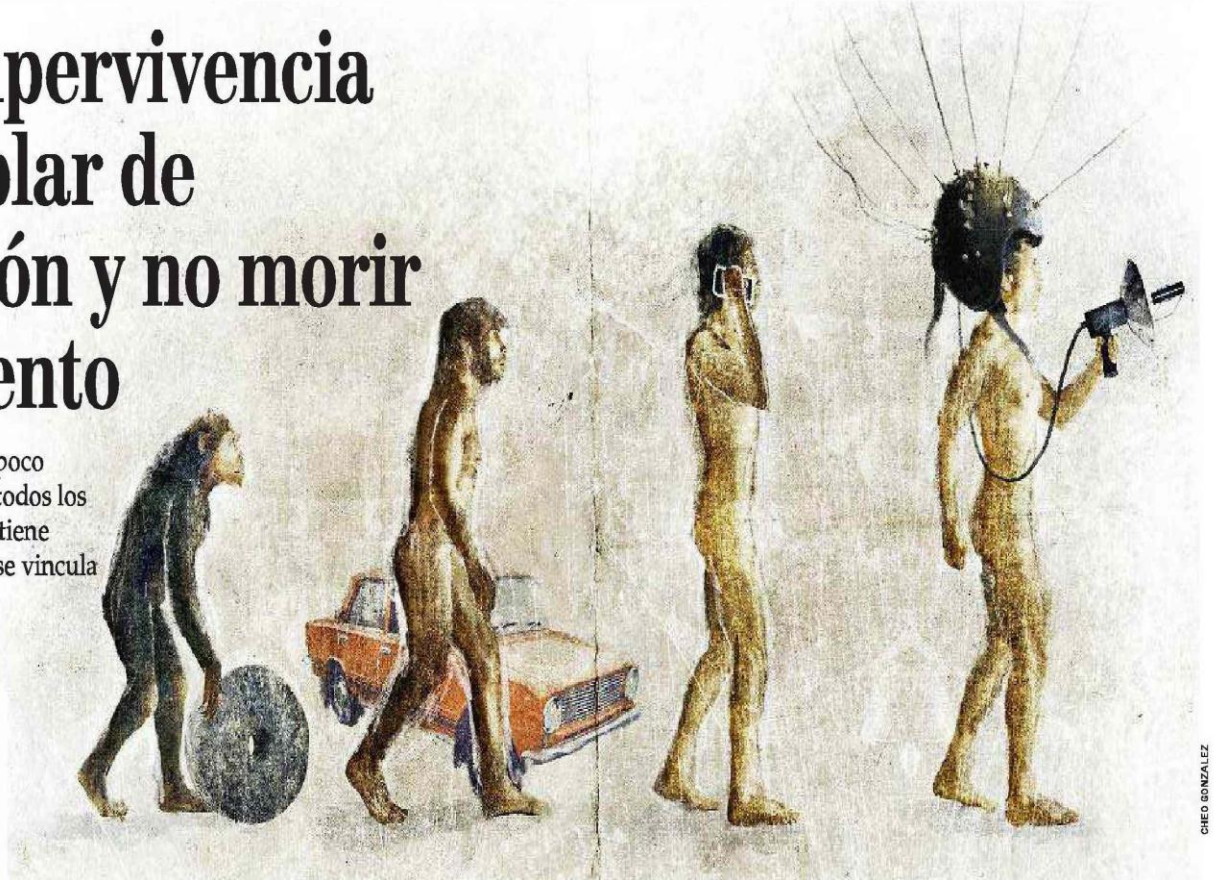


Fecha	Fuente	Pag.	Art.	Título
26/08/2012	EL MERCURIO - (STGO-CHILE)	11	2	KIT DE SUPERVIVENCIA PARA HABLAR DE INNOVACION Y NO MORIR EN EL INTENTO

DESDE MAÑANA Y TODOS LOS LUNES, "EL MERCURIO" ABORDARÁ LOS PRINCIPALES TEMAS DE INNOVACIÓN EN EL PAÍS:

Kit de supervivencia para hablar de innovación y no morir en el intento

Pese a que es una materia poco asimilada por muchos, en todos los entornos que se menciona tiene connotaciones positivas y se vincula al desarrollo. • MARINA ALÍAS



Fecha	Fuente	Pag.	Art.	Título
26/08/2012	EL MERCURIO - (STGO-CHILE)	11	3	KIT DE SUPERVIVENCIA PARA HABLAR DE INNOVACION Y NO MORIR EN EL INTENTO

La palabra innovación está de moda. Tanto es así, que 2013 será para Chile el Año de la Innovación de acuerdo al anuncio que realizó el Presidente de la República, Sebastián Piñera, durante la ceremonia de premios Avonni 2011.

Dejando un lado la percepción que cada vez más personas tienen sobre el abuso del término, lo cierto es que en cualquier ámbito que se mencione trae consigo connotaciones positivas y se vincula al desarrollo económico y social de un país. En este contexto, a partir de mañana, "El Mercurio" abordará los principales temas de innovación todos los lunes en Economía y Negocios.

Se puede innovar sin tecnología

"Para que Chile pueda pasar a ser un país desarrollado es clave la innovación", afirma Juan Larraín, vicerrector de Investigación de la Universidad Católica.

dades. Otra descripción es la establecida por el Manual de Oslo publicada por la OCDE, que dice que una innovación es la implantación de un producto, proceso o servicio nuevo o significativamente mejorado, así como un nuevo método de comercialización, de organización para la práctica del negocio o una nueva forma de relaciones externas.

Y, por supuesto, no son innovaciones si no generan valor y no satisfacen las necesidades de los consumidores y, por tanto, generan consecuencias socioeconómicas directas.

Muchas veces, se tiende a confundir innovación con emprendimiento. Daniel Contesse, vicerrector de Innovación y Desarrollo de la Universidad del Desarrollo, considera que son dos caras de la misma moneda. "El emprendimiento es el motor de la innovación, ya que tiene que ver con la ejecución, con hacer", explica. Según Contesse, no hay

que olvidar que una innovación que no se ejecuta y no agrega valor a alguien no es una verdadera innovación, sino sólo una invención.

Otro error clásico es confundir innovación con tecnología electrónica. "Se puede innovar sin tecnología y no toda tecnología es innovación", precisa.

Tipos y actores

La innovación puede ser dis-

ruptiva o de carácter incremental. La primera consiste en aquellas creaciones que implican un cambio radical con lo que se conoce hasta entonces y fue un término acuñado por el profesor de Harvard Clayton M. Christensen. La segunda apunta a la mejora continua de algo existente.

Las personas y su capacidad creativa son el principal ingrediente para que se dé la innovación, pero inventar algo o alterar lo que ya existe contribuyendo a la mejora de un país no ocurre de forma aislada. Existen varios "elementos" que han de implicarse para que esto surja.

"La economía de Chile no puede seguir creciendo sólo a base de la producción de materias primas", puntualiza.

¿Qué se debe entender por innovación? Si nos vamos a la RAE, apunta a la creación o modificación de algo introduciendo nove-

Fecha	Fuente	Pag.	Art.	Título
26/08/2012	EL MERCURIO - (STGO-CHILE)	11	4	KIT DE SUPERVIVENCIA PARA HABLAR DE INNOVACION Y NO MORIR EN EL INTENTO

Según Juan Larraín, para el desarrollo de la innovación es fundamental la participación de al menos tres actores. “La universidad con su capacidad de crear nuevo conocimiento e investigación proveyendo sustrato para la innovación; el sector privado con sus empresas, inversionistas y emprendedores y, por último, el sector público”, concreta.

Hay que confiar en la investigación chilena

Aparte de las interconexiones que se requieren entre Estado, universidad y el tejido empresarial —lo que se conoce como

“triple hélice”, para dar pie a la innovación se ha de propiciar investigaciones y prácticas interdisciplinarias.

Para Pedro Bouchon, director de Investigación y Postgrado de la Escuela de Ingeniería de la UC, dos desafíos importantes para Chile son que las empresas locales comiencen a confiar más en la investigación que se hace en Chile y que los “errores dejen de castigarse, pues sirven de bagaje para las personas”.

Indicadores

Cristóbal Undurraga, gerente de Emprendimiento de Corfo, explica que los indicadores para

medir la innovación —como el gasto de I+D respecto al PIB o la tasa de innovación entregada por la OCDE— se pueden evaluar de dos maneras. “La primera es de forma absoluta, con cifras que indican que a Chile le queda mucho que hacer”, dice.

Así, debería avanzar en la generación y difusión de la ciencia, en la coordinación institucional o en lograr que la sociedad comprenda que el desarrollo se consigue vía innovación.

En cuanto a la forma relativa, Undurraga asegura que estamos muy bien posicionados en la región, y que Chile puede ser un polo de innovación.

Fecha	Fuente	Pag.	Art.	Título
26/08/2012	EL MERCURIO - (STGO-CHILE)	11	5	KIT DE SUPERVIVENCIA PARA HABLAR DE INNOVACION Y NO MORIR EN EL INTENTO

Glosario

Muchos de los términos que giran en torno a la innovación provienen de EE.UU. debido a la consolidación de su cultura en esta materia. Con la ayuda de Corfo y las universidades Católica y del Desarrollo, elaboramos el siguiente glosario:

ACELERADORA: Instituciones que tienen por objeto consolidar y potenciar el crecimiento de negocios de alto impacto.

BUSINESS ANGELS: Inversionistas ángeles. Personas que invierten en firmas emergentes a cambio de una participación accionaria en la sociedad.

CANVAS: Nombre abreviado de Generación de Modelos de Negocios, de Alexander Osterwalder.

CAPITAL SEMILLA: Subsidio parcial (cofinanciamiento) a emprendedores para la creación, puesta en marcha y despegue de sus ide-

as de negocio.

CLUSTER: Concentración geográfica de negocios interconectados y relacionados a una industria en particular.

CROWDFUNDING: Financiamiento colectivo para apoyar el desarrollo de un producto.

DEMO DAY: Evento para la presentación breve de emprendimientos ante inversionistas.

DESIGN THINKING: Se refiere a los métodos y procesos para investigar y definir problemáticas, adquirir información, analizar conocimiento y posicionar soluciones desde el pensamiento de los diseñadores.

GEEK: Persona fascinada por la tecnología y la informática.

INCUBADORA: Organismo que apoya a emprendedores a materializar sus ideas o propuestas en negocios tanto en términos financieros como de asesoría.

MEET-UP: Reuniones informales en las que personas con intereses en común se reúnen para establecer redes.

MOCK-UP: Prototipo del producto o servicio que contiene las funcionalidades que se quieren probar.

MVP: Por sus siglas en Inglés, Producto Mínimo Viable. Es la versión más básica de la solución que ofrece la startup.

NETWORKING: Acceso a red de contactos.

PITCH: Es la definición muy sintetizada de un producto y del valor que ofrece.

STARTUP: Emprendimiento incipiente. Suelen moverse entre una idea y un producto mínimo viable (MVP) con pocos usuarios. Dejan de serlo cuando logran muchos usuarios o ingresos.

VENTURE CAPITAL: Capital de riesgo. Recursos que entregan los inversionistas a emprendimientos con alto potencial y alto riesgo.

“UNA INNOVACIÓN que no se ejecuta y no agrega valor no es una verdadera innovación”.

