

# EXPERIENCIA EN PROCESO DE INNOVACIÓN

El taller empezó con ejercicios vivenciales sobre la resistencia, de cómo se vive a nivel personal y a nivel de la cultura organizacional. Los participantes se sorprenden de sí mismos al constatar una resistencia automática a los elementos humanos y conceptuales que surgen de sus marcos de referencia; posteriormente se hicieron actividades de cómo se supera la resistencia a nivel individual y empresarial, esto como una condición indispensable para avanzar en programas de innovación en las empresas.



Conceptualmente se presentaron las condiciones de: tiempo, calidad y costo en las diferentes fases de la innovación, explicadas mediante la metáfora del vuelo, a continuación se detallan:

1. DESPEGUE: Se refiere a cuando se crean y prueban las condiciones y soportes logísticos para realizar una campaña de ideas. (reglamento, premios, duración, segmentos participantes).
2. PLAN DE VUELO: Es la realización de la campaña de innovación con la más alta, entretenida y activa participación. Se estimula a las personas para recibir la máxima cantidad de ideas posibles.
3. TREN DE ATERRIZAJE: Esta etapa se refiere a la etapa de clasificación e impresión de las ideas.
4. LANDING: Se califican las ideas para definir las ideas ganadoras (diseño, implementación y difusión de impacto de las ideas ganadoras).

Por otro lado, se construyó con los participantes un ejemplo de campaña de ideas, con la pregunta sobre qué debería tener un manual de innovación para bandos medios, los participantes recibieron un resumen de la metodología en un juego de barajas que fue utilizado didácticamente para explicar la exitosa metodología de Piensa Diferente en los procesos de innovación.

