

Viabilidad de Proyectos Empresariales

Joaquim Deulofeu i Marc Eguiguren
Dpto. Organización de Empresa



Oportunidades de negocio. Técnicas de generación de ideas: los ejes de la innovación de Drucker.

INNOVACION



UNA **TECNOLOGIA,**
UNA **PRACTICA**



NO ES INVENCION

INNOVACION SISTEMATICA

- ☞ BUSQUEDA ORGANIZADA Y CON OBJETIVO DE ENCONTRAR CAMBIOS.
- ☞ ANALISIS SISTEMATICO DE LAS OPORTUNIDADES QUE DICHOS CAMBIOS PUEDEN OFRECER PARA LA INNOVACION SOCIAL O ECONOMICA.

**LAS INNOVACIONES EXITOSAS
EXPLOTAN EL CAMBIO YA PRODUCIDO O QUE SE
ESTA PRODUCIENDO Y QUE PUEDE OFRECER
OPORTUNIDADES DE NEGOCIO**

INNOVACION SISTEMATICA = OBSERVACION/EXPLORACION



1.- INESPERADO

EXITO INESPERADO

ORGANIZAR LA BUSQUEDA

(Montar un proceso de búsqueda y análisis)

FRACASO INESPERADO

(Propio o de la competencia)

ACONTECIMIENTO EXTERNO

CONTROLAR QUE SE INFORME
DE LO INESPERADO COMO TAL

APRENDER LO QUE ELLO EXIGE
AL NEGOCIO
(Dedicación, recursos)

OBSERVACION

No entender porqué el fracaso
sino más bien cómo el fracaso
puede ser superado
innovando

APRECIAR/OBSERVAR EL
CAMBIO Y APROVECHARLO

BUSCAR + ORGANIZARSE + DIRIGIRSE HACIA LA
INNOVACION
EXPLORACION CON RECURSOS

2.-INCONGRUENCIAS

DE LAS REALIDADES ECONOMICAS

—————→ SI LOS RESULTADOS ECONOMICOS DE UNA INDUSTRIA O SERVICIO NO SON PAREJOS A UN AUMENTO DE LA DEMANDA DE ESOS PRODUCTOS O SERVICIOS

DE LA REALIDAD CON LO QUE SE SUPONE QUE ES

—————→ ORIGINA MALA SITUACION EN EL NEGOCIO POR EXCESO DE DEDICACION DE RECURSOS EN LA DIRECCION EQUIVOCADA



ENTRE LA PERCEPCION DE LOS VALORES DE LOS CLIENTES Y LA REALIDAD DE LOS MISMOS

DENTRO DEL RITMO Y LOGICA DE UN PROCESO

—————→ PRODUCIDAS POR ALGO QUE NO FUNCIONA, ES DIFICIL O COMPLEJA DENTRO DE UN RITMO O PROCESO.

3.- PROCESOS

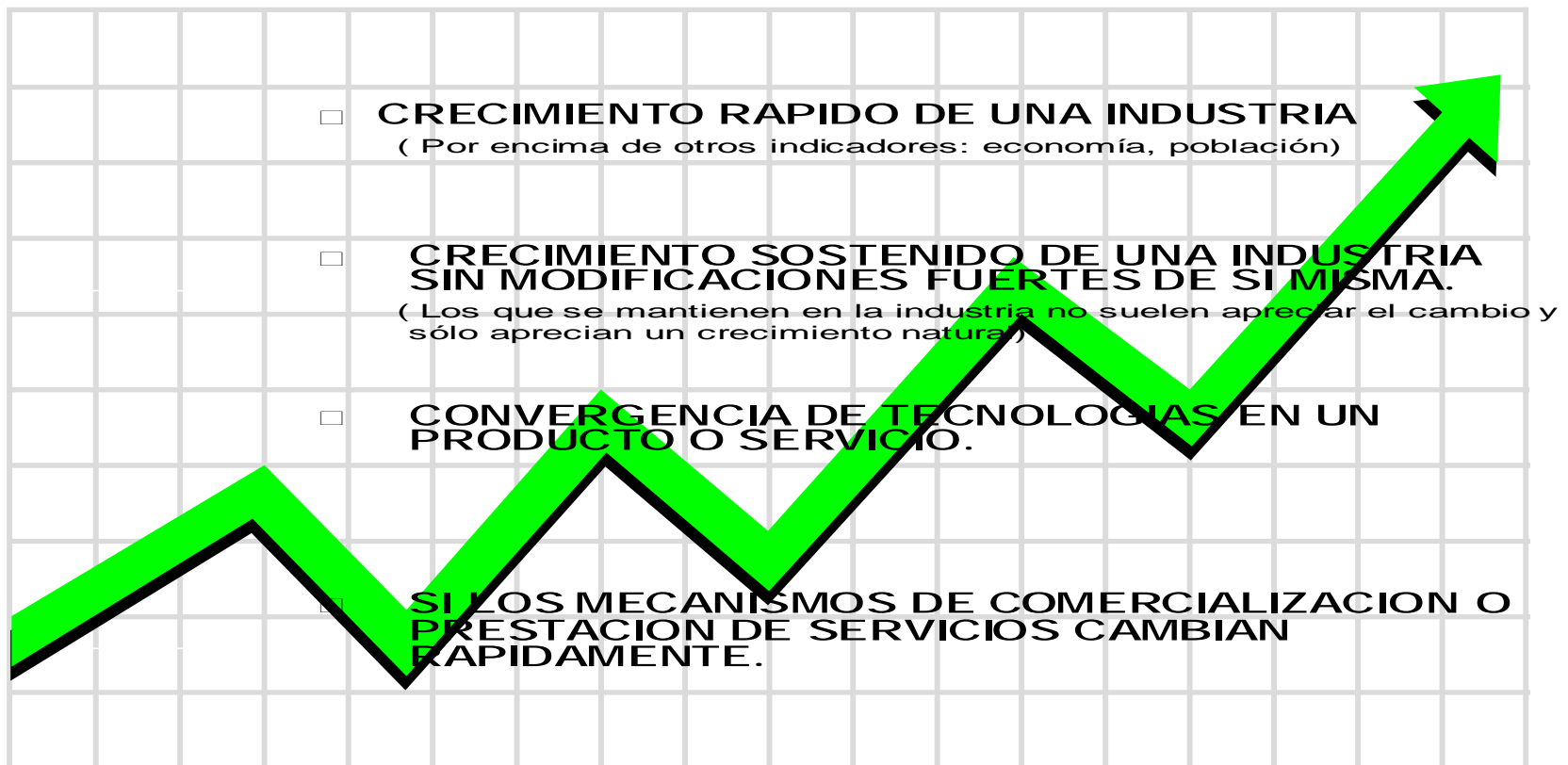
INNOVACION = MEJORA DE PROCESOS YA EXISTENTES

INNOVACION
CON EXITO

REQUIERE:

- ☐ PROCESO DEFINIDO/CLARO
- ☐ UN ESLABON DEBIL DEL PROCESO
- ☐ OBJETIVOS DE MEJORA CLAROS
- ☐ DEFINIR CLARAMENTE LAS ESPECIFICACIONES DE LA SOLUCION CONSIDERADA MEJOR
- ☐ ALTA RECEPTIBILIDAD DE LOS ACTORES DEL NUEVO PROCESO MEJORADO.

4.- INDICADORES DE CAMBIOS DE LA INDUSTRIA O DE LOS





CAMBIOS EN EL ENTORNO EXTERIOR	REQUIERE
5.- DEMOGRAFICOS	<ul style="list-style-type: none"> LECTURA INTERPRETACION TOMAR VENTAJA
6.- CAMBIOS EN LA PERCEPCION	<ul style="list-style-type: none"> PRECISION ESPECIFICIDAD OPORTUNIDAD
7.- NUEVOS CONOCIMIENTOS <ul style="list-style-type: none"> - Fase larga de Maduración - Suele ser convergente <p>(Aplicación conjunta de varios conocimientos nuevos y de distinto orden técnico y social.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ANALISIS DE LOS CONOCIMIENTOS DISPONIBLES CONOCIMIENTO CLARO DE LA POSICION DE MERCADO DE LA INNOVACION EXISTENCIA DE RECEPTIVIDAD

ACTIVIDAD COLABORATIVA

- Tomemos los siete puntos de innovación de Drucker. Tomemos un par de ellos e intentemos sacar dos ideas de negocio (no son para llevar a cabo, sólo para ejercitarse).
- No importa si luego tienen mayor o menos coherencia, sólo que tengan cierta racionalidad y consonancia con alguno de los siete puntos de innovación.
- Hay que dar los argumentos clave de porqué es una idea racional de negocio.

Oportunidades de negocio. Técnicas de generación de ideas: las macrotendencias, técnicas de brainstorming

REALIDAD MULTIDIMENSIONAL



Ello significa que a pesar de la existencia de **Fenomenos/Tendencias** “**DIRECTORAS**”, se generan múltiples **efectos...¿Secundarios?** que conforman la realidad.



TENDENCIAS ACTUALES EN LAS ACTIVIDADES EMPRESARIALES



* TENDENCIAS ACTUALES EN LAS ACTIVIDADES EMPRESARIALES

- DESCONCENTRACION/FLEXIBILIDAD.
- INTERNACIONALIZACION
- SERVICIOS
- NUEVAS TECNOLOGIAS APLICADAS
- SEGMENTACION DE PROCESOS
- NUEVOS PRODUCTOS PARA NUEVAS NECESIDADES

BRAINSTORMING

Pasos básicos para generar ideas mediante discusiones en grupo:

Reunión de grupo de amigos, colegas o familiares con antecedentes, experiencias y aptitudes muy distintas.

Prepare al grupo para la reunión. Varios días informe de los problemas a discutir para que la mente inconsciente busque soluciones creativas.

Diferencie entre generación (creación) de ideas y TAMIZADO de ideas, animando a que se expresen con libertad. No evalúe si las ideas son buenas o malas.

Ponga énfasis en la cantidad y no en la calidad de las ideas generadas. Acepte las ideas tontas, absurdas, mediocres y buenas. Cada participante piense en 25 ideas comerciales y anótelas todas en una hoja. No emita juicios de calidad, disminuiría la creatividad.

Que cada uno se base en las ideas del otro.

Clasifique las ideas cuando la reunión haya terminado. Después de seleccionar, reflexione sobre ellas, agrúpelas, desarróllelas y luego elija las que considere mejores.

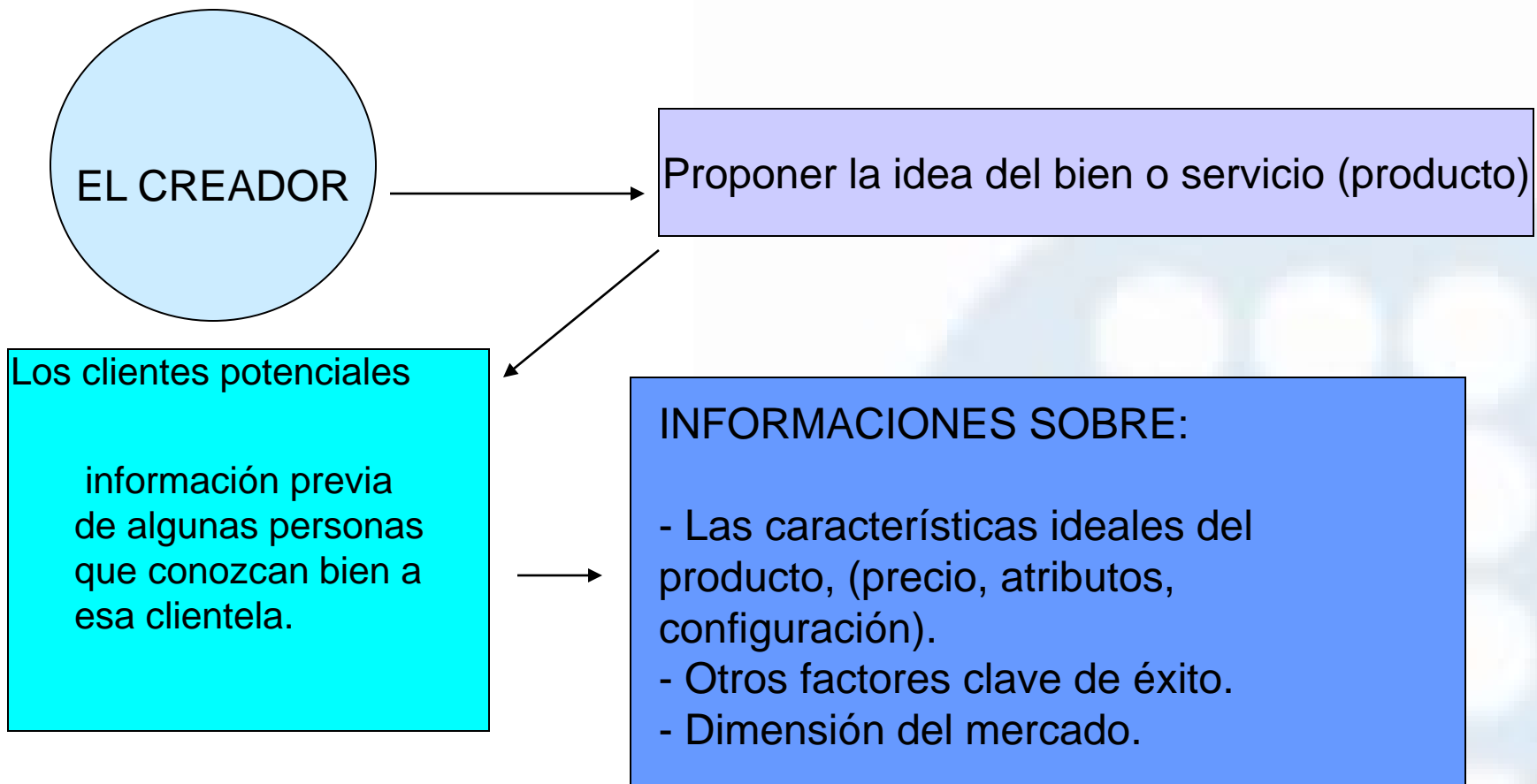
REGLAS EMPÍRICAS DE LA CREATIVIDAD

(Del libro "La gran idea" de Charles "Chic" Thompson)

- 1.- La mejor manera de tener una buena idea es sacar muchas ideas a la luz y desechar las no convincentes.
- 2.- Buscar ideas que no estén sino 15 minutos adelantadas a su tiempo... no años luz por delante.
- 3.- Siempre busque una segunda respuesta correcta.
- 4.- Si al principio no tiene éxito ¡tómese un descanso!
- 5.- ¡Escriba sus ideas antes de olvidarlas!
- 6.- Si todo el mundo dice que está equivocado, Ud. está un paso adelantado.
- 7.- *La respuesta a cualquier problema pre-existe. Tenemos que hacer la pregunta correcta para descubrir la respuesta (Jonas Salk).*
- 8.- *Cuando uno hace una pregunta tonta, obtiene una respuesta inteligente (Aristóteles).*
- 9.- No resolver nunca un problema desde su perspectiva original.
- 10.- Visualice su problema y resuélvalo (in mente) antes de resolverlo (realmente).
- 11.- *Todo comportamiento se desarrolla en opuestos... Aprenda a ver las cosas hacia atrás, de adentro hacia afuera y al revés. Lao-tsé, en "Tao-te Ching" (Visto en transparencia 2.2.)*

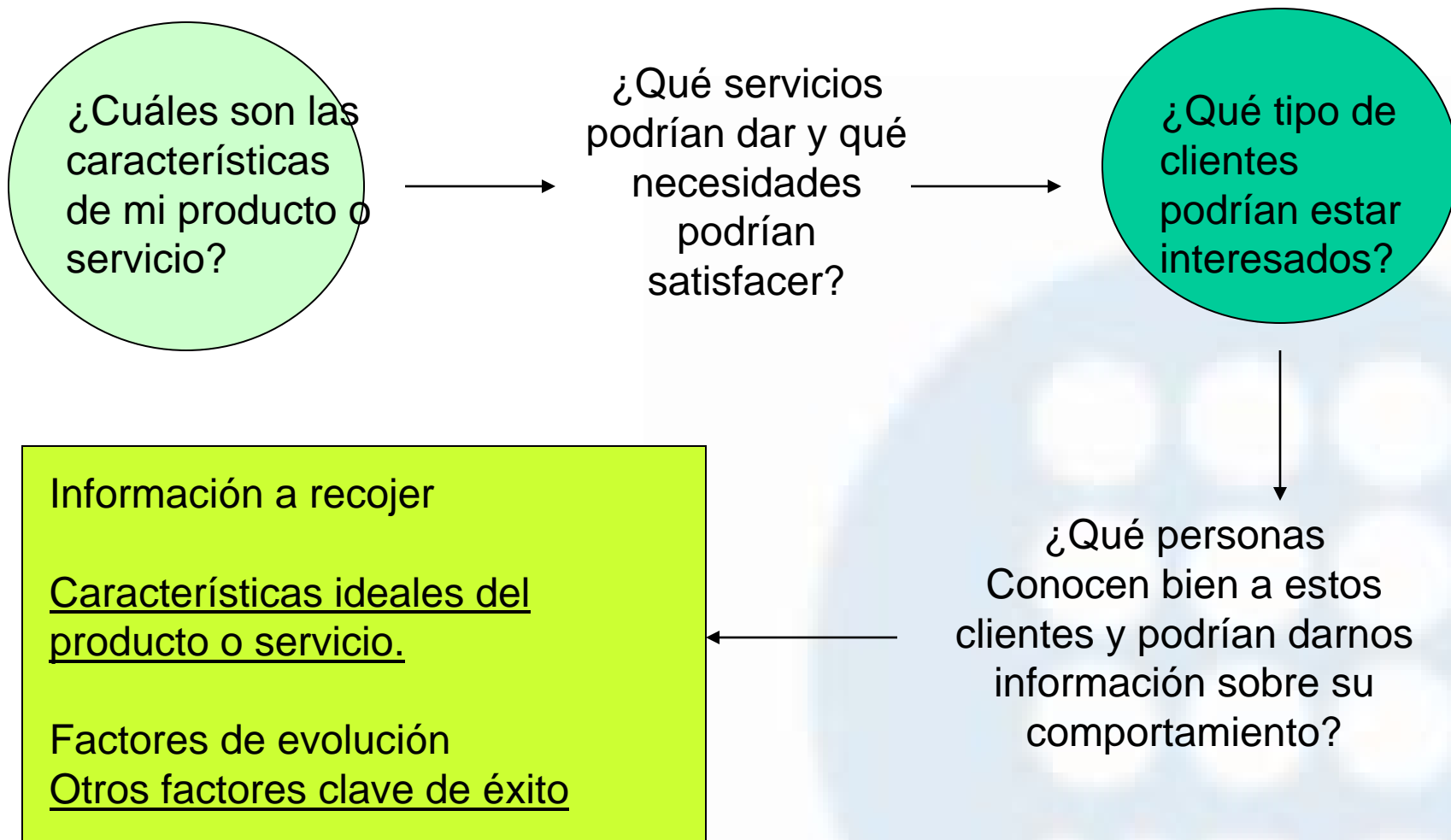
- 12.- Desafiar una suposición puede transformar los obstáculos en oportunidades (*un camarero que se equivoca de plato resarce al cliente con un postre gratuito: política de servicio al cliente del Restaurante.*)
- 13.- Si los diferentes zapatos no funcionan, trate de observar si su problema es por un helicóptero... o por una nave espacial (*cambio de perspectivas*).
- 14.- *Piense como la naturaleza. Pregúntese lo siguiente: "¿Cómo resolvería este problema la naturaleza?"* (Jonas Salk)
- 15.- *Tome lo mejor, luego adáptelo* (Tom Peters) (ser recolectores de ideas. Superación de los bloqueos mentales¹. Puedes ser innovador de ideas tomadas en préstamo. Se oponen al síndrome del NIA -No Inventado Aquí-).
- 16.- Asegúrese de que la sanción por el fracaso no sea más grande que la sanción por no hacer nada. (*Después de enamorarse de una idea, debe también estar preparado para "dsenamorarse"*).
- 17.- Poner por escrito sus ideas es como colocar el dinero en un banco (*libreta exclusiva con pestañas de colores y por áreas de ideas*).
- 18.- Inicie siempre una reunión de sesenta minutos con un ejercicio de calentamiento de un minuto.

EL EMPRESARIO - TEST DE LA IDEA



Fuente: CEOE *Cómo crear una empresa*

TEST DE LA IDEA



Fuente: CEOE *Cómo crear una empresa*

A2 Brain Storming ideas de negocio –parte 1