



# Metodología para la Innovación

**XIII Encuentro  
del  
Comercio Vasco**

*Araceli Cabezón de Diego  
Donostia, 9 de noviembre de 2011*



*...es la capacidad de lograr continuamente el futuro deseado” John Kao (Mr. Creativity)*

*...es capacidad de las personas de aplicar la creatividad en beneficio de la organización o de sí mismas (Wikipedia).*

*...es la creación o modificación de un producto, y su introducción en un mercado.*

*R.A.E*

*Innovación es comercializar la creatividad. La creatividad tiene que ver con la generación de ideas mientras que innovar tiene que ver con capturar y dar valor a las ideas  
(Vijay Govindarajan).*



# Nuestro objetivo para esta hora

Compartir una reflexión sobre aspectos metodológicos de la innovación

Compartir experiencia practica



# Empezamos con 2 distinciones





# La idea de “Recorrido”



*...que no se hace por sí mismo.*



# El “proceso” de Innovación

## OBSERVAR Y RETAR



• Los profesionales haciéndose preguntas...y convirtiéndolas en retos (se trata de un hábito):

• top-down (1ª fase):  
Quien dirige hace el esfuerzo de plantear los retos en base a su estrategia

• bottom-up: y( 2ª fase)  
encarga a sus colaboradores retos concretos sobre los clientes a quienes han de dar respuesta (disposición a escuchar ideas)

## PENSAR

### DE FORMA CREATIVA

Acciones  
de  
Creatividad  
y evaluación



Manuel Estrada design

## EVALUAR E IMPLANTAR



• Resultados que se discuten

• Circuito de toma de decisiones

• Concepto de “nevera”

• Posibles proyectos de implantación

• Concepto de prototipo



# Hablamos de...

## OBSERVAR Y RETAR

## PENSAR DE MANERA CREATIVA

## IMPLANTAR

### PRIORIDADES

- Visión y foco
- Escucha
- Retos y preguntas

### RESPALDO CULTURAL

- Confianza
- Colaboración

### COMPROMISO

- Decisiones
- Prototipos
- Riesgos



# ... es un “proceso” que se rige por parámetros distintos...

... el output no es predecible al 100%

... las mediciones no son inmediatas

... la frecuencia no está predeterminada... no es planificable en toda su extensión

... tiene unos % de desperdicio alto¿?

“planificar que ocurra” vs. “crear el contexto para que ocurra”



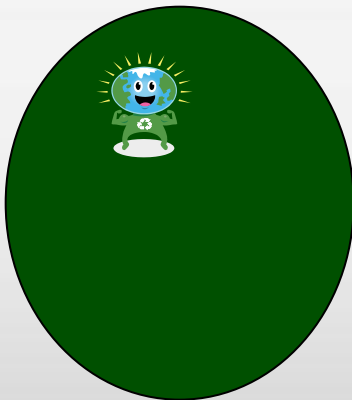


# 2 preguntas claves

¿Qué habilidades tiene una persona innovadora?



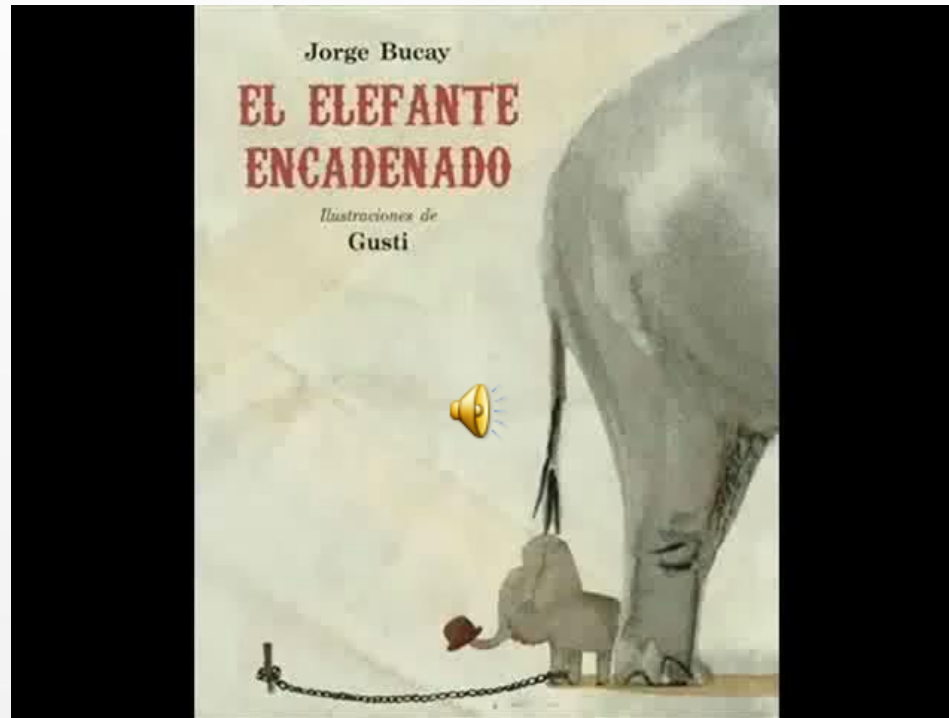
¿En qué contexto organizativo una persona quiere y puede innovar?



...el contexto o alimenta o frena la innovación



# 1. Pensar “sin estacas”



¿Why not?

<http://vespersolutions.wordpress.com/2010/05/07/%C2%BF-por-que-no/>



## 2, 3. Fomentar actitudes protagonistas e incorporar la diversidad





## 4. ... Dar la bienvenida al error





## Resumiendo: un contexto interno que...

- Estimula a pensar sin estacas
- Fomenta actitudes protagonistas
- Incorpora la diversidad
- Reinterpreta el fracaso como posibilidad de aprender
- Reta y apoya



**...y además....**



## 5. Fomentar el contacto con el “exterior”

- ¿Cómo es nuestro contacto con el cliente?
- ¿Cuántas veces nos relacionamos con nuestros proveedores, con nuestros empleados, con nuestra competencia, con profesionales de otros ámbitos con mirada observadora?
- ¿Participamos en eventos, conferencias, foros,...y, de ellos, cuántos en cuántos somos protagonistas?
- ¿Dedicamos un tiempo determinado a “pensar” fuera del “día a día”... y lo permitimos...y lo fomentamos?





Fotografía tomada por Ricart Huguet





## 6. Crear espacios de cooperación





## Resumiendo: un contexto hacia afuera que...

- Promueve el contacto con el exterior
- Crea espacios de cooperación

# Algunas técnicas de creatividad....





# Reglas de Juego

...Para crear un espacio de creatividad

ACORDADAS → COMPROMISO

TOLERANCIA vs ACEPTACIÓN vs VALORACIÓN DIVERSIDAD

FLUIDEZ  
ESPONTANEIDAD  
ATREVIMIENTO

NO  
CONFRONTACIÓN

APARCAR EL JUICIO

CONCENTRACIÓN

PERMISO AL FACILITADOR/A

CONSTRUCCIÓN COLECTIVA

¿QUÉ NECESITAS?



# Un juego con dos momentos

Momento de creación

vs.

Momento de evaluación

Caos  
Ilógica  
Emociones

Orden  
Juicio  
Razón

pensar lo imposible

decidir lo “factible”





# La técnica de los seis sombreros

Seis sombreros.  
Seis frecuencias de pensamiento

Emociones, sentimientos

Datos, información

Organizar, controlar

Riesgos, precaución

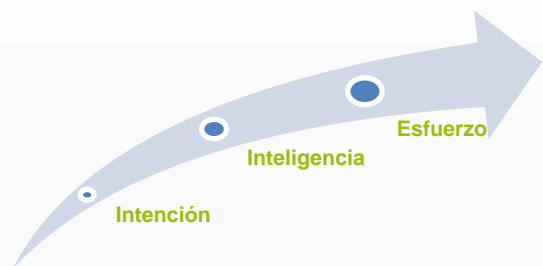
Ideas, creatividad

Beneficios, optimismo





# En resumen:



## Un recorrido



## Unas técnicas

### OBSERVAR

• Los profesionales haciéndose preguntas...y convirtiéndolas en retos (se trata de un hábito):

• top-down (1ª fase): Quien dirige hace el esfuerzo de plantear los retos en base a su estrategia

• bottom-up: y( 2ª fase) encarga a sus colaboradores retos concretos sobre los clientes a quienes han de dar respuesta (disposición a escuchar ideas)

### PENSAR

Acciones de Creatividad y evaluación

### IMPLANTAR

Resultados que se discuten

• Circuito de toma de decisiones

• Concepto de "nevera"

• Posibles proyectos de implantación

• Concepto de prototipo

## Un proceso





¡¡ Gracias - Eskerrik asko !!

[www.vespersolutions.com](http://www.vespersolutions.com)