



G VICEPRESIDÈNCIA
O I CONSELLERIA
I INNOVACIÓ,
B RECERCA I TURISME
/ DIRECCIÓ GENERAL
INNOVACIÓ I RECERCA

una manera de fer
europa 

Fons Europeu de
Desenvolupament Regional



Unió Europea

FACTORIA D'INNOVACIÓ 2018 -2019

CENTRE D'ALT RENDIMENT EN CREATIVITAT I INNOVACIÓ

CULTURA INNOVADORA A LES EMPRESES

AGENDA DE LA JORNADA

	INNOVACIÓ EMPRESARIAL
	Introducció
	CULTURA INNOVADORA
	Què és?
	Elements clau per introduir-la a la teva empresa i barreres
	Exemples empresarials
	Casos d'èxit i fracàs
	Cas pràctic
	Taller participatiu per a la representació d'idees

Introducció a la jornada

INNOVACIÓ EMPRESARIAL



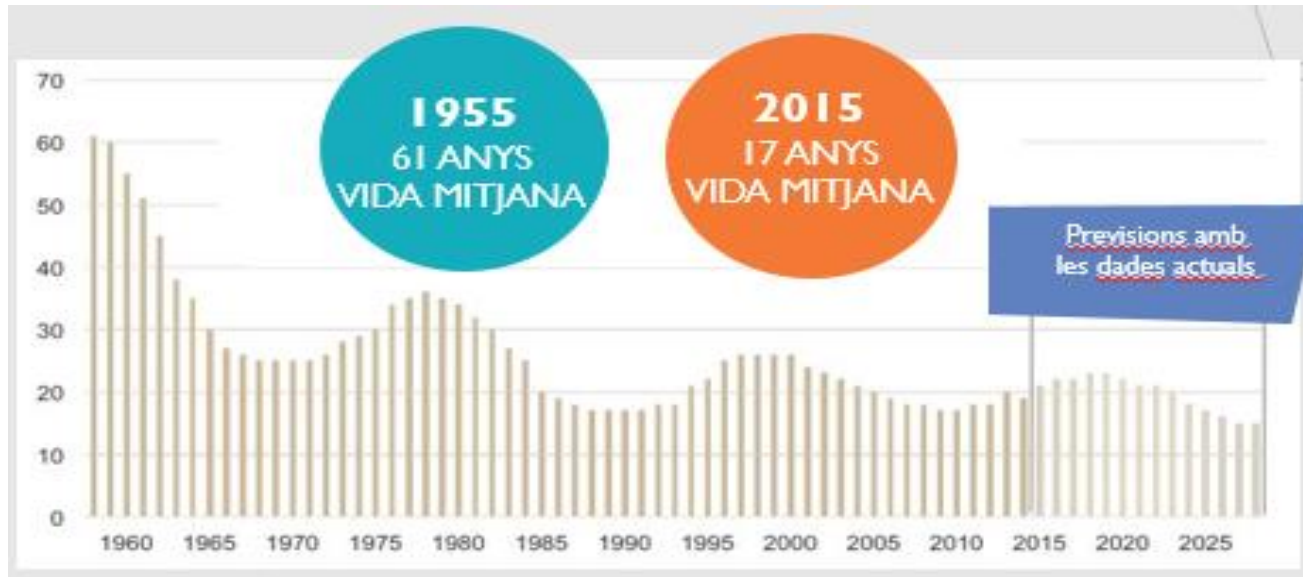
Preocupació n°1 dels CEOs de les grans empreses segons la revista Fortune:

INCERTESA

- ✓ Nous “players” al mercat que ens avancen per la dreta i per l'esquerra.
- ✓ Les avantatges competitives no són infinites en el temps.
- ✓ Cal pensar, què farà l'empresa en els propers 5 o 10 anys?



PER QUÈ INNOVAR? INNOVACIÓ EMPRESARIAL



La vida de les empreses s'escurça. En els propers 10 anys es veurà reduït encara més.
Motius:

1. Esgotament dels models tradicionals de negoci
2. Velocitat de canvi actual és més ràpida que mai
3. Hi ha una manca de capacitat de reacció àgil davant els canvis

QUÈ HAN DE FER LES EMPRESES? INNOVACIÓ EMPRESARIAL

INNOVAR (Manual Oslo): “Innovar és la introducció en el mercat d'un nou o substancialment millorat producte (bé o servei), d'un procés, d'un nou mètode de comercialització o d'un nou mètode organitzatiu, en les pràctiques internes de l'empresa, en l'organització del lloc de treball o en les relacions exteriors.”

¿QUÈ ACONSEGUIM?

A través de nous productes, processos, serveis, models nous de negoci sobreviurem
A L'ENTORN VUCA * sent més competitius



INNOVACIÓ (COTEC)

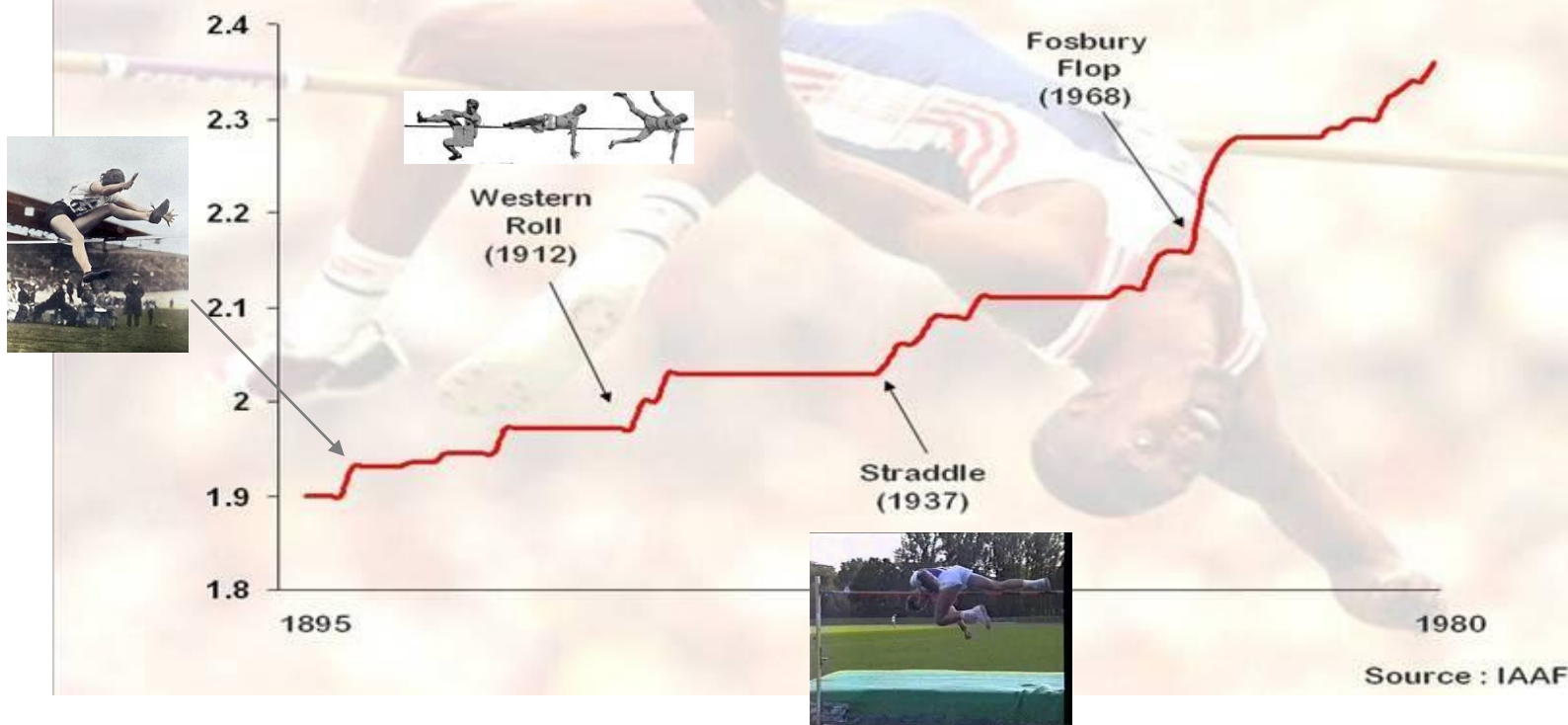
“Innovació és tot canvi (no només tecnològic) basat en coneixement (no només científic) que genera valor (no només econòmic)”

* Acrònim (volatility, uncertainty, complexity and ambiguity.) utilitzat per descriure o reflectir la volatilitat, incertesa, complexitat i ambigüitat de condicions i situacions.

TIPUS INNOVACIÓ

INNOVACIÓ EMPRESARIAL

World High Jump records (men's) 1895 - 1980



TECNOLOGIA VS MERCAT INNOVACIÓ EMPRESARIAL



¿Quan es va produir el final del subministrament de cintes Betamax de Sony?

TECNOLOGIA VS MERCAT INNOVACIÓ EMPRESARIAL

Global Market Share of Beta vs VHS



Novembre 2015!!
(des de 1985)

TECNOLOGIA VS MERCAT INNOVACIÓ EMPRESARIAL

Está que arde: Una mirada al primer teléfono inteligente de amazon

Metro revisa las
características del
Amazon Fire, el teléfono
inteligente del que más
se ha hablado en el
mundo, que se lanzará
el 25 de julio.

VENTAJAS FOTOGRÁFICAS

- **Cámara trasera: 13MP** completo con OIS, un potente lente f/2.0 y estabilización óptica de imagen.
- **Almacenamiento de fotos:** ilimitado - a través del Amazon Cloud Drive
- **Cámara frontal: 2.1MP** y cuatro cámaras diminutas y especializadas con leds infrarrojos y una ingeniería gráfica diseñada para reproducir hasta 60 cuadros por segundo.

EFFECTOS 3D

- **Interface:** la perspectiva dinámica ajusta la imagen 3D en la pantalla con los movimientos de la cabeza del usuario. De esa manera, un edificio u otra construcción puede ser vista con profundidad y parece que saliera del teléfono, cambiando cada vez que tu mueves la cabeza o pones el teléfono en una posición diferente.

ACCESORIOS NECESARIOS

- **Batería: 2,400mAh** que permite 285 horas en modo reposo, más de 22 horas de tiempo hablando, más de 65 horas de reproducción de audio y más de 11 horas de reproducción de video.
- **USB:** Conector que evita la escisión cuando se utiliza.
- **Altavoces:** Dos dual-sterio dispuestos en modo horizontal.



www.publimetro.cl

PROTECCIÓN EXTERIOR

- **Pantalla:** de 4.7 pulgadas
- **Resolución:** 1280 x 720 con 315ppi.
- **Cubierta:** Vidrio Gorilla 3 en el frente y también por detrás. También tiene un agarre de caucho y poliuretano.
- **Estilo Chic:** Botones en aluminio, detalles en acero inoxidable y opciones de colores.

PODER INTERNO

- **Hardware:** procesador Quad-core Qualcomm Snapdragon de 2.2GHz 800 y 2GB de RAM y gráficos Adreno 330.
- **OS:** Fire OS 3.5.
- **NanoSIM:** Da espacio para una microUSB 2.0 y puerto para audífonos de 3.5 mm.

PRECIOS COMPETITIVOS

- **Versión de 32 GB:** US\$ 649, versión de 64 GB: US\$ 749 (ambos con el distintivo de Amazon Prime por un año). Si el cliente lo compra con AT&T en un contrato a dos años los precios bajan a US\$ 399 y US\$ 299.

EL INCREÍBLE FIREFLY

- **Apunta la cámara hacia algo, click, compra en línea.** Firefly reconocerá los bienes materiales en el mundo real y lo encuentra para comprarlo en el mundo virtual.
- **Fácil de encontrar en tiendas virtuales** (Amazon or compañeros).
- 35 millones de canciones, 245.00 películas y episodios de televisión, 150 canales en vivo de televisión y también libros, juegos, revistas y en total más de 100 millones de items. Los usuarios pueden agregar los productos a su Lista de Deseo.

FUENTES: AMAZON MEDIA ROOM, TECHRADAR.

GRÁFICO: NANCY MACEDO / TEXTO: WANISE DIONÍSIO / NNN

Quan es va produir la fi de les vendes del FirePhone d'Amazon?

TECNOLOGIA VS MERCAT INNOVACIÓ EMPRESARIAL



Novembre 2015!!
(des de juny 2014)

TECNOLOGIA VS MERCAT INNOVACIÓ EMPRESARIAL

Intel·ligència Artificial (IA)

Tecnologies computacionals basades en algoritmes que són capaces, en major o menor mesura, de: aprendre per si mateixes (processant dades en una estructura neuronal), de prendre decisions o de entendre les interaccions humanes. Entre les actuals aplicacions de la IA destaquen el desenvolupament automàtic (machine learning), el desenvolupament profund (deep learning), la visió artificial (machine vision), la biometria, la generació i el processament de llenguatge natural, el reconeixement del discurs o el anàlisi de text.

Robòtica

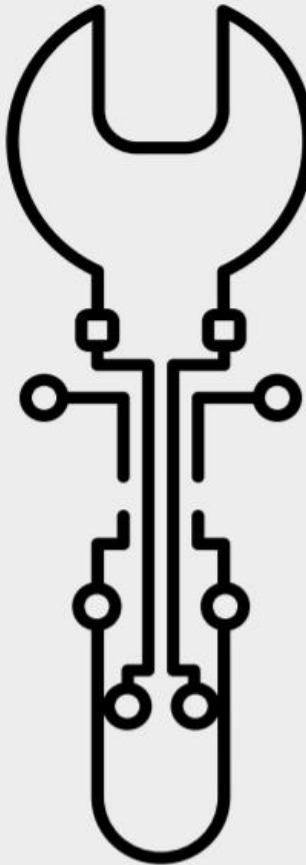
El desenvolupament de robots que fabriquen, serveixen, atenen, i un llarg etcètera de usos, ja sigui en interacció o no amb éssers humans, prolifera i es perfecciona. La seva combinació amb altres tecnologies -com la intel·ligència artificial o el internet de les coses- potencia la automatització, optimitza processos i redueix costos, alhora que reemplaça tasques humanes i impacta en la destrucció d'ocupació.

Internet de les Coses (IoT)

Entenem IoT com la connexió de qualsevol objecte a internet per fer-lo interactiu, connectant-lo amb altres objectes per fer-los més intel·ligents i permetre que col·laboren entre si. A vegades aquestes connexions es realitzen mitjançant sensors, o amb el desenvolupament de nous productes que suposen una evolució respecte als anteriors precisament per la seva connectivitat.

VANT (Vehícles Aèreos No Tripulats)

Els VANT i els drons són vehicles aèreos no tripulats i de mides diverses el seu ús s'ha ampliat i popularitzat en els últims anys tant en el seu vessant professional com en el domèstic. Tenen una àmplia varietat d'aplicacions en indústries com l'agricultura, la ramaderia i la mineria o el entreteniment i usos recreatius, passant per la assistència en emergències, salvament, logística i transport, etc.



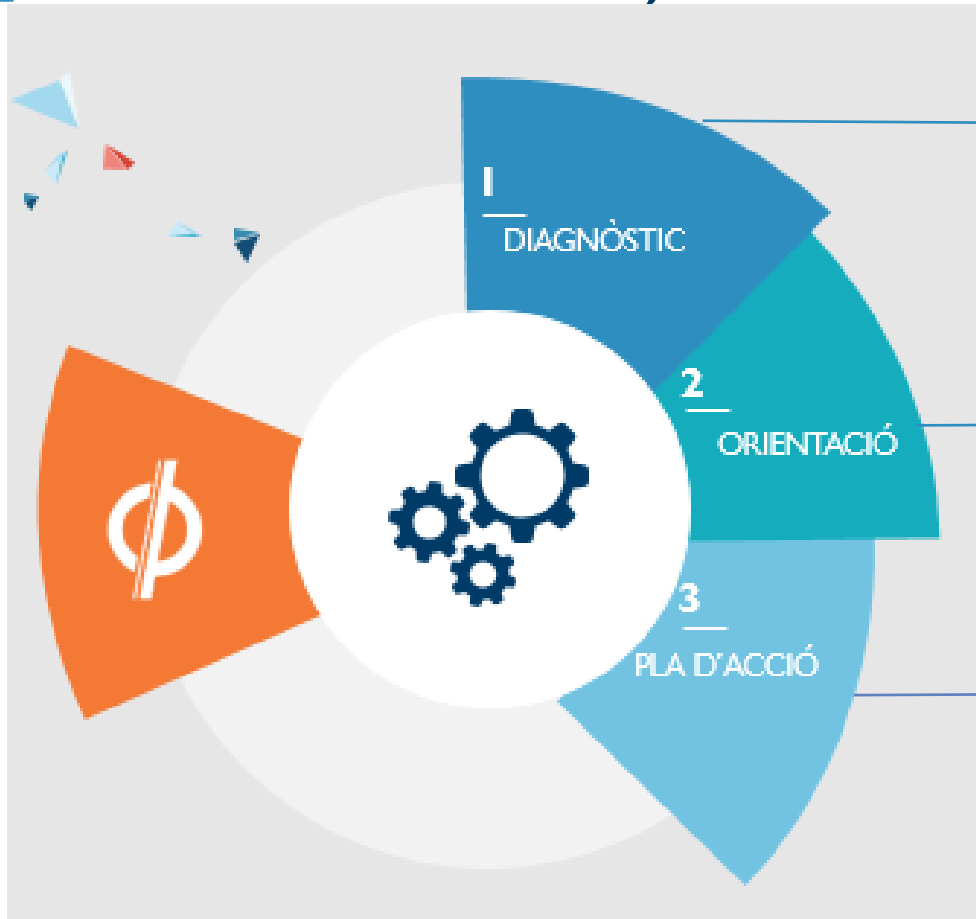
TECNOLOGIA VS MERCAT INNOVACIÓ EMPRESARIAL



Dinámica en la aparición de nuevos modelos de negocio



PROGRAMA D'INNOVACIÓ DIAGNOSTICAR, ORIENTAR, PLANIFICAR



✓ ANÀLISIS MODEL DE NEGOCI

✓ CANVAS

✓ CULTURA DE LA INNOVACIÓ

✓ PROCÉS DE DESCOBRIMENT EMPRENEDOR

✓ GESTIÓ DE PROJECTES I+D+I

✓ PLA ESTRATÈGIC

✓ CONSULTORIA ESPECIALITZADA

INTRODUCCIÓ CULTURA INNOVADORA ,QUÉ ÈS?



Quines paraules et vénen al cap quant escoltes el concepte “CULTURA INNOVADORA”?



INTRODUCCIÓ CULTURA INNOVADORA, QUÉ ÈS?



INTRODUCCIÓ CULTURA INNOVADORA, QUÉ ÈS?

Però llavors.....existeix una fórmula màgica per ser innovadors?



No, ...però ho podem resumir en una paraula simple....



INTRODUCCIÓ CULTURA INNOVADORA, QUÉ ÈS?

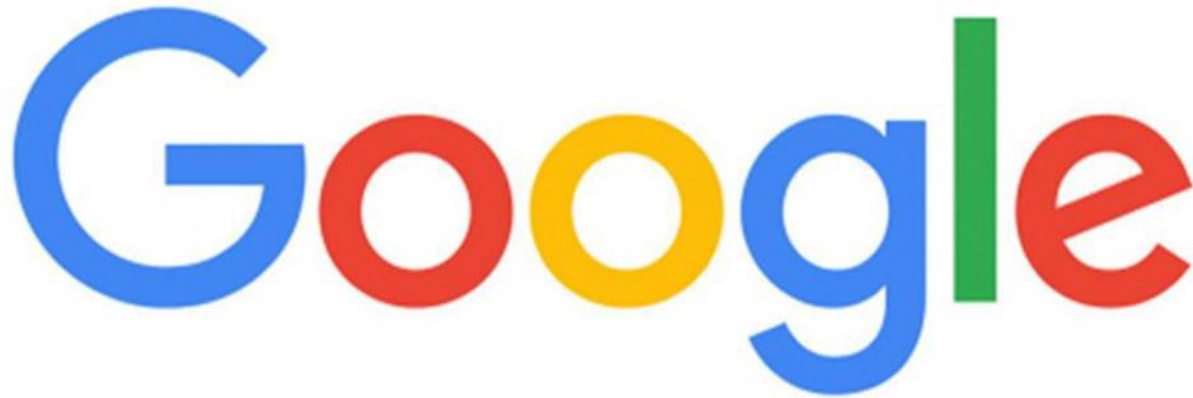


INNOVAR



INTRODUCCIÓ CULTURA INNOVADORA, QUÉ ÈS?

PROPÒSITS INSPIRADORS



“Organitzar la informació del món i fer-la
universalment accessible i útil”



INTRODUCCIÓ CULTURA INNOVADORA, QUÉ ÈS?

PROPÒSITS INSPIRADORS



“Construir coets i permetre la vida en altres
planetes”



INTRODUCCIÓ CULTURA INNOVADORA, QUÉ ÈS?

PROPÒSITS INSPIRADORS



“Fer feliç a les persones”

CULTURA INNOVADORA ELEMENTS CLAU



Persones



Visió y lideratge



Riscos



Estructura organitzativa



Entorn i recursos

CULTURA INNOVADORA ELEMENTS CLAU. PERSONES

I# PERSONES

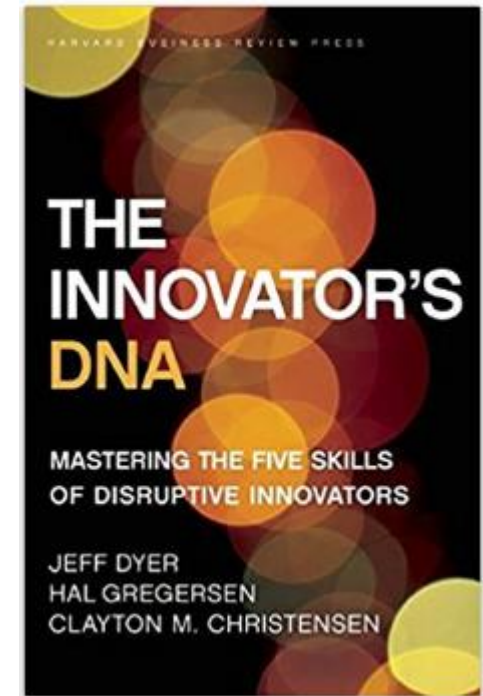


Per qué són tan importants les persones?

CULTURA INNOVADORA ELEMENTS CLAU. PERSONES

En el llibre l'ADN Innovador demostra que hi ha un tipus de persona innovadora, que 5 característiques bàsiques:

- S'associen entre conceptes,
- Es pregunten continuament,
- Són observadors,
- Experimenten continuament i
- Desenvolupen les seves xarxes de contactes.



Però....i si no es reuneixen aquestes característiques...?

CULTURA INNOVADORA ELEMENTS CLAU. PERSONES

La bona notícia és ...

...que tot es pot aprendre...i
Com?



...amb tècniques, eines,
entrenament, motivació i molta
pràctica.

Aprenen de les errades.



CULTURA INNOVADORA ELEMENTS CLAU. EXEMPLES



Masaru Ibuka, un dels fundadors de Sony

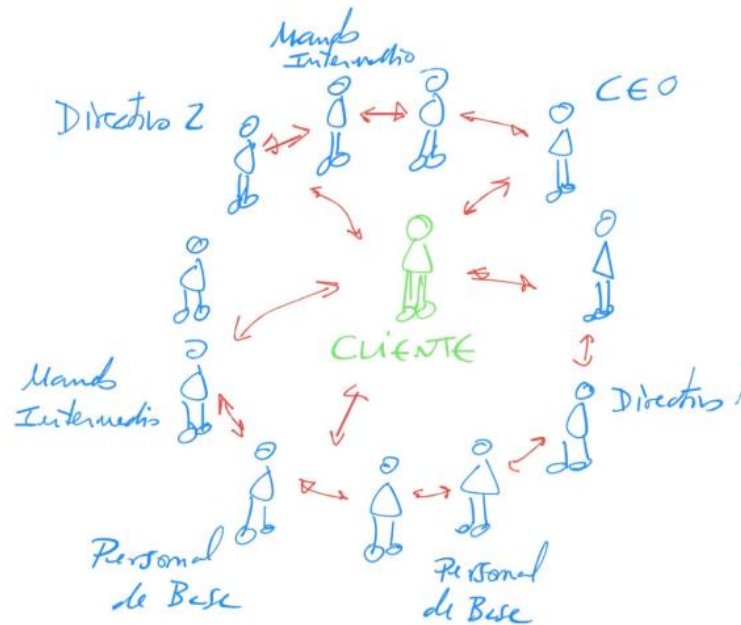
CULTURA INNOVADORA ELEMENTS CLAU. EXEMPLES



“Motiven als seus empleats mitjançant la creació sense restriccions durant una setmana al mes”

CULTURA INNOVADORA ELEMENTS CLAU. ESTRUCTURA

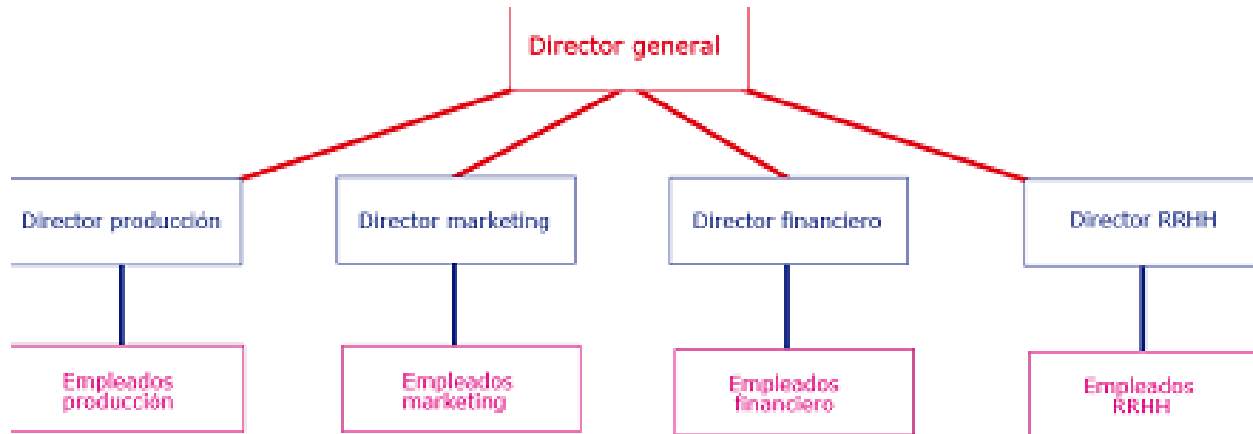
2# ESTRUCTURA ORGANIZATIVA



Com considereu que afecta l'estructura empresarial a la Cultura?

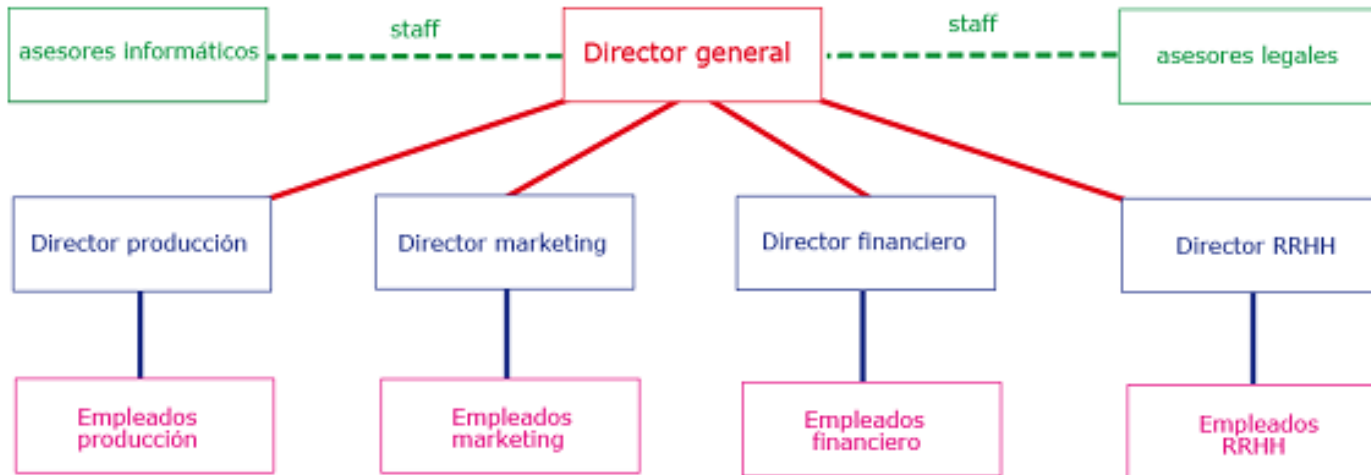
CULTURA INNOVADORA ELEMENTS CLAU. ESTRUCTURA

ESTRUCTURA LINEAL O JERÀRQUICA



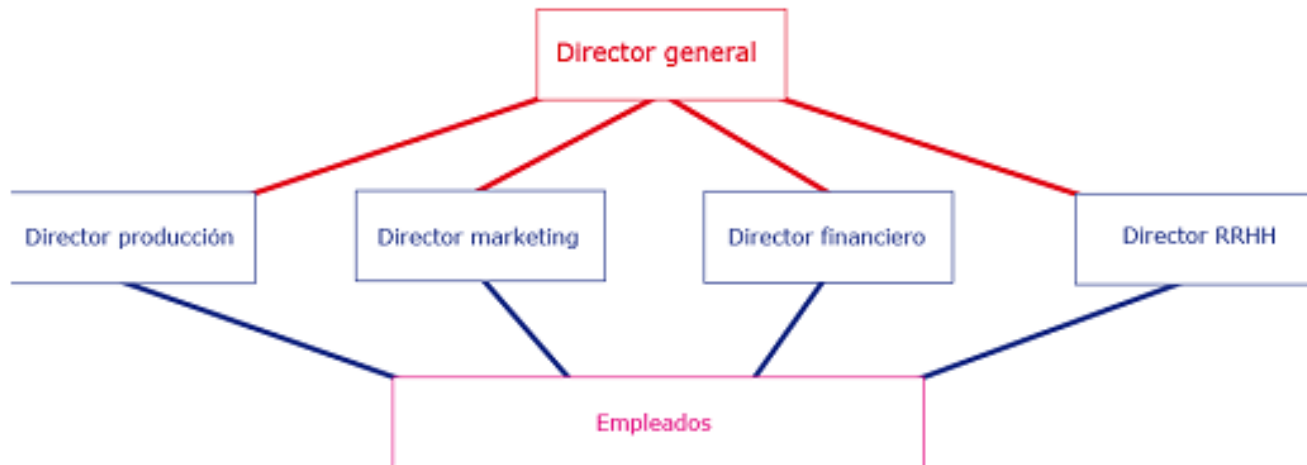
CULTURA INNOVADORA ELEMENTS CLAU. ESTRUCTURA

ESTRUCTURA EN LÍNIA



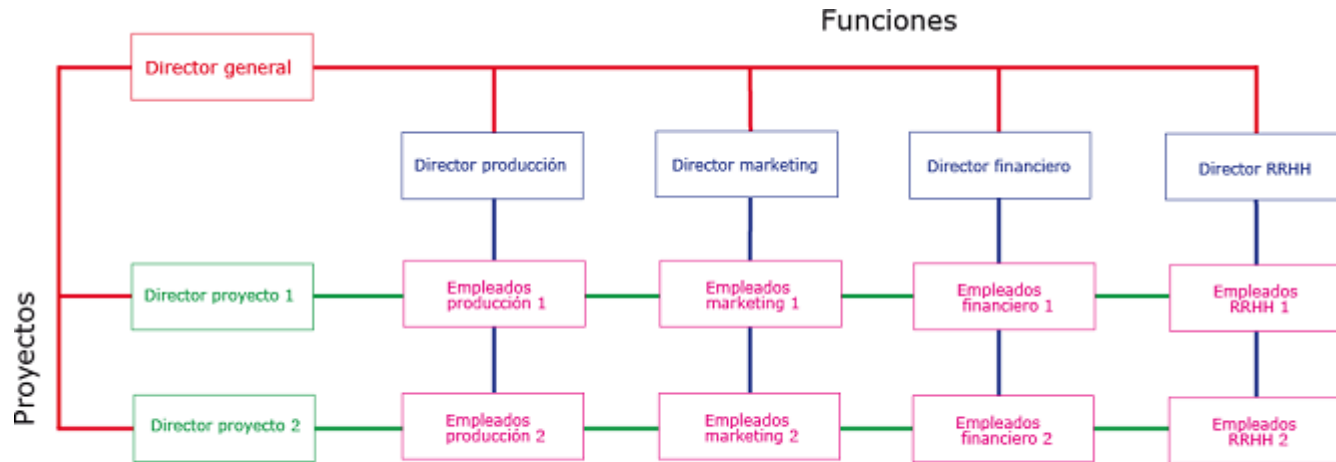
CULTURA INNOVADORA ELEMENTS CLAU. ESTRUCTURA

ESTRUCTURA FUNCIONAL



CULTURA INNOVADORA ELEMENTS CLAU. ESTRUCTURA

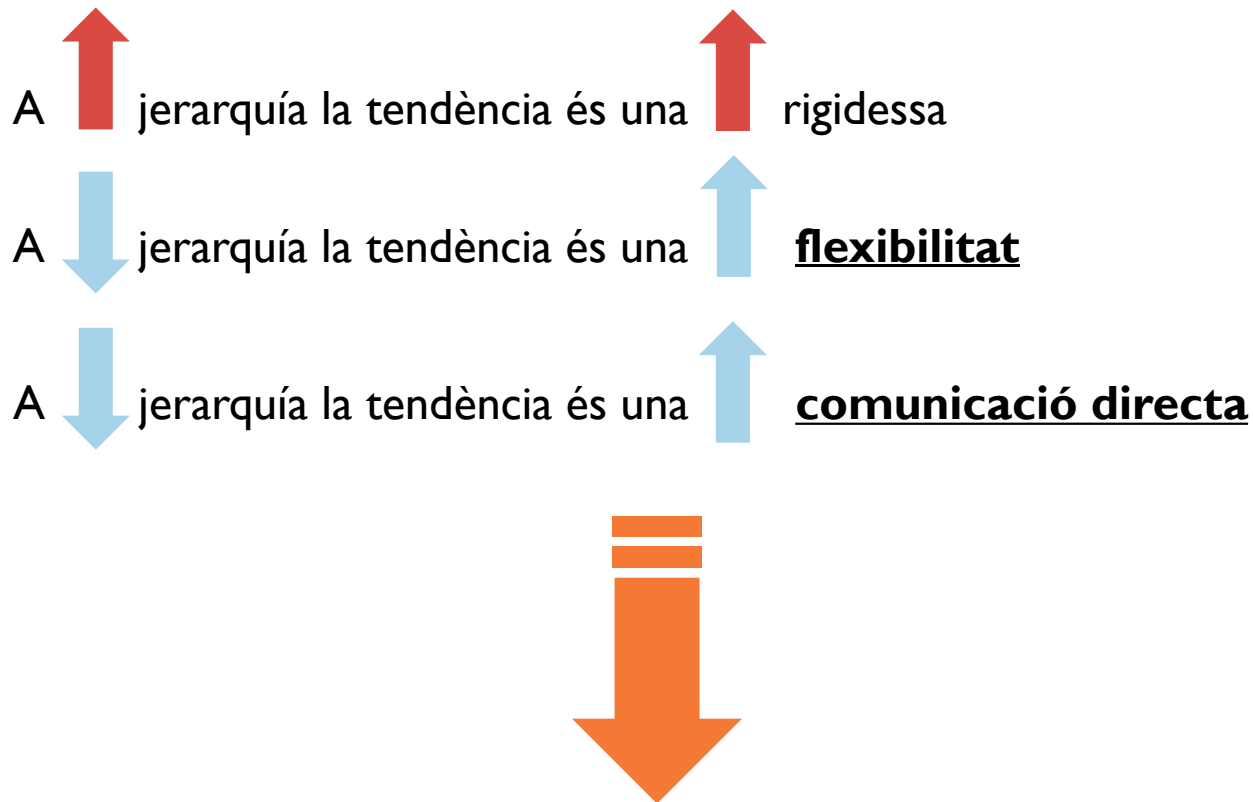
ESTRUCTURA MATRICIAL



CULTURA INNOVADORA

ELEMENTS CLAU. ESTRUCTURA

I aixó com influeix a la Cultura Innovadora?



CULTURA INNOVADORA ELEMENTS CLAU. ESTRUCTURA

Quins altres aspectes estructurals penseu que millorarien la cultura innovadora?



Treball en
équip

Entorn positiu i
creatiu

Equips
multidisciplinars

Reconeixement dels
esforços

Atenció al
treballador

Sense por a la
aportació

Espais
colaboratius

Diversitat de
pensaments

Sense por a la
equivocació



CULTURA INNOVADORA ELEMENTS CLAU. ESTRUCTURA

Per innovar es necessita crear estructures organitzatives
que ens faciliten connectar talent



CULTURA INNOVADORA ELEMENTS CLAU. EXEMPLES



“ Prioritzar les motivacions e interessos de les
persones per tindre equips multidisciplinars ”

CULTURA INNOVADORA ELEMENTS CLAU. EXEMPLES



“Incloure la capacitat creativa de “treballadors ordinaris”, va donar a *Toyota* un avantatge organitzacional que posteriorment es va traduir en processos de qualitat, millores a productes, reducció de costos, etc; en síntesi, noves regles del joc”

CULTURA INNOVADORA ELEMENTS CLAU. LIDERATGE

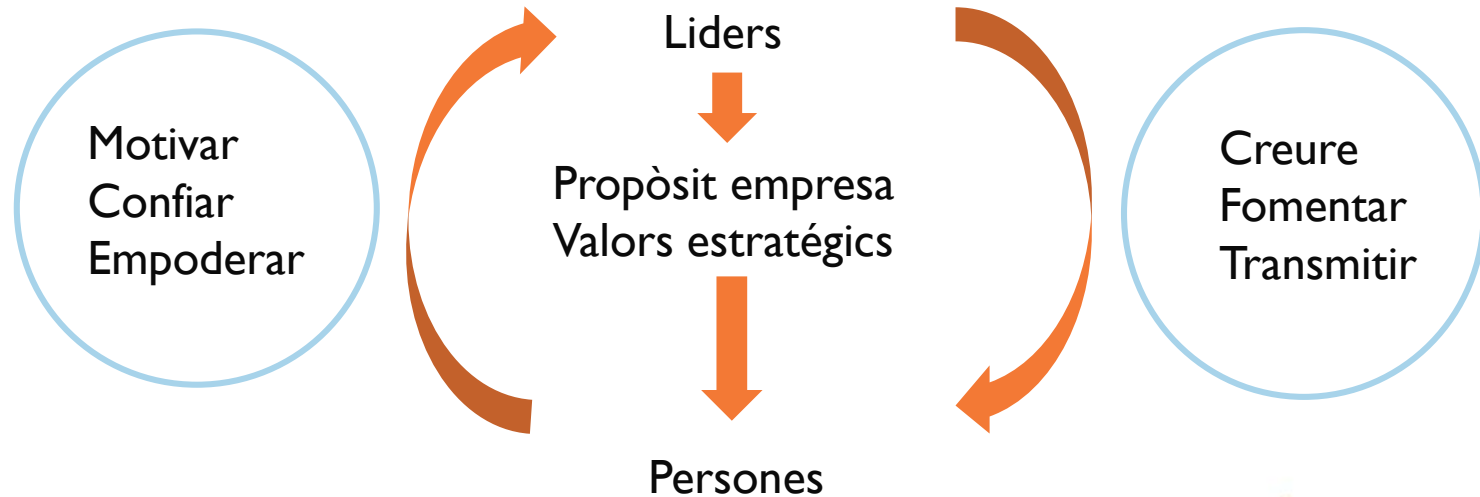
3#VISIÓ I LIDERATGE



Per qué es tan necessari el recolçament d' un líder?

CULTURA INNOVADORA

ELEMENTS CLAU. LIDERATGE



“Els líders han de ser els primers a apostar per una cultura innovadora i actuar com a facilitadors”

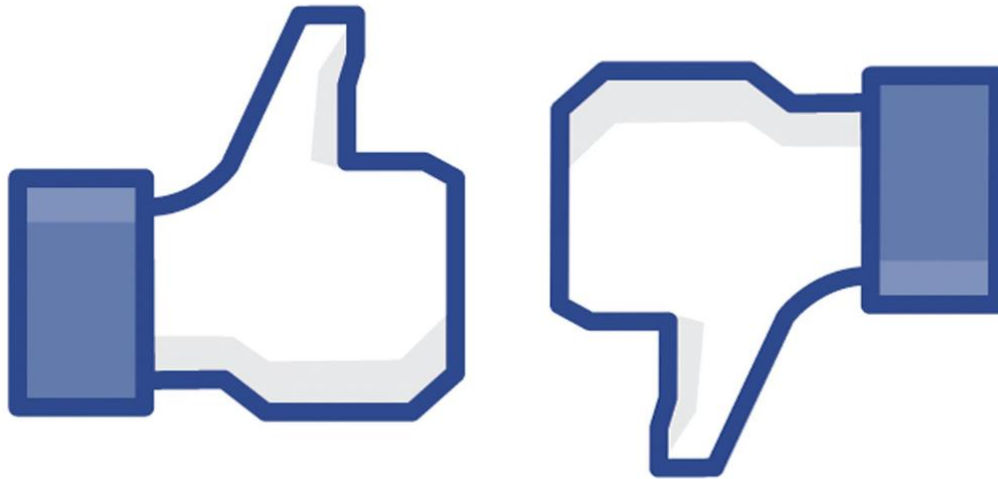




CULTURA INNOVADORA ELEMENTS CLAU. LIDERATGE

És per aixó que la pregunta fundamental que serveix per conèixer si una empresa té una cultura innovadora és:

Què li passa a l'empresa quant algú té una errada?



CULTURA INNOVADORA ELEMENTS CLAU. EXEMPLES



Nicolás de Valette, soci fundador de BMG Services, “La dificultat que comporta atrevir-se a innovar en sistemes on, des d’edats primerenques, impera la submissió, com són algunes institucions docents on no cal discutir una ordre ni qüestionar les vies establertes amb la proposta d’altres alternatives”



Sofía Benjumea, directora del **Campus de Google** de Madrid, “No té cap sentit establir un departament d’R+D a una corporació si la resta de la plantilla no s’ involucra i assumeix la innovació com un repte propi.”



eltenedor.es

Marcos Alvés, fundador de **eltenedor.es** ressalta la importància d’incentivar la iniciativa dels treballadors en noves propostes. El Tenedor ha establert una mecànica de recopilació mensual d’idees entre els seus treballadors, sense límits ni condicions que anomenen food storming.

CULTURA INNOVADORA TALLER BRUIXOLA

FICHA DE PREPARACIÓN DEL TALLER

20/2/2019

Tema	Información general		
IDEAS			
Preparado por:			
Innovación	TALLER GENERACIÓN IDEAS ORIENTADO A LA INNOVACIÓN		
Lugar:			
Oficinas FI			
	De qué se trata:	Detalles grupo Innovación	
Objetivos	Taller de generación de ideas con un grupo de empleados para aflorar nuevas ideas.	Se seleccionará un grupo de empleados a través de un formulario para realizar el taller.	Materiales necesarios
Información	Taller de generación de ideas mediante el método de la brújula.	Previamente, se prepara el contenido de la sesión y cómo se llevará a cabo ésta.	- Post-it - Bolígrafos - Cartel grande con la brújula - Agua - Desayuno asistentes. - Gomets colores.
Contenido	A partir de la brújula, proponer por subgrupos de trabajo, ideas de nuevos procedimientos, servicios, herramientas, etc., a implantar por la empresa.	Se mostrará la brújula, explicando la actividad y se orientará a los asistentes mediante el formulario de preguntas definidas por el grupo de innovación.	Recursos adicionales
Lugar	La actividad tendrá lugar en las oficinas y se dispondrá de una sala de reuniones durante 2h para realizar el taller que está compuesto por ésta y otra actividad.	Dos personas del grupo de innovación estarán dirigiendo el taller y dando los materiales necesarios a los asistentes.	- Sala de reuniones - Disponibilidad de 1.30h a 2h de la sala y de los empleados. - Caja para depositar los móviles. - Dos personas del grupo de innovación - Director taller - Dinamizador taller. - Premio a la mejor idea.
Resumen	Se pretende generar nuevas ideas sobre el entorno de la empresa mediante el método de la Brújula, el cual abarca diferentes ámbitos.	El Grupo de Innovación moderará y orientará a los asistentes durante la sesión con la finalidad de generar y valorar ideas en función de las temáticas que plantea la brújula.	



CULTURA INNOVADORA TALLER BRUIXOLA

Cas pràctic:

1. Explicació del taller
2. Anàlisi dels diferents vectors
3. Treball sobre l'empresa exemple "UBER"
4. Brainstorming a partir de les qüestions plantejades o dels aspectes rellevants de la companyia
5. Exposició per grups de les seves idees
6. Elecció de les tres millors propostes (de forma individual)

CULTURA INNOVADORA ELEMENTS CLAU. ENTORN

4 # ENTORN I RECURSOS

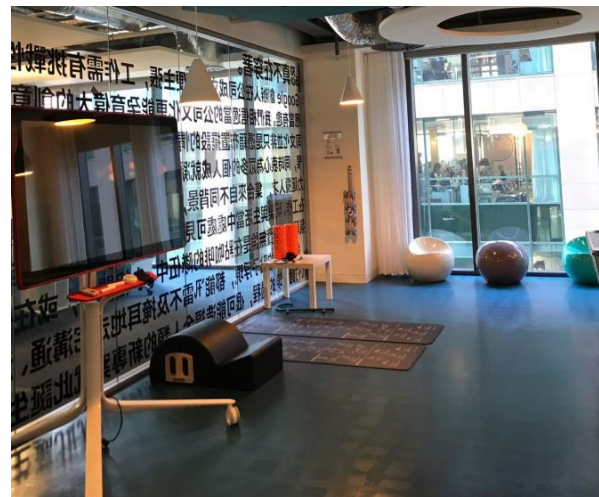


Considereu que l'entorn és important?

CULTURA INNOVADORA ELEMENTS CLAU. ENTORN



CULTURA INNOVADORA ELEMENTS CLAU. ENTORN



CULTURA INNOVADORA ELEMENTS CLAU. EXEMPLE



CULTURA INNOVADORA ELEMENTS CLAU. EXEMPLE



Zappos .com

“La botiga online amb la millor atenció al client del món”

CULTURA INNOVADORA

ELEMENTS CLAU. RISCOS

5 # RISCOS



¿Algú de vosaltres ha sentit por quan iniciava una idea?

CULTURA INNOVADORA RISC, FRACÀS, ERROR

ENTREVISTA: HENRY CHESBROUGH | EXPERTO EN INNOVACIÓN EMPRESARIAL | CARRERAS & CAPITAL HUMANO

"Sin fracaso empresarial no existe la innovación"



P. Les empreses creen nous productes i serveis, però els costa molt innovar en el seu propi model de negoci. Per què?

R. Perquè els models de negoci amb èxit desenvolupen inèrcia. És molt fàcil seguir fent el mateix que va portar diners en el passat. És un àrea on la majoria de les companyies són molt febles. **Als directius els encanta parlar d'innovació, però no de risc i fracàs.**

P. Com evitar esa resistència, conseguir que la R+D es vegi com una oportunitat?

R. Una forma es distingir entre fracàs i l'errada. El **fracàs és una conseqüència natural d'experimentar**, ajuda a aprendre. Una **errada és repetir alguna cosa que ja s'ha fet abans** i del que no s'aprèn. Per a que els directius abracin la innovació hem de **castigar les errades i promoure el fracàs**, relacionar-lo amb l'aprenentatge.

CULTURA INNOVADORA ELEMENTS CLAU. EXEMPLE



PDA Newton



Machintosh TV



Iphone 6

CULTURA INNOVADORA

ELEMENTS CLAU. EXEMPLE



51 jocs fallats abans de crear Angry Birds

CULTURA DE INNOVACIÓ BARRERES

Algun d'aquests riscos es poden tornar obstacles per superar....

Falta de temps

Falta de financiació

Falta de lideratge

Falta de formació

Falta de comunicació

Falta de creativitat



CULTURA DE INNOVACIÓ BARRERES

- “Sempre ho hem fet així”
- Prepotència “som els millors”
- Mai ens equivoquem
- Control total (mort de la llibertat)
- No valorar la creativitat, ni el talent
- “No em pagan per pensar”
- Líders tòxics
- Mala comunicació

Una empresa innovadora ha de tenir
una cultura SENSE POR i assumir
RISCOS CONTROLATS

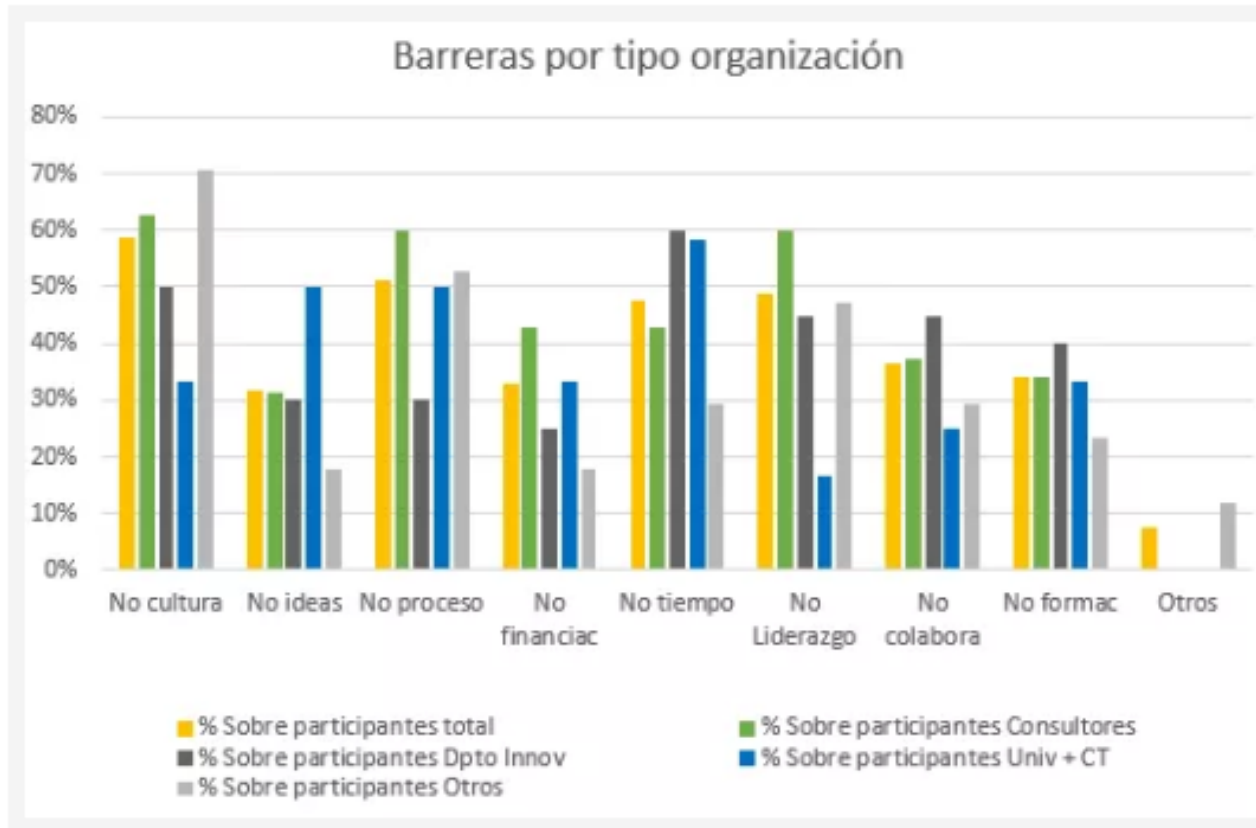


CULTURA DE INNOVACIÓ BARRERES



La principal barrera per innovar és la "Falta de Cultura Innovadora "

CULTURA DE INNOVACIÓ BARRERES



CULTURA DE INNOVACIÓ CONCLUSIONS



Una empresa amb **CULTURA INNOVADORA** ha de tenir:

- Un **PROPÓSIT** on existeixin valors
- **PERSONES** amb MOTIVACIONS
- Un **ENTORN** que faciliti eines, espais, trobades, etc.
- Un **LIDER** que fomenti, faciliti i doni suport
- Una estructura **ORGANIZACIONAL** que faciliti les comunicacions, les interaccions, fluidessa d'idees, la formació, etc
- La capacitat d'equivocar-se i assumir **RISCOS**

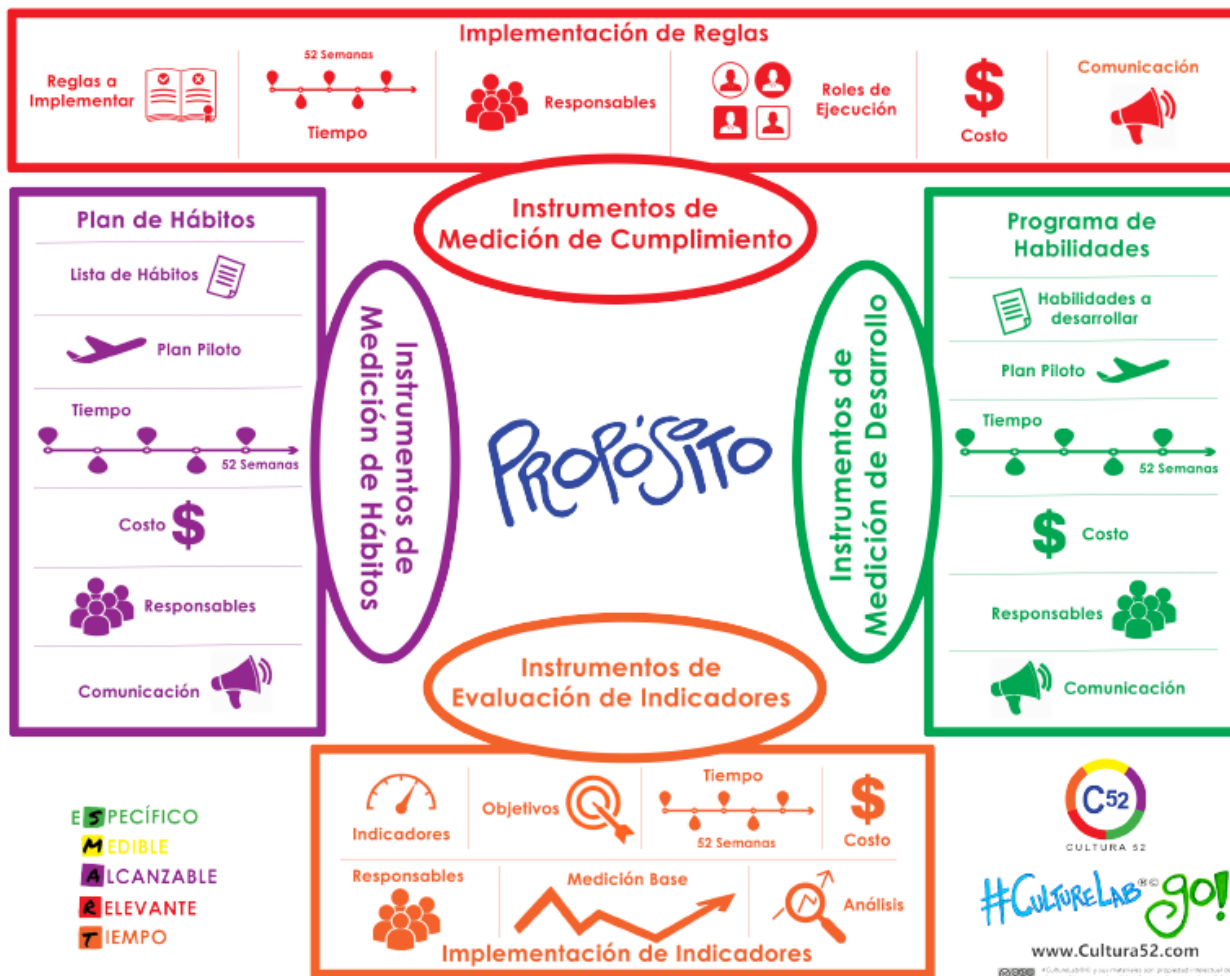


COM IMPLEMENTARIES UNA CULTURA INNOVADORA A L'EMPRESA

Cas pràctic:

1. Lectura del cas pràctic proposat
2. Anàlisi de la casuística de l'empresa i la seva situació actual
3. Proposta d'accions a cada apartat del llenç per construir una cultura innovadora a l'empresa
4. Representació gràfica
5. Exposició per grups de les seves propostes

CAS PRÀCTIC



TALLER PARTICIPATIU PER A LA PRESENTACIÓ D' IDEES





G VICEPRESIDÈNCIA
O I CONSELLERIA
I INNOVACIÓ,
B RECERCA I TURISME
/ DIRECCIÓ GENERAL
INNOVACIÓ I RECERCA

una manera de fer
europa

Fons Europeu de
Desenvolupament Regional



Unió Europea

FACTORIA D'INNOVACIÓ 2018 -2019

CENTRE D'ALT RENDIMENT EN CREATIVITAT I INNOVACIÓ

MOLTES GRÀCIES!

Recinto Industrial Colonia Guell
Calle A, Edificio Filaturas, 4º 1ª
08690 Santa Coloma de Cervelló

ParcBit, Edificio Naorte
Bloque B, 2 piso, puerta 8
07121 Palma de Mallorca (Balears)

factoriainnovacio@f-iniciativas.net

www.f-iniciativas.es



CAS PRÀCTIC. ANNEXOS

HÁBITOS

Hábitos son los actos cotidianos **observables y medibles**, que realizamos de **manera constante**. El conjunto de hábitos en una organización **determina su Cultura**.



Identifiquemos los hábitos que nos van a ayudar a vivir nuestro propósito.



Vamos a crear una actividad divertida que nos ayude a impulsar nuestros hábitos.



¿Cuál es el cambio que deseamos observar?

CAS PRÀCTIC. ANNEXOS

HABILIDADES



Habilidades son las destrezas que podemos adquirir con nuevo **conocimiento, entrenamiento o aprendizaje.**

 IDEACIÓN	Identifiquemos las habilidades que necesitamos desarrollar para alcanzar nuestro propósito.
 ACCIÓN	¿Cómo podemos adquirir estas nuevas destrezas?
 IMPACTO	¿Cuáles son las mejoras que deseamos observar en las personas?

CAS PRÀCTIC. ANNEXOS

REGLAS DE JUEGO



Reglas de Juego son las **pautas**, tanto explícitas como implícitas, bajo las cuales se desarrolla nuestra vida en la organización.

 IDEACIÓN	¿Cuáles son las reglas de juego que nos van a facilitar alcanzar nuestro propósito?
 ACCIÓN	¿Cómo las redactamos acorde a nuestro propósito?
 IMPACTO	¿Cuál es el impacto que esperamos de estas nuevas reglas de juego?

 CultureLab52

 www.cultura52.com



 #CultureLab® i y sus materiales son propiedad intelectual de Cultura Cincuenta y Dos S.R.L. Creative Commons BY-NC-SA.

CAS PRÀCTIC. ANNEXOS



Indicadores son las **mediciones** que utilizamos para **evaluar** el **desempeño** de nuestros colaboradores y equipos de trabajo.

	Identifiquemos cuáles son los indicadores individuales y/o grupales que son conductivos a nuestro propósito.
	¿Cómo podríamos medir cada uno de estos indicadores?
	¿Cuál es el impacto que esperamos tenga este enfoque de medición y evaluación?