



# Tema 3 – Innovación

Profesor: Luis Garvía Vega

---

Introducción a la empresa II

Madrid, 23 de febrero de 2026

# ¿Qué vamos a hacer durante esta semana?

## Cimientos y contexto

- ¿Qué es la innovación? Los tres pilares del éxito.
- Schumpeter y la destrucción creativa

## El espectro de la innovación

- Incremental vs. disruptiva
- La organización ambidiestra

## Más allá del producto

- 10 tipos de innovación
- Modelos de negocio ganadores

## Metodologías y barreras

## Conclusiones

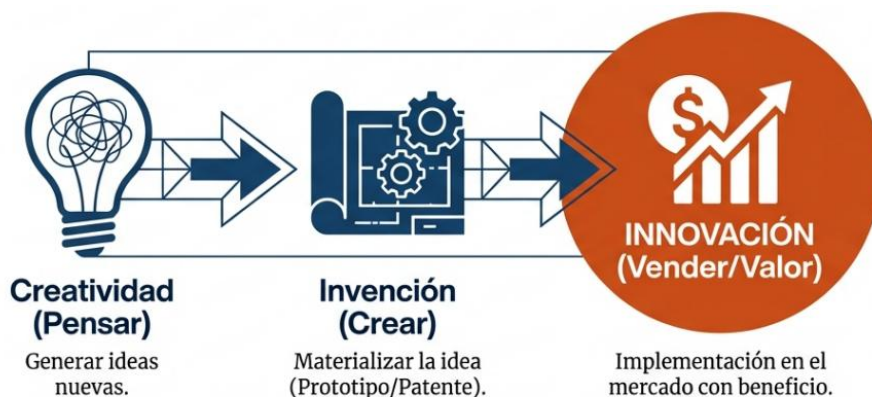
# BLOQUE 1: Cimientos y Contexto

# ¿Qué es la Innovación?

No confundir **Creatividad**, **Invención** e **Innovación**.

- **Creatividad:** Capacidad de generar ideas (Pensar).
- **Invención:** Primera ocurrencia técnica (Crear).
- **Innovación:** Implementación exitosa que genera **valor** (Vender).

La Ecuación clave: **Innovación = Invención + Explotación Comercial**



## La Tríada de la Innovación:

Idea + Valor + Mercado. Sin mercado ni valor, es solo un experimento caro.

# Los 3 Pilares del Éxito

Para que un proyecto sea viable:

1. **Deseabilidad (Humano):** ¿Lo quiere el cliente?
2. **Factibilidad (Tecnológico):** ¿Podemos construirlo?
3. **Viabilidad (Negocio):** ¿Es rentable?



**Supervivencia:** El mercado actual será obsoleto en 5 años.



**Margen:** Estrategia de diferenciación (precios más altos).



**Eficiencia:** Procesos Lean para reducir despilfarro.

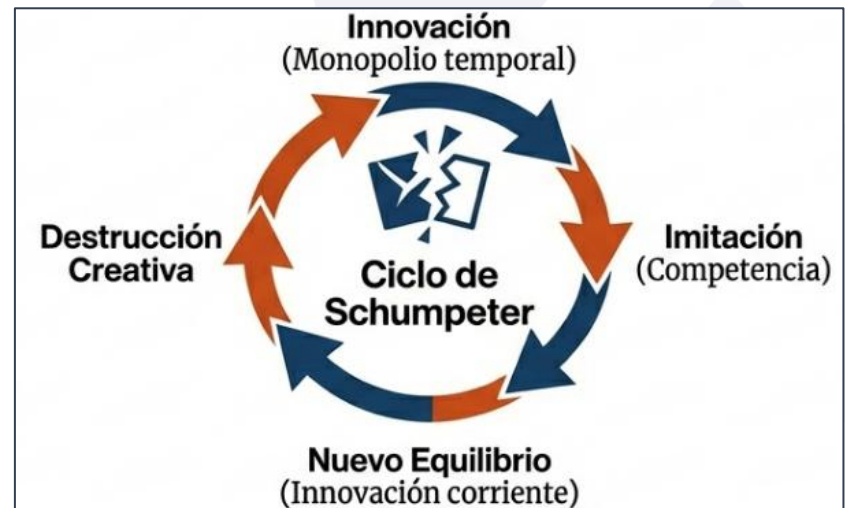
# Schumpeter y la “Destrucción Creativa”

Joseph Schumpeter es el padre de la innovación moderna.

- **Tesis:** El capitalismo se mueve por ciclos de innovación.
- **Destrucción Creativa:** Las nuevas innovaciones “destruyen” y reemplazan a lo obsoleto de forma incesante.

## Los 5 Casos de Schumpeter

1. Nuevo bien.
2. Nuevo método.
3. Nuevo mercado.
4. Nueva fuente de materias.
5. Nueva organización.



# BLOQUE 2: El Espectro de la Innovación

# Incremental vs. Disruptiva

Característica	Incremental (Kaizen)	Disruptiva (Christensen)
<b>Foco</b>	Mejorar lo que ya funciona	Cambiar las reglas del juego
<b>Riesgo</b>	Bajo / Controlado	Alto / Incierto
<b>Público</b>	Clientes actuales	Clientes de gama baja o nuevos
<b>Ejemplo</b>	iPhone 14 -> 15	Netflix vs Blockbuster

## Incremental (Kaizen)



- **Foco:** Mejora continua, optimizar rendimiento.
- **Público:** Clientes actuales.
- **Riesgo:** Bajo.
- **Ejemplo:** Industria del automóvil (más airbags, mejor consumo).

## Disruptiva (Dilema del Innovador)



- **Foco:** Crear nuevos mercados, atacar desde abajo.
- **Público:** No clientes o gama baja.
- **Riesgo:** Incertidumbre alta.
- **Ejemplo:** Fotografía digital (inicialmente baja calidad).



# La Organización Ambidestra

Las empresas modernas deben gestionar dos mundos:

1. **EXPLOTACIÓN (El hoy):** Eficiencia y mejora del negocio actual.
2. **EXPLORACIÓN (El mañana):** Riesgo y búsqueda de nuevos mercados.

## El Modelo de los 3 Horizontes (McKinsey)

- **H1 (Core):** 70% esfuerzo.
- **H2 (Emergente):** 20% esfuerzo.
- **H3 (Futuro):** 10% esfuerzo.



# BLOQUE 3: Más allá del Producto

# Los 10 Tipos de Innovación (Doblin)

La innovación más rentable suele ocurrir donde el cliente NO mira.

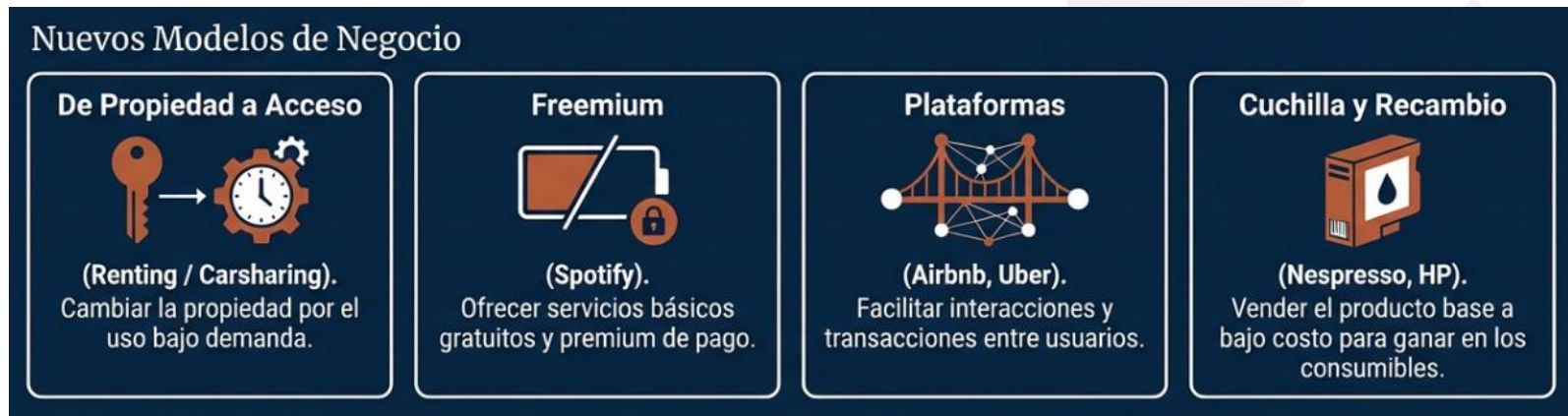
- **Configuración (Backstage):** Modelo de ingresos, Red, Estructura, Procesos.
- **Oferta (The Core):** Rendimiento del producto, Sistema.
- **Experiencia (Customer Facing):** Servicio, Canal, Marca, Engagement.

“Un buen producto te mete en el juego, una buena configuración te hace ganar el campeonato.”



# Modelos de Negocio Ganadores

1. **Plataformas:** Conectar oferta y demanda (Airbnb, Uber).
2. **Freemium:** Básico gratis, avanzado de pago (Spotify).
3. **Acceso:** De propiedad a pago por uso (Renting).
4. **Cuchilla y Recambio:** Aparato barato, consumible caro (Nespresso).

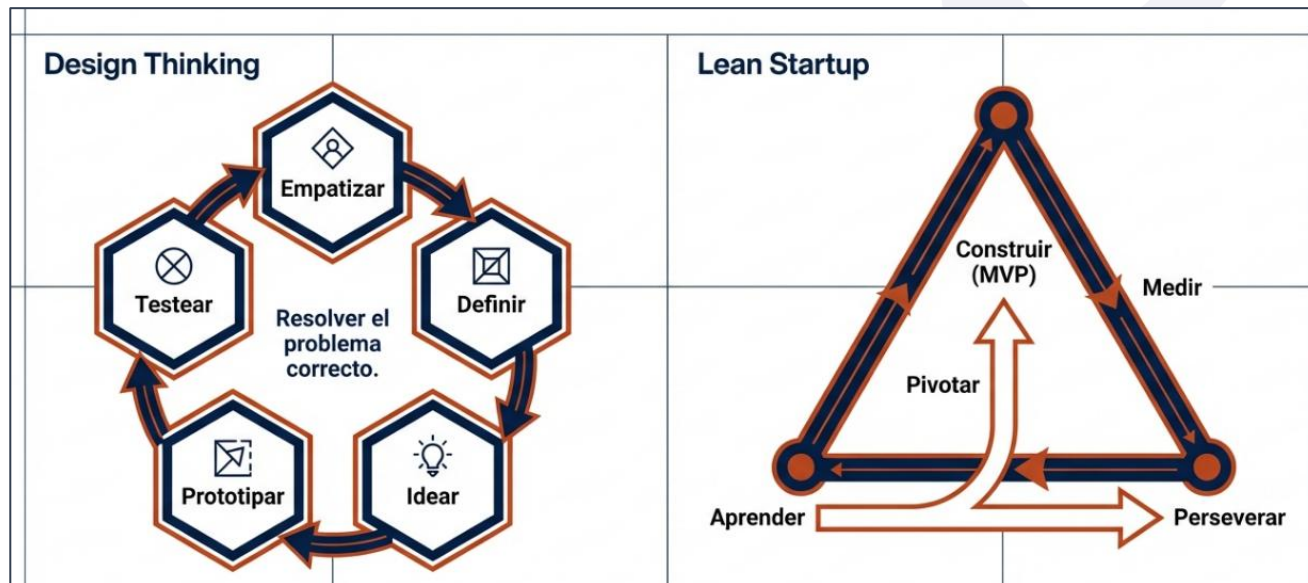


# BLOQUE 4:

# Metodologías y Barreras

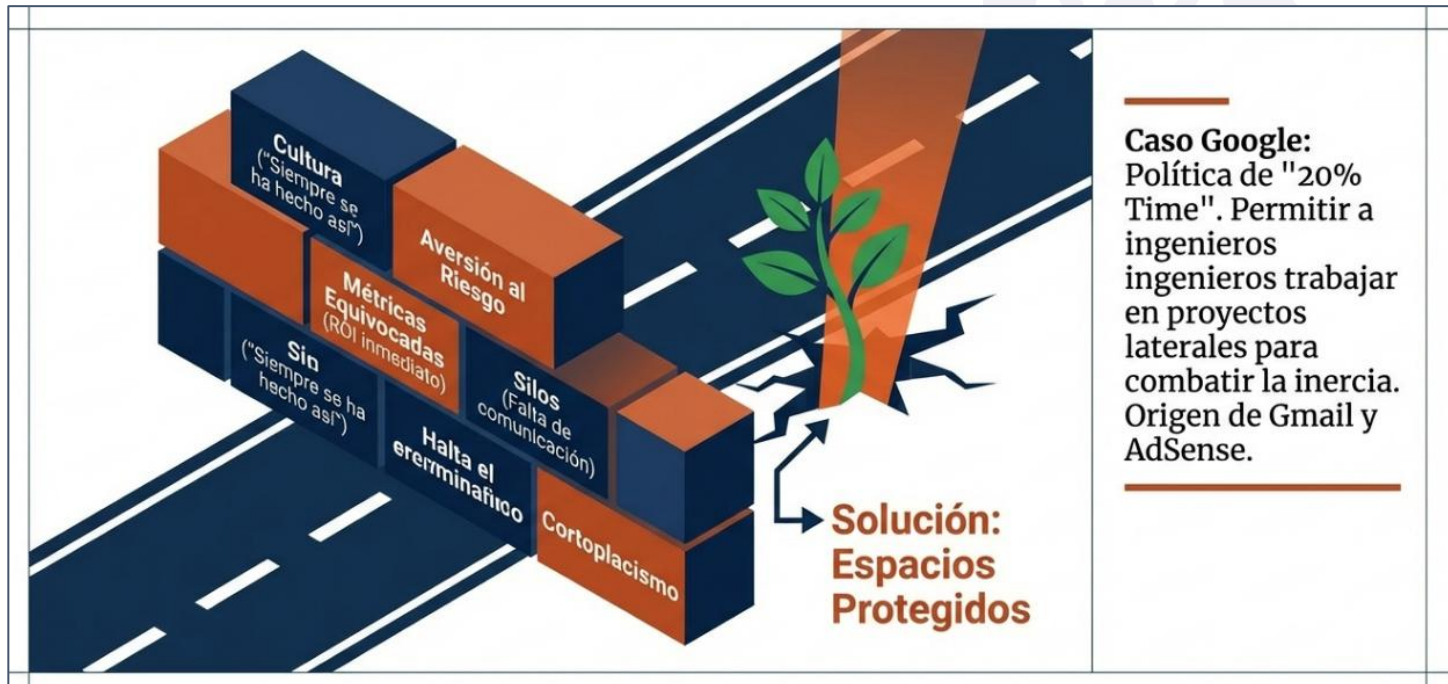
# Design Thinking & Lean Startup

- **Design Thinking:** Empatía -> Definición -> Ideación -> Prototipado -> Testeo.
- **Lean Startup:** MVP (Producto Mínimo Viable) y ciclos de Construir-Medir-Aprender.



# Barreras clásicas

1. Cultura del “siempre se hizo así”.
2. Aversión al riesgo.
3. Métricas cortoplacistas.



# BLOQUE 5: El Futuro de la Innovación



# El impacto de la IA y la Sostenibilidad

1. **IA Generativa:** Aceleración exponencial de la productividad y el descubrimiento.
2. **Innovación Abierta:** Colaborar en lugar de competir en solitario.
3. **Economía Circular:** Innovar para que el residuo se convierta en un nuevo recurso.



# Resumen final

La innovación no es un departamento, es una **cultura de adaptación continua.**



## Valor

Si no resuelve un problema o ahorra costes, no es innovación.



## Paralelismo

Gestiona la eficiencia de hoy (H1) mientras siembras el mañana (H3).



## Datos

El error no es fracaso, es aprendizaje validado.



## Cultura

La innovación no se decreta, se lidera.

“La mejor forma de predecir el futuro es creándolo.” — Peter Drucker

# GRACIAS