

# 1.- QUE É INNOVACIÓN?

Innovar, en termos xerais, **é facer algo por primeira vez na historia da humanidade. Sexa o que sexa.**

O primeiro home que sementou a terra foi un innovador, aínda que hoxe os cultivos parezan algo moi antigo.

As primeiras lanzas para cazar, ou a linguaxe humana mesma, foron no seu día innovacións decisivas para a evolución da sociedade.

Nós imos estudar a Innovación tal como a entendemos no Século XXI, centrada no ámbito económico e empresarial.

## Que é Innovación?

**Innovación é a arte de converter as ideas e o coñecemento en produtos, procesos e servizos novos ou mellorados; coa intención de ser útiles para aumentar a produtividade e a rentabilidade nas organizacións.**

É dicir, transformar a creatividade en riqueza. Trátase de levar as novas ideas do campo da imaxinación ao da realidade práctica.

Sen embargo, que unha idea sexa

inédita ou orixinal, e que sexa materializada e utilizada, non implica que sexa unha verdadeira Innovación.

**Para Innovar hai que cumprir unha condición imprescindible: o éxito comercial.**

Polo tanto, Innovación non é engadir unha mellor tecnoloxía aos produtos, por exemplo, senón que éstos se adapten mellor ás necesidades do mercado.

**Se os novos produtos, procesos ou servizos non son introducidos no mercado para vendelos e non son aceptados nel, non existe Innovación.**

Por exemplo, se o teléfono móbil non fose utilizado por ninguén e se a ningunha empresa lle interesase comercializalo, a mobilidade aplicada á telefonía non sería considerada unha Innovación, aínda que fose unha novidade.

Hai que facer outra aclaración moi importante á hora de definir a Innovación. Nos últimos anos, oímos repetidamente nos medios de comunicación, nas empresas, etc. os conceptos "Innovación", "Innovación tecnolóxica" ou "novas tecnoloxías" utilizados a miúdo como sinónimos. Pero son cousas distintas. Cando nos referimos á Innovación, estamos falando de calquera tipo de mellora que introduzamos na nosa organización, independentemente de se ten unha compoñente tecnolóxica.

Unha forma distinta de organizar o traballo, ou de formar e dirixir ao persoal, serían Innovacións se serven para aforrar custos ou para aumentar a competitividade da entidade.

Como dixemos ao principio, Innovar é realizar calquera actividade por primeira vez. Por iso a Innovación é un factor que fomenta o cambio. Pero ese cambio sempre ten que ser positivo.

*Ten en conta que, para Innovar:*

*-Hai que ter unha idea nova.*

*-Hai que levar esa idea á práctica, facela realidade.*

*-Ese novo obxecto, ou método, descuberto ou inventado por ti, debe ser útil para os fins que te propuxeches con él, debe provocar un cambio para mellor.*

*Se cumpres esas tres fases...*

**¡EUREKA!  
Eres un Innovador**



# Tipos de Innovación

Segundo o *GRAO DE ORIXINALIDADE / NOVIDADE*:

1. **RADICAL**: creación dun produto, servizo, ou proceso que non existía previamente, ou unha combinación totalmente inédita de varios.

A novidade pode non ser aprobada polo mercado, e polo tanto non tería un valor que nos fose devolto en forma de beneficios.

2. **INCREMENTAL**: melloras que se levan a cabo sobre un produto, servizo ou proceso xa existente.

Segundo a súa *APLICACIÓN*:

1. **De PRODUTO**: é a introdución dun ben ou servizo novo ou mellorado nas súas características ou usos posibles.

2. **De PROCESO**: introdución dun método de produción ou de distribución novo ou mellorado.

3. **COMERCIAL**: introdución dun novo método de comercialización que supoña vantaxes destacadas no deseño e presentación do produto, no seu posicionamento, na súa promoción ou no seu prezo. Trátase de "vender" mellor o produto, satisfacendo as necesidades dos clientes, atopando novos públicos que o demanden, etc.

4. **ORGANIZATIVA**: introdución dun novo método de xestión aplicado ás prácticas do negocio, á organización do traballo e aos equipos de persoal ou ás relacións externas da empresa.

Ten en conta, tamén, que:

Os procesos Innovadores son de alto risco, porque requiren moito esforzo en Investigación e, en moitos casos, unha alta inversión de tempo e recursos económicos, e os resultados de todo ese traballo sempre son incertos.

*Imaxínade que se descubriu o sistema para fabricar unha máquina de teletransporte, que nos permitise situarnos en calquera lugar do mundo nunha fracción de segundo.*

*¿Qué tipo de Innovación sería?*

*Estaríamos fronte a unha Innovación de PRODUTO segundo a súa aplicación, pois vén definida pola creación dun ben; e RADICAL segundo o grao de orixinalidade, pois antes non existía ningún medio que nos permitise teletransportarnos.*

**No actual contexto de crise, a Innovación é imprescindible para a supervivencia da maioría das empresas. A competencia é cada vez maior, pois hai moitas entidades que ofrecen os mesmos produtos, servizos e procesos; e a demanda deles é moito menor en época de recesión económica. Se non ofrecemos ningún valor engadido, non conseguiremos diferenciarnos entre a gran masa das ofertas, e a nosa actividade non será solicitada polos consumidores.**



Hoxe en día, faise cada vez máis certo o dito popular:

## “Renovarse ou morrer”

O concepto de Innovación aparece ligado a outros dous conceptos chave, nas famosas siglas:

## I+D+i

Trátase de **INVESTIGACIÓN** e **DESENVOLVEMENTO** (en maiúsculas, o i minúsculo refírese á **Innovación**).

Non debemos confundir eses conceptos nin usar uns por outros. **SIGNIFICAN COUSAS DISTINTAS.**

En conxunto, a I+D comprenden o traballo creativo levado a cabo de forma planificada e repetida para aumentar a cantidade de coñecementos (os das persoas, o da cultura e o da sociedade); e implica o uso deses coñecementos para dar lugar a novas aplicacións.

A I+D divídese, á súa vez, en tres clases:

**1. Investigación Básica:** conxunto de estudos e traballos orixinais que ten como obxectivo adquirir coñecementos científicos novos.

Analízanse propiedades, estruturas, relacións... para formular hipóteses, teorías e leis. Nesta etapa, os científicos realizan “descubrimentos teóricos”.

**2. Investigación Aplicada:** parte do coñecemento adquirido coa Investigación básica, pero co obxectivo de comprobalos no eido práctico. Os coñecementos resultantes destes estudos e traballos aplicados son susceptibles de ser patentados, para unha futura explotación comercial. Nesta etapa, os científicos e técnicos “inventan”.

**3. Desenvolvemento Experimental:** abarca os coñecementos obtidos na Investigación aplicada para a produción de materiais, aparellos, procedementos ou servizos novos. Nesta etapa, a empresa consegue o que se coñece como Know How (saber facer) e desenvólvense os prototipos ou proxectos piloto do obxecto real.

Se os resultados do prototipo son eficaces e viables, realízanse inversións para producir en grandes series e vender ao mercado.

Entón, cando os consumidores aceptan o produto ou servizo, complétase a etapa da Innovación.

