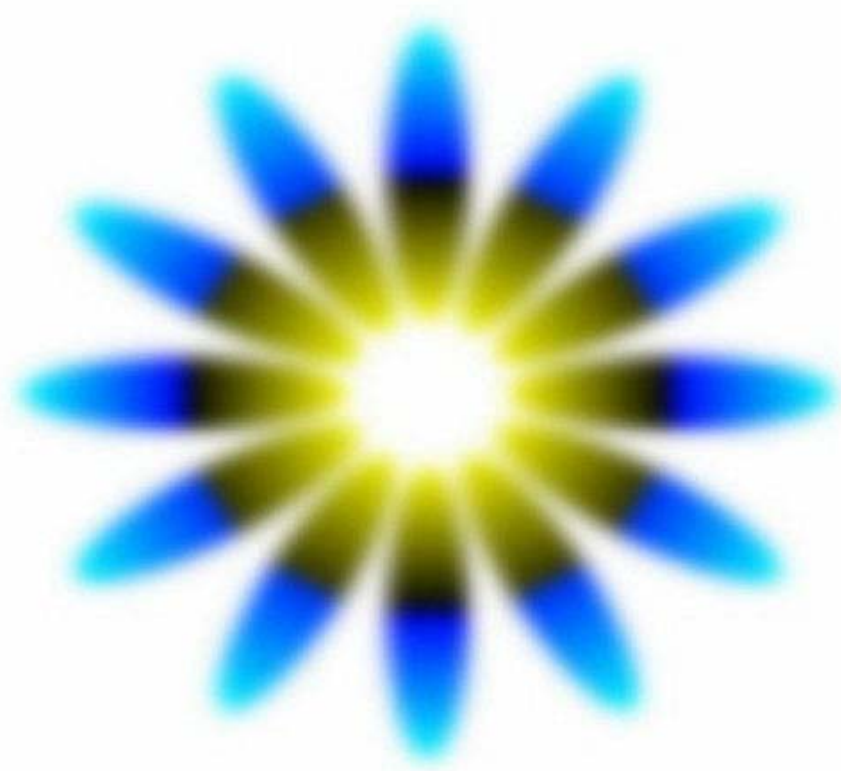


Si funciona, canvia-ho

7 estratègies de creativitat i innovació per a temps incerts



Col·legi d'Enginyers Industrials de Catalunya

26 de gener de 2011

Franç Pontí, director del Centre d'Innovació d'EADA

La societat líquida (Z. Bauman)

- Món líquid: treball, relacions, valors, sistemes de pensament... Sensació que **no hi ha res permanent**.
- Necessitat de fer-se amb una identitat flexible i versàtil que planti cara a les **constants mutacions de l'entorn**.

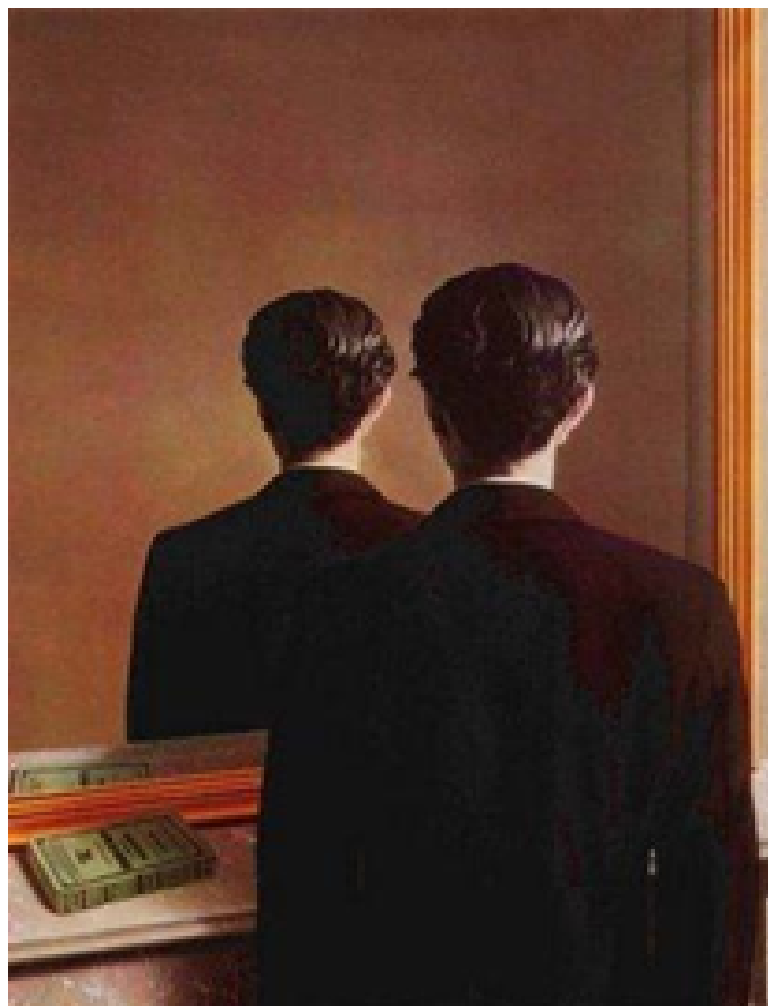


Si una cosa funciona, comença a pensar en canviar-la

- Innovar es moure's **més** ràpidament que l'entorn
- La diferenciació es produeix quan anem a la **contra**
- No tocar el que funciona genera comportaments **ultraconservadors**
- Necessitem organitzacions ràpides, divertides, que **desafiïn** els convencionalismes
- Equips **interdisciplinars** que pensin continuament, analitzin tendències i generin projectes ràpids d'innovació



Concepte de provocació



Po individual

AB1: la vida és real

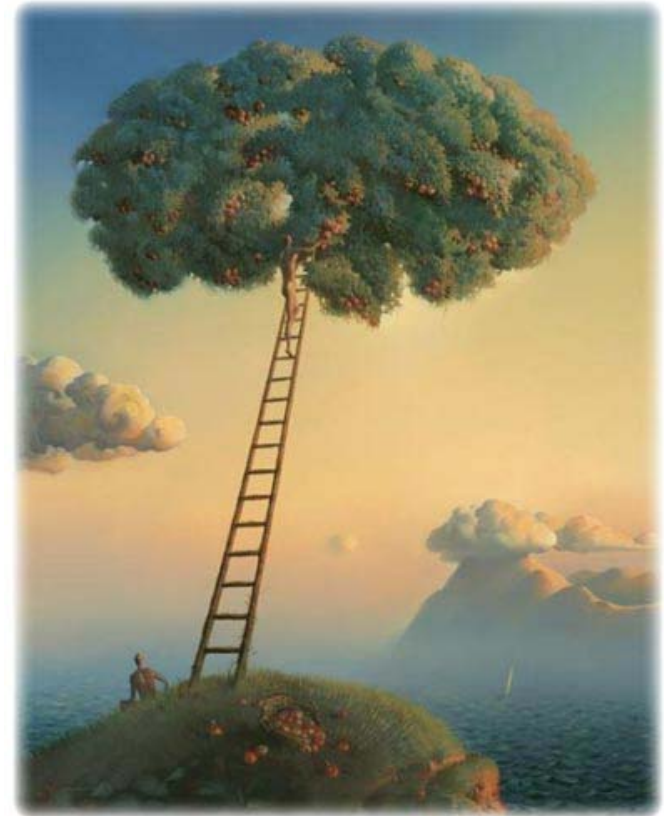
AB2: els somnis són somnis

IAB1: la vida no és real

IAB2: els somnis són reals

PO: la vida no és la realitat, sinó
la realització d'un somni

Idees: ajudar els nens a construir
un somni (projecte de vida)



Po laboral

AB: treballem per a guanyar diners

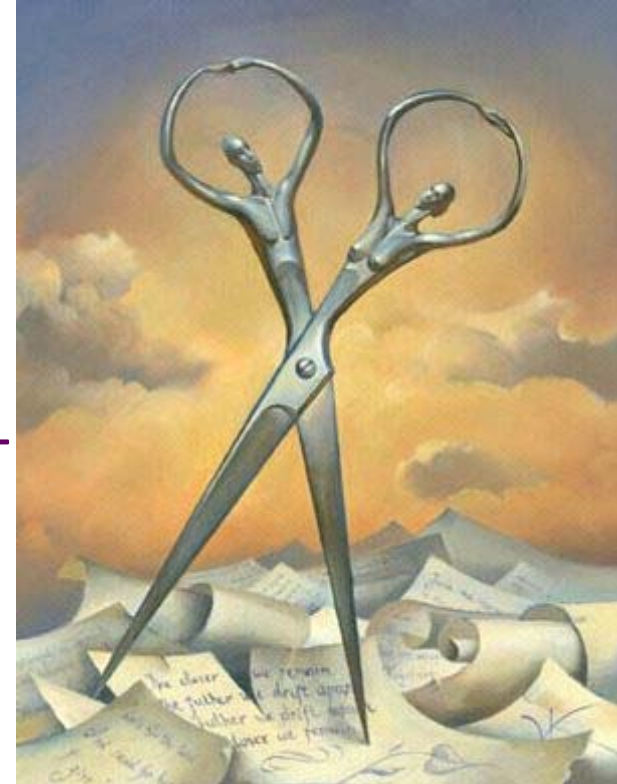
AB: el treball és rutina

IAB1: treballem per a divertir-nos

IAB2: el treball és aventura

PO: solament divertint-nos i aventurant-nos guanyarem diners

Idees: la gent valora l'empresa cada x
temps en funció del grau de diversió





Creativitat: capacitat humana per a generar idees o connexions imaginatives en un determinat camp, amb un cert nivell d'originalitat i aportació de valor



Innovació: capacitat organitzativa per a convertir una bona idea en un producte, servei, procés, etc. valorat amb èxit

Pensar Zen (Think Zen)

- Sense **temps per a pensar** no hi pot haver innovació
- Trobar el millor moment per **explorar**, i la millor manera de fer-ho
- Aprendre a sistematitzar (a nivell personal i organitzatiu) els **moments Zen**
- Enterrar per a sempre les percepcions tòxiques sobre la pròpia capacitat creativa
- Espais per a pensar: **innovation rooms**



The Xue-Xue Institute

- Platform of creativity and culture
- 6.280 squared meter
- 27 different creative spaces
- Special atmosphere centered in learning
- Music rooms, cooking rooms, reading rooms...
- Ancient wisdom, branding, colour, creativity, design, entrepreneurship, fashion, marketing, music, spatial perception spirituality



Pensar Po (Think Po)

- Desafiar els convencionalismes, pensar de forma alternativa, *deconstruir* la realitat
- Saber construir **provocacions** i obtenir-ne idees
- Qüestionament i **preguntes fantàstiques** (Per què? I si...?)
- Buscar la diferència, la diferenciació: la porta per nens d'IMAGINARIUM





UMPQUA BANK (Not a Bank!)

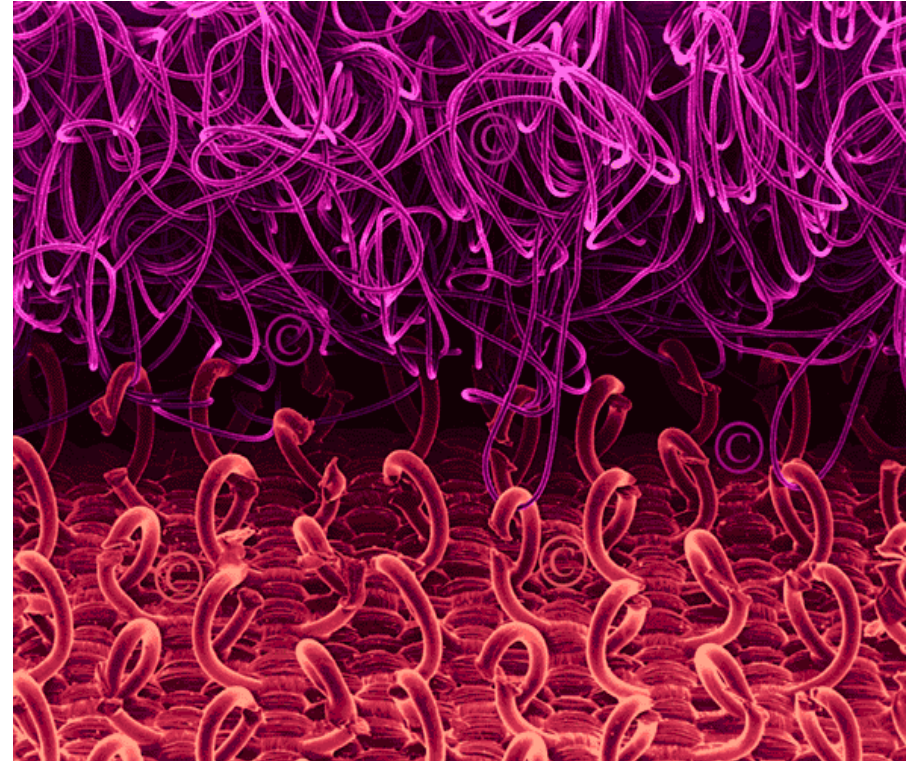
- ¡No és un banc! (Gosen dir-ho!!)
- Reconfiguració total del concepte d'“oficina bancària”
- “Crear un espai diferent on el client desitgi passar el seu temps”
- Cafeteria, botiga i Internet, amb empleats entrenats per **professionals de negocis de luxe**
- Transmet **emoció i proximitat**
- Anar a l'Umpqua Bank s'ha convertit en una **experiència (SLOW BANKING)**
- Petit detall: de \$ 120M a \$ 8B





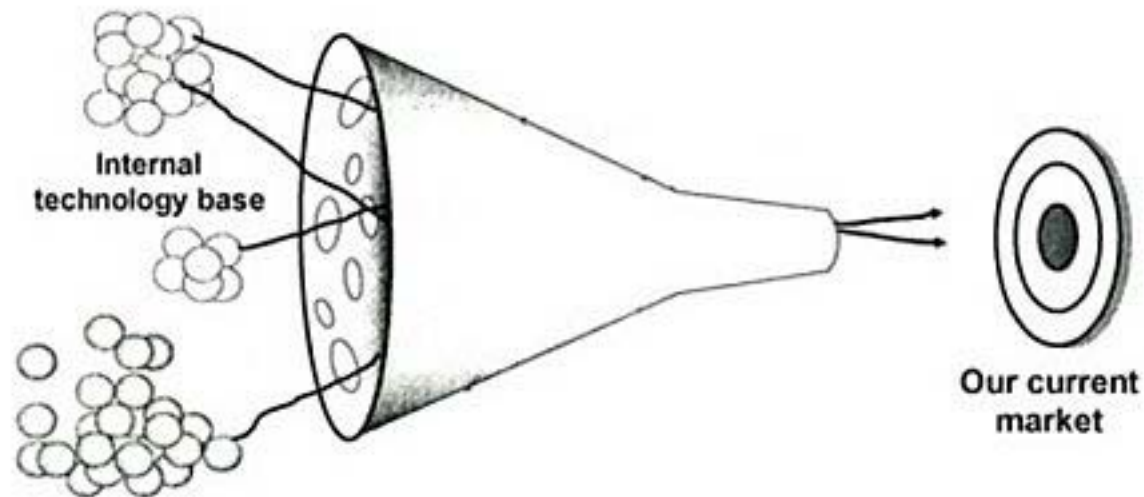
Obrir la ment (Think Open)

- Aprendre d'altres realitats, mirar en **d'altres móns** (*Arctium Lappe* – Velcro).
- Aprofitar la **Intel·ligència Col·lectiva**
- Fer **benchmarking** fora del sector
- www.innocentive.com
- Reunions **d'Innovation Blitz**: innovar a través del diàleg amb

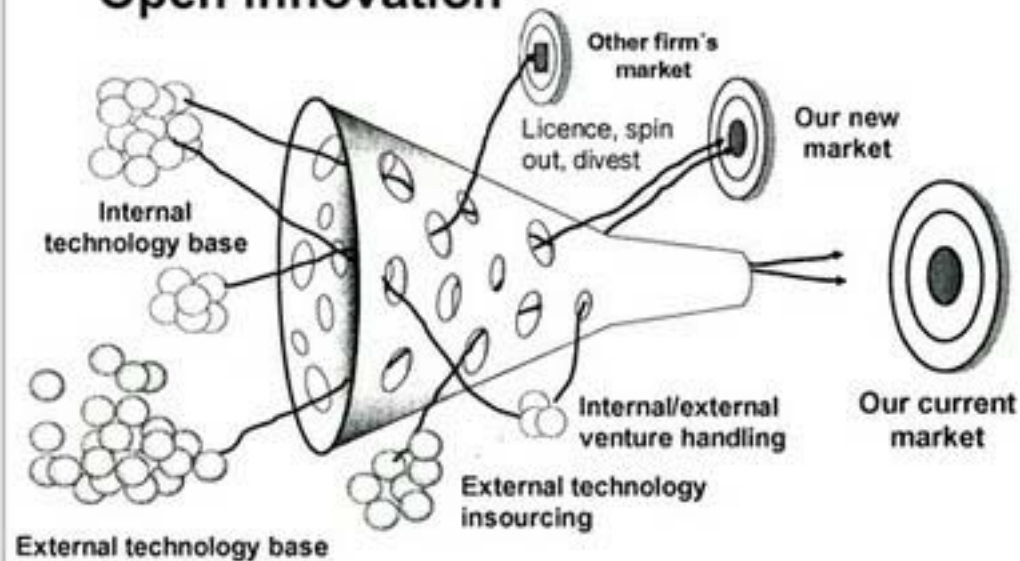




Closed Innovation



Open innovation



Stolen with pride from Prof Henry Chesbrough UC Berkeley, Open Innovation: Renewing Growth from Industrial R&D, 10th Annual Innovation Convergence, Minneapolis Sept 27, 2004

Pensar amb fluïdesa (Think Flow)

- Fase divergent/fase convergent
- **Acceptar** les idees dels altres, jugar amb elles i millorar-les
- Utilitzar PL, Po. No tenir la sensació de “**fer el ridícul**”
- **No jutjar** negativament les idees durant la fase divergent
- Fer una bona selecció d'idees
- Tenir un bon **coordinador**
- Confeccionar **prototips** amb les idees finals i prendre decisions d'aplicació
- **Eliminar caps i companys tòxics**
- **Divertir-se!!!**



3M: la màquina de pensar

- 75.000 empleats en 60 països
- Aprox. 50.000 productes
- 500 nous productes per any
- 30% de les vendes provenen de productes nous (5 anys)
- Regla del 15%
- Regla del 30%
- Carlton Society
- Seminaris d'errors
- Seminaris d'encerts
- “Escoltar qualsevol idea, per absurda que sembli”
- “Si a les persones els posem tanques, es tornaran borregos”
- “Descentralització controlada”
- 1000 idees, 100 llançaments



Emocionar-se! (Get Emotional!)

- Aprendre a expressar i transmetre **continguts emocionals**: empreses que expliquen històries que enganxen
- Si no ens emocionem no podrem **transmetre** emocions. No es tracta tant de fer la feina sinó de **CONNECTAR**, fer viure **EXPERIÈNCIES MEMORABLES, TRANSFORMADORES!!!!**
- Representar, fer diagrames, **mapes mentals**, dibuixos... Unificar pensament, imatge i emoció
- Treballar amb tècniques creatives que facin servir imatges, colors i sensacions (Collage, **IDEART**, Cinema Mental, Empatia, etc.)





World's first smile-activated ice cream vending machine

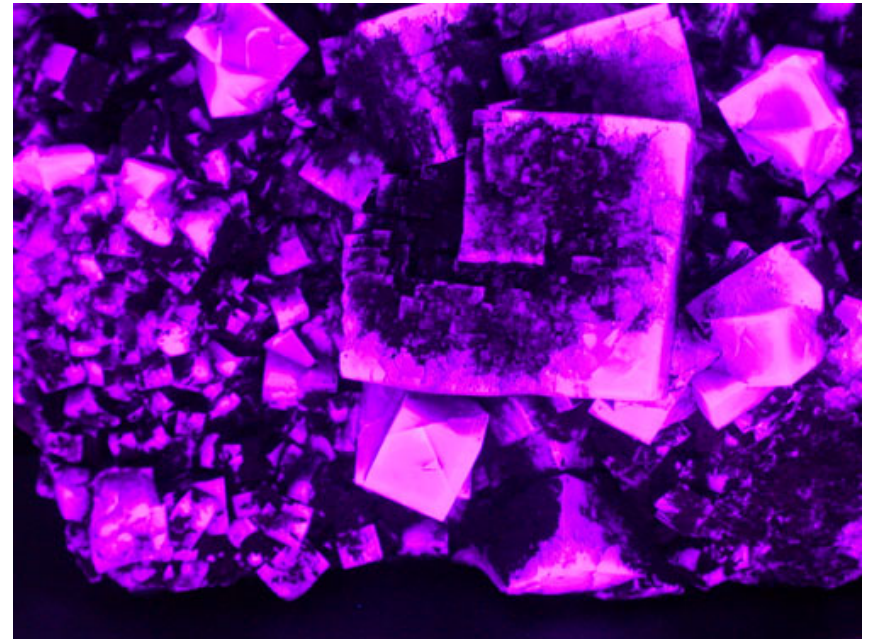
Unilever + SapientNitro

Interacción tecnología con personas

Creación de experiencias emocionales

Alegrar la ment (Think Happy)

- La millor motivació no és el diner sino la **PASSIÓ**
- Apassionar-se i trobar l'estat de fluència (**Flow**)
- **Ansietat, Enuig i Tristesa** fan minvar el nivell d'activació de l'escorça prefrontal dreta i afecta l'agilitat mental (Goleman)
- Enviar els temors a fer punyetes!! (**No-Miedo**)
- “**Estadis de màxima harmonia**” (Damasio)
- Construir **utopies** i perseguir-les



Kukuxumusu

“Si no nos divertimos no tiene sentido lo que hacemos” (Koldo Aiestarán)

- Ilusión por la innovación
 - Imaginación
- Dirigir equipos a través de retos
- Controlar los aspectos básicos del negocio



Pensar entre tots (Think Team)

- Escoltar amb **empatia** (jo-tu versus jo-allò)
- Acceptar
- Manifestar assertivament les diferències i convertir-les en oportunitats. Desenvolupar estratègies de **guanyar-guanyar**
- Crear **Equips Creatius d'Alt Rendiment** (ECAR)
- Comprendre que $2+2$ poden ser molt més que 4
- Necessitem gent que vulgui fer COSES GRANS, **IMPACTAR EL MÓN**



Whole Foods

- **Arquitectura de innovación** a principios de los 90: creciente preocupación por el uso de pesticidas, población cada vez mayor de gente consciente de lo que come y deseo de vivir de manera más sostenible (ecología).
- Misión: “comunidad que trabaja unida con el fin de crear valor para otras personas”
- Diferencias salariales de **19 a 1** (media de las 500 Fortune 400 a 1)
- 194 tiendas y 6.000 millones de dólares en ventas
- Fuerza extraordinaria de los **equipos**. Compensaciones en función de asunción de retos y responsabilidades.
- Frase clave en WF: “usted, y no un jefe distante, es quien controla su propio éxito”
- Extraordinaria **transparencia** de gestión
- **Whole Foods. Whole People. Whole Planet**



Reflexions finals

- Vivim JA en la societat de la innovació
- Innovar o no ja no es un tema vàlid de discussió: ho és el CÒM...
- Innovar és construir escenaris de futur
- Per a innovar es fonamental tenir persones creatives i il·lusionades
- La innovació pot ser una de les filosofies transformadores de la realitat més potents que hagin existit mai

J. M. FERRER ARPI · FRANC PONTI

Si funciona,

CÁMBIALO

Cómo innovar sin morir en el intento



Un libro muy útil sobre cómo podemos usar y
desarrollar la creatividad como habilidad práctica



Edward de Bono

www.francponti.com