open innovation

<parte i>

innovación

innovación

ideas existentes innovación

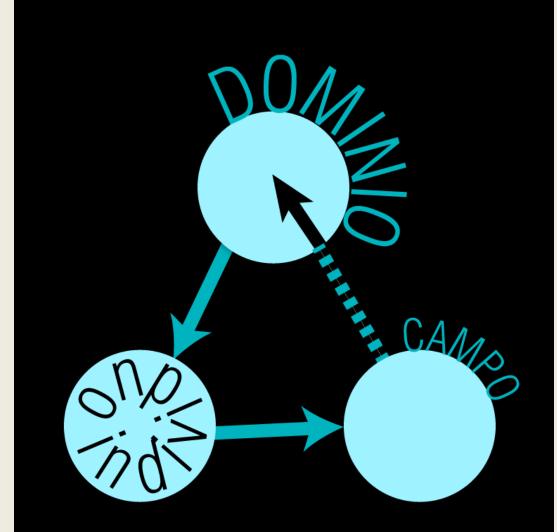
existentes innovación

Cultura y Societad



no equivale a novedad técnica

en cambio, novedad social

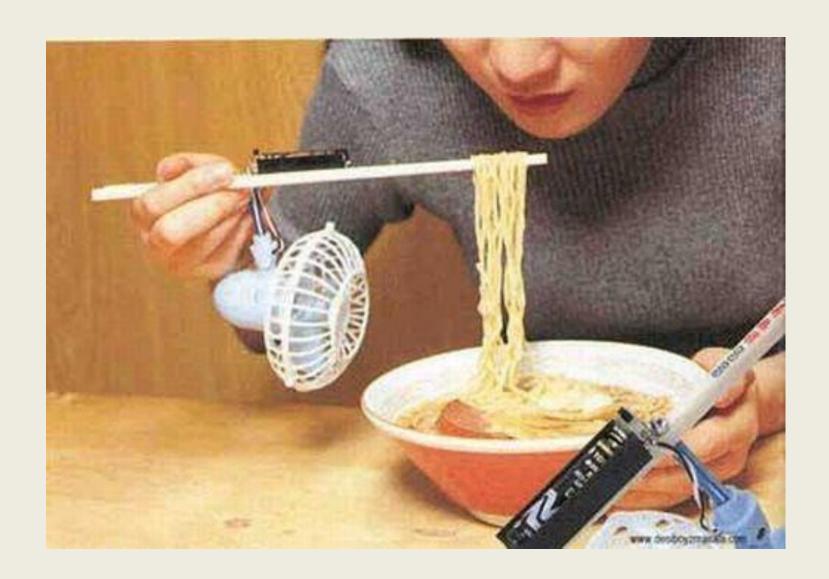


la inovación es un proceso

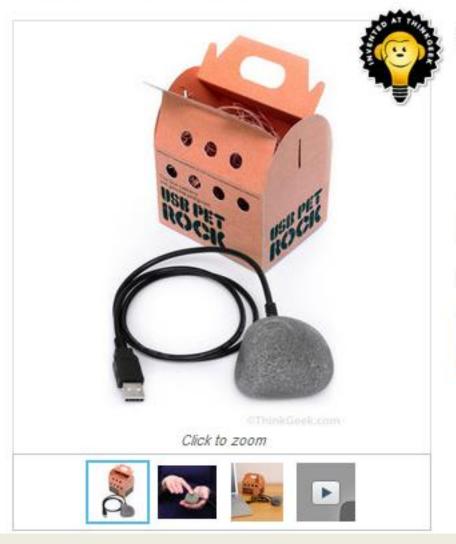
que si yace en el individuo no genera valor







USB Pet Rock



Return of a Classic

- A modern version of the 1970s pet rock
- Plug-n-play: Just plug it into your USB port
- · No feed or care needed, draws no power
- Read more...

\$7.99 V In stock

Quantity: 1



or

add to wish list

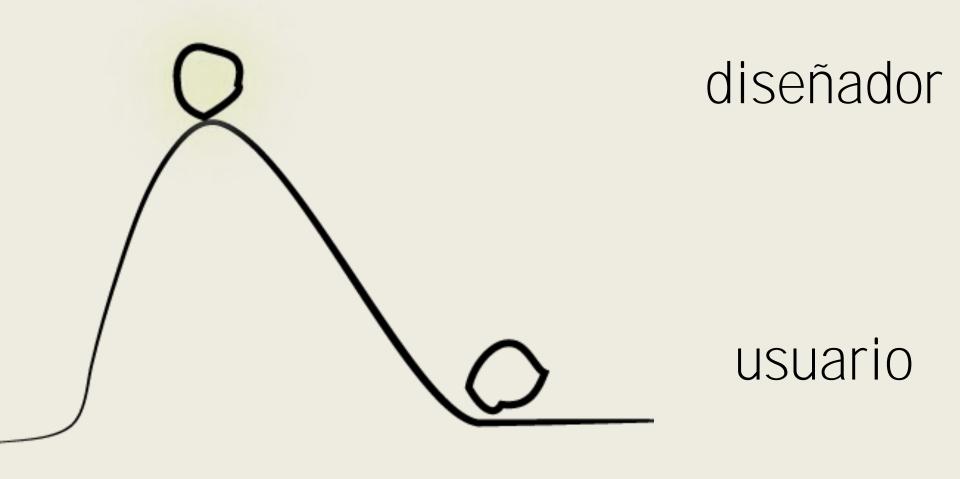
</parte i>

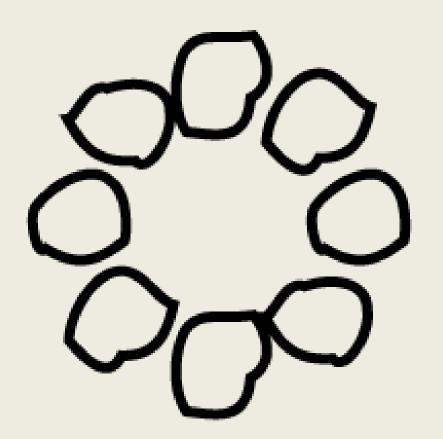
<parte ii>

open

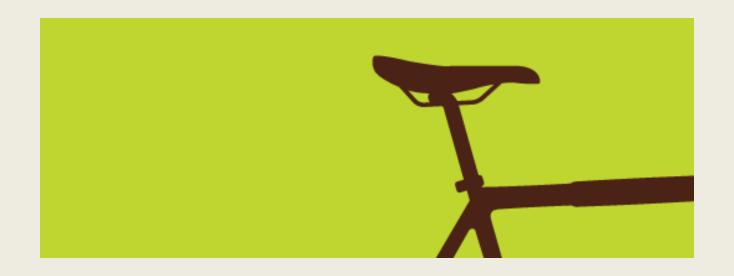
usuario

¿es el usuario capaz de innovar?







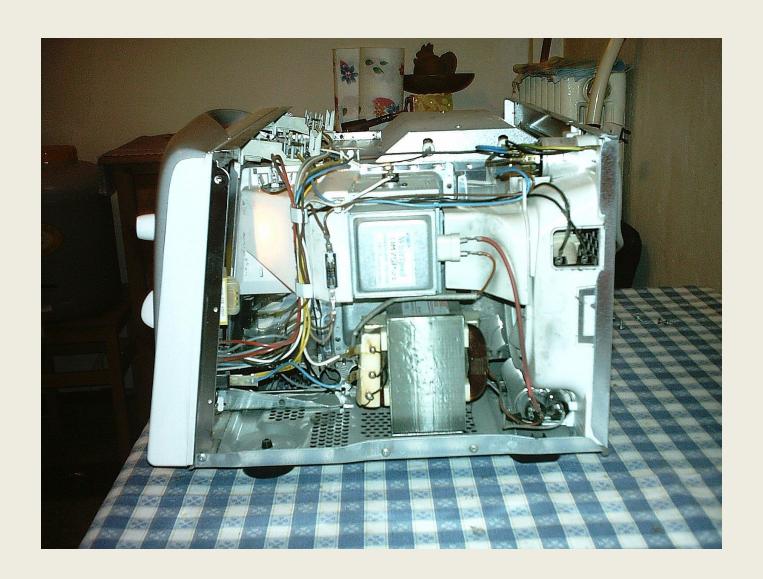


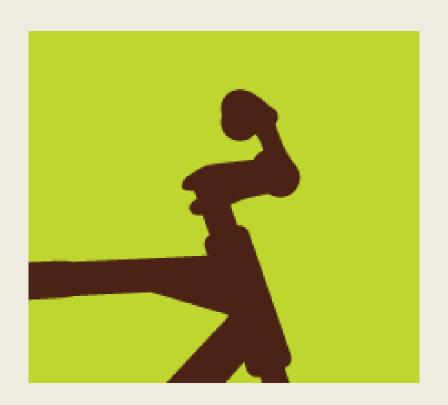
usuario Casual

- Usa por necesidad
- No está interesado en la innovación







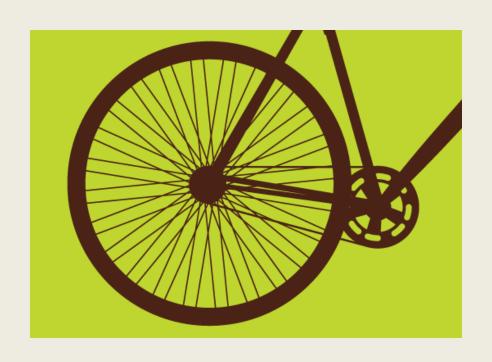


usuario

- Conoce el producto
- Leyó el manual de usuario
- Puede configurar según el diseño proyectado



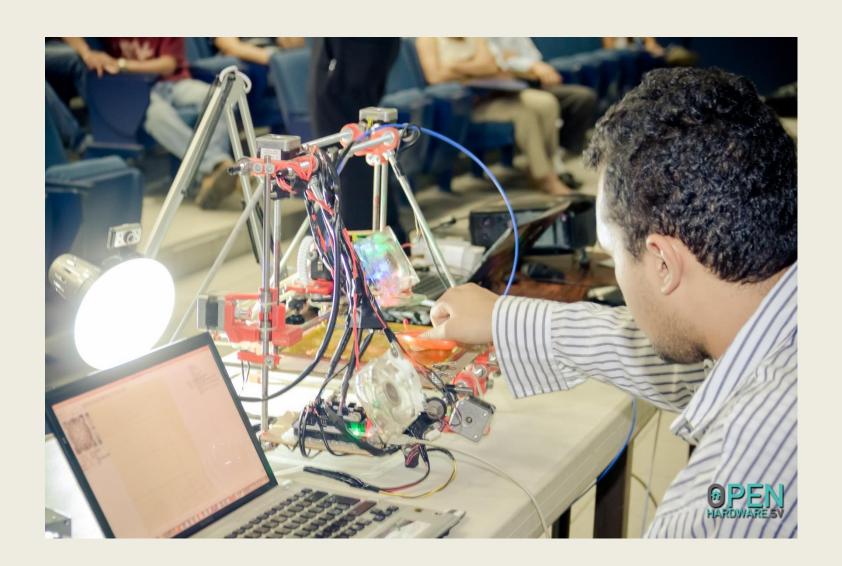




tinkerer

- Personalizador
- Leyó el manual del fabricante
- Puede intercambiar piezas, modificar, "pimpear", mejorar según estructura y funciones establecidos por el diseñador.







designer

- Hacker
- Lo modifica
- Conoce al menos un sistema completo
- Genera cambios notables a la especificación del diseño esperada
- Utiliza producto para usos no proyectados



</parte ii>

<parte iii>

opendesign

 CO

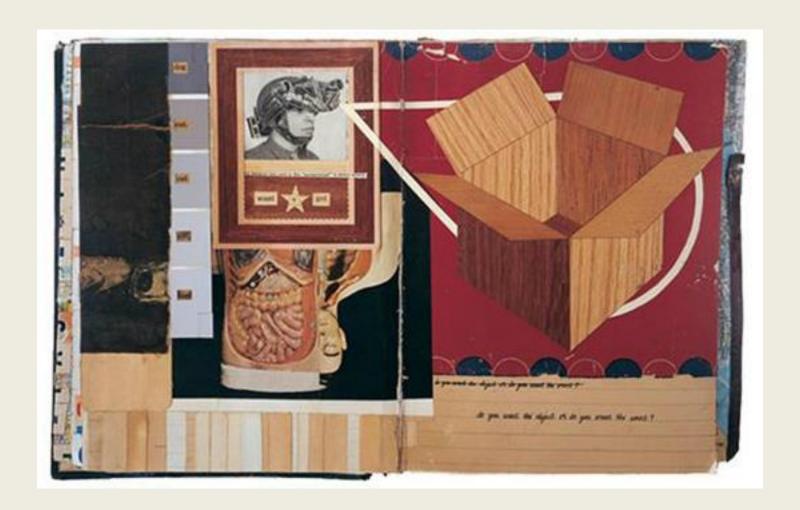
 Ja

 DO
ra

i. el diseñador no es solitario, ni genio, ni loco

(romanticismo)

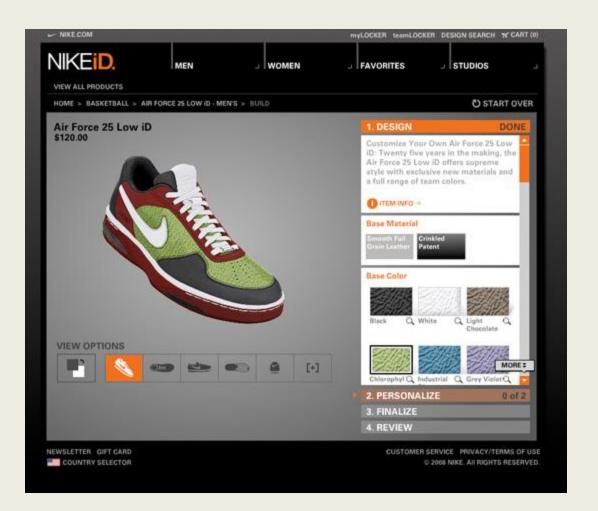




ii. ser un simple usuario no es algo malo

(experticia)





iii. la colaboración es clave

jy genera valor!

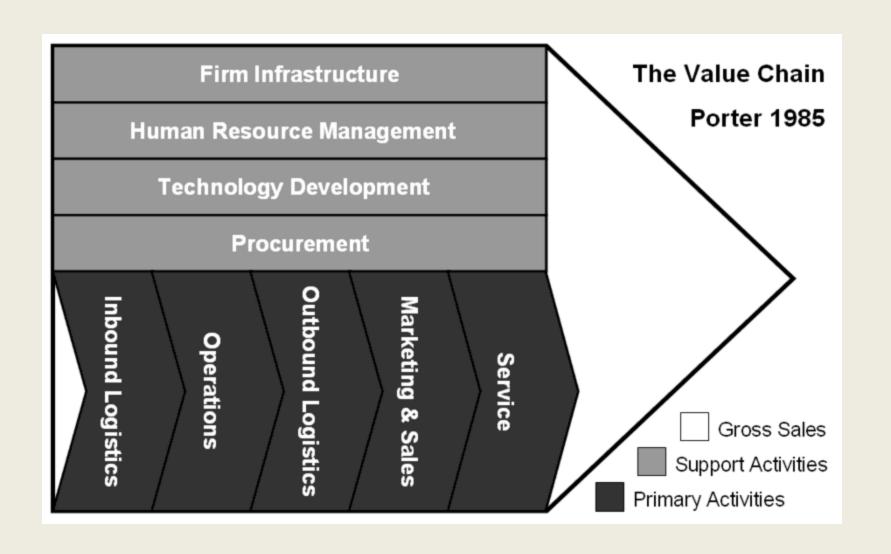
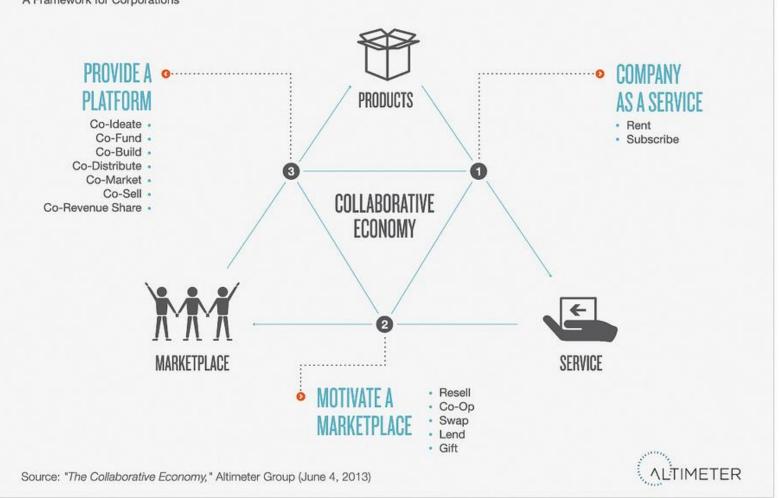


Figure 03

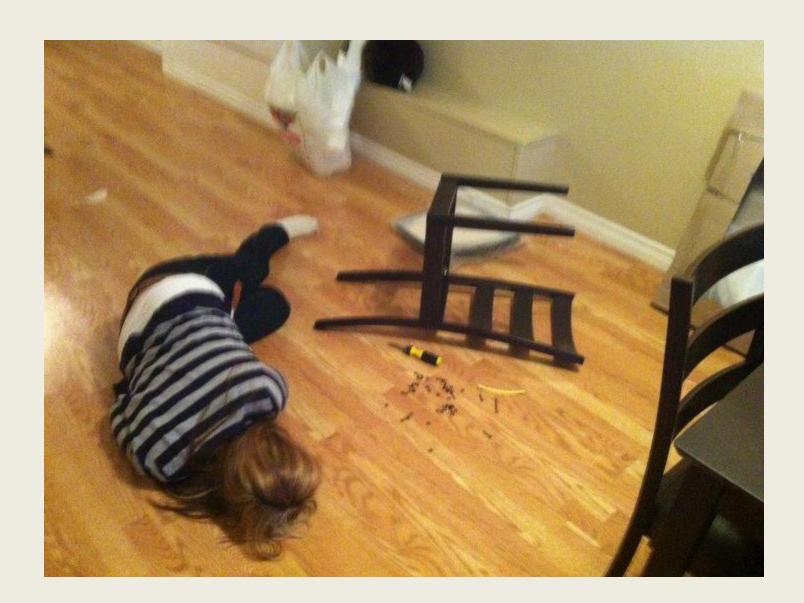
ADOPT THE COLLABORATIVE ECONOMY VALUE CHAIN

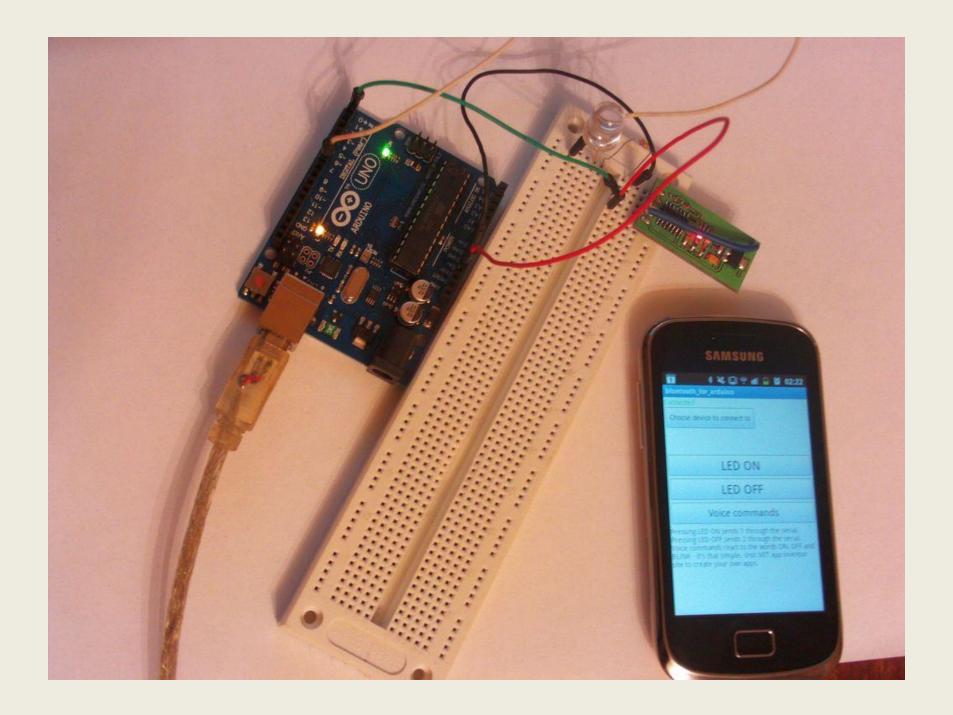
A Framework for Corporations





iv. tecnifica al usuario





</parte iii>