

«¿Cómo podríamos...?»

Una técnica para convertir un problema o un insight en una pregunta abierta y optimista que invita a generar ideas: «¿Cómo podríamos...?».

En inglés

How might we...?

Origen

Basadur, en Procter & Gamble; popularizado por IDEO



Para qué sirve

Ayuda a pasar de entender el problema a idear soluciones, sin cerrar demasiado pronto la respuesta.

Un ejemplo

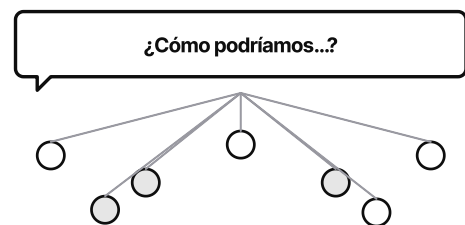
A partir de un insight: la gente no entiende su estado de cuenta, aunque dice que sí.

Una solución directa



«Hay que hacer un glosario.» **Una sola idea.**

Una pregunta «¿Cómo podríamos...?»



«¿Cómo podríamos hacer que cada persona entienda en segundos en qué se le va el dinero?» **Muchas ideas posibles.**

La pregunta mantiene abierto el espacio de soluciones sin perder el foco del insight.

Cómo se hace

1



Se parte de un insight o de un problema concreto.

2



Se reformula como pregunta ni demasiado amplia ni demasiado estrecha.

3



Se usa como punto de partida de la ideación.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Escribe varias preguntas para el mismo insight y elige la que más ideas sugiera.

✗ Evita

Meter la solución dentro de la pregunta («¿Cómo podríamos hacer una app que...?»).

👁 Para no caer

Si nadie tiene ideas, la pregunta es demasiado amplia; si solo cabe una, demasiado estrecha.

Elementos clave

Cómo

Da por hecho que hay solución.

Podríamos

Invita a explorar varias, sin comprometerse con una.

Nosotros

Es una pregunta para el equipo.

Autores y obras

Min Basadur

Usó la fórmula en Procter & Gamble para definir problemas de forma positiva.

IDEO.org (2015)

La incluyó entre los métodos del diseño centrado en las personas.

Min Basadur, George Graen y Stephen Green (1982)

Documentaron en la industria un entrenamiento para encontrar problemas y formularlos como retos abiertos, antecedente de la pregunta «¿Cómo podríamos...?».

Conexiones

Se apoya en

Insight
Concepto

Síntesis
Concepto

Relacionado con

Design thinking
Enfoque

Doble diamante
Modelo de proceso

Lluvia de ideas
Método

SCAMPER
Método

Fuentes

Fuentes originales

- Basadur, M., Graen, G. B. y Green, S. G. (1982). Training in creative problem solving: Effects on ideation and problem finding and solving in an industrial research organization. *Organizational Behavior and Human Performance*, 30(1), 41–70. Ver fuente ([https://doi.org/10.1016/0030-5073\(82\)90233-1](https://doi.org/10.1016/0030-5073(82)90233-1))

Fuentes secundarias

- Berger, W. (2012, 17 de septiembre). The secret phrase top innovators use. *Harvard Business Review*. Ver fuente (<https://hbr.org/2012/09/the-secret-phrase-top-innovato>)
- IDEO.org (2015). The field guide to human-centered design. IDEO.org.

Última revisión: 24 de octubre de 2026

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