

---

MÓDULO NEGOCIOS E INNOVACIÓN

---

TEMA

# HERRAMIENTAS PARA LA GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN

PRINCIPALES HERRAMIENTAS EN FUNCIÓN DE CADA

# PROCESO DE INNOVACIÓN

## 1. HERRAMIENTAS PARA EL PROCESO DE ESTRATEGIA TECNOLÓGICA

Hay 5 tipos de herramientas que nos parecen muy importantes para este proceso:

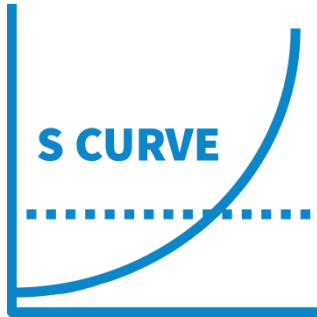


### 1. Análisis de mercado:

Consiste en identificar las necesidades y valoraciones de los usuarios o clientes, así como recoger retroalimentaciones sobre recursos tecnológicos que se podrían integrar para mejorar los servicios y productos.



**2. Benchmarking (evaluación comparativa):** consiste en una búsqueda y selección de buenas prácticas en materia de uso de tecnologías. Luego, se establece una comparación y se extraen los pro y contra de cada una, para la toma de decisiones.



**3. Prospectiva tecnológica:** Una de las técnicas más usadas es la **curva “s”**, que se logra haciendo un gráfico con dos ejes, el eje “x” relacionado a la funcionalidad y el eje “y” relacionado al rendimiento tecnológico, en función de 5 fases:

**Fase de emergencia** = tecnología con mucho potencial

**Fase de crecimiento** = tecnología que se va adoptando en diversos proyectos y negocios

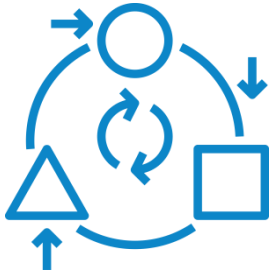
**Fase de madurez** = tecnología altamente funcional

**Fase de saturación** = tecnología que ya llegó a su tope de rendimiento

**Fase de obsolescencia** = hay tecnologías que superan su funcionalidad



**4. Análisis de patentes:** Consiste en la búsqueda y consulta en bases de datos oficiales de patentes.



**5. Auditorías tecnológicas:** Consiste en hacer inventario de los recursos tecnológicos que se dispongan, así como identificar las capacidades y tecnologías que usan los equipos al llevar a cabo su trabajo.



**Plan Estratégico Tecnológico (PET):** todo plan comienza por diagnosticar la estrategia particular que se sigue para responder a las necesidades de los usuarios que atiende. Luego, se plantean decisiones en torno a una estrategia ideal, que responda a tres preguntas estratégicas:

*¿A qué nuevos usuarios o clientes quiero llegar y qué necesidades nuevas se tendrían que atender?*

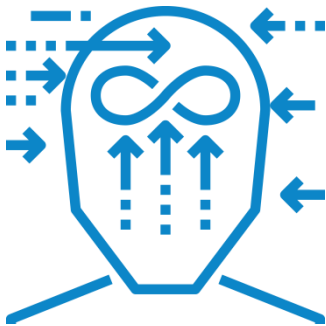
*¿Qué nueva experiencia quiero ofrecer?*

*¿Cómo optimizo con la tecnología la manera de producir, distribuir y comercializar el producto o servicio?*

*¿Cuáles serían los plazos para implementar la nueva tecnología?*



**Enfoque de semilla única:** consiste en diseñar una planificación progresiva que va de un equipo de colaboradores que adopta la nueva tecnología hasta llegar al conjunto de la organización.



**Enfoque de semilla múltiple:** consiste en fomentar el “contagio” informal, empoderando a varios equipos para que usen las nuevas tecnologías y motiven su adopción. El líder contribuye con la promoción de espacios de interaprendizaje de las nuevas tecnologías entre equipos.

## 2. HERRAMIENTAS PARA EL PROCESO DE CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

Para el desarrollo del proceso de “Creatividad e Innovación”, presentamos como herramienta la Innovación centrada en la persona usuaria.



Esta herramienta tiene tres grandes fases:

**INMERSIÓN.**- En esta fase se desarrolla una investigación rápida destinada a comprender a los usuarios en sus contextos. El objetivo es delimitar claramente el las oportunidades de innovación en función de las necesidades y valoraciones del usuario.

**Ejemplo:** *en el restaurante “Sabor y Sazón” se dieron cuenta que los clientes preferían ir a la competencia, a pesar que era más caro. Al enviar clientes de encubierto a la competencia, encontraron que los usuarios preferían pagar un poco más por la cantidad de refresco que daban, pues los dejaban llenos, a pesar que la ración de comida era menor. Notaron también, que 1 de cada 3 clientes no acababan la jarra o la comida.*





**IDEACIÓN.-** En esta fase se desarrolla un concepto de solución, o lo esencial de la solución que puede cobrar muchas formas.

**Continuando el ejemplo:** *Luego de una lluvia de ideas, encontraron un concepto innovador que aportaba un valor diferencial: “si quieres más, siempre tienes más”, considerando un menú base sobre el que se elige un plus, pero sin que aumenten los costos.*

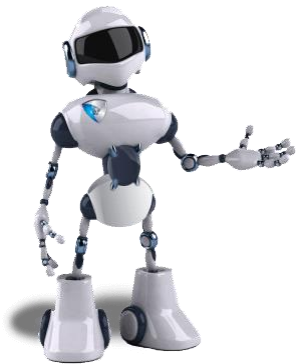


**IMPLEMENTACIÓN.-** En esta fase se desarrolla y pone a prueba el concepto de solución de manera rápida y barata, hasta llegar a la propuesta final.

**Siguiendo con el ejemplo:** *Luego de poner a prueba varias alternativas a través de promociones diarias, se ajustó la propuesta final: la entrada siempre sería una sustancia de carne servida en tasa grande de café. El segundo venía con “yapa”, que era cualquier guiso de la carta puesto en un recipiente pequeño de arcilla y acompañado de dos rebanadas de pan baguette. Si se iban en grupo y había alguien que comía poco, podía ceder su “yapa” a otro, y si cinco personas del grupo cedían su “yapa”, el sexto podía comer gratis o repetir.*

### 3. HERRAMIENTAS PARA EL PROCESO DE INTELIGENCIA COMPETITIVA

A continuación, presentamos dos herramientas muy útiles:



**Agente inteligente:** es un programa que hace una vigilancia y búsqueda de información de manera autónoma según los parámetros que el usuario fije. Además, brinda un reporte organizado de los hallazgos encontrados, sean páginas web de la competencia, información especializada o páginas sobre tendencias, etc.

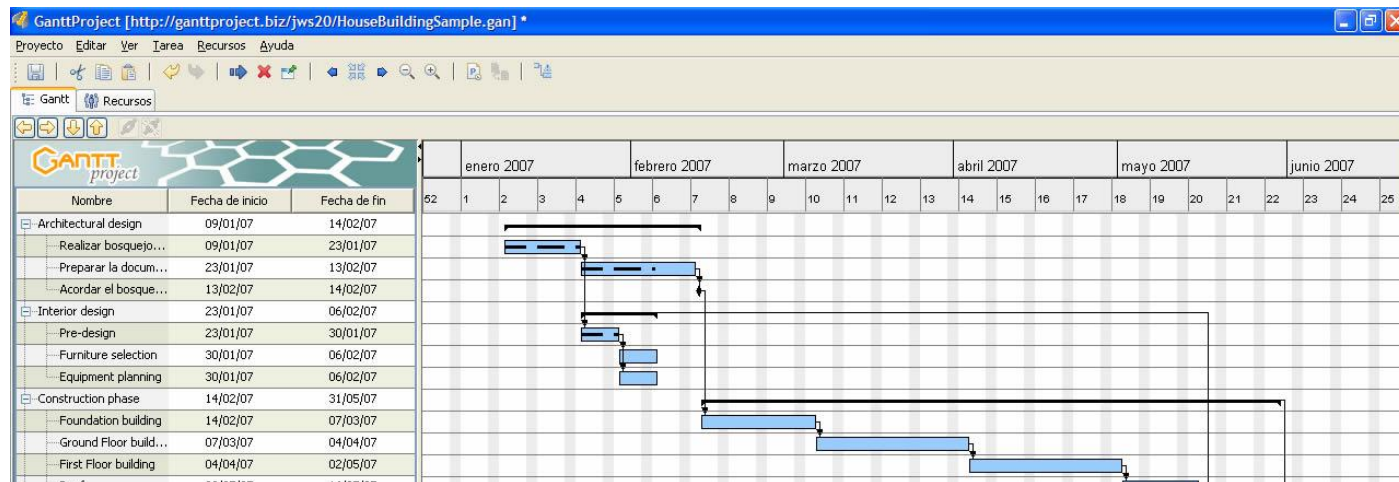


**RSS:** Sus siglas en español significan “Sindicación Realmente Simple”. La sindicación web significa reenviar contenidos desde un sitio *web* de origen a otro de destino. Con tan solo un clic, en la sección de suscripción **RSS** que tienen los sitios web, te suscribes y puedes tener todas las informaciones actualizadas de tus sitios de interés reunidas en un solo lugar, facilitando la vigilancia tecnológica y el *benchmarking*.

## 4. HERRAMIENTAS PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS

Una técnica muy útil para la planificación y seguimiento de los proyectos es el “Diagrama de Tiempos con Interdependencias”.

La técnica presenta el tiempo de dedicación previsto para diferentes tareas o actividades. Estas tareas y actividades se muestran organizadas en fases, en el marco de los tiempos totales del proyecto. Así se puede tener claridad sobre la carga de trabajo que está concentrada en un lapso de tiempo del proyecto.



## 5. HERRAMIENTAS PARA LA FINANCIACIÓN DE LA INNOVACIÓN

Las tres instituciones o programas más importantes en el Perú para el financiamiento de la innovación son las siguientes:

Fondo de Investigación y Desarrollo para la Competitividad (FIDECOM)

<http://www.innovateperu.gob.pe/quienes-somos/nuestros-fondos/fidecom>

Fondo de Innovación, Ciencia y Tecnología (FINCyT)

<http://www.fincyt.gob.pe/>

Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica (CONCYTEC)

<https://portal.concytec.gob.pe/>

Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (FONDEP)

<http://www.fondep.gob.pe/>

STARTUP PERÚ:

<http://www.start-up.pe/>



## 6. HERRAMIENTAS PARA EL ASEGURAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Para este proceso se recomiendan cuatro sitios *web* que constituyen herramientas clave:

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual

<http://www.wipo.int/ipdl/en/>

LATIPAT

<http://lp.espacenet.com/>

Oficina de Patentes y Marcas de Estados Unidos

<http://www.uspto.gov/patft/index.html>

Oficina Europea de patentes

<http://www.epo.org/patents.html>



## 7. HERRAMIENTAS PARA LA EXPLOTACIÓN DE LA INNOVACIÓN

Los principales programas en el Perú para el apoyo de la internacionalización están a cargo de la Comisión de Promoción del Perú para el Comercio Exterior y el Turismo - PROMPERÚ

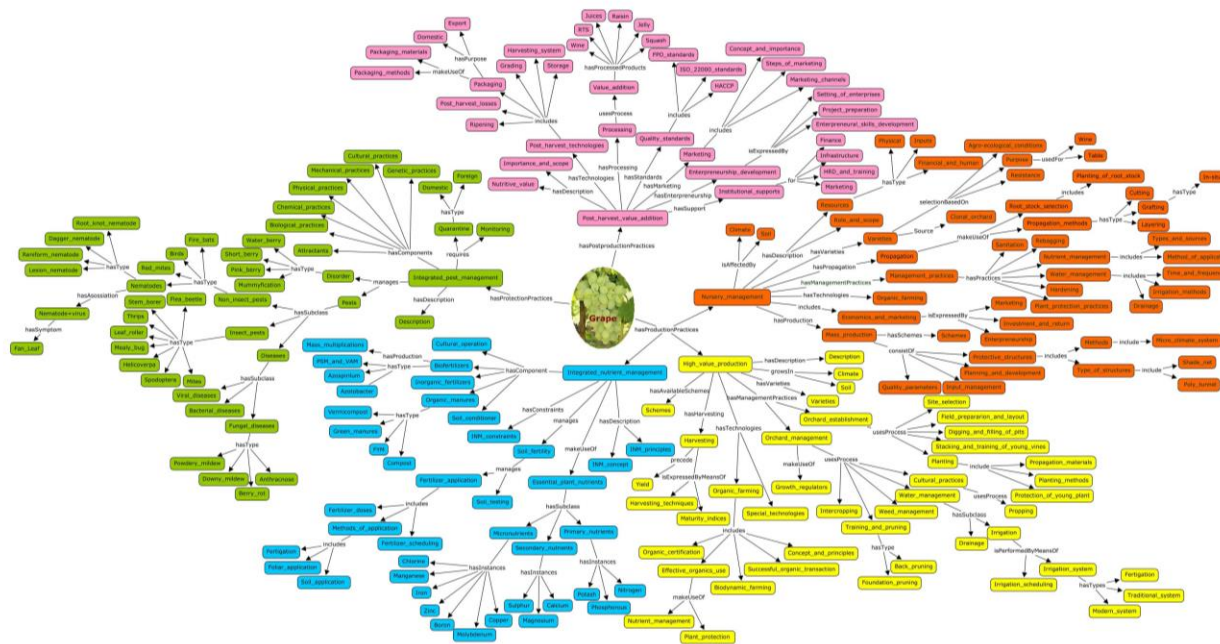
(<http://www.promperu.gob.pe/>).

Los apoyos que se brindan están orientados a distintos sectores, con especial énfasis en la pequeña y mediana empresa.



## 8. HERRAMIENTAS PARA LA GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO

Una de las herramientas por excelencia es el **Mapa de Conocimiento**, en el que se establecen categorías organizadoras, jerarquías, descripciones breves y conexiones para entender las necesidades y oportunidades para volver el conocimiento implícito en explícito, y socializarlo.





**Fundación Romero**

[www.fundacionromero.org.pe](http://www.fundacionromero.org.pe)