**ESTIMULACIÓN DE LA INNOVACIÓN**

¿Qué es innovación?

Para responder a esta pregunta debemos plantearnos como las grandes empresas mantienen su imperio a través de los años, compitiendo siempre en lo mas alto, aperar del tiempo cada empresa se ha ido adaptando a las nuevas necesidades, del mismo modo debe haber algo para que esto siga ocurriendo, dicho secreto se basa en la innovación y creatividad de una empresa, ya que están deben ir innovando ya sea en su producto, personal, capacidad, tecnología, entre otras cosas.

**CREATIVIDAD VERSUS INNOVACIÓN**

Muchas de las personas creen que estas palabras son iguales o que no hay mucha diferencia en estos términos, pero la verdad es que son dos cosas totalmente distintas, ser creativo es crear cosas y innovar es vender dichas cosas, una persona puede ser muy creativa pero si al final no consigue vender su producto este termina en el olvido, pero si la persona es innovadora y no solo consigue crear si no vender, esta esta destinada al éxito, ya que posee el poder de vender algo innovador, algo que se puede vender, algo que puede generar dinero.

**CÓMO ESTIMULAR Y CULTIVAR LA INNOVACIÓN**

Para poder estimular y cultivar la innovación no solo es necesario tener gente creativa, ya que influyen muchos aspectos para que su creatividad se convierta en innovación y finalmente en un producto exitoso, asi como un partido de futbol se necesita realizar en una cancha, un grupo de trabajo necesita un entorno creativo en el cual su máximo fluides en creatividad alcance su potencial de transformación en innovación, en dicho entorno adecuado interactúan 3 variables las cuales son:

* Variables estructurales

En la variable estructurales nos hable de que las estructuras orgánicas facilitan la innovación además de proponer que no siempre es mejor trabajar duro, ya que esto solo daña la creatividad o produce un trabajo mal hecho y va de la mano con los recursos que se cuenten en pro de la creatividad.

* Variables culturales.

En esta variable se toma a los pioneros de los paradigmas como fuente principal, dando a entender que equivocarse no es malo, si no una fuente de retroalimentación en la cual las personas aprenden y mejoran, si tener ciertos controles que limiten la creatividad y suavizando el margen de error, prácticamente a algo tolerable,

* Variables de recursos humanos

Y por ultimito se nos da a entender que los grupos o personal del personal creativo e innovador deben estar siempre capacitadas y actualizadas, esto con el fin de poder competir siempre y de una manera prudente.