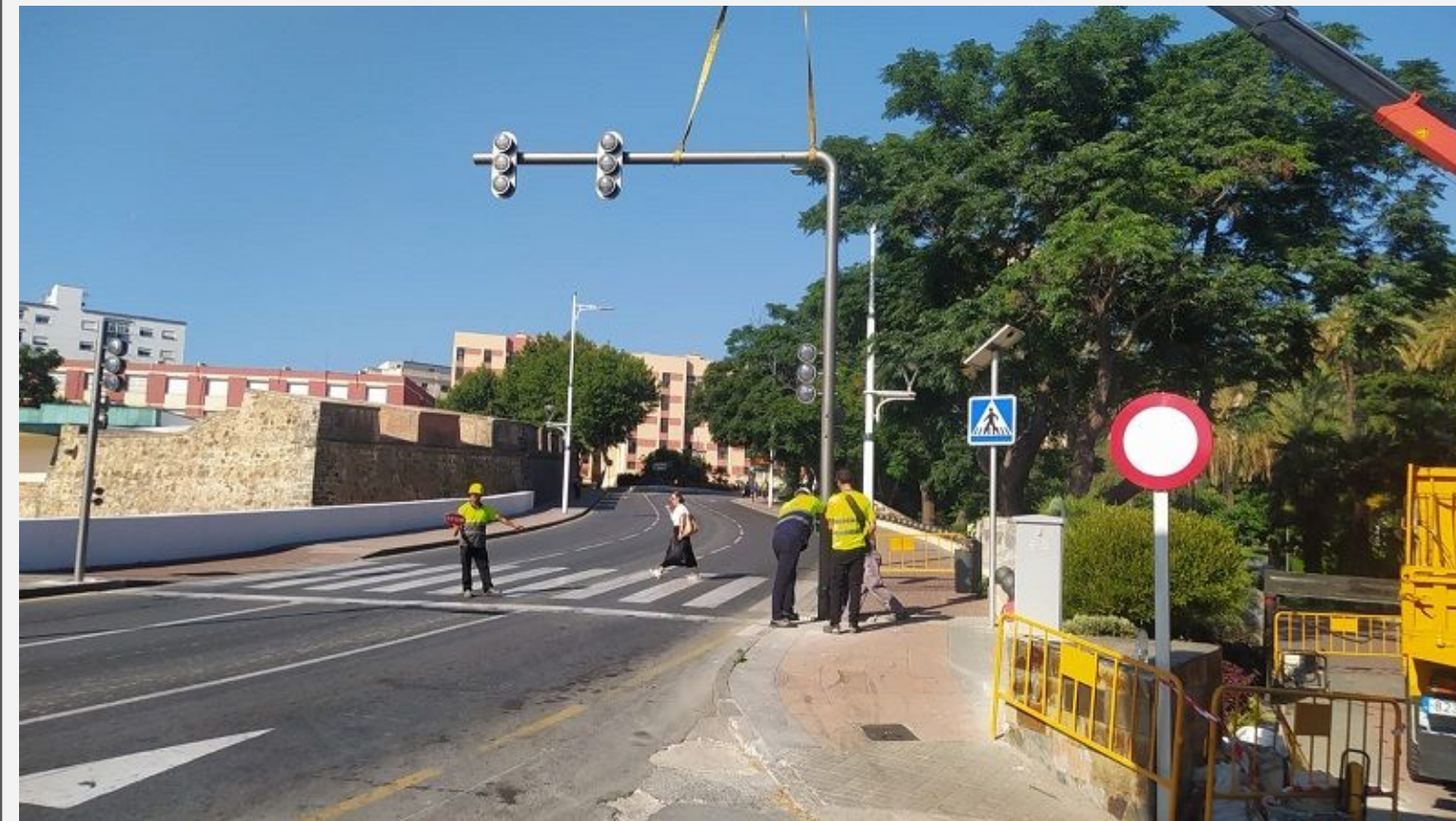
3 min

En grupo

**El ayuntamiento instalará**  
**semáforos en la carretera del Norte**  
**para reducir los accidentes.**

En el 2022 los accidentes subieron  
un 140% respecto 2019.

08/05/2023 Villarriba - Rubén Martínez

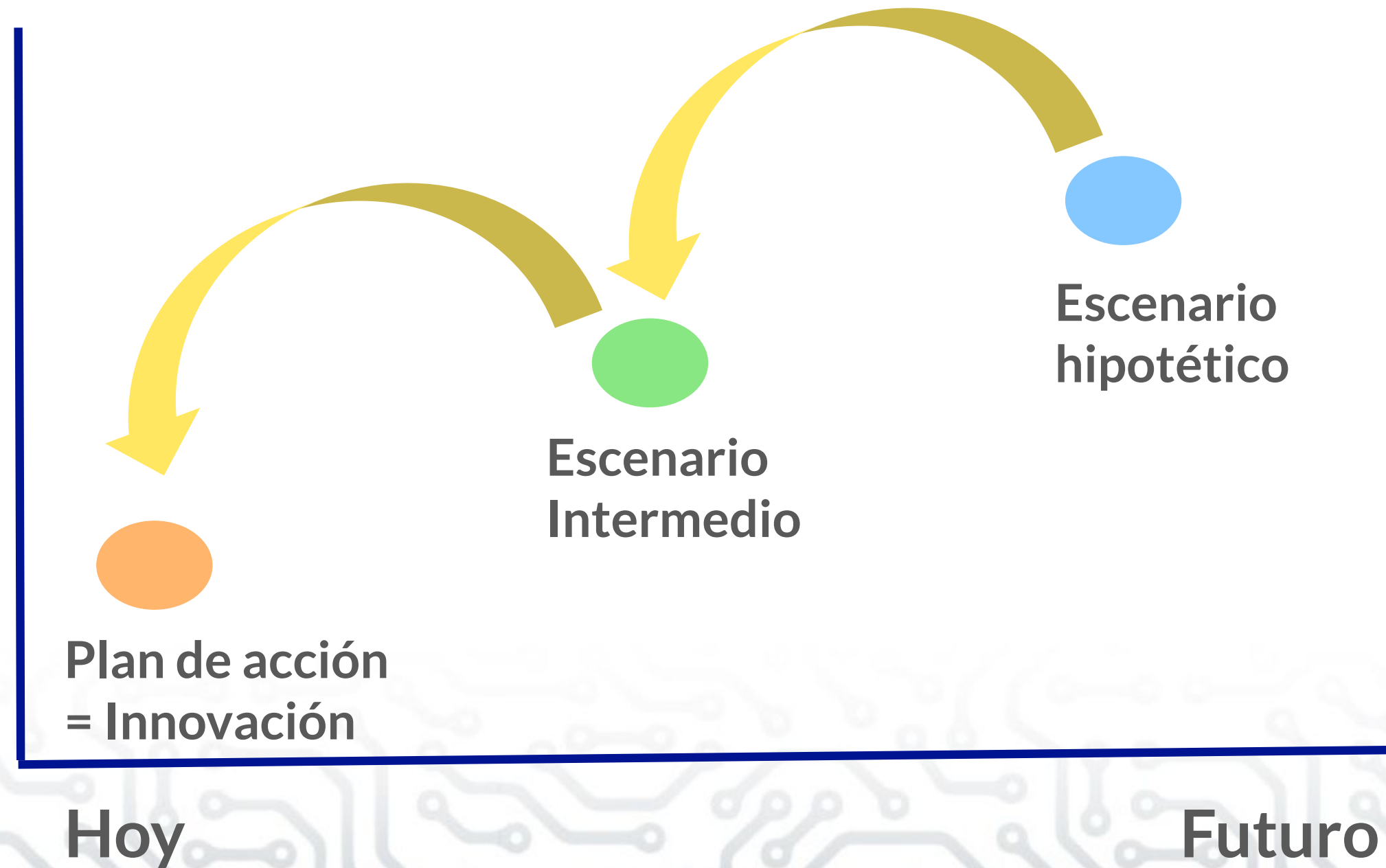


## Pensamiento Crítico

"Hay un 20% más de contrataciones online desde la última campaña"

## Pensamiento Hipotético







3 min

En grupo

La unión Europea se transforma en un único país. Desaparecen los países.

¿Qué cambios habrá en el sector empresarial?

¿Qué negocios se verán afectados?

¿Qué oportunidades de negocio pueden surgir?

Imaginad el escenario, y traerlo al presente en forma de impactos

- Pragmatismo y Humildad
- Mente abierta
- Escenarios > 0%





**“Seguro que los clientes van a...”**”

Definición: Tendencia a generar hipótesis con un grado de probabilidad del 100%



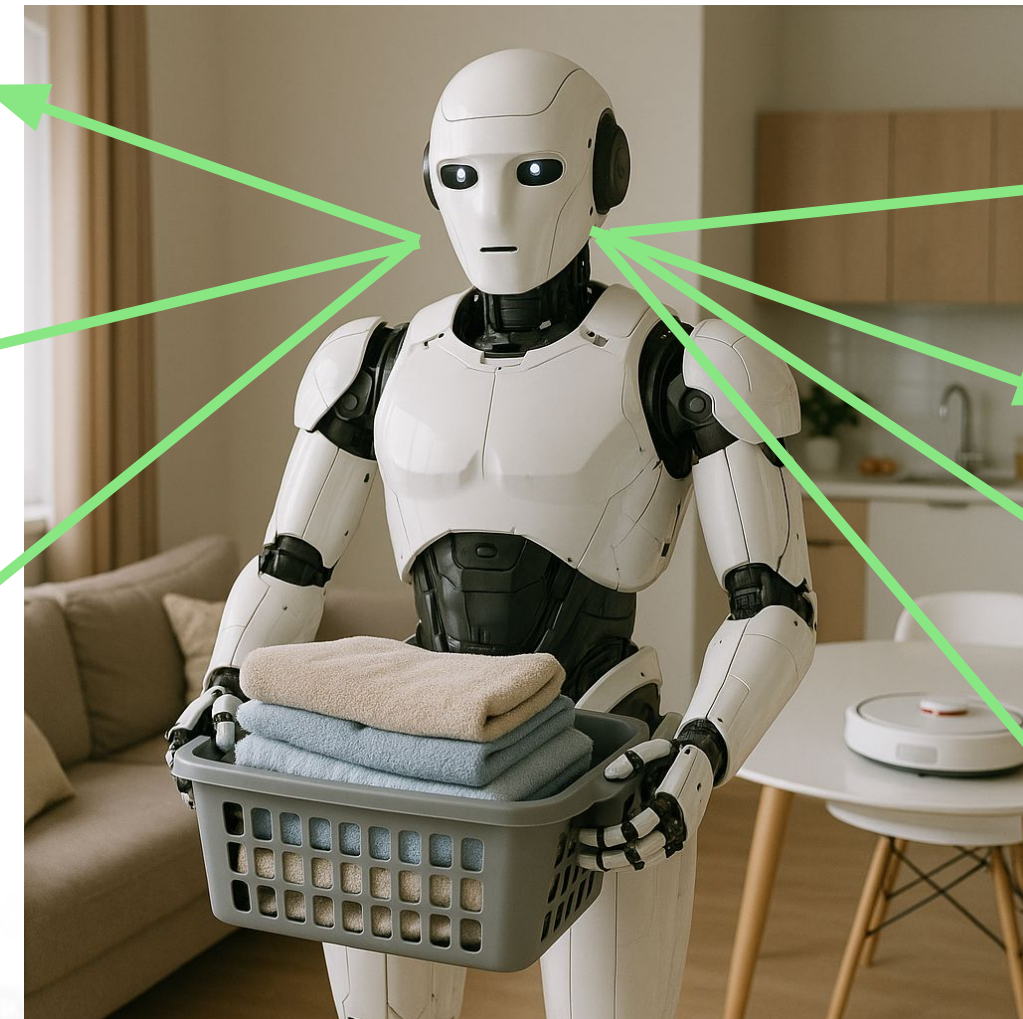
3 min  
En grupo

Un posible escenario: ¿Qué impactos y cambios podrían surgir por un robot doméstico asistente conectado con diversos negocios?

amazon

Glovo?

cabify



lastminute.com

Booking.com

CINESA

Google



5 min

En grupo

**En grupo:** Piensa en un escenario hipotético, irreal, imposible de imaginar que fuera a ser real, que hoy tenga probabilidad del 1% de que ocurra.

¿Qué innovaciones se te ocurren?



2 min

**Reflexión personal:** dentifica un área de tu vida o trabajo que te gustaría mejorar y encuentra formas innovadoras para conseguirlo

Pregunta 7 en tu cuaderno de notas



Cerebro Preparado

Absorción de Información ✓

Supervivencia ✓

Motivación ✓

Momentos y técnicas

IDENTIFICACIÓN DE NUEVOS PROBLEMAS

BÚSQUEDA DE SOLUCIONES

Pensamiento Crítico ✓

Pensam Hipotético ✓

Pensam Futurista ✓

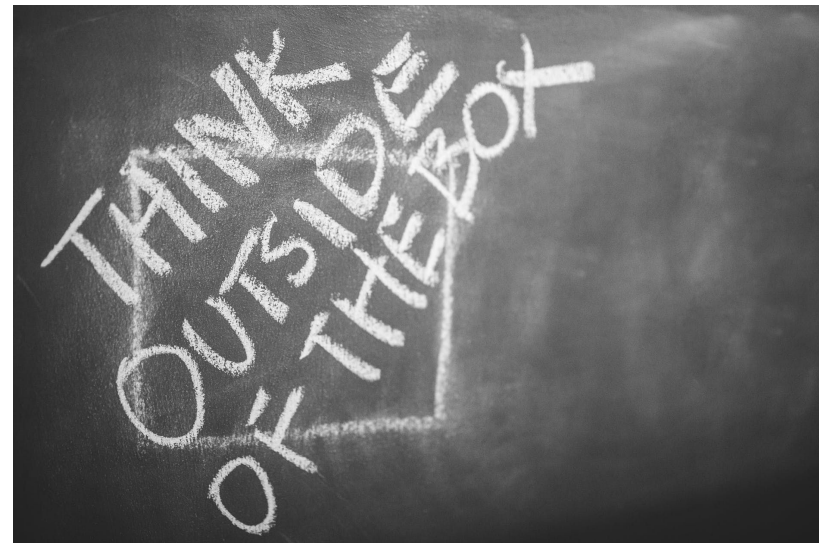
Pensamiento Lateral

Facilitadores

Motores de la creatividad

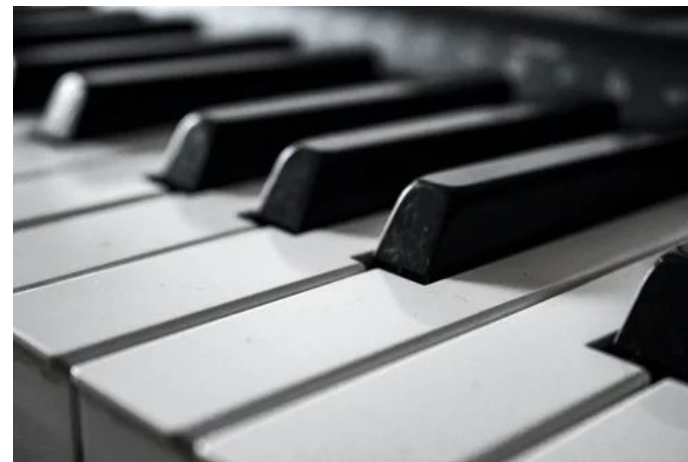
Partes del proceso

Los 4 pensamientos de la creatividad



## Dopamina

Recompensa,  
placer, logro



## Serotonina

Relajación, calma



## Oxitocina

La hormona del  
amor, empatía,  
confianza

~~Cortisol~~



**“El estrés bloquea la creatividad”**



2 min

**Escribe actividades que te puedan generar dopamina, serotonina y oxitocina**

## Dopamina

Satisfacción por la recompensa, logro, éxito, esfuerzo, generación de ideas, descubrimiento

- ....
- ....
- ....
- ....

## Serotonina

Calma, bienestar, relajación, seguridad paz

- ....
- ....
- ....
- ....

## Oxitocina

Afecto, cariño, cuidado, amor

- ....
- ....
- ....
- ....

Pregunta 7

**Dieta**



**Ejercicio**



**No estrés**









2 min

## Pregunta 8: Actividades que potencian la atención y concentración

Natación

Billar

Esgrima

Tiro deportivo

Tiro con arco

Ajedrez

Tenis

Escalada

Ping pong

Ski

Yoga

Origami

Lectura

Escritura

Sodokus

Juegos lógicos

Puzzles

Pintura / Dibujo

Instrumento

Actividad creativa

Artesanía

Costura

Baile / danza

Cartas / póker

# Actitud exploradora



# Romper con la rutina





**“La rutina mata la innovación”**





# ¿Consumo o inversión de tiempo?





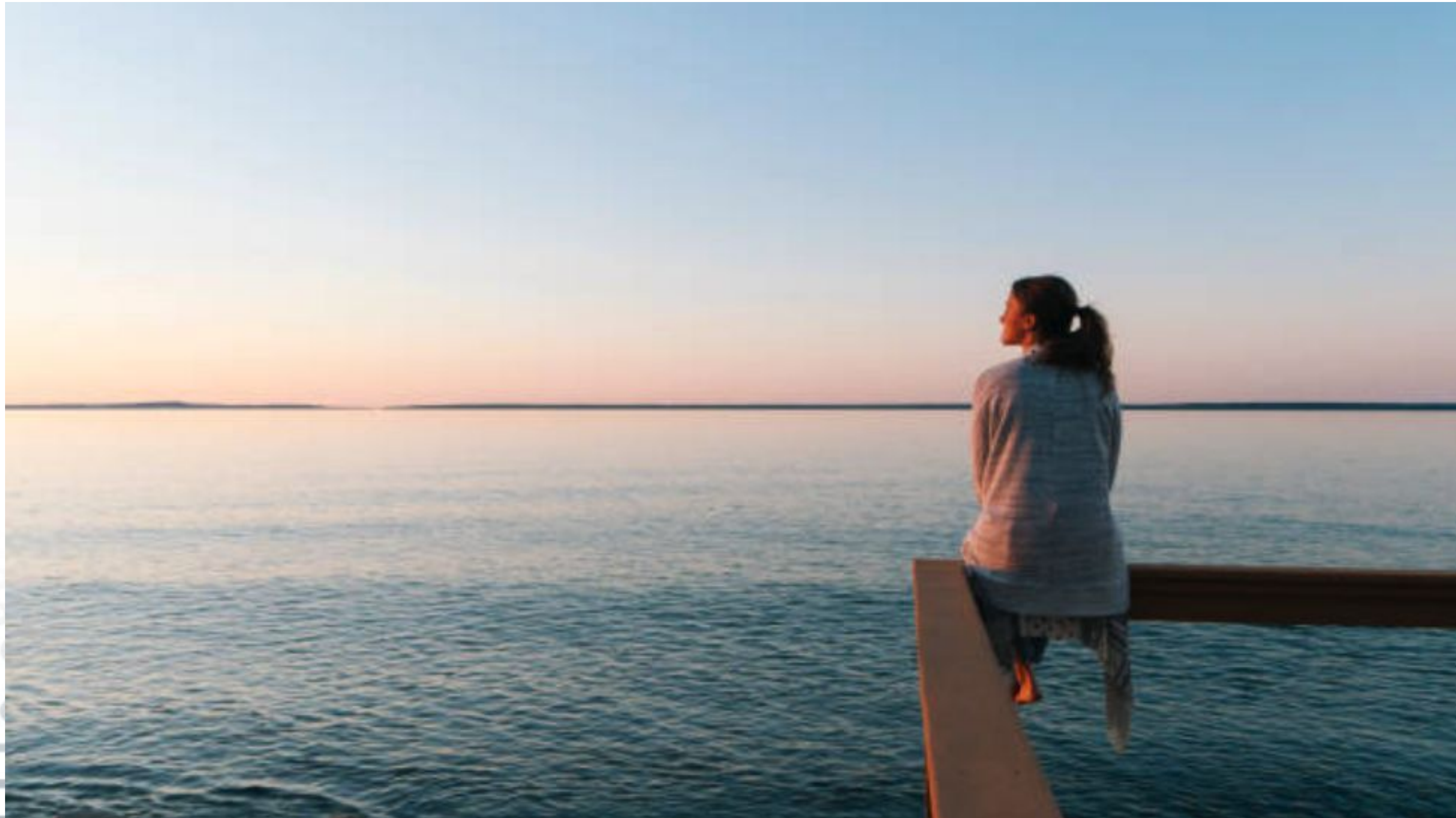
1 min

## Pregunta 9





# Soledad y contemplación



# Lugares de inspiración





1 min

## Pregunta 10

Señala las actividades que te gustaría practicar para potenciar un cerebro sano preparado para generar conexiones (creatividad).

# ¿En cuantos lugares trabajas a la semana?



1 min



Cerebro Preparado ✓

Absorción de Información ✓

Supervivencia ✓

Motivación ✓

Momentos y técnicas

IDENTIFICACIÓN DE NUEVOS PROBLEMAS

BÚSQUEDA DE SOLUCIONES

Pensamiento Crítico ✓

Pensam Hipotético ✓

Pensam Futurista ✓

Pensamiento Lateral

Facilitadores

Motores de la creatividad

Partes del proceso

Los 4 pensamientos de la creatividad





1 min

En grupo

## ¿Cómo puedo ir?

**Castellón**

**Valencia**



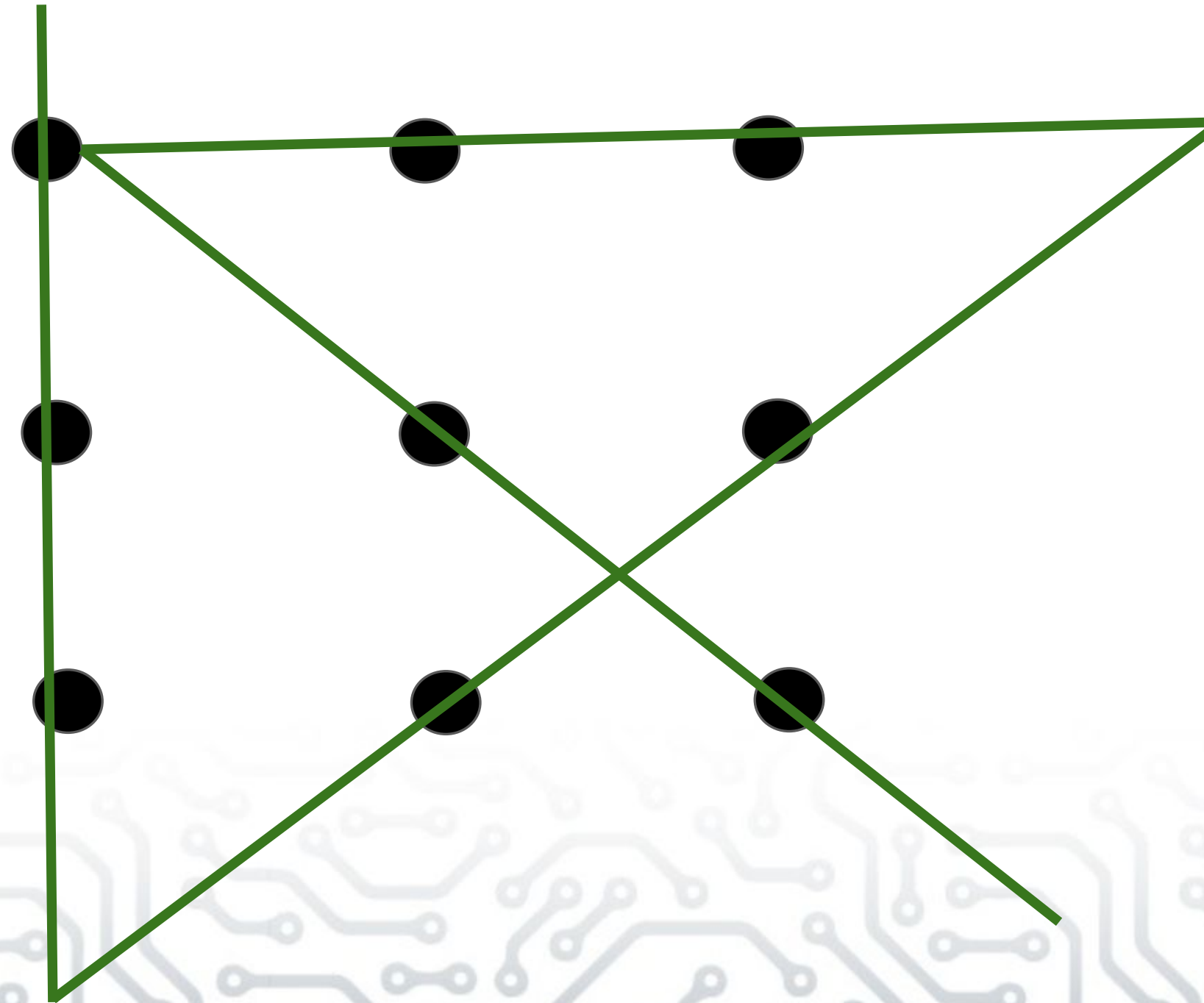


1 min

Pregunta 10



**Une los 9 puntos  
con 4 líneas  
rectas sin  
levantar el  
bolígrafo**

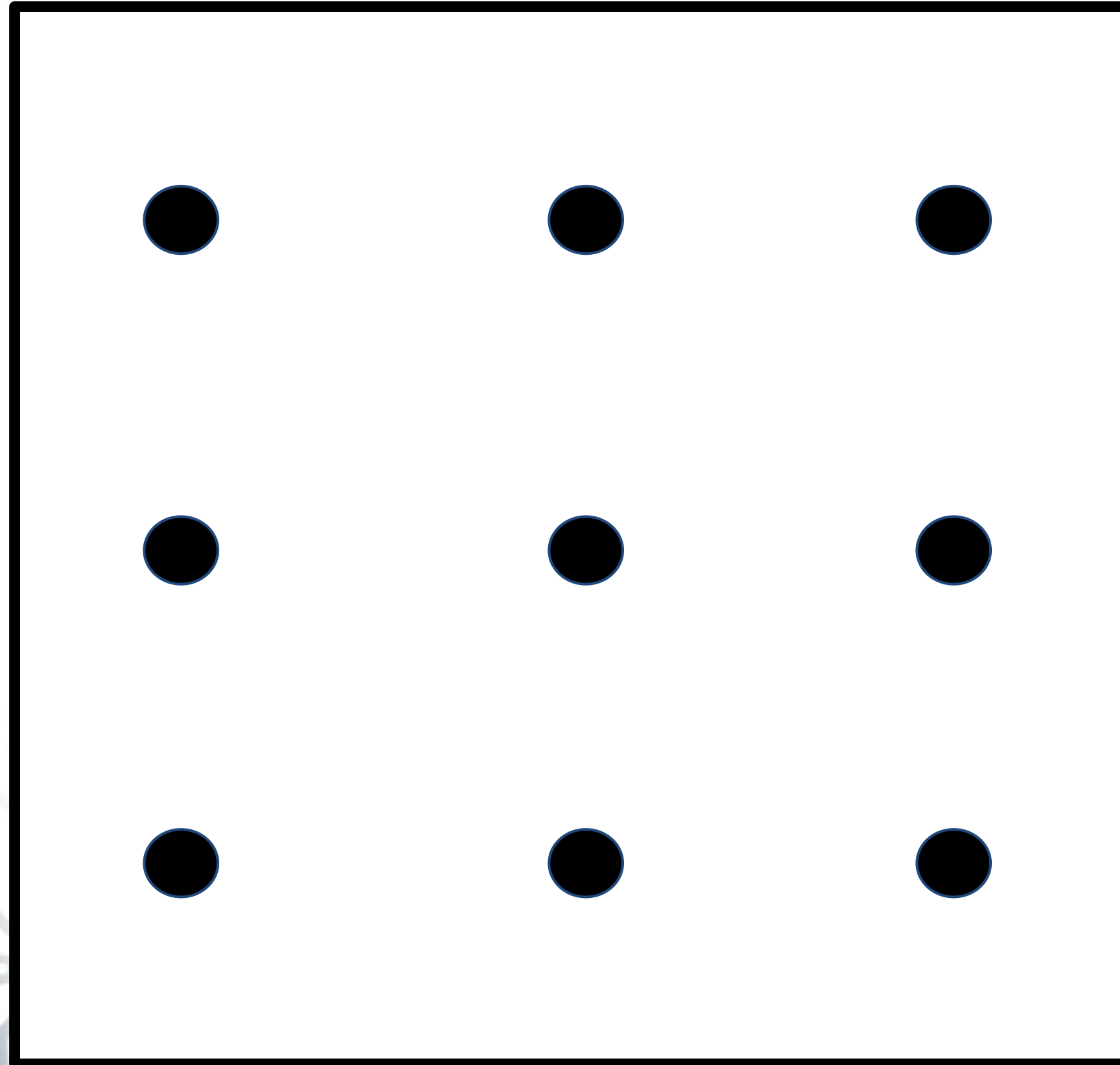


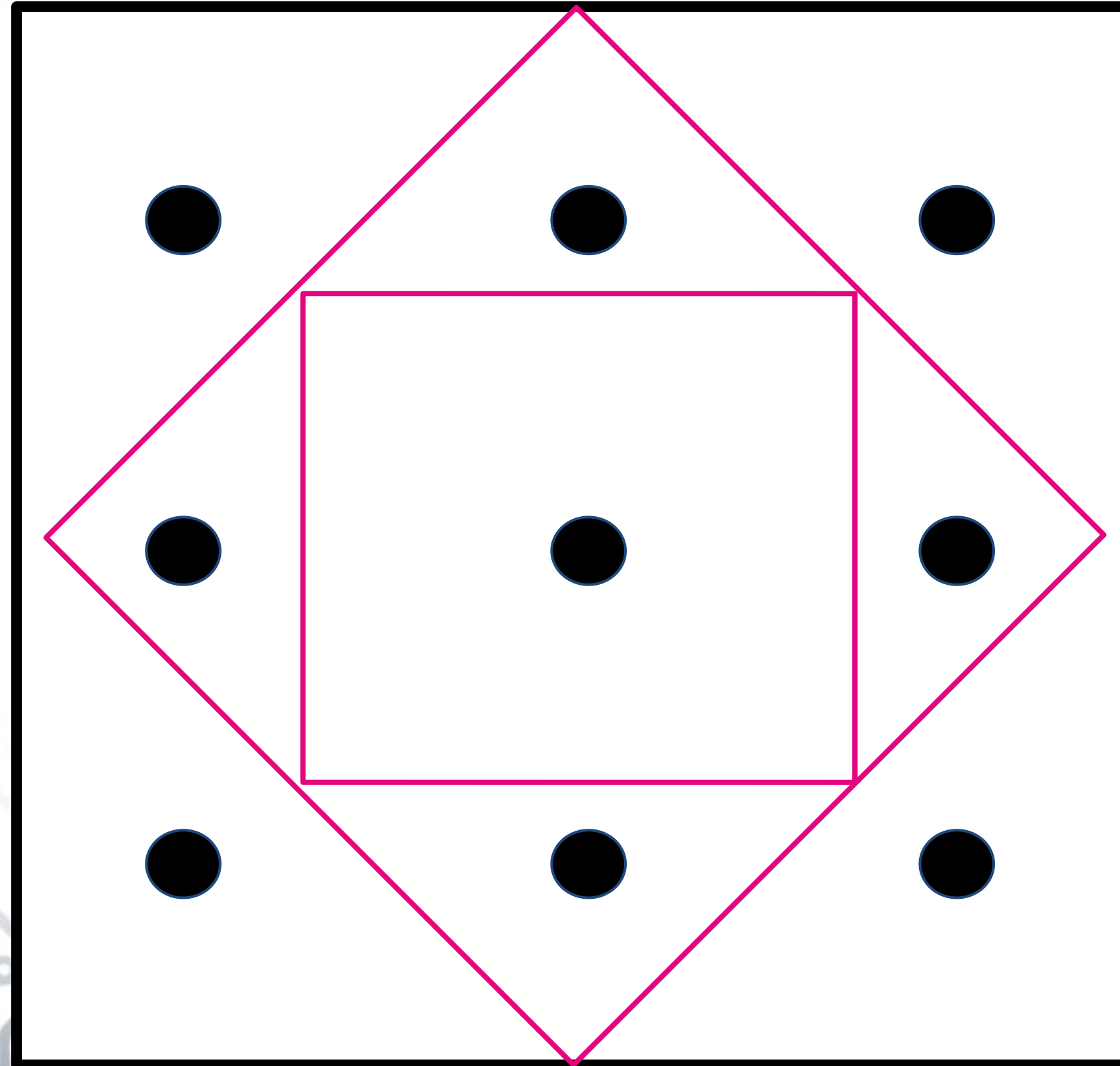
# ¿Cómo aislar los puntos con 2 cuadrados?



1 min

Pregunta 11



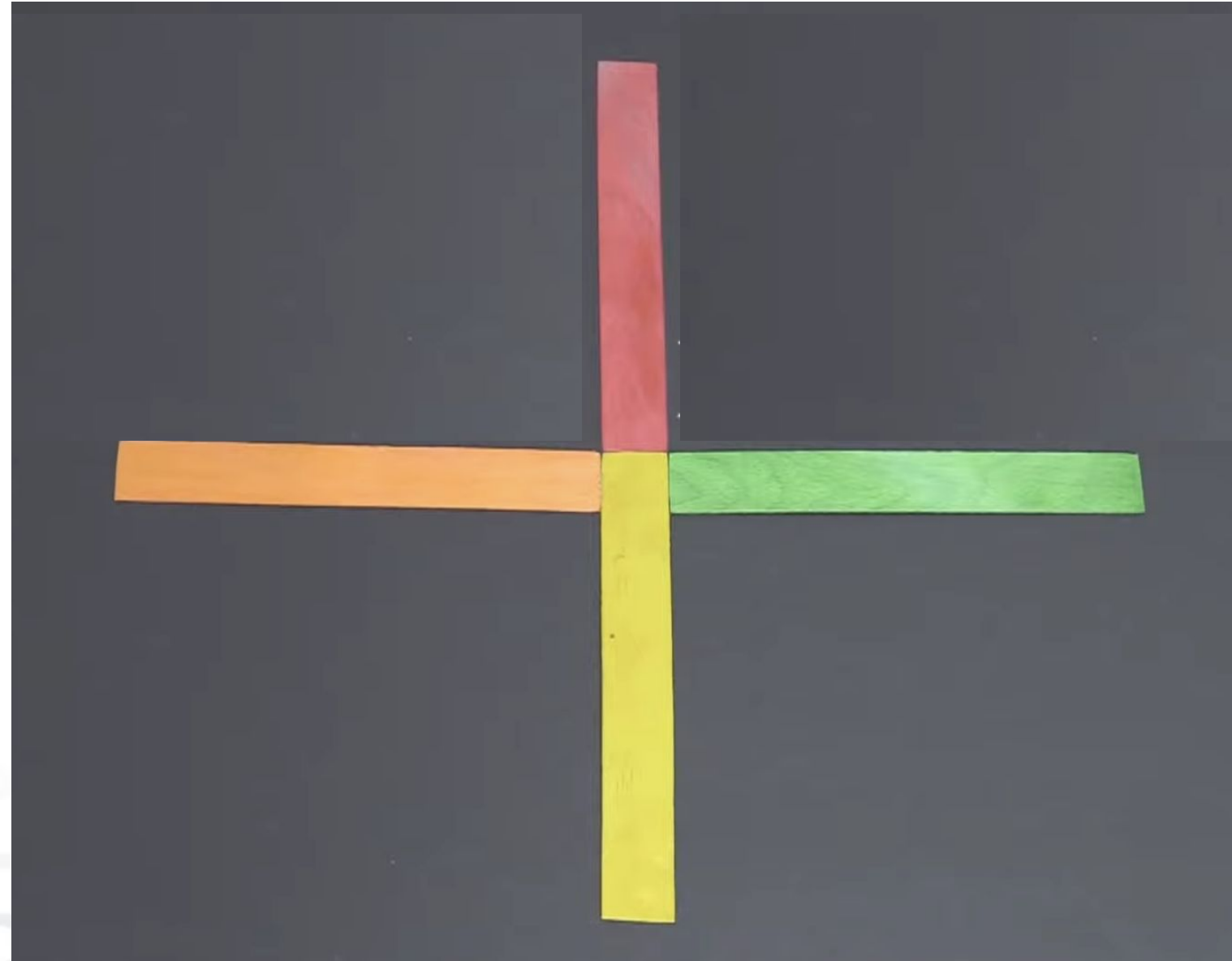


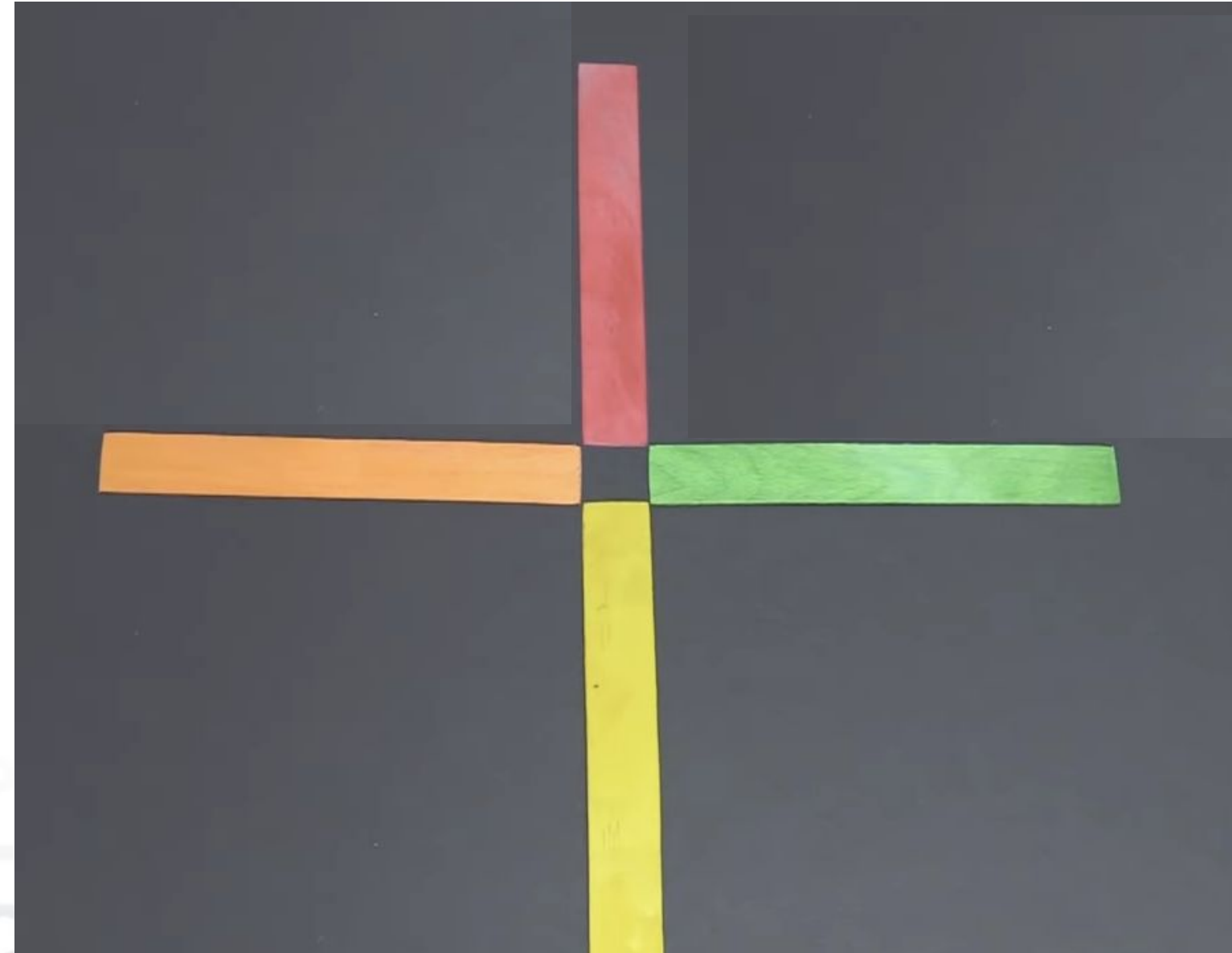


2 min

**En Grupo**

**Sólo puedes mover uno**







3 min

**En Grupo**

$$| + | =$$

# Posibles respuestas

$$| + | = 2$$

$$| + | = ||$$

$$| + | = \text{II}$$

$$| + | = 4/2$$

$$| + | = 2\text{"|"}$$

$$| + | = || =$$

$$| + | = ||$$

$$| + | = |$$

$$| + | = \text{LL}$$

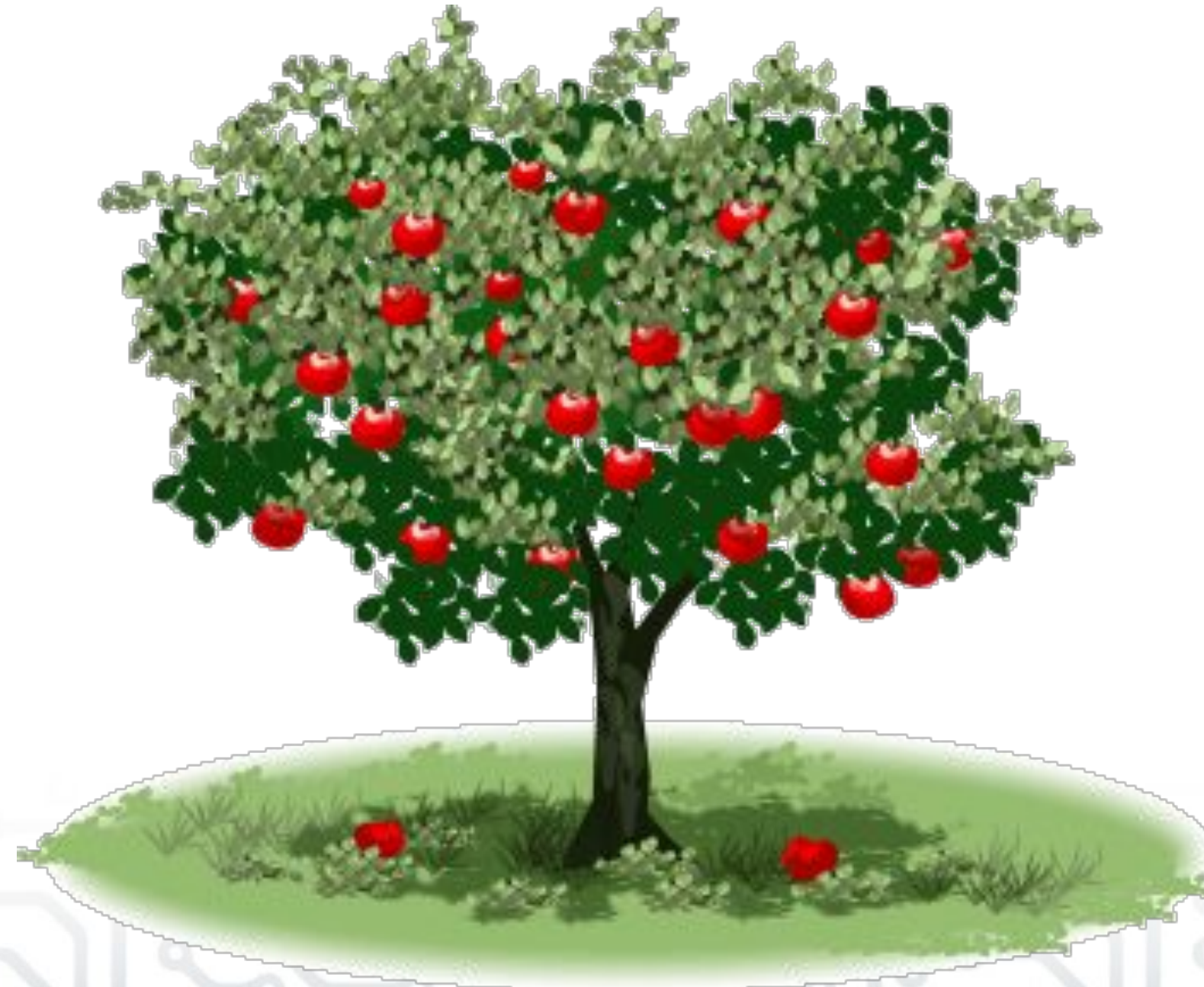
$$| + | = \text{ii}$$

# ¿Por qué cae la manzana?



3 min

**En Grupo**



# ¿Para qué sirve?



3 min

**En Grupo**



# ¿Por qué llega tarde el autobús?



3 min

En Grupo





3 min

**En Grupo**



# ¿Por qué salta?



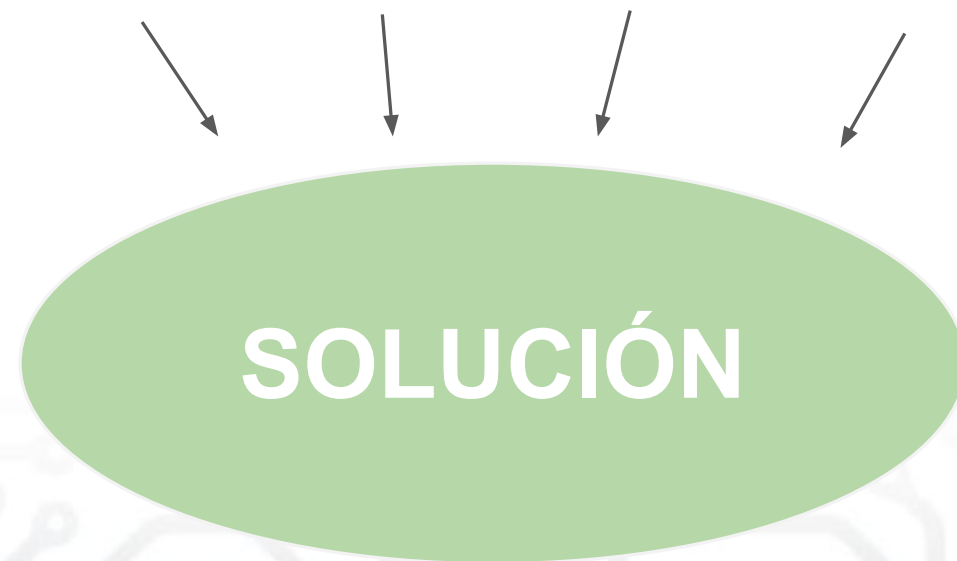
3 min

**En Grupo**



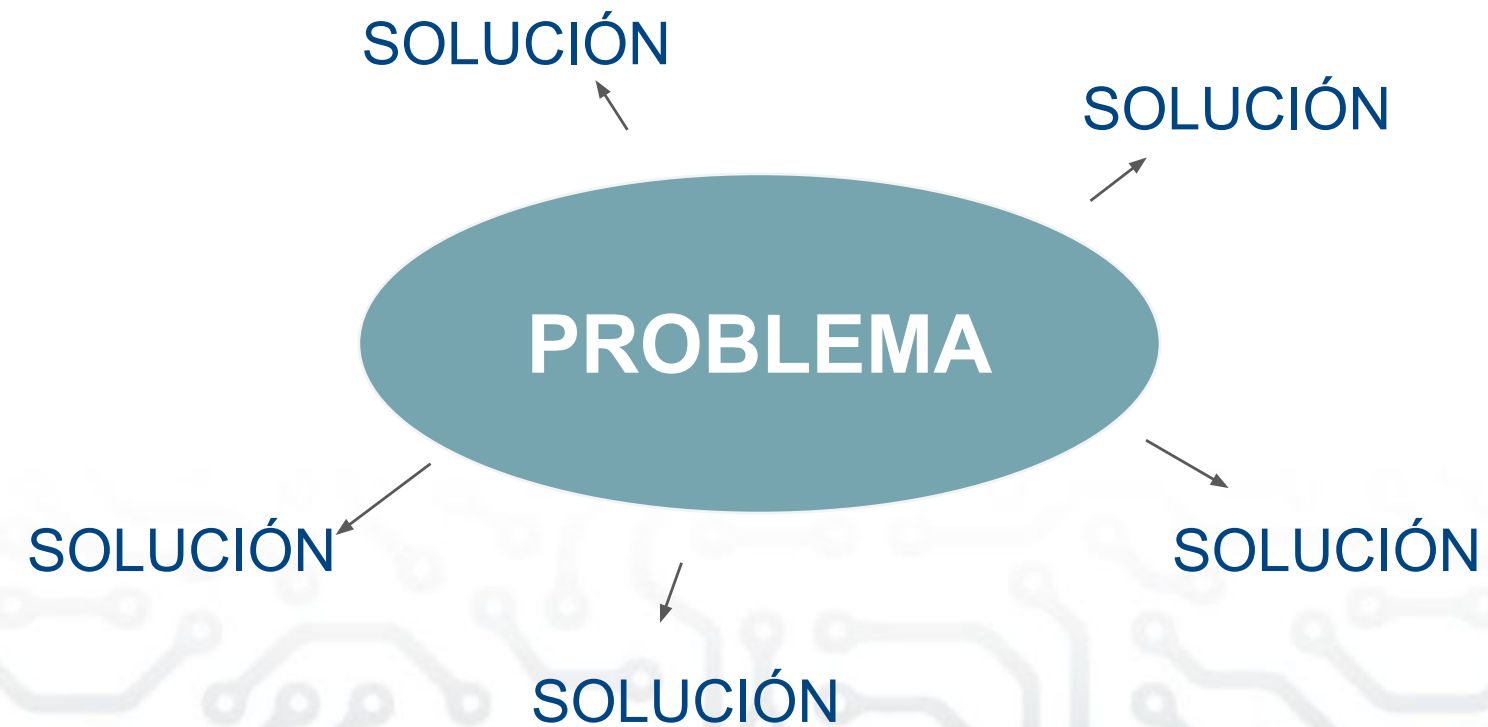
## CONVERGENTE

Dirigir todo el conocimiento hacia un problema que tiene una solución singular y específica



## DIVERGENTE

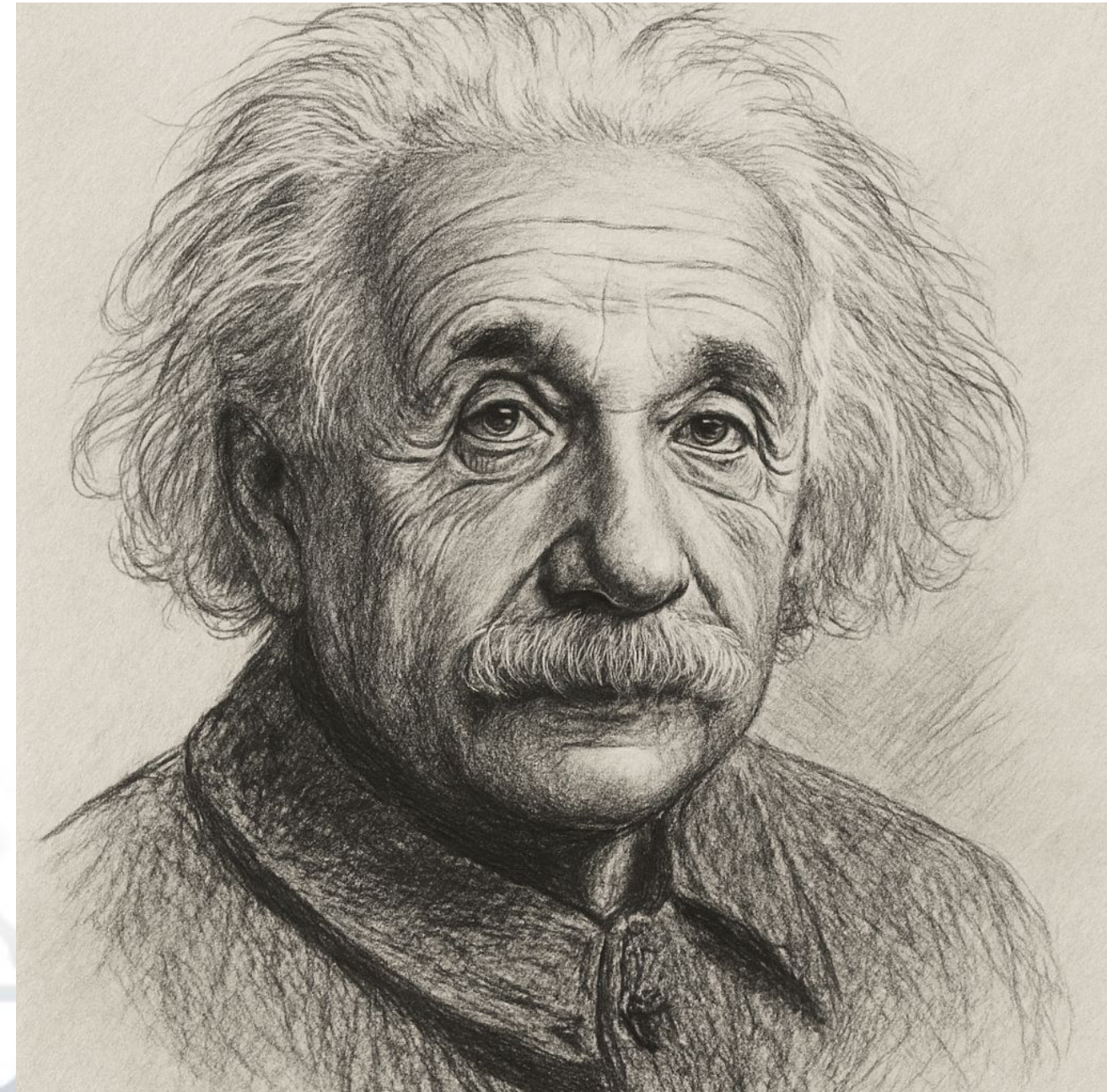
Utilizar el contenido de la memoria para generar múltiples soluciones a un problema como si este fuera abierto

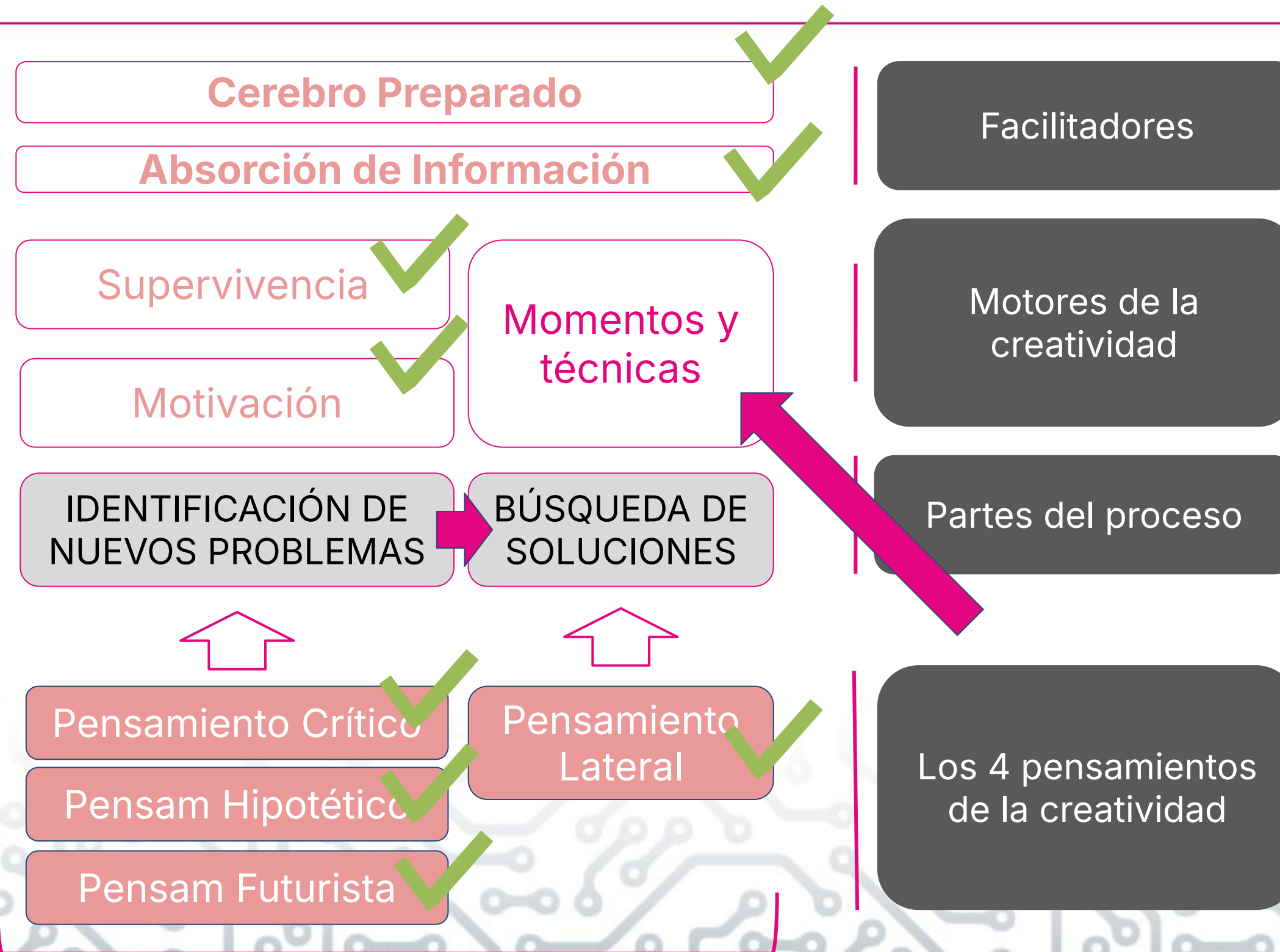




“La creatividad es la  
inteligencia divirtiéndose”

- Albert Einstein -







“Para generar ideas, necesitas tiempo”

“Para ejecutar, primero hay que soñar, y para soñar se necesita TIEMPO”

## Modelo Espontáneo

- Soñar despierto y visualización.
- Soledad intencionada.
- Caminar (especialmente en la naturaleza)
- Aprovechar momentos vacíos ("mind wandering")
- Foco en el problema o reto

## Modelo Deliberado

- Lluvia de ideas
- SCAMPER
- 6 sombreros
- Doble Diamante
- Crazy 8's

Modelos Espontáneo

- Vivir mentalmente una situación para generar ideas
- Pensar en una solución u objeto, y contársela a alguien
- Deformar mentalmente un producto para encontrar soluciones



# Visualización caminando en soledad





Practicar la escritura libre o estructurada para la generación de ideas y la planificación.  
Aprovechar los momentos de itinerancia, movimiento o espera



J. K. Rowling creó la idea de Harry Potter desde el aburrimiento por un retraso de un tren.



Modelo Deliberado

# Sal de la oficina: "Think out of the office"



## Reglas de oro de Osborn:

- **Eliminar el juicio:** no criticar ni evaluar ideas durante la fase creativa.
- **Priorizar la cantidad:** cuantas más ideas, mayor probabilidad de encontrar una buena.
- **Combinar y mejorar ideas:** construir sobre las propuestas de otros (“sí, y además...”).
- **Aceptar ideas locas:** las ideas absurdas pueden ser el origen de soluciones valiosas.

## Otras recomendaciones en Design Thinking:

- **Crear un buen clima:** ambiente relajado, sin estrés ni tensiones.
- **Marcar un ritmo adecuado:** dinámico para evitar bloqueos, pero sin generar presión excesiva.
- **Fomentar la participación de todos:** cualquier perfil puede aportar
- **No enamorarse de las ideas propias:** evitar apego para mantener la apertura creativa.



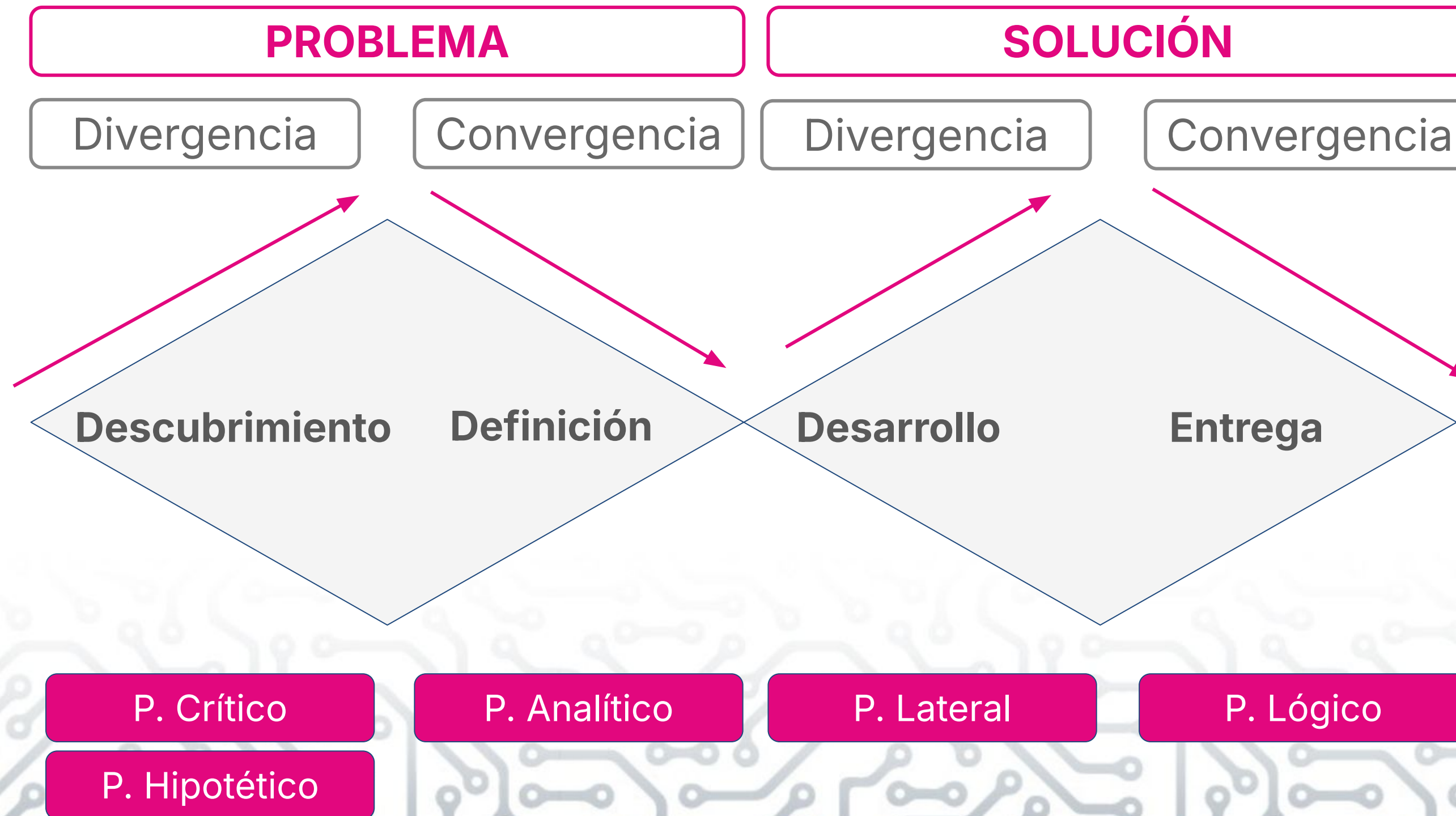
# ¿Para qué sirve?



3 min

**En Grupo**





**S SUSTITUIR**

**C COMBINAR**

**A ADAPTAR**

**M MODIFICAR**

**P PROPONER OTRO  
USO**

**E ELIMINAR**

**R REORDENAR  
REVERTIR**

**S – Substitute (Sustituir):** cambiar elementos del producto/proceso → *¿Qué puedes sustituir? ¿Materiales, personas, reglas o tiempos?*

**C – Combine (Combinar):** unir o fusionar elementos → *¿Qué conceptos o partes se pueden mezclar o integrar?*

**A – Adapt (Adaptar):** ajustar algo existente a otro contexto → *¿Qué puedes adaptar de otros sectores o usos?*

**M – Modify (Modificar/Magnificar):** alterar o potenciar atributos → *¿Qué pasaría si cambias tamaño, forma, velocidad u otra característica?*

**P – Put to other uses (Poner en otros usos):** reutilizar en otro contexto → *¿Para qué otros usos o mercados puede servir?*

**E – Eliminate (Eliminar):** quitar elementos innecesarios → *¿Qué puedes eliminar para simplificar o mejorar?*

**R – Reverse (Reordenar/Invertir):** cambiar el orden o lógica → *¿Qué pasaría si inviertes el proceso o secuencia?*



4 min

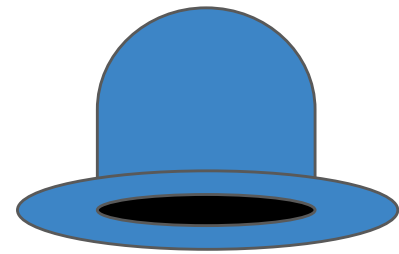
En Grupo



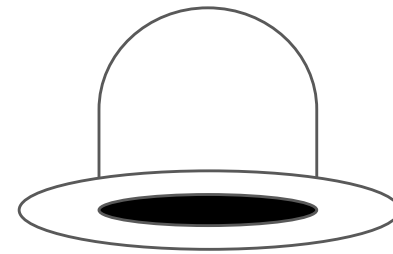
- S** SUSTITUIR
- C** COMBINAR
- A** ADAPTAR
- M** MODIFICAR
- P** PROPONER OTRO USO
- E** ELIMINAR
- R** REORDENAR  
REVERTIR

# Técnica de los 6 sombreros para Pensar

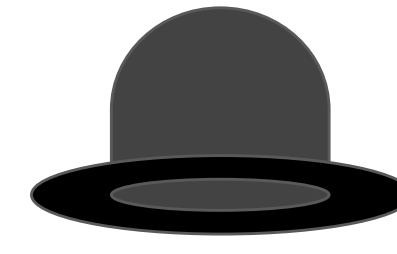
Problema: "Los clientes no muestran confianza en nosotros"



**Sombrero de control.** Define el problema.



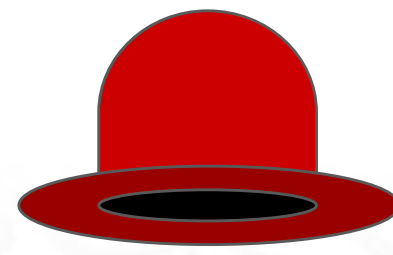
**Pensamiento Neutro,** racional, imparcial, basado en hechos



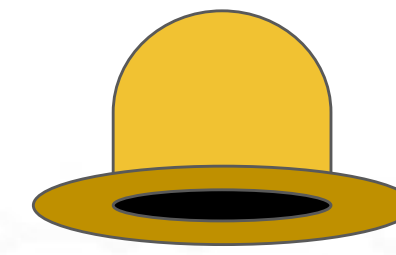
**Pensamiento negativo,** crítico, basado en errores anteriores



**Pensamiento creativo,** alternativas imposibles, locas, sin sentido.



**Pensamiento emocional,** con pasión, intuición...



**Pensamiento optimista,** positivo, algo lógico

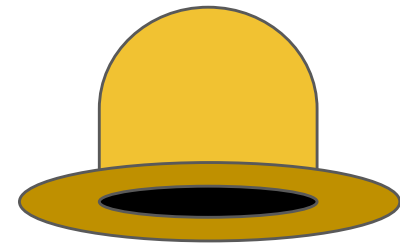


4 min

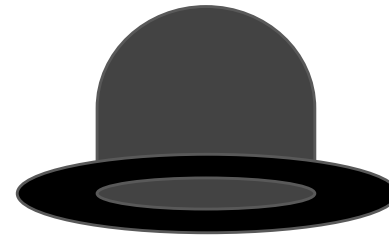
**En Grupo**

## Problema:

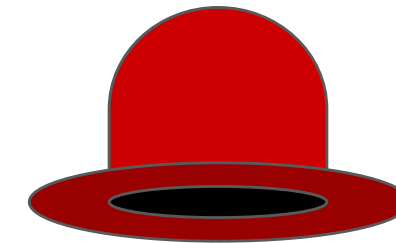
“Los clientes han dejado de comprar nuestro producto”



**Optimista**, Seguro que funciona, el quick-win, es fácil de implementar



**Pesimista**: lo que seguro que no va a funcionar nunca



**Pasión**: Lo que te encantaría hacer, lo que te pide el cuerpo



**Creativo**, la idea más loca, disparatada y sin sentido.



4 min

En Grupo

**Problema:**

"¿Cómo hacer para los clientes no entren en nuestra tienda"





3 min

En Grupo

## Problema:

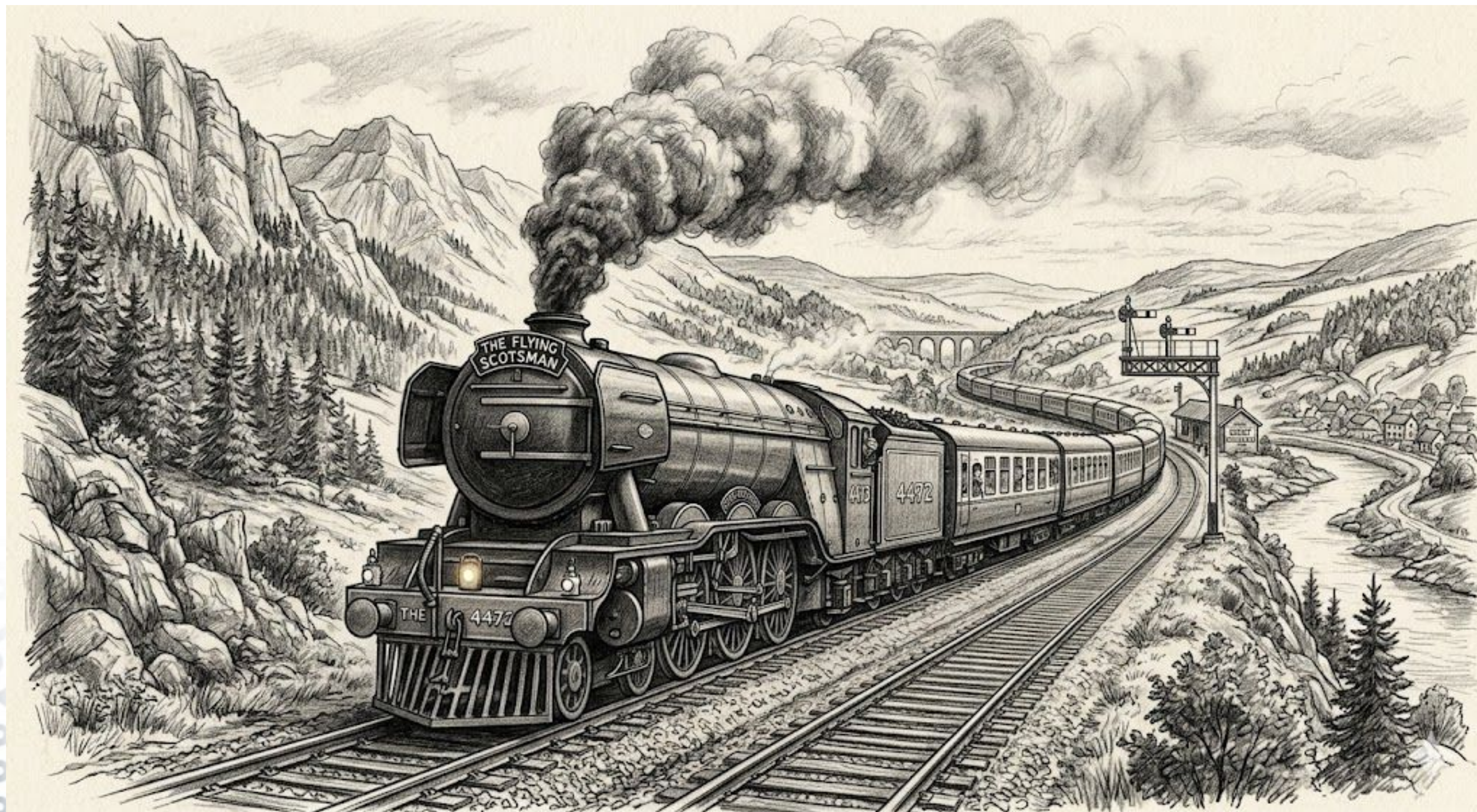
"¿Cómo hacer para los clientes sí entren en nuestra tienda"

## ¿Qué haría Elon Musk?



# Crazy 8's: 8 ideas en 8 minutos

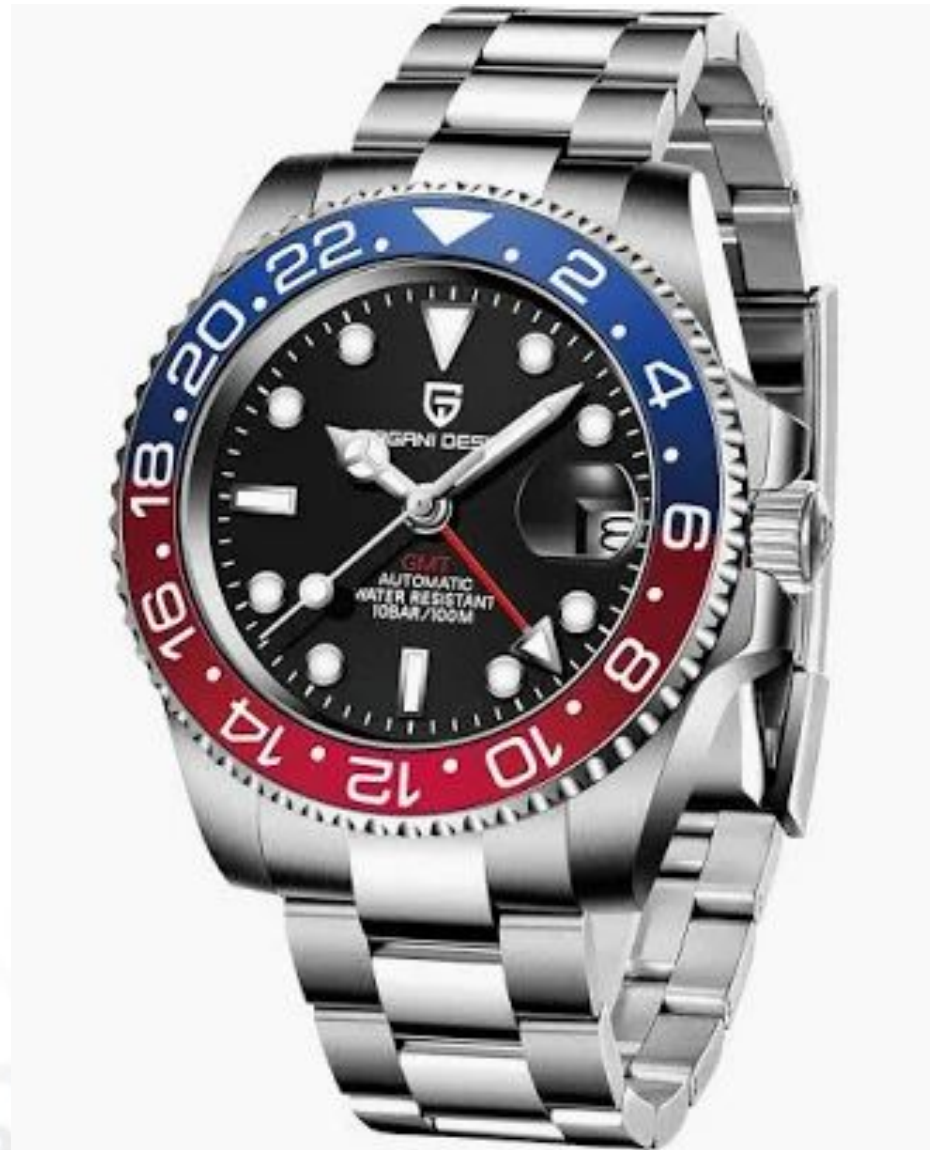
## CRAZY 8'S



8 min

**En Grupo**

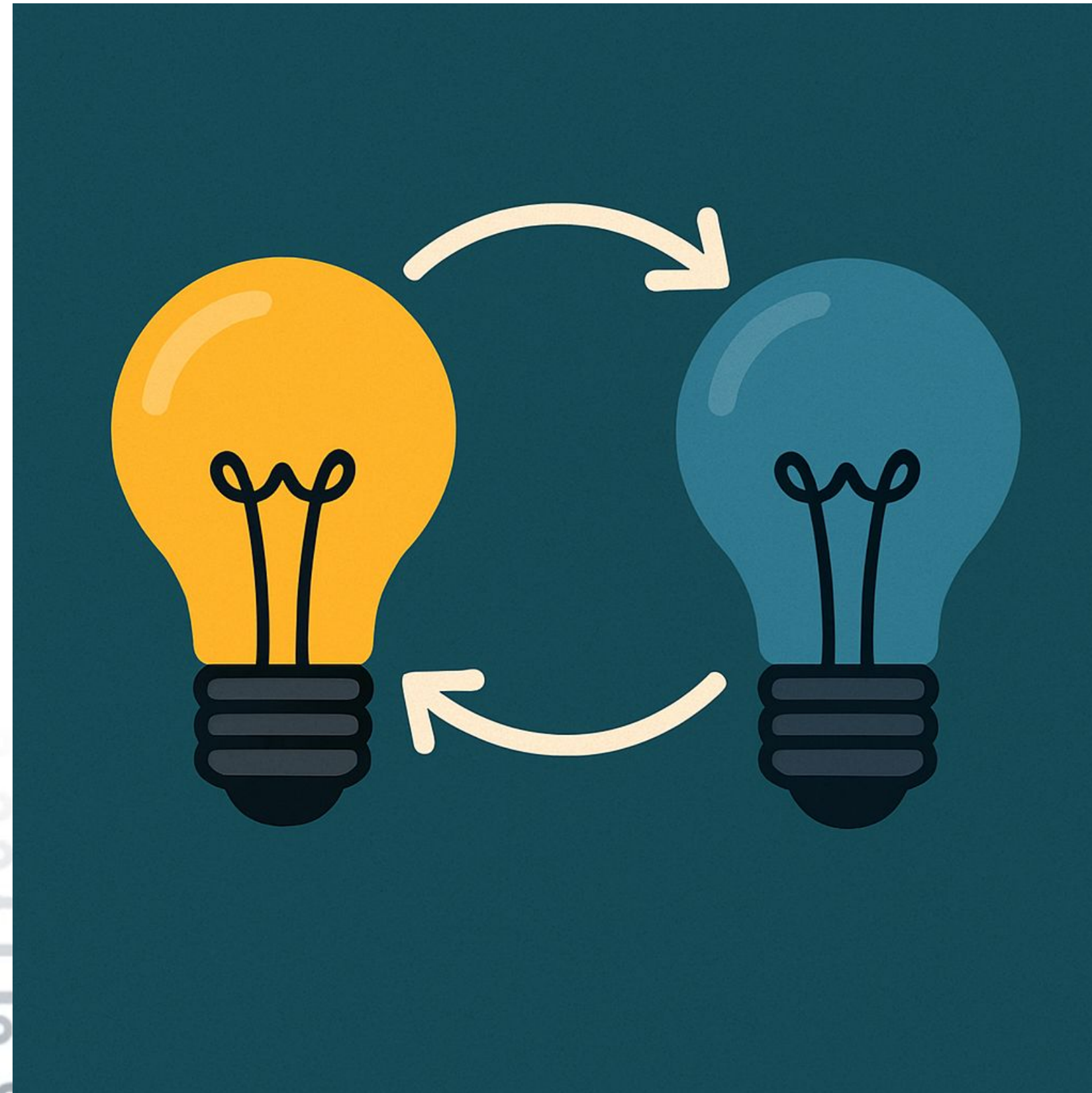


## RELOJES GOMEZ

- Empresa familiar desde 1959
- Fabricación nacional
- Venta y distribución a comercio minorista
- Valor buenos relojes, elegantes, fiables y a buen precio.
- Target clientes: Mediana edad y Seniors

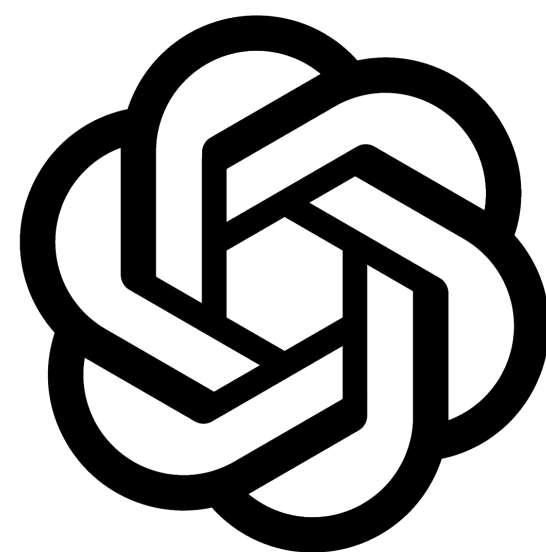
# ¿Cómo podríamos dejar de vender relojes?

<b>Tu primera idea</b>	<b>Un mal CEO</b>	<b>Competidores</b>	<b>Tecnología</b>
<b>Un cambio cultural</b>	<b>Un mal presidente de España</b>	<b>Apple</b>	<b>D. Trump</b>





“Todas las ideas han tenido su momentum”



## 4. Cómo fomentar la cultura de la innovación





Cultura

Bloqueante o motor de la innovación

Gen  
emprendedor

Actitud necesaria para terminar ejecutando

**EJECUCIÓN**

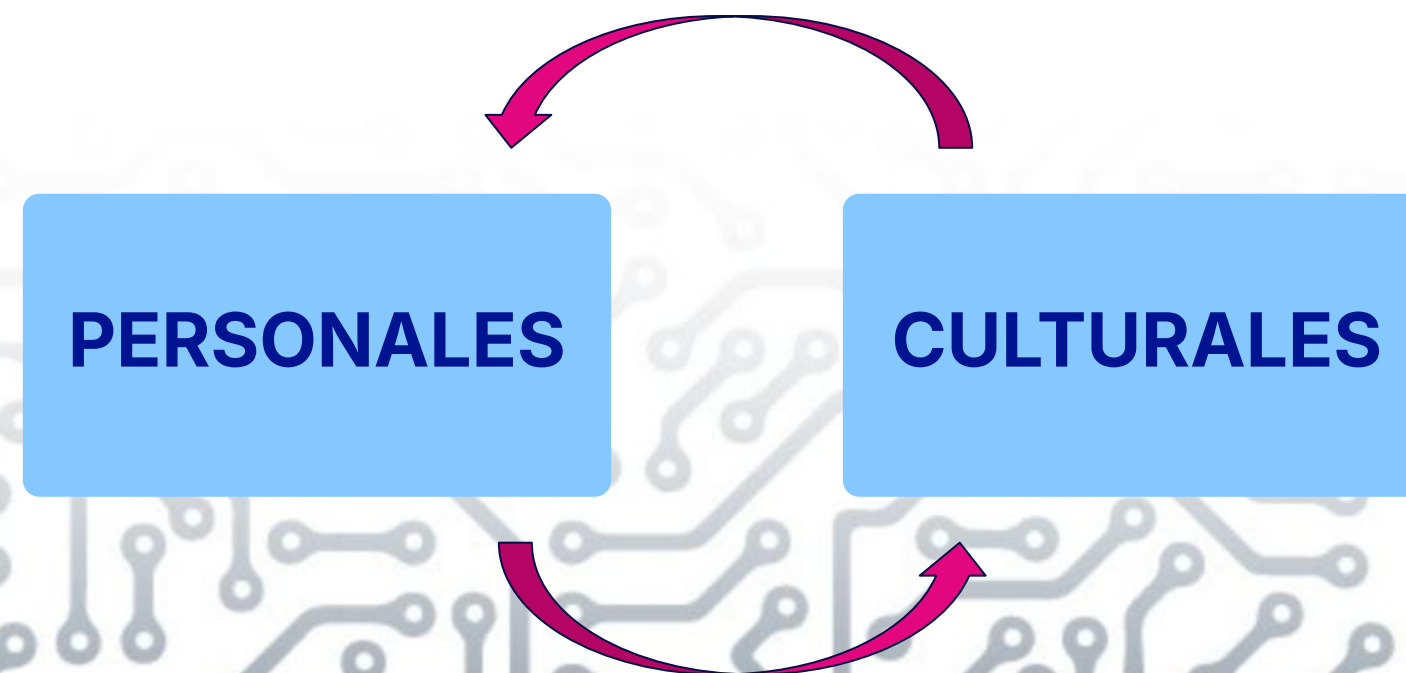


Pensamiento  
Ejecutor

Pensamiento continuo de llevar una idea a ejecución: desarrollar, probar, crear...

## ¿Quiénes hacen cultura?

- La dirección construye cultura, ofrece visión, recursos y ejemplo
- Los empleados son co-creadores activos de la cultura
- Se construye día a día con pequeñas acciones
- Pequeños equipos y unidades tienen también su propia cultura



## **LEADERSHIP:**

- Mensajes Corporativos
- Comunicación Corporativa (temáticas)

## **ORGANIZACIÓN:**

- Cambios en espacios físicos: eliminación de barreras, espacios abiertos y colaborativos.
- Dinámicas de trabajo, vestimenta, ceremonias
- Unidades que transforman y ejecutan la innovación.
- Valores: "Pensar en Grande", "Somos un sólo equipo"
- Incentivos a participar en iniciativas de intraemprendimiento

## **PERSONAS:**

- Formas de trabajo (entornos colaborativos, técnicas de creatividad...)
- Participación en iniciativas para inspirar (compartir) y crear
- Formación
- Gestión de talento innovador

## Frases que transforman la Cultura

- "Si no propones, no cambias nada"
- "Traeme una propuesta más atrevida"
- "Tenemos que pensar qué dejamos de hacer"
- "Si hacemos más de lo mismo, no avanzamos"
- "Vamos a probar este cambio y ver qué ocurre"



**Emprendimiento**



**Intraemprendimiento**

# ¿Cuanto gen emprendedor tengo?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



**“Esto ya lo conozco”**  
**“Esto lo ví con otra startup”**

**Respuesta:**

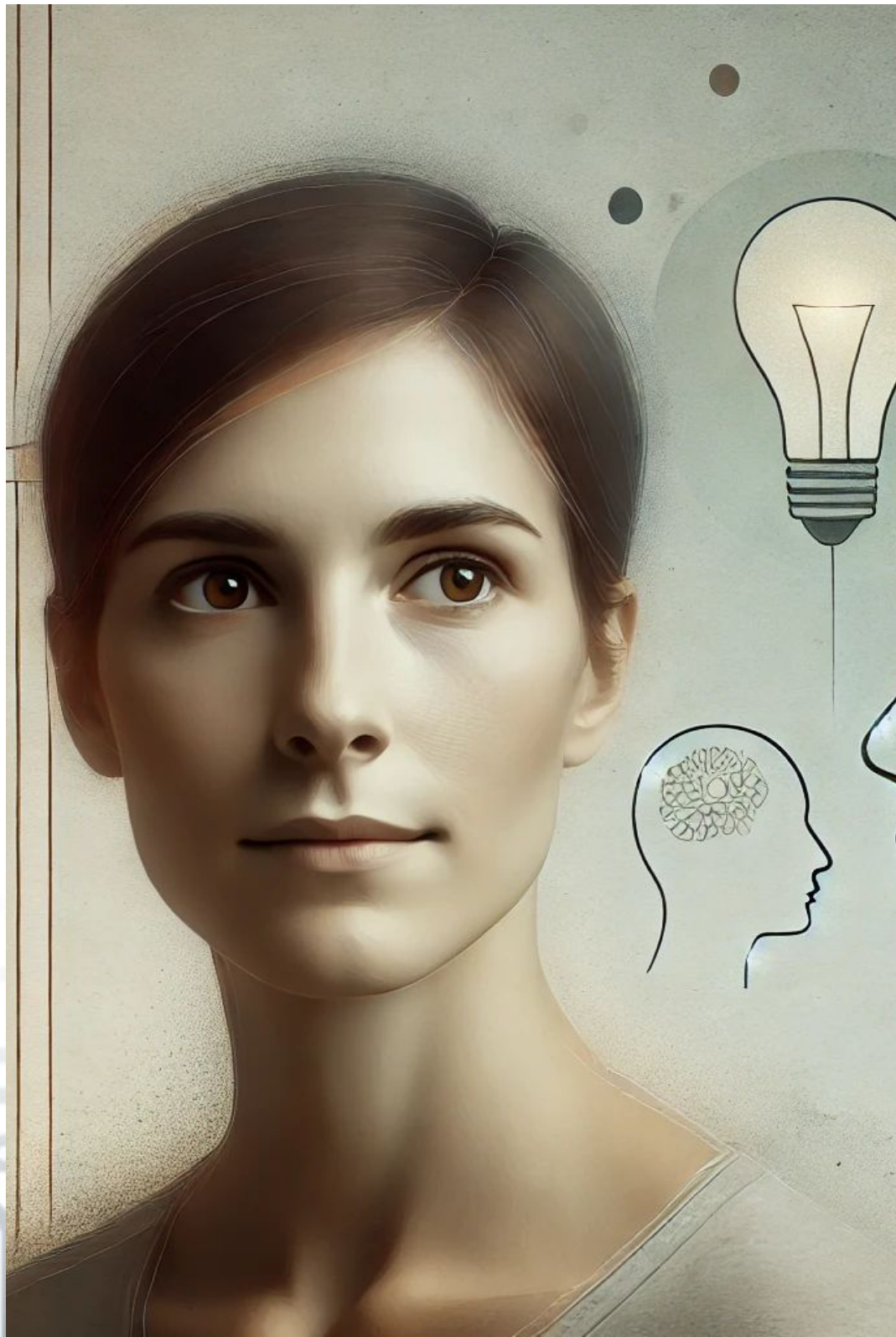
- ¿Y si esta startup está proponiendo algo diferente?
- ¿Y si hay un cambio de tendencia o tecnología?
- ¿Y si aprendes algo nuevo fruto de esta interacción?



**“Esto ya lo tenemos”  
“Esto ya lo estamos haciendo”**

**Respuesta:**

- La tecnología evoluciona y avanza, Puede que fuera se esté haciendo de otra manera
- ¿Tenemos al mejor proveedor?
- ¿Qué nos puede contar sobre el mercado de esa solución un competidor?
- ¿La solución les va a quitar equipo y poder?
-



**“Esto se ha hecho siempre así”**

**Respuesta:**

- ¿Se puede hacer de otra forma?
- ¿Qué oportunidades estamos perdiendo?



**“Seguramente no salga”**

**“Mucho lío”**

**“No es mi responsabilidad, que lo hagan ellos”**



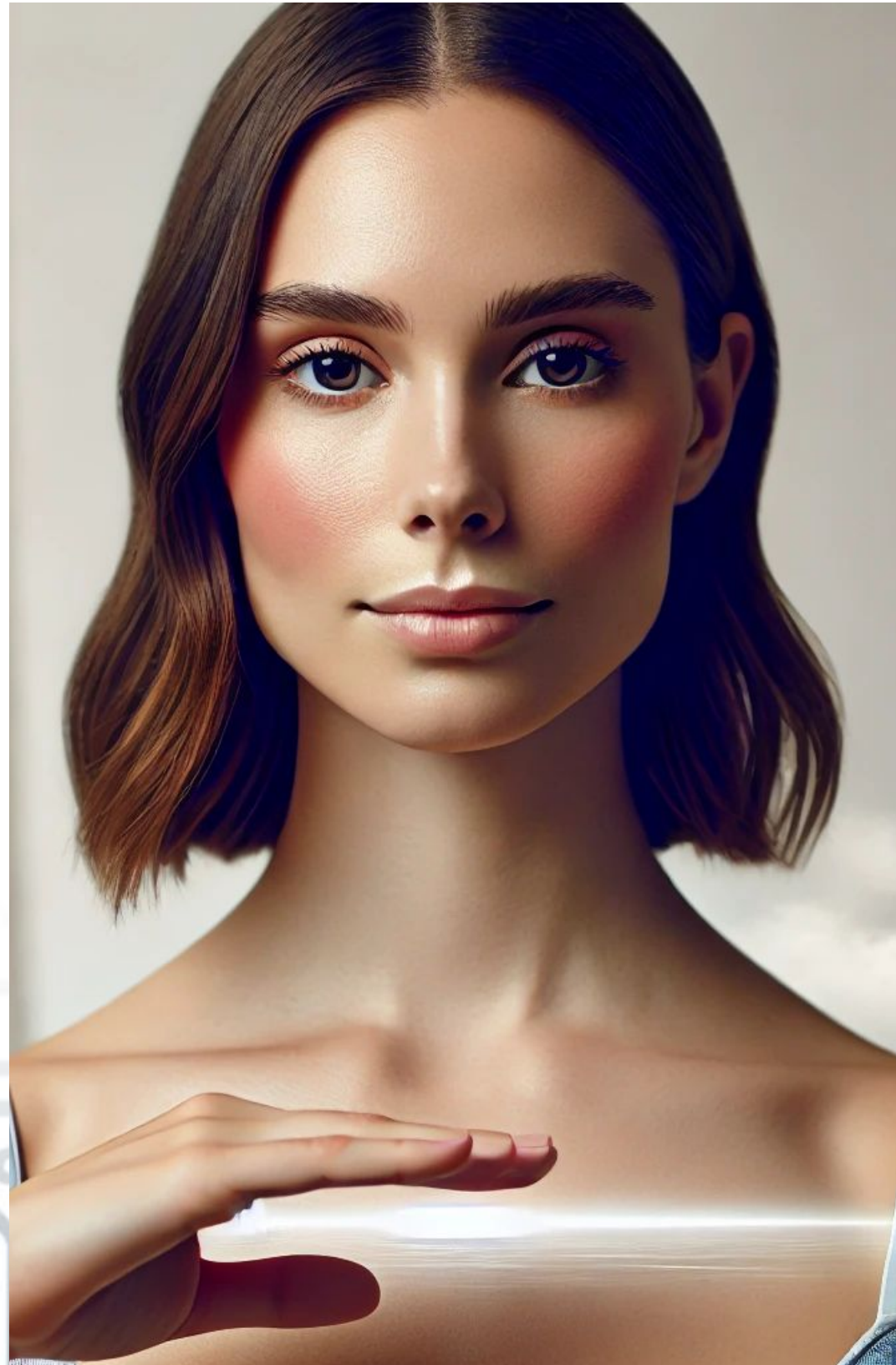
**“Esto ya se intentó en el pasado”**

**“Esto lo deniegan, nos dirán seguramente  
que no”**

**“Esto lo decidió la empresa”**

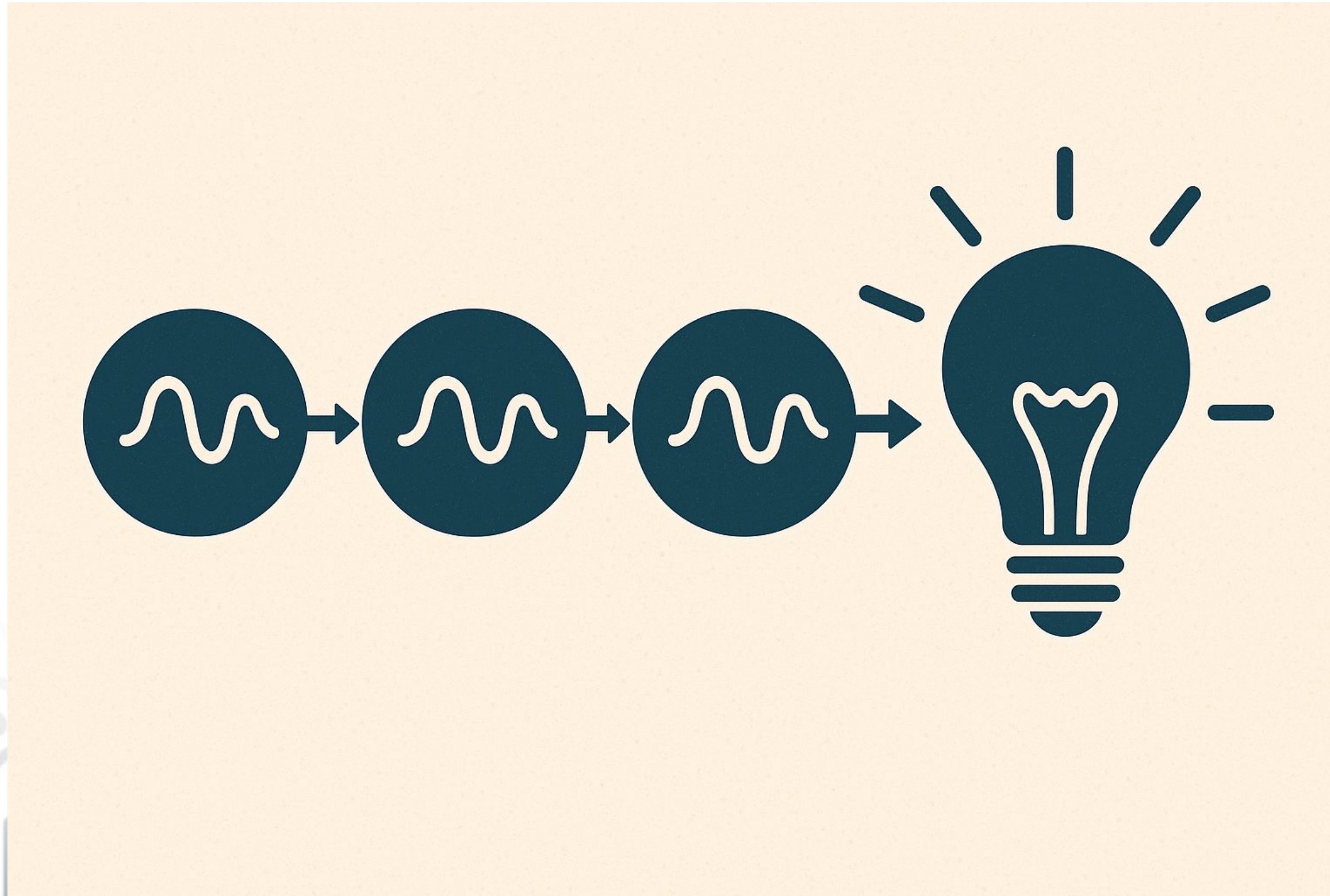
**“Podemos fallar y equivocarnos”**

**“Puede generar ruido”**



**“No vamos a llegar”**

**“No ha salido bien”**





“La innovación es a largo plazo”



**“Esta es mi idea”**

**“Este es nuestro proyecto”**

**“Están haciendo lo mismo”**



“La innovación no es individual, sino colaborativa”



**Del EGO al LEGO**



## “El Ego mata la Innovación”

- Atrapa la idea y no la comparte
- Es el causante del estrés
- Bloquea el feedback y la posibilidad de mejora
- Impide reconocer el error
- Retrasa el cambio en proyectos y decisiones tomadas
- Es la base del sesgo del experto y del oráculo
- El ego alimenta la autocomplacencia



**Descubre el poder de los eventos y el networking**

**Explora los beneficios de la conversación**



**“Si quieres innovar, tienes que tener pie y medio fuera de tu entorno”**



**“Somos una gran empresa”**

**“Esto va a seguir siendo así”**

**“Los resultados son siempre buenos”**

**“Somos el banco más innovador”**

**“Hemos recibido el mejor premio”**

## ¿Qué beneficios tiene una empresa con intraemprendedores?

- Creación de know-how
- Facilidad para el cambio
- Visión a largo plazo
- Retención de talento
- Innovación continua
- Mejora de la participación activa

## Cómo gestionar a un equipo creativo e innovador para no matar la innovación:

- Críticos - Espacios de feedback / retos
- Exploradores: - Aceptar el error como aprendizaje
- Inquietud - Aceptar inquietudes, pproyectos submarinos, iniciativas
- Aprendizaje - Compartir, liderar la transmisión de conocimiento
- Tiempo para crear - reducir burocracia y tareas sin valor
- Libertad - Sin micromanagement
- Romper con la rutina - Generar dinámicas y y marcos de trabajo de confianza
- Entropía - Aceptar el caos

### MOTIVACIÓN

Si no hay motivación, seguirá haciendo lo de siempre y no se esforzará en aportar algo diferente

### RECONOCIMIENTO

Si no les va a compensar o reconocer, ¿para qué proponerlo?



**“Sin motivación ni reconocimiento,  
nadie innova”**



5 min

- ¿Qué acciones voy a llevar a cabo?
- ¿Qué nuevas iniciativas voy a hacer?
- ¿Qué nuevas ideas puedo implementar?

# ¿Soy una persona creativa?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

# ¿Soy una persona emprendedora?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



**¿Qué te llevas como mensaje o frase?**

## Impulsores de ideas...

La actitud para impulsar la creatividad y la innovación en tu organización...

**Sí ,y...** Vamos a encontrar el concepto detrás de esto...

¡Vaya, interesante! **¡SÍ!** Tal vez ahora sea el momento adecuado...

Estás cerca... **Bien, vamos a enriquecer la idea...**

¿Cómo lo hacen en otras industrias?... **Cuéntame más...**

Veamos los números más tarde... ¡Enviémoslo!...

Nuestra industria está lista para la disrupción... **Vamos a experimentar...**

**¡Genial!** Hagámoslo aún más concreto...

**Es hora de cambiar...** Lo intentaré mañana con un cliente...

¿Qué es lo peor que podría pasar? ¿A qué estamos esperando?...

¿Qué pasaría si nuestro competidor robara esta idea?...

**¡Te quiero!...** Discutamos esto hoy durante la comida...

Convénceme en 3 minutos... **Siento que hay potencial...** ¿Por qué demonios no?...

Vindet probleem, **Arréglalo...** Inicia una empresa...

Deja de discutir!... Empieza a hacer!...

**Vamos a iniciar este proyecto!**



Poster from the book: Creativity in Business  
Download your own poster at: [www.ideaboosters.net](http://www.ideaboosters.net)

## Asesinos de ideas...

Razones por las que hay poca creatividad y no se innova en tu organización?

**Sí, pero...** Ya existe! A nuestros clientes no les va a gustar!

No tenemos tiempo para eso... **No!** No es posible!...

**Es demasiado caro!** Vamos a ser realistas... **Do es lógico...**

**Tenemos que analizarlo más...** No hay presupuesto...

**No soy creativo/No soy creativa...** No queremos cometer ningún error...

La dirección no lo va a aprobar... **Déjate de soñar...**

**No es mi responsabilidad...** Es demasiado difícil hacerlo bien!...

**Es un cambio demasiado grande!**

El mercado aún no está preparado!... **Vamos a pensárnoslo...**

**No se diferencia de lo que ya hemos hecho...** La gente mayor no lo va a usar...

No tenemos el tamaño adecuado para eso...

**Puede que funcione en otros sitios, pero no aquí...**

¿Desde cuándo sabes tanto de eso? Es para más adelante...

No hay personal disponible...

**No encaja con nuestra clientela...**



Poster from the book: Creativity in Business  
Download your own poster at: [www.ideakillers.net](http://www.ideakillers.net)



# SCALEUP GROWTH



Financiado por  
la Unión Europea  
NextGenerationEU



GOBIERNO  
DE ESPAÑA  
MINISTERIO  
DE TRANSFORMACIÓN DIGITAL  
Y FUNCIÓN PÚBLICA



Plan de Recuperación,  
Transformación  
y Resiliencia



GENERALITAT  
VALENCIANA  
Conselleria de Innovación,  
Industria, Comercio y Turismo

**GVA**NEXT

Fondos Next Generation  
en la Comunitat Valenciana