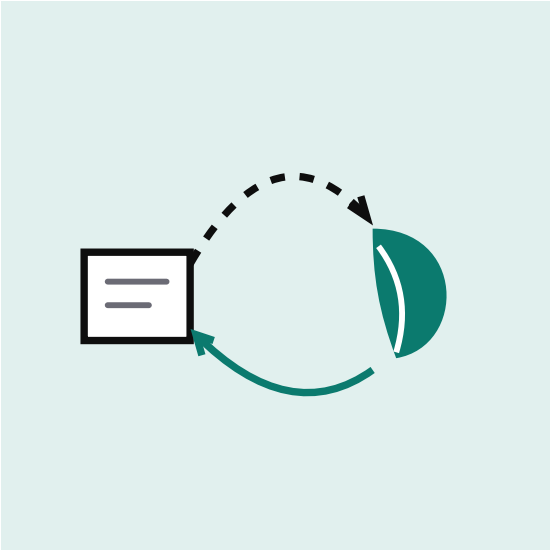
Método

Sinéctica

Un método de creatividad en grupo que usa analogías y metáforas para alejarse del problema y volver a él con ideas nuevas.



En inglés

Synectics

Origen

Gordon (1961); Gordon y Prince, Arthur D. Little (años cincuenta)

Resultado

Ideas nuevas que nacen de comparar el problema con cosas de otros mundos

Para qué sirve

Ayuda a salir de las soluciones de siempre cuando un equipo conoce tan bien un problema que ya no lo ve.

Elementos clave

Hacer extraño lo conocido

Mirar el problema de siempre como si fuera la primera vez.

Hacer conocido lo extraño

Entender algo nuevo comparándolo con lo que ya se sabe.

Alejarse para volver

La analogía lleva lejos del problema; luego se vuelve a él con lo encontrado.

Cómo se hace

1

Se plantea el problema y se deja a un lado por un momento.

2

Se buscan analogías en la naturaleza, en otros oficios o en uno mismo.

3

Se vuelve al problema y se convierten las comparaciones en ideas.

Aplicaciones en diseño

Cuándo usarlo

Cuando el equipo se atasca en ideas parecidas a lo que ya existe.

Evita

Quedarte en la metáfora sin traerla de vuelta al problema real.

Para no caer

Necesita a alguien que guíe la sesión; sin guía, se pierde en anécdotas.

Conexiones

Relacionado con

- Diseño por analogía
- Lluvia de ideas

Autores y obras

1961	**William J. J. Gordon**	Desarrolló el método con George M. Prince en el grupo de invención de Arthur D. Little y lo explicó en su libro de 1961.

Fuentes

Fuentes originales

- Gordon, W. J. J. (1961). Synectics: The development of creative capacity. Harper & Row.

Última revisión: 25 de octubre de 2026

Atlas público de diseño, de Adriana Ojeda. Texto e ilustraciones bajo licencia CC BY 4.0.