



COURTESY: BRICKARTIST.COM

**INNOVACIÓN ABIERTA**

**MÁS ALLÁ DE SUS LÍMITES  
ACTUALES**

**SEMANA DEL DESARROLLO LOCAL**

**ERMUA, 12 DE MARZO DE 2009**

**OBEA**



## ¿Qué es **Innovación Abierta**?

**La idea de Innovación Abierta es concebir la innovación como un sistema abierto en el que tanto agentes internos como externos a la organización participan de dicho**

**Desde**...Tu departamento de I+D es el mejor del mundo...

## Las premisas fundamentales de la innovación tradicional son:

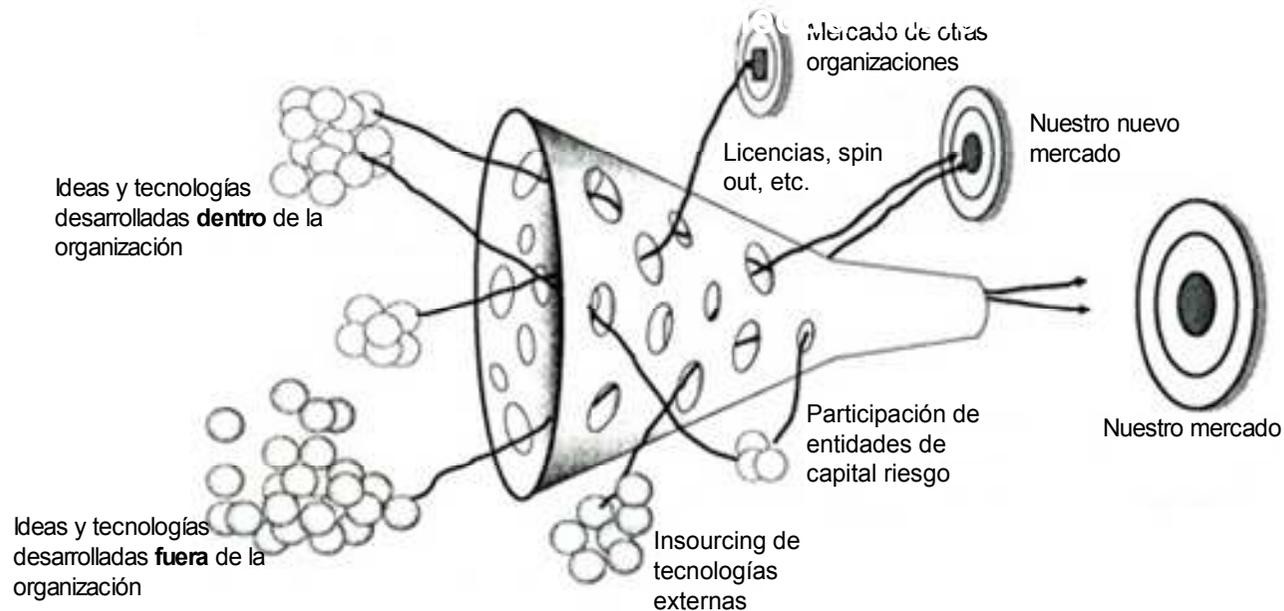
- Los mejores expertos en esta área trabajan con nosotros.
- Para aprovecharnos de nuestro I+D tenemos que descubrir, desarrollar y distribuir el producto por nosotros mismos.
- La empresa que introduzca primero una innovación en el mercado ganará.
- Si somos quienes más y mejores ideas creamos en el mercado, ganaremos.
- Deberemos controlar nuestra propiedad intelectual para que la competencia no se aproveche de ellas.



**1**...El mundo es tu departamento de I+D...

## Las premisas fundamentales de la innovación abierta son:

- No todos los mejores expertos trabajan en nuestra organización.
- El I+D externo puede generar mucho valor para la organización, tanto o más que el I+D interno.
- La I+D no tiene por qué generarse internamente para ser rentable.
- Un modelo de negocio adecuado es más importante que llegar primero al mercado.
- Tanto las ideas surgidas del interior como del exterior son esenciales para la organización.



## ¿Por qué **Ahora?**



Un mundo y una empresa globalizada requiere de un proceso de innovación globalizado también.

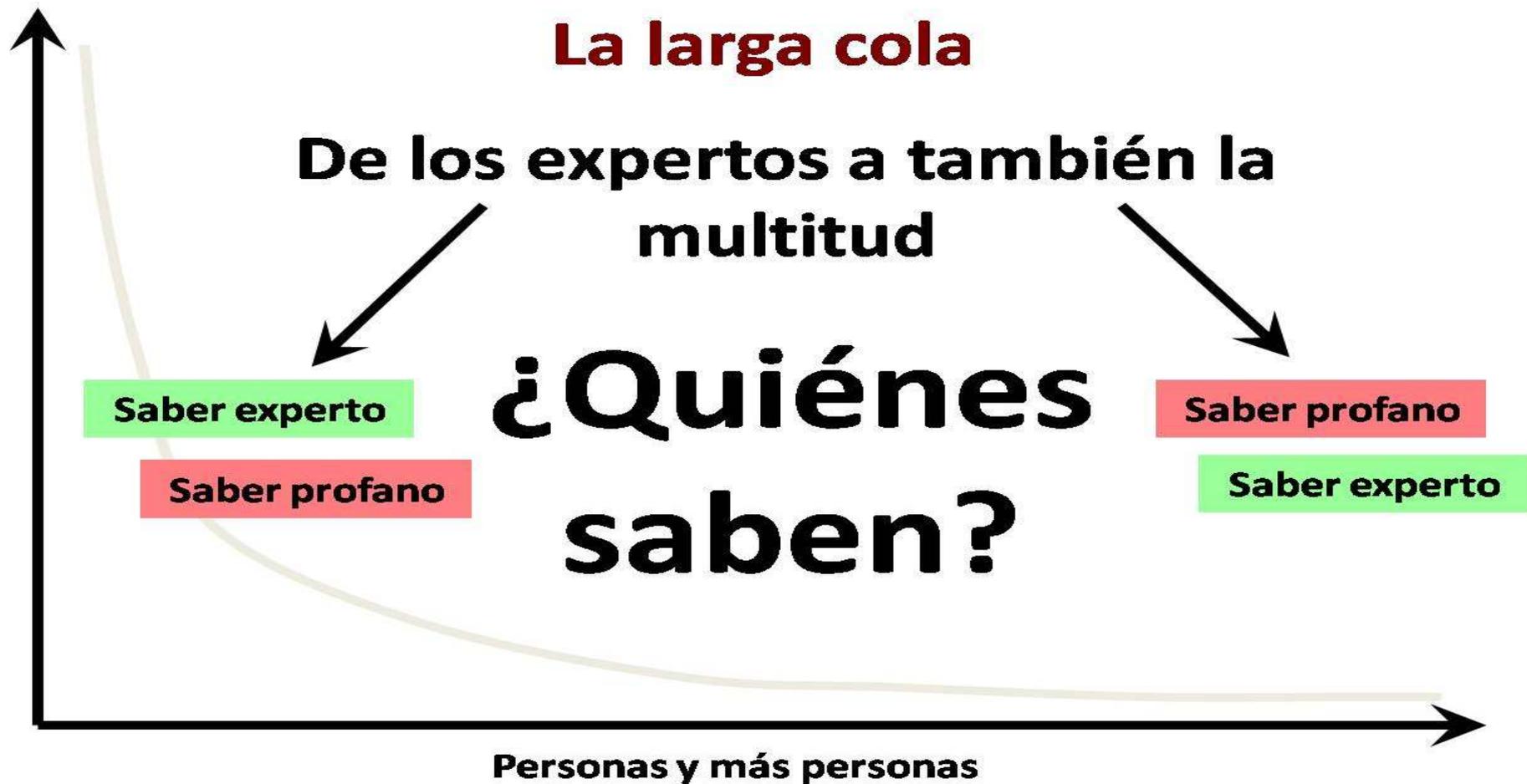
# ¿Por qué Ahora?



Mapa Visual de la Web 2.0

Nuevas herramientas tecnológicas han democratizado el acceso y la creación de contenidos

¿Por qué **Ahora?**



Con la sociedad del conocimiento estamos en una situación en la que ya no ocurre que unos pocos actores controlan casi todo, sino más bien que muchos controlan más bien poco.

¿Por qué **Ahora?**



The image shows a screenshot of the Open Source Footwear website. At the top, the text "J H N F L U E V G ' S" is written in small letters above the main title "Open Source Footwear" in a large, bold, black font. Below the title is a row of five shoe illustrations in different styles and colors. Underneath the shoes is a banner with the text "WE ARE ALL ONE BIG, BEAUTIFUL BRAIN". The main content area is divided into two columns. The left column has a heading "YOUR IDEAS COULD BECOME ACTUAL SHOES!" followed by a paragraph: "Open Source Footwear works like Open Source Software: anyone can contribute and the best ideas get real recognition." Below this is another heading "ARE YOU FRUSTRATED, NOT FINDING THE SHOES YOU REALLY WANT?" followed by a paragraph: "IS YOUR IMAGINATION ahead of the whole shoe industry and you're sick of waiting for them to catch up? Here's your chance to go over their heads and deal with someone who actually cares what you want. All that you need is that brilliant idea. Even just for part of a shoe - scribble it down and send it to us. We don't care if it's on a bar napkin. as". The right column has a heading "The FORM" with a red underline, followed by a paragraph: "Here's our official form. Do you have to use our official form? Hell, no. We don't care if you draw on the back of the Magna Carta. This ain't no contest - this is Open Source Footware." Below this is a "SUBMIT" button with a red underline and a small icon of a hand holding a pen.

La distancia entre Profesional y Amateur se está diluyendo en muchos ámbitos.

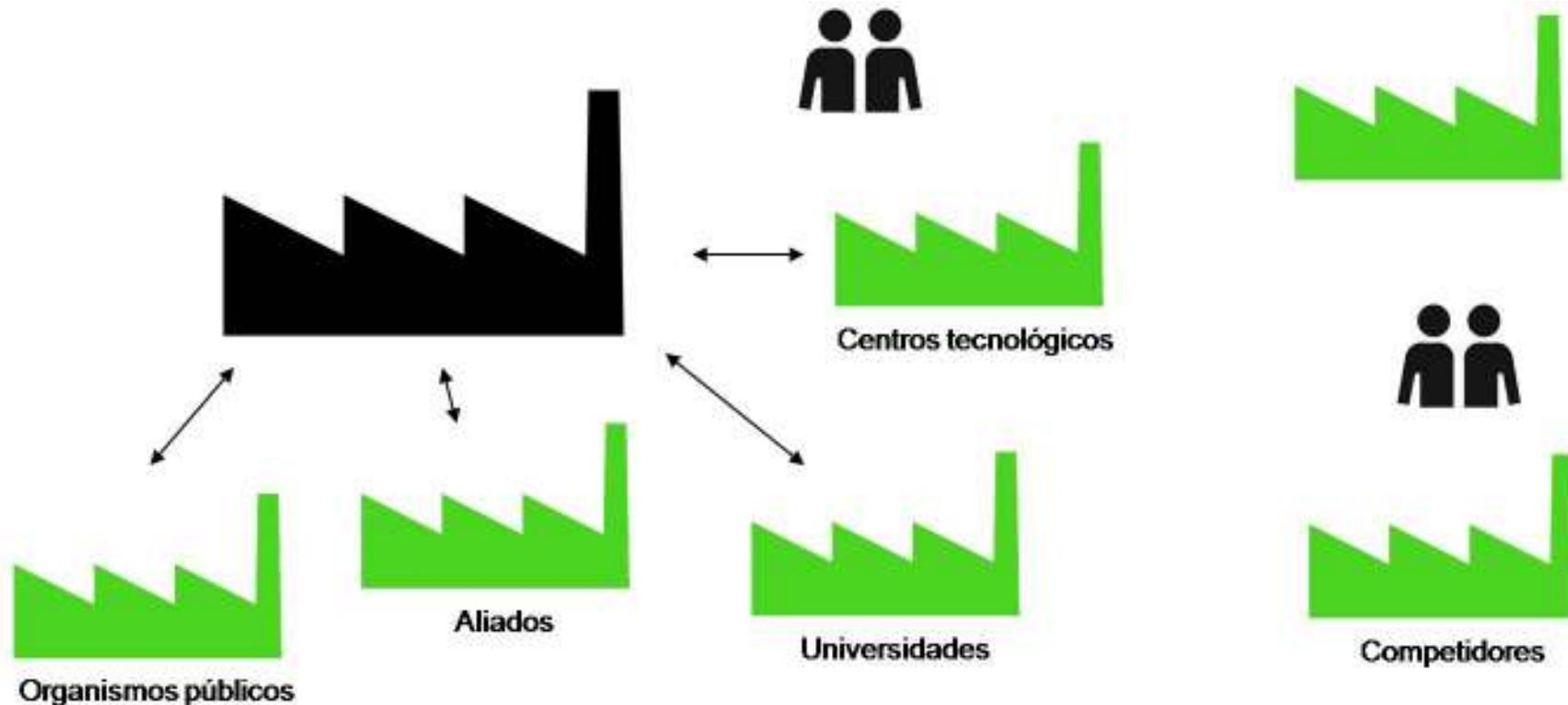
# ¿Cuáles son los **Escenarios** posibles?



1

- ¿Qué tal si abrimos la innovación al interior de la organización?

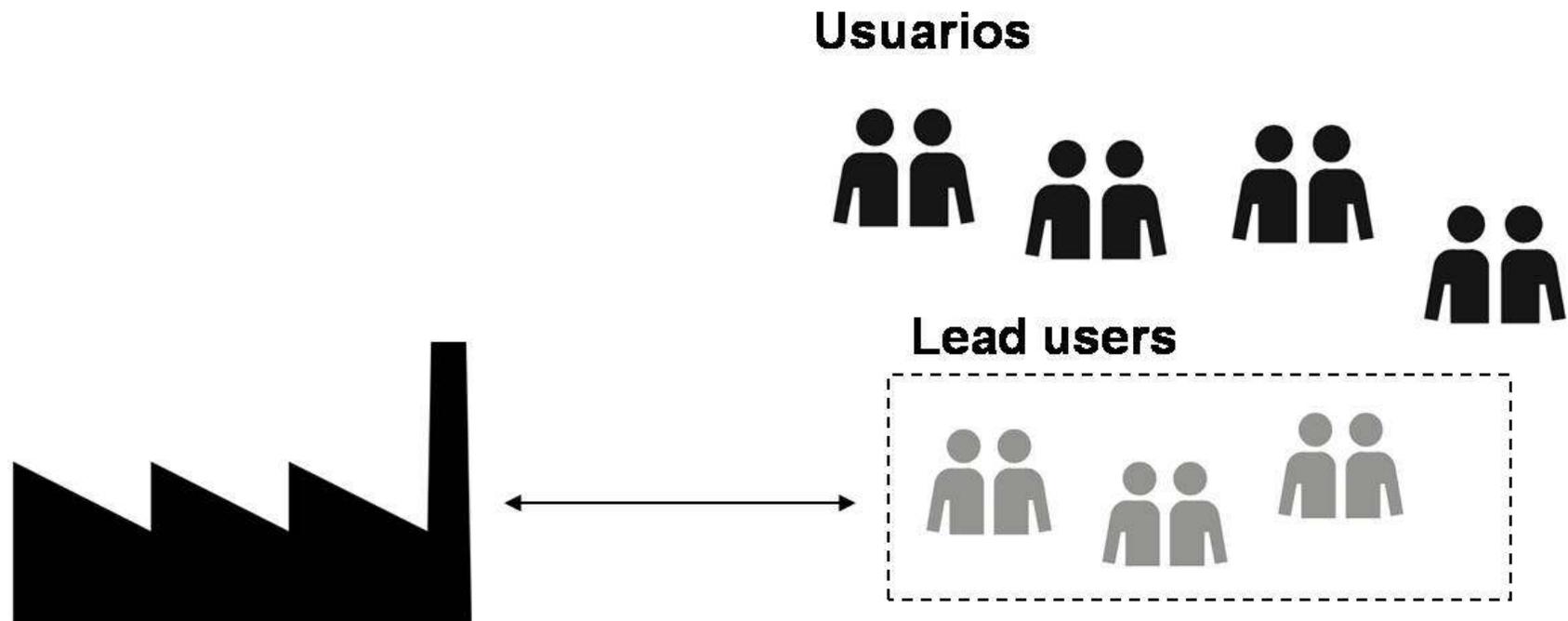
# ¿Cuáles son los **Escenarios** posibles?



## 2

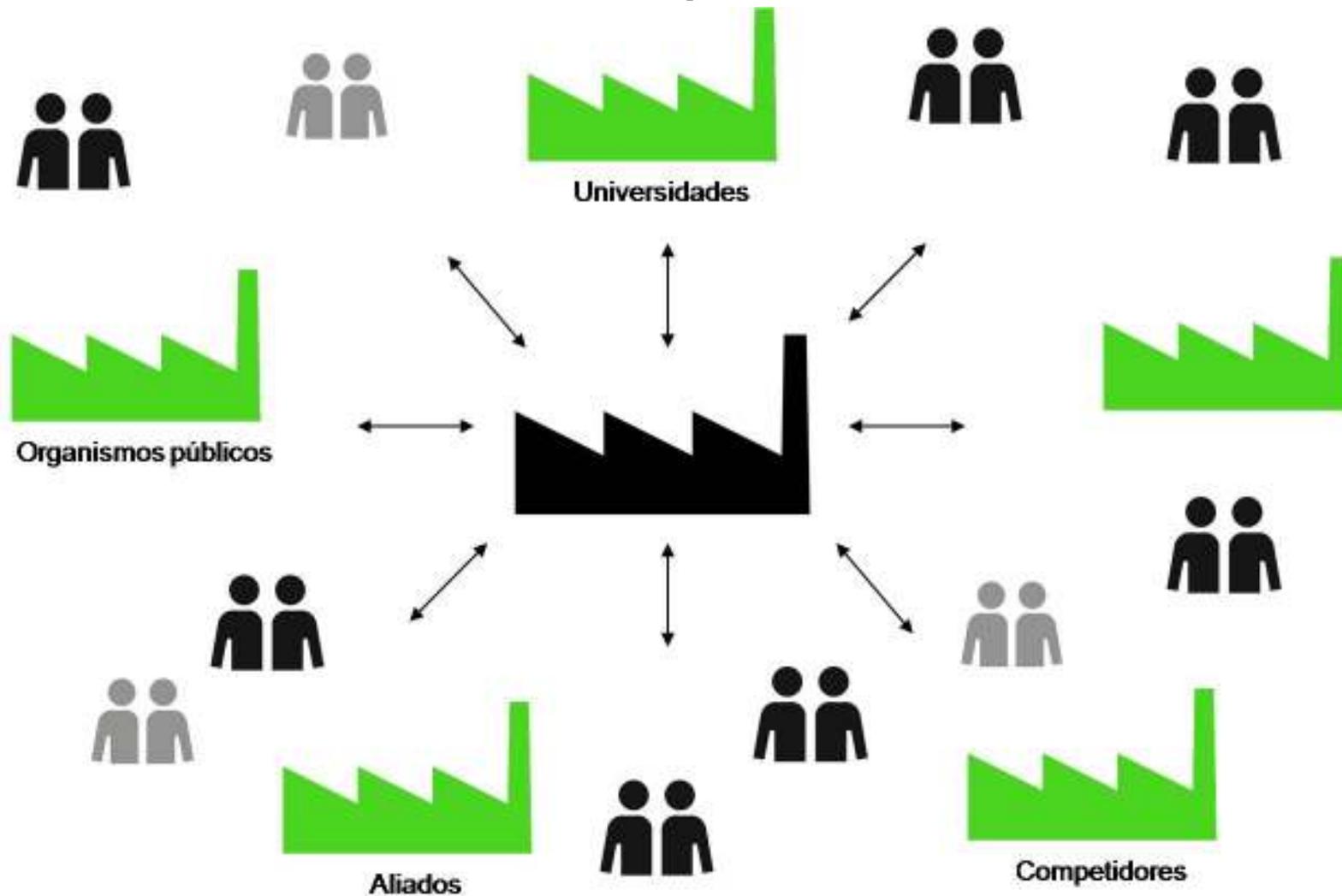
■ ¿Qué tal si abrimos la innovación a los agentes que están fuera de la organización?

# ¿Cuáles son los **Escenarios** posibles?



**3** ■ ¿Qué tal si abrimos la innovación a los usuarios?

# ¿Cuáles son los **Escenarios** posibles?



**4** ■ ¿Qué tal si abrimos la innovación a todos?

Un caso de éxito. Lego **Mindstorm**

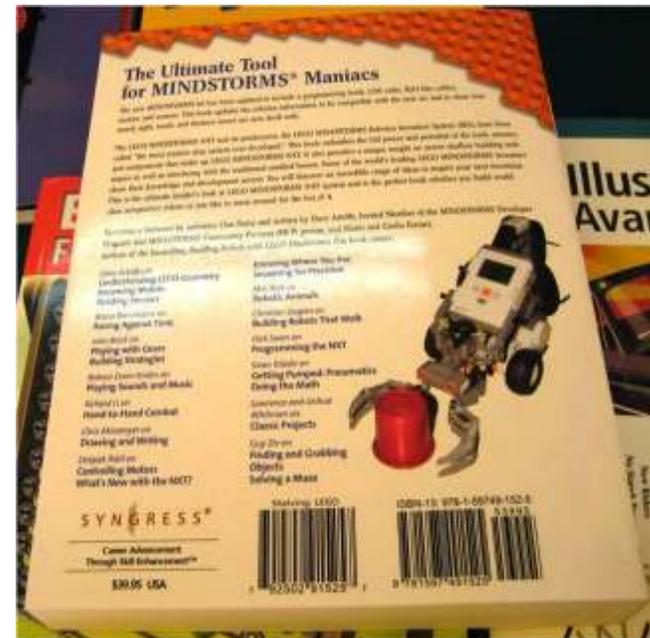


# Un caso de éxito. Lego **Mindstorm**



## ¿Quién ha escrito este libro?

**Lego no ha sido. Han sido quienes los**



# Un caso de éxito. Lego **Mindstorm**

**El primer paso** fue la creación de **Mindstorm User Panel (MUP)** donde LEGO reunió a cuatro “fans” de LEGO para desarrollar junto a ellos, desde cero, el nuevo modelo del robot.

## **Ventajas**

- Un mejor control del proceso. Tanto de la información que se difunde como de las acciones que con ella hacen los usuarios
- Escuchar a muchas personas puede ser más complejo y frustrar muchas expectativas
- Gran parte de las innovaciones desde el usuario se produce en un reducido grupo de clientes que...
  - Experimentan necesidades “avanzadas” que más tarde llegarán a percibirse como tales en el mercado en general
  - Esperan grandes beneficios (tangibles o intangibles) de la satisfacción de esas necesidades por lo que ponen más esfuerzo en encontrar innovaciones que satisfagan dichas necesidades



# Un caso de éxito. Lego **Mindstorm**

**El segundo paso** fue la creación de la **Comunidad de Usuarios LEGO Mindstorm** donde LEGO ha reunido a miles “fans” para desarrollar junto a ellos nuevas posibilidades para su producto

## ¿Por qué una comunidad?

- Las fuentes posibles de innovación están ampliamente distribuidas.
- Diseminar el “mensaje” entre los usuarios/clientes, posicionar LEGO como una marca relacionada con la creatividad, la innovación, etc. (relación, fidelización, ventas, etc.)
- Compartir, colaborar, etc. con los demás (desde el punto de vista del usuario) puede ser más divertido y darle mucho más sentido a distribuir la propia innovación.
- Cuando una persona comparte una idea con otra, cada parte no consigue disponer de dos ideas, sino de muchas más: aquellas que surgen del mismo hecho de compartirla



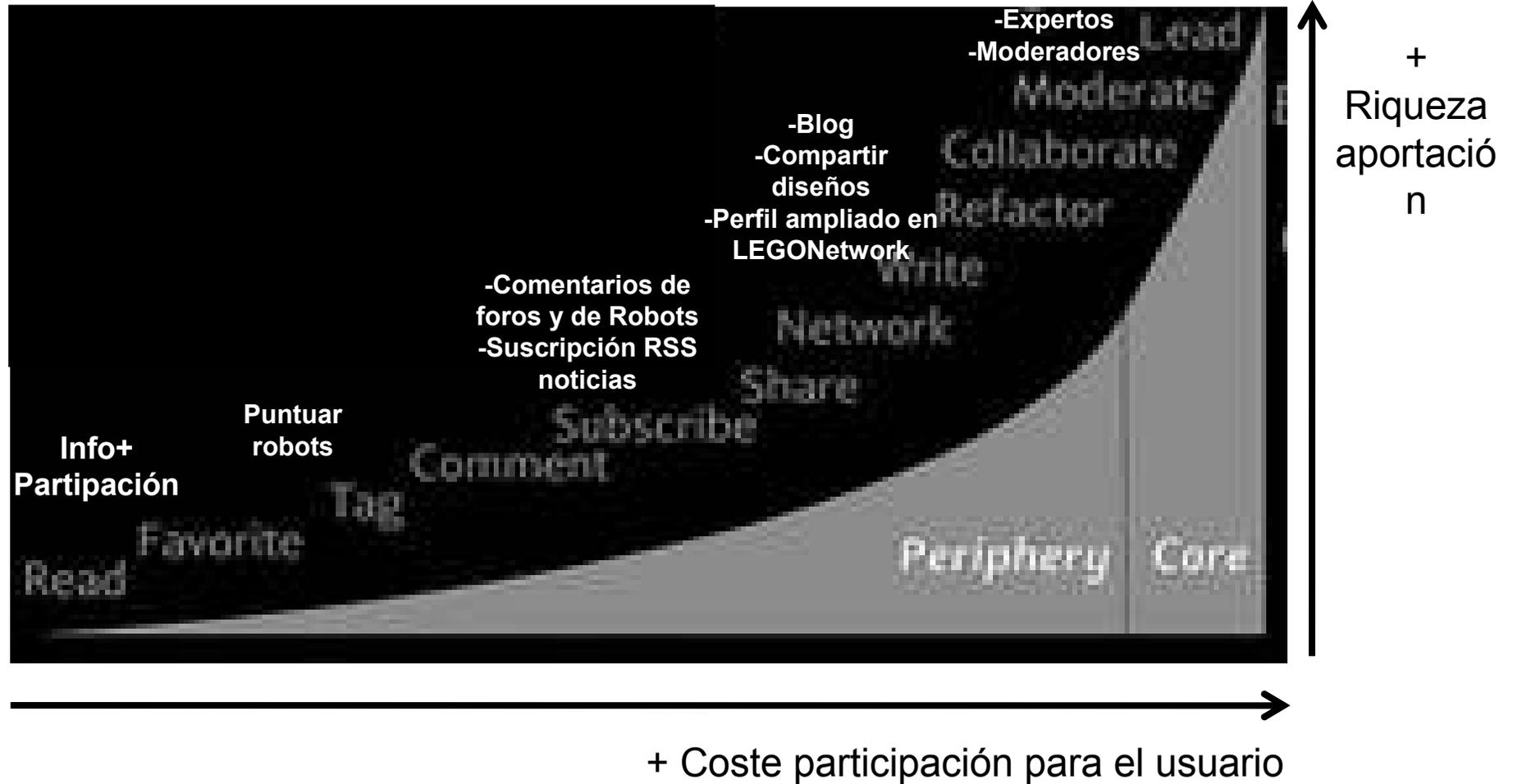
Un caso de éxito. Lego Mindstorm

# RECURSOS

Repositorios de información	Participación Intercambio de ideas	Herramientas
<ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué es NXT?</li><li>• Soporte (FAQ, contacto)</li><li>• RSS de novedades</li><li>• Instrucción de montaje</li><li>• Libros</li><li>• Videos</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Foros<ul style="list-style-type: none"><li>• Importancia perfil</li><li>• Reglas</li><li>• Puntuación</li><li>• Iconos</li><li>• Moderador</li><li>• Network</li></ul></li><li>• Blogs de terceros</li><li>• Pregunta a los expertos</li><li>• NxtLog<ul style="list-style-type: none"><li>• Comentarios</li><li>• Puntuación</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• NxtSoftware</li><li>• Nxt´reme</li><li>• Eventos físicos (LEGO LEAGUE)</li><li>• Website Toolkit</li><li>• Licencias adecuadas</li></ul>

Un caso de éxito. Lego Mindstorm

# FORMAS PARTICIPACION



Un caso de éxito. Lego Mindstorm

# INCENTIVOS

## Reciprocidad

- Foros
- Expertos

## Reputación

- Expertos
- Sistemas de reputación
- Perfiles individuales claros
- Rankings

## Estatus

- Privilegios

## Creatividad (Aprendizaje)

- Comentarios (feed back)
- Sistemas de reputación
  - Tareas pendientes
- Retos (Summer Sport Challenge)

## Necesidad

- Licencias adecuadas (open source)
  - Información abundante (códigos fuente, planos, etc.)
- Orientación de expertos

## Compromiso

- Visión compartida y realmente asumida por la comunidad

## Diversión

- Intrínseca al producto, servicio, tarea, etc. sobre el que gira la comunidad
- Estética, complementos, iconos, videos, etc.

## Premios

- Dinero (no presente en esta comunidad)

Un caso de éxito. Lego Mindstorm

## VENTAJAS

- Aumentar la creatividad de la empresa, agregando el importante conocimiento existente en manos del usuario
- Enfocar la innovación como un proceso lo más cercano posible al cliente, evitando errores estratégicos.
- Ruptura, aire fresco con respecto a formas de hacer e ideas anteriores.
- Mejorar la relación con el cliente al crear con él lazos más allá de los puramente comerciales
- Búsqueda de innovación a un menor coste
- Aceleración del proceso de innovación

Un caso de éxito. Lego Mindstorm

# RIESGOS

- Perder secretos comerciales y/o información confidencial
- Canibalización de futuros mercados por parte de LEGO
- Pérdida de control del producto
- Riesgo/temor para los empleados de LEGO.



Otras formas de plantear este proceso

# CONCURSO

Sony Ericsson

Home

About the contest

Submit your work

Awards & Nominations

Contact

News

## Sony Ericsson Content Awards 2008

The Sony Ericsson Content Awards 2008 is all about you and us together. It's about rewarding talent and making your mark in the mobile content industry. With increasing sophistication of phones, content and consumers, the bar for winning this year's awards is raised even higher. Seven categories + innovation + your content = winning

▶ Find out more

▶ Read about 2007 winners



20 Days Left



I  making it happen

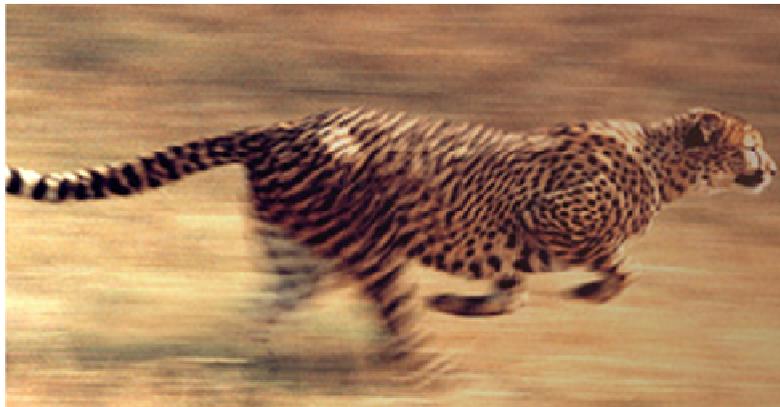
# You + Us

Take this opportunity to enter the competition to showcase your work and get recognised by the mobile content industry.

▶ Submit your work

Otras formas de plantear este proceso

**MERCADO**



**INNOCENTIVE**  
Find Mission Critical Solutions ... **FAST**

[Learn More](#)

  
**IDEAS4ALL**

Otras formas de plantear este proceso

# COLABORACION



**WIKIPEDIA**  
*The Free Encyclopedia*

Otros aspecto a considerar en los procesos de Innovación Abierta

# PROTECCION DEL CONOCIMIENTO



Si contamos con la multitudes inteligentes para desarrollar nuestro conocimiento esto nos obliga a flexibilizar el concepto de propiedad intelectual y a **repensar los sistemas legales de protección y difusión de la información.**

Otros aspectos a considerar en los procesos de Innovación Abierta

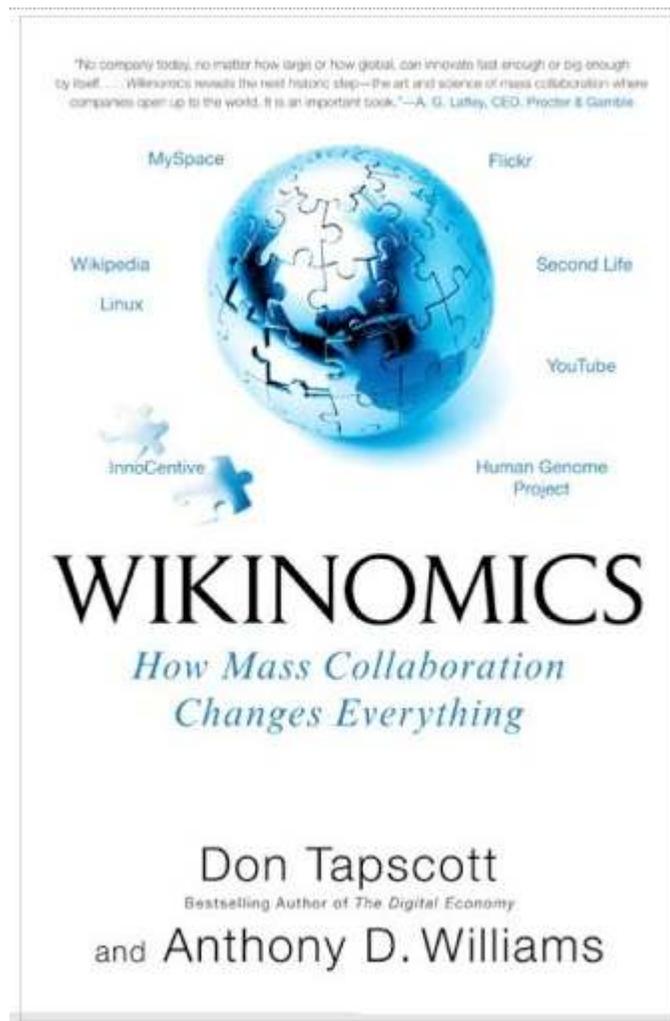
## ¿LA INFORMACION ES PODER?



~~La información es poder....~~

...**compartir información es poder.** . Cada vez que ponemos en la plaza pública nuestras ideas y conocimientos ganamos más por lo que los demás las pueden enriquecer de lo que perdemos porque no las pueden copiar

# WIKINOMICS



Esta nueva economía se fundamenta en que el **conocimiento** llamado propietario o **cerrado** genera **vacío** y quienes no lo compartan se encontrarán cada vez más aislados **superados por las comunidades que comparten y actualizan conocimiento para generar valor.**

En definitiva, uno de los **valores fundamentales** de la web 2.0 es el reconocimiento de la **inteligencia colectiva**

# Más en...



<http://dsanchez.blogs.mondragon.edu>



<http://blog.consultorartesano.com/>



<http://www.pasionporinnovar.com/>

