

[UTNEMPRENDE.COM](http://UTNEMPRENDE.COM)



# ¿CÓMO GENERAMOS UNA STARTUP A TRAVÉS DE LA INNOVACIÓN?



# Como implementamos una estrategia de Innovación?

- INNOVACIÓN
- ESTRATEGIA
- MODELOS DE INNOVACIÓN
- MAQUINA DE INNOVACIÓN
  - COMO PONER EN MARCHA LA MAQUINA DE INNOVACIÓN



# Qué es la Innovación?

- 1.** Innovación proceso que introduce novedades y que se refiere a modificar elementos ya existentes con el fin de mejorarlos aunque también es posible en la implementación de elementos totalmente nuevos.
- 2.** Innovación es un proceso que modifica elementos, ideas o protocolos ya existentes, mejorándolos o creando nuevos que impacten de manera favorable en el mercado.
- 3.** Innovación la concepción e implantación de cambios significativos en el producto, el proceso, el marketing o la organización de la empresa con el propósito de mejorar los resultados.



# Qué es un estrategia?

1. Serie de acciones muy meditadas, encaminadas hacia un fin determinado.
2. Arte de proyectar y dirigir las operaciones militares, especialmente las de guerra.



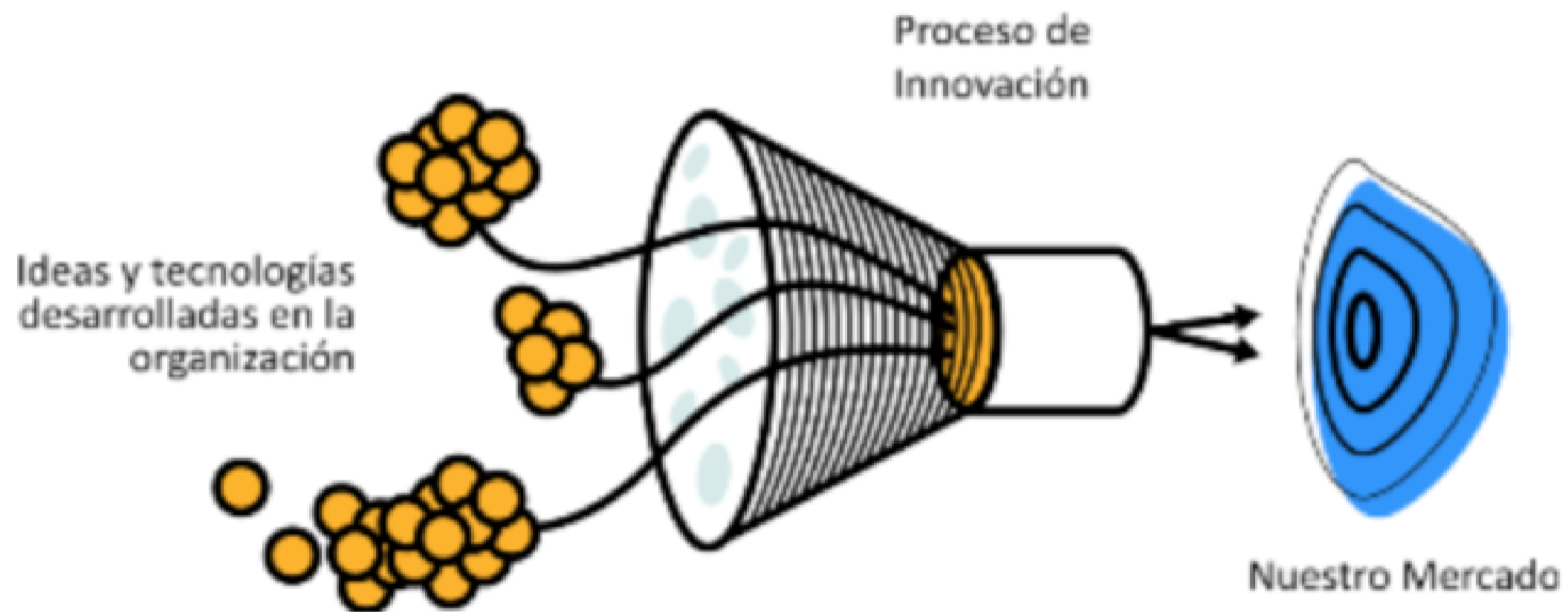
# Estrategia de innovación

Proceso de dirección y gestión de proyectos basados en ideas innovadoras.



# Modelos de innovación

## Modelo TRADICIONAL



# Modelos de innovación

## Modelo TRADICIONAL

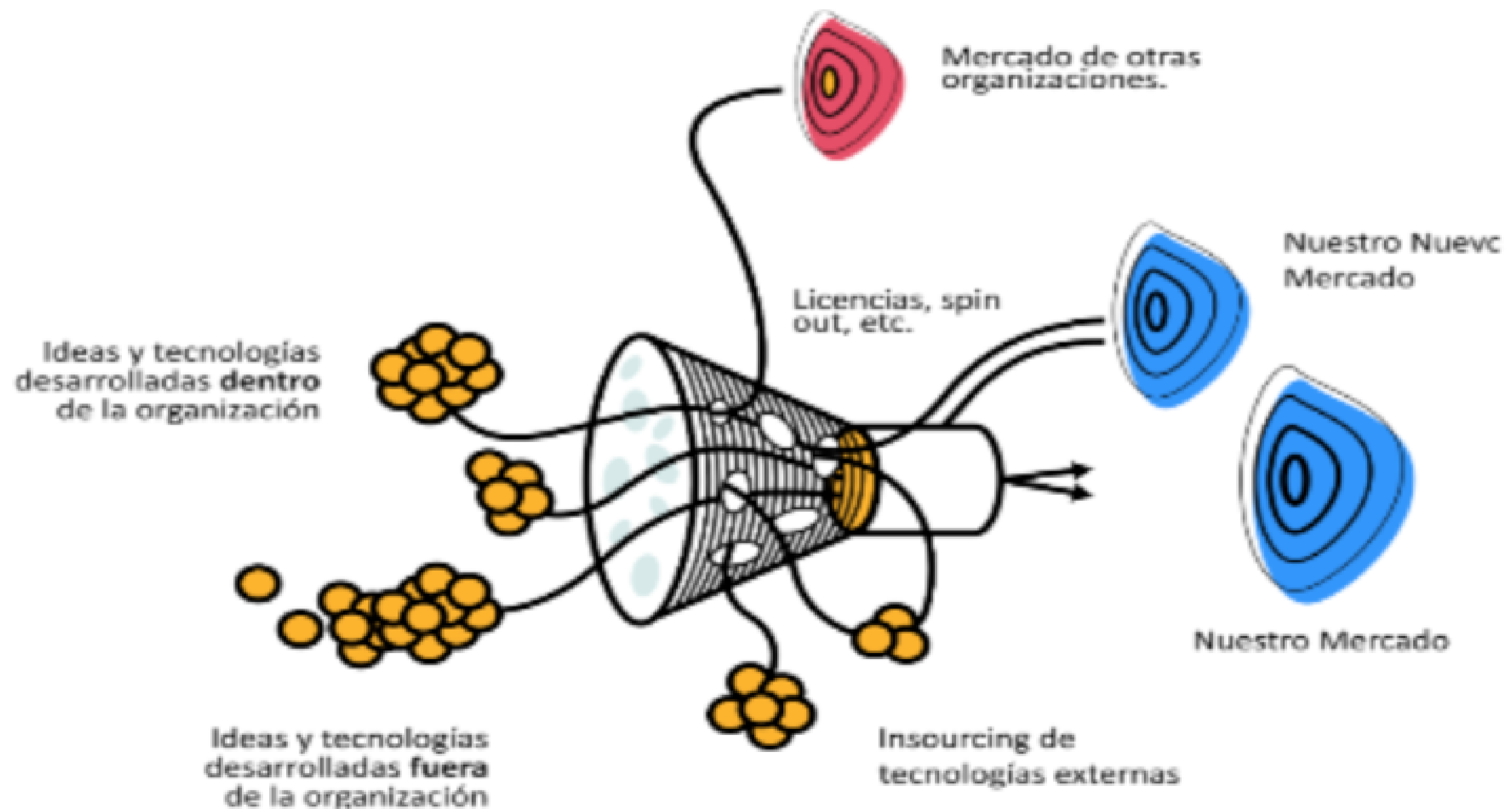
1. Generación de ideas de producto/ servicios.
2. Búsqueda de oportunidades de innovación.
3. Desarrollo de prototipos, testeo, adecuación.
4. Implementación: fabricación, posicionamiento.





# Modelos de innovación

## Modelo INNOVACIÓN ABIERTA



# Modelos de innovación

## Modelo INNOVACIÓN ABIERTA

Las ideas no son exclusivamente desarrolladas a lo interno de la empresa, sino que también se toman en cuenta ideas y tecnologías externas.



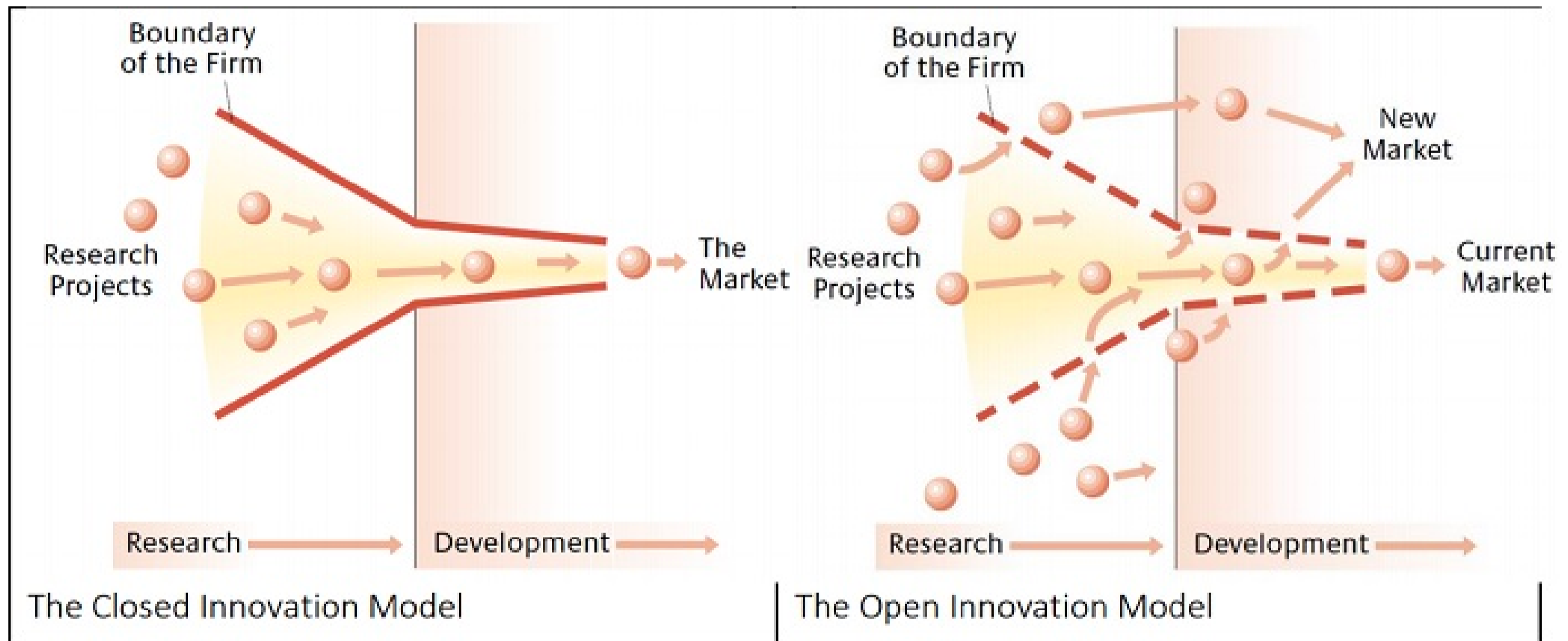
# Modelos de innovación

## Modelo INNOVACIÓN ABIERTA

1. Compromiso de la dirección.
2. Participación de la dirección.
3. La información es clave.
4. El objetivo es el conocimiento.
5. Tan importante como la organización son los trabajadores.
6. Gestionar la responsabilidad que implica la libertad.
7. El error forma parte de la gestión, está en el ADN.
8. Redarquía, la red es un concepto clave.
9. Compartir información es bueno.
10. La Innovación Abierta no es una metodología.



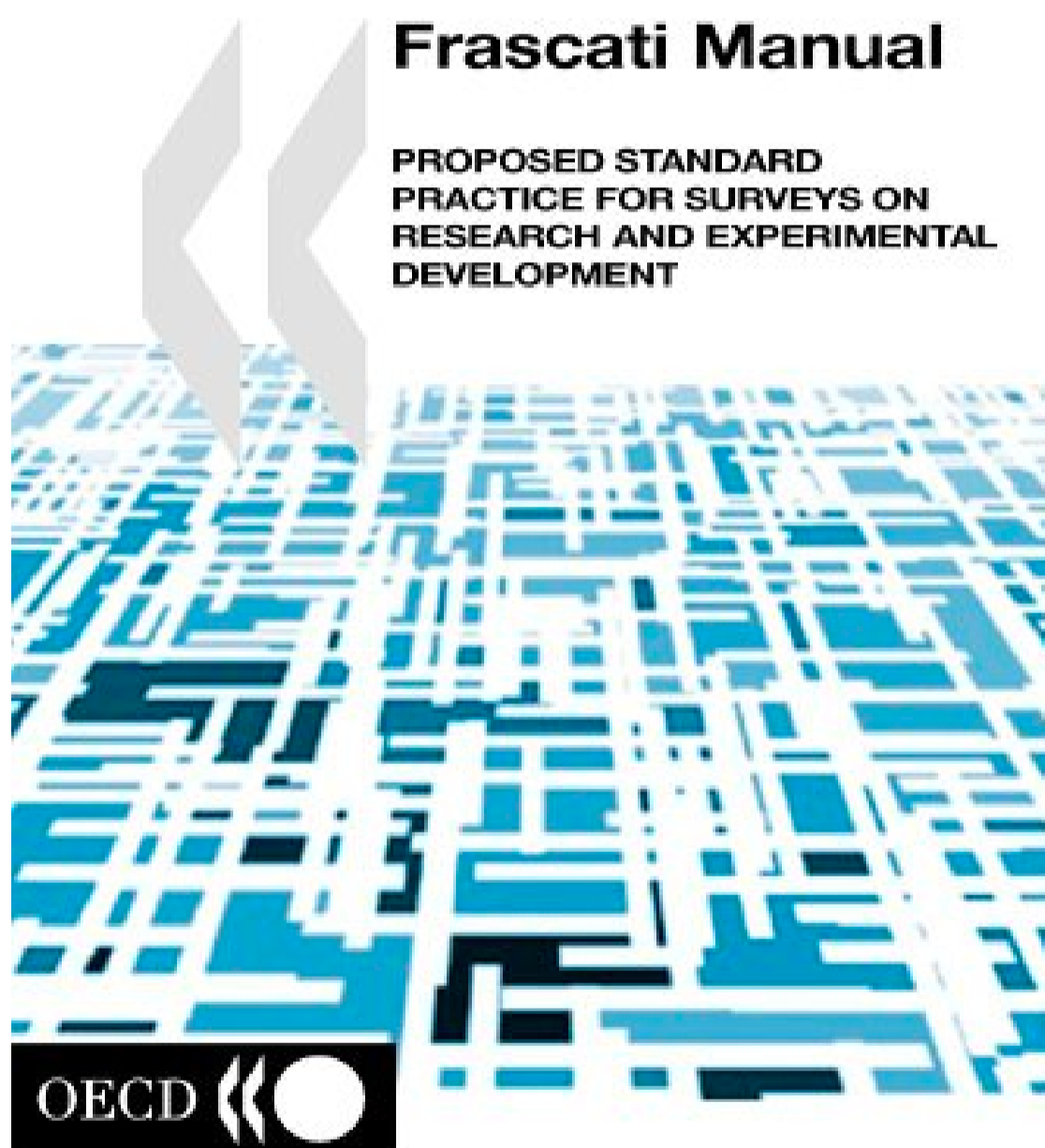
# La “innovación abierta” insiste en la idea de “ecosistema”



Chesbrough, 2003, “Open Innovation”



# Material de uso



2002

## Question

Ask a question, and then research your topic.

## Hypothesis

What's your best guess?

## Procedure

Write very specific directions for your experiment.

## Experiment

Observe closely and record data.

## Data Analysis

Organize and evaluate your data.

## Conclusion

What did you find? Was your hypothesis correct?

## Abstract

Summarize your experiment.

## Presentation

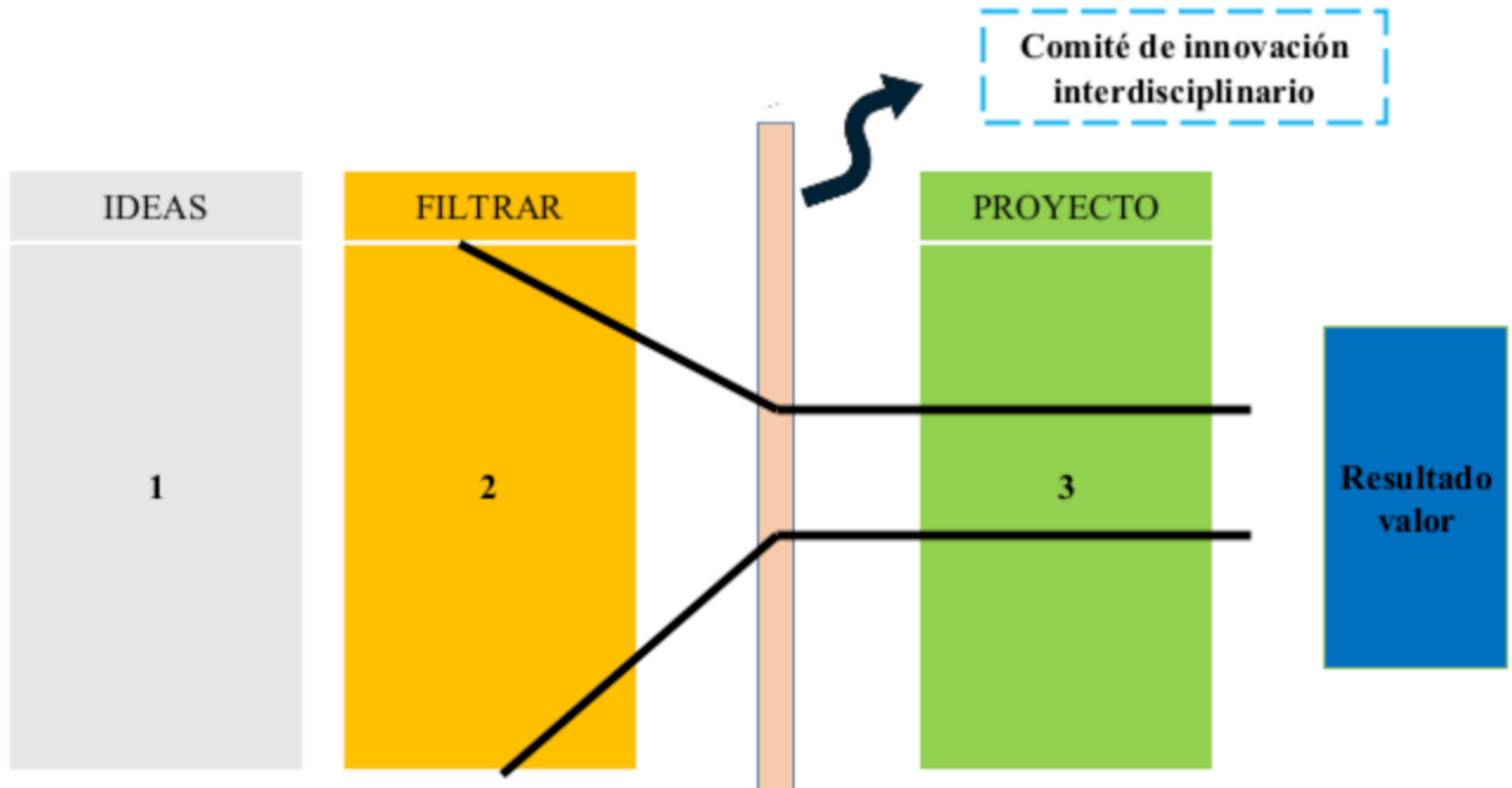
Create a display and present to the judges.



Scientific image courtesy of Zee/Silverlight, PPhoto.com



# Máquina de la innovación



# Poner en marcha la máquina...

**PASO 1** Entender y definir la necesidad, la oportunidad, el problema



# Poner en marcha la máquina...

**PASO 2** Definición de ideas, contar ideas, imaginar ideas.

Universidades

Profesionales

Proveedores

Emprendedores

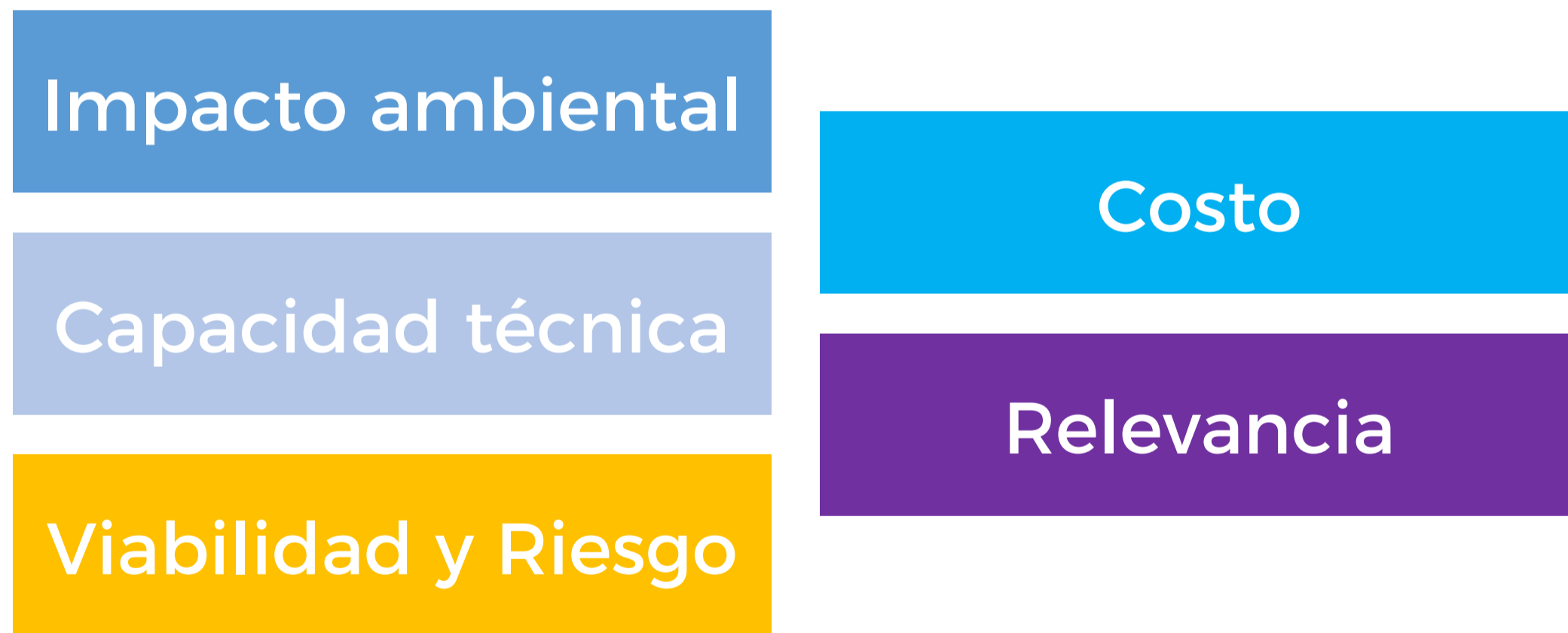
i + I + D





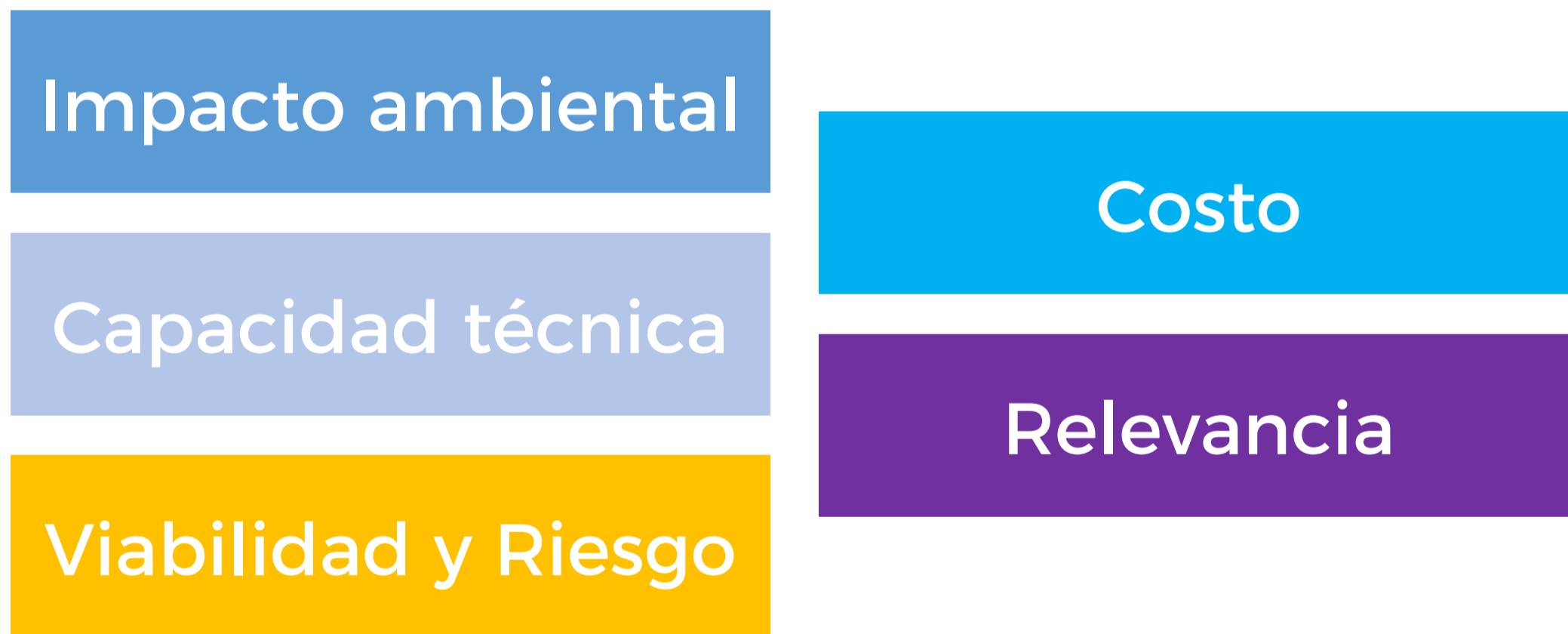
# Poner en marcha la máquina...

## PASO 3 Criterios a considerar.



# Poner en marcha la máquina...

## PASO 4 Ponderamos los criterios.



# Poner en marcha la máquina...

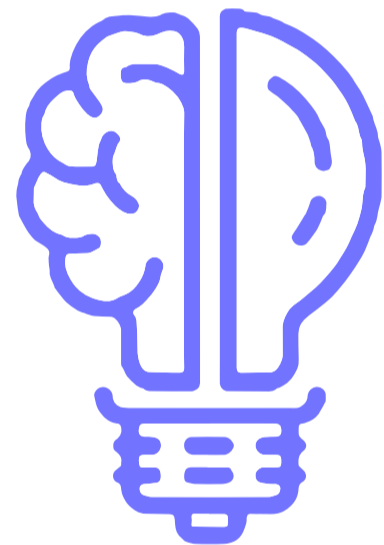
## PASO 5 Clasificación de las ideas y selección.

IDEAS						
	Relevancia	Impacto Ambiental	Viabilidad y Riesgo	Capacidad Técnica	Costo	
	5%	35%	20%	15%	15%	
Idea 1	3	5	4	5	2	3,75
Idea 2	5	2	3	4	3	2,6
Idea 3	4	3	1	1	4	2,2
Idea 4	4	1	4	5	2	2,4
Idea 15	2	4	5	3	5	3,7



# Poner en marcha la máquina...

**PASO 6** Desarrollo del Proyecto.



La Idea en si misma no es la innovación  
**EL PROYECTO ES LA INNOVACIÓN**



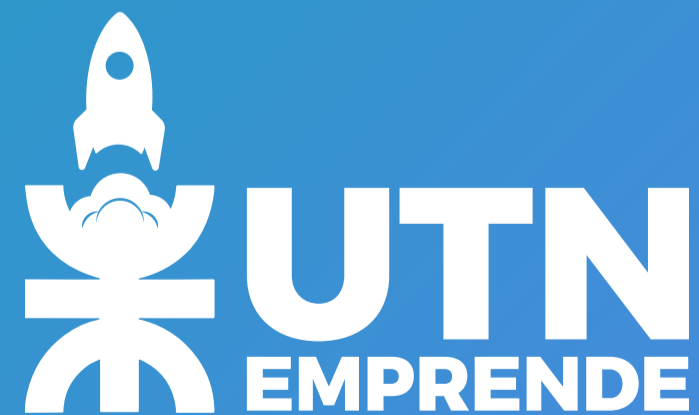
# Herramientas de innovación abierta

## Modelo INNOVACIÓN ABIERTA

1. Hackathones.
2. Alianzas y acuerdos de colaboración.
3. Espacios físicos o centros de innovación.
4. Compartir recursos, iniciativas y espacios con terceros.
5. Convocatorias abiertas.
6. Eventos internos y externos.
7. Aplicación de modelos de negocio CANVAS.
8. Uso de metodologías ágiles.
9. Equivocarse rápido.
10. Aceleradoras corporativas.



**Las STARTUPS son  
entender para quién  
hacemos la STARTUPS.**



**UTNEMPRENDE.COM**