

TALLER ITINERANTE DE LA OMPISOBRE PROPIEDAD
INTELECTUAL Y LAS PEQUEÑAS Y MEDIANAS EMPRESAS
(PYME)

INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD



Lic. Hugo Sánchez
Director
INNOVACIÓN
INPYME

23 SEPTIEMBRE 02

¿Es negocio innovar?

Sequebrólahélicedelbarco...



Unpequeñobarcovacargado cuando se le rompió la hélice.

La tripulación pudo reparar el problema, aunque no tiene equipo para trabajar bajo el agua.

Están lejos de un muelle y no pueden esperar ayuda inmediata.

¿Qué hacer?

Cómo cazara un oso...



El viejo : De bodarle
un tiro con mucho
cuidado a ese
oso...

El nuevo piensa :
!Qué viejo tan
tonto! Mejor...

Regla 1 del amento creativa

Use los recursos que hay en su sistema,
incluyéndolos alrededores

S
C
A
M
P
E
R

Sustituya

Combine

Aumente

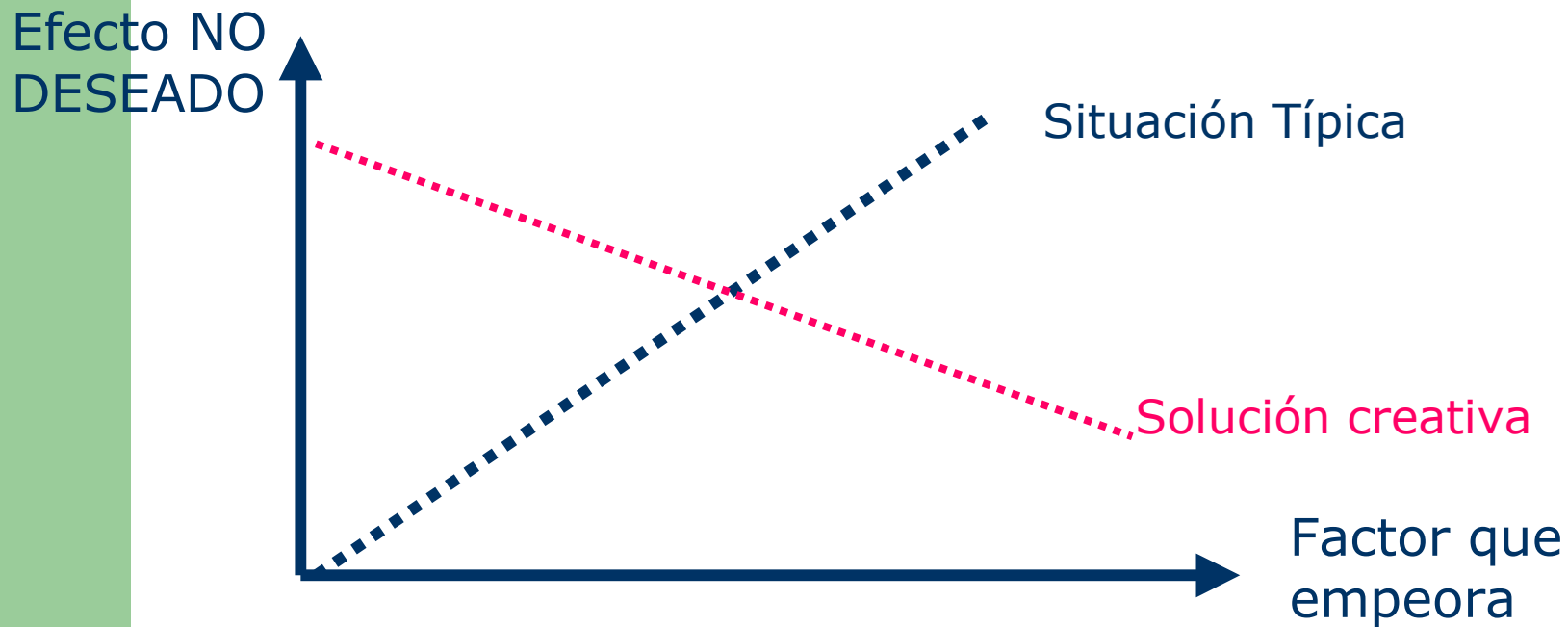
Modifique

Ponga en otro uso

Elimine

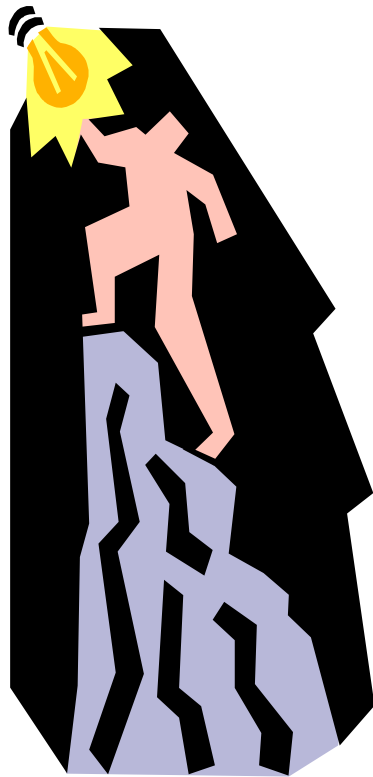
Reorganice

Regla 2 del amento creativa



La solución creativa se parece a la original, pero se hace con otros factores. Se resuelve el problema

¿Porqué nosomostodo lo creativos quepodemosser?

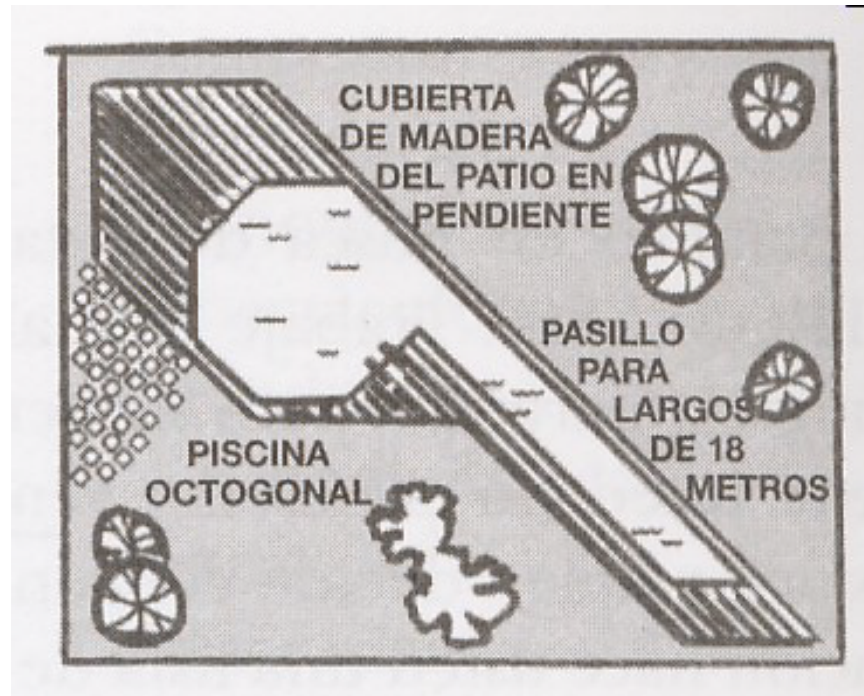
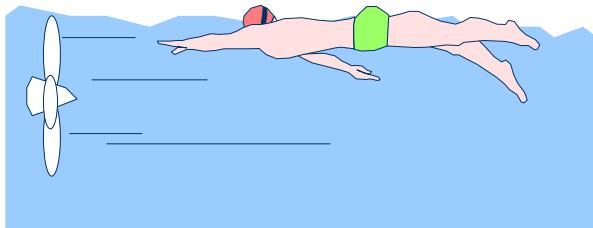


- No practicamos
- Tenemos barreras técnicas, psicológicas, sociales
- No conocemos un método estructurado para hacerlo
- La escuela estimula la rutina

Creatividad e Innovación

La creatividad es generar la idea para resolver el problema. La innovación es convertirla en un producto o servicio que resuelve una necesidad.

La creatividad es el paso 1 de la innovación.



Mito: Sololasgrandesinnovan

La mayoría de las innovaciones se inventan en unidades independientes de grandes empresas.

Servicio Postal

Radiactividad

McDonalds

Hot Dogs

Láser

Pizza Domino

Penicilina

Pan en rebanadas

La Radio

Supermercados

Coca Cola

Entodosloscasoshabíaunambiente debúsqueda.

Innovar ¿para qué?

- Agregar valor a los productos
- Bajar los costos de los procesos
- Diseñar nuevos productos
- Mejorar procesos existentes
- Brindar al cliente lo que no brinda la competencia.

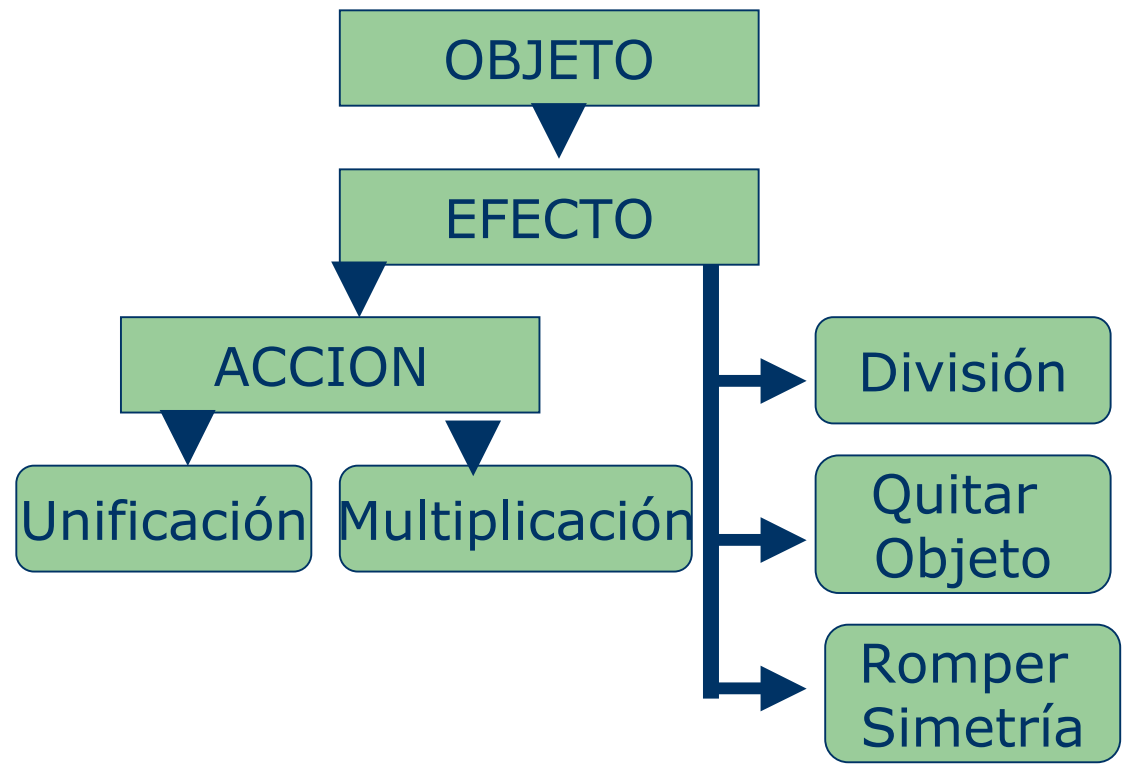
Se innova para aumentar las utilidades
Y permanecer en el mercado.



Paso 1: Encontrar soluciones creativas a los problemas.

ASIT

Pensamiento
Inventivo
Estructurado
Avanzado



Paso 2: Implementarla idea

- ¿Está la gerencia realmente interesada? ¿Apoyará?
- ¿Está técnica y económicamente factible?
- ¿Se dispone de los recursos y la capacidad para ello?
- ¿Cómo va a afectar los productos actuales?
- ¿Se requieren equipos especiales?
- ¿Cómo lo producimos?
- ¿Cómo lo vendemos?
- ¿Es lo que desea el cliente?

Paso3:Innovaciónsistemática

La empresadisponedeun
plandeinnovaciones
integradoalaestrategiadela
empresa.

IncluyeVigilanciaTecnológicaydeMercado,Gestióndel
Conocimiento,VínculosconOferentesdeServicios,etc.

A modo de ejemplo ASIT

Los alpinistas necesitan un barómetro para conocer la altura. Pero el instrumento tiene un componente sensible a las bajas temperaturas que se encuentran en las cimas. Los reclusos llueven, el fabricante está a punto de cerrar el negocio pues no encuentra la forma de sustituir el componente, ni de hacerlo insensible a las bajas temperaturas. En el momento más crítico uno de los ingenieros viene con una idea...



ASIT se usa también para desarrollar nuevos productos

- a. **Determine el “mundo”** en el cuál el producto está situado
- b. **Determine la nueva forma:** seleccione una herramienta ASIT y aplíquela para modificar el producto
- c. **Determine la nueva función:** trate de concebir nuevas funciones, nuevos beneficios o nuevos valores para el producto modificado.

ASIT es pensar en términos de **formar el mundo de las funciones.**

Ejemplo: Quitando cosas para hacer un nuevo producto.



Quitar la pantalla al
Televisor.

Fabricar un TV barato para
ciegos

También es útil para
conductores de autos,
que pueden escuchar el
programa, aunque no
puedan verlo.

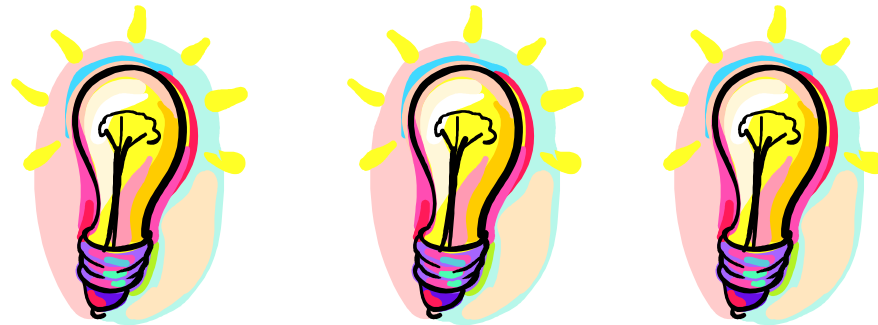
Mireasuempresaconotrosojos

Espacio	Tiempo	Energía	Productos	Procesos
Multiplique, Divida, Rote, Elimine, Invierta, Altere, Separe, Transponga, Una, Amplíe, Endurezca, Enfríe, Distorsione, Aplane, Complemente, Sumerja, Ablande, Minimice, Adapte, Rodee, Sustituya, Añada, Reste, Ilumine, Combine, Repita, Reordene, Acelere, Repela, Amplíe, Proteja, Desmenuce, Integre, Modifique, Simbolice, Modele, Compare, Diseque.				

Aprenda ASIT. Genere 5 ideas al día. Comparta con otros. Pruebe, Haga listas de problemas. Resuelva acertijos. Lea .

Problema 1 para el almuerzo

En la habitación A hay 3 interruptores, cada uno controla 1 de las 3 bujías que hay en la habitación B. Puede ir de la habitación A a la B, pero no regresar.



¿Cómo puedes descubrir cuál interruptor controla cuál bujía?

Problema 2 para el almuerzo

Se tienen 3 cajas con bolas. No pueden mirar dentro.



Las 3 etiquetas están mal colocadas. Su tarea es colocar correctamente las etiquetas. **Solo puedes sacar una bola.**

Crear un movimiento innovador en las PYME.

**Pensamiento Inventivo
Estructurado Sistémico**

ASIT

TRIZ

**Teoría de Solución de
Problemas Inventivos.**

