

# RECURSOS HUMANOS E INNOVACIÓN

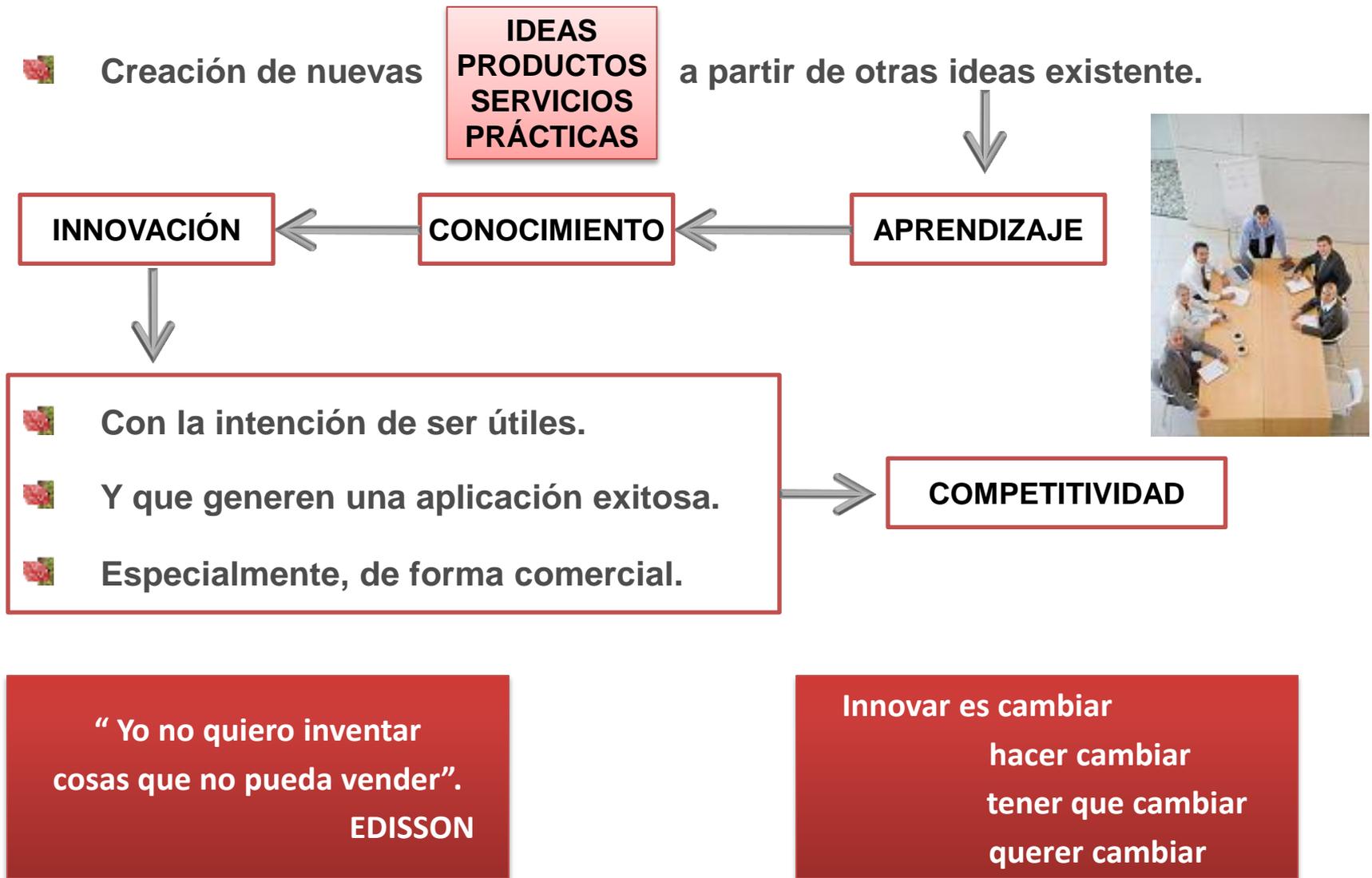
## APRENDIZAJE, CONOCIMIENTO Y COMPETITIVIDAD



Fco. Javier Cantera  
Septiembre 2011

- 1. Concepto Pragmático de Innovar.**
- 2. Principios de organizaciones orientadas al aprendizaje e innovación.**
- 3. Modelo Integral de Aprendizaje en Innovación: INNOPERS<sup>®</sup>**
- 4. Competencias orientadas a la innovación: Empresas Leonardinas.**
- 5. Cultura de innovación.**
- 6. Prácticas de RRHH orientadas a la innovación**
- 7. Estrategias de negocio que se apoyan en la innovación.**
- 8. Benchmarking continuo.**
- 9. A modo de conclusión. Visión integral e integrada de la innovación.**

# CONCEPTO PRAGMÁTICO DE INNOVACIÓN, APRENDIZAJE Y COMPETITIVIDAD



# PRINCIPIOS DE ORGANIZACIONES ORIENTADAS A APRENDER PARA INNOVAR

## 1.- LO PRIMERO SON LAS PERSONAS:

⇒ Competencias  
⇒ Perfil.

## 2.- LO SEGUNDO ES TENER UN ENTORNO DONDE LAS PERSONAS PUEдан INNOVAR.

⇒ Entorno social.  
⇒ Entorno organizativo.

## 3.- LO TERCERO ES DISPONER DE UNAS PRÁCTICAS DE RRHH Y PROCESOS DE GESTIÓN ORIENTADO A LA INNOVACIÓN:

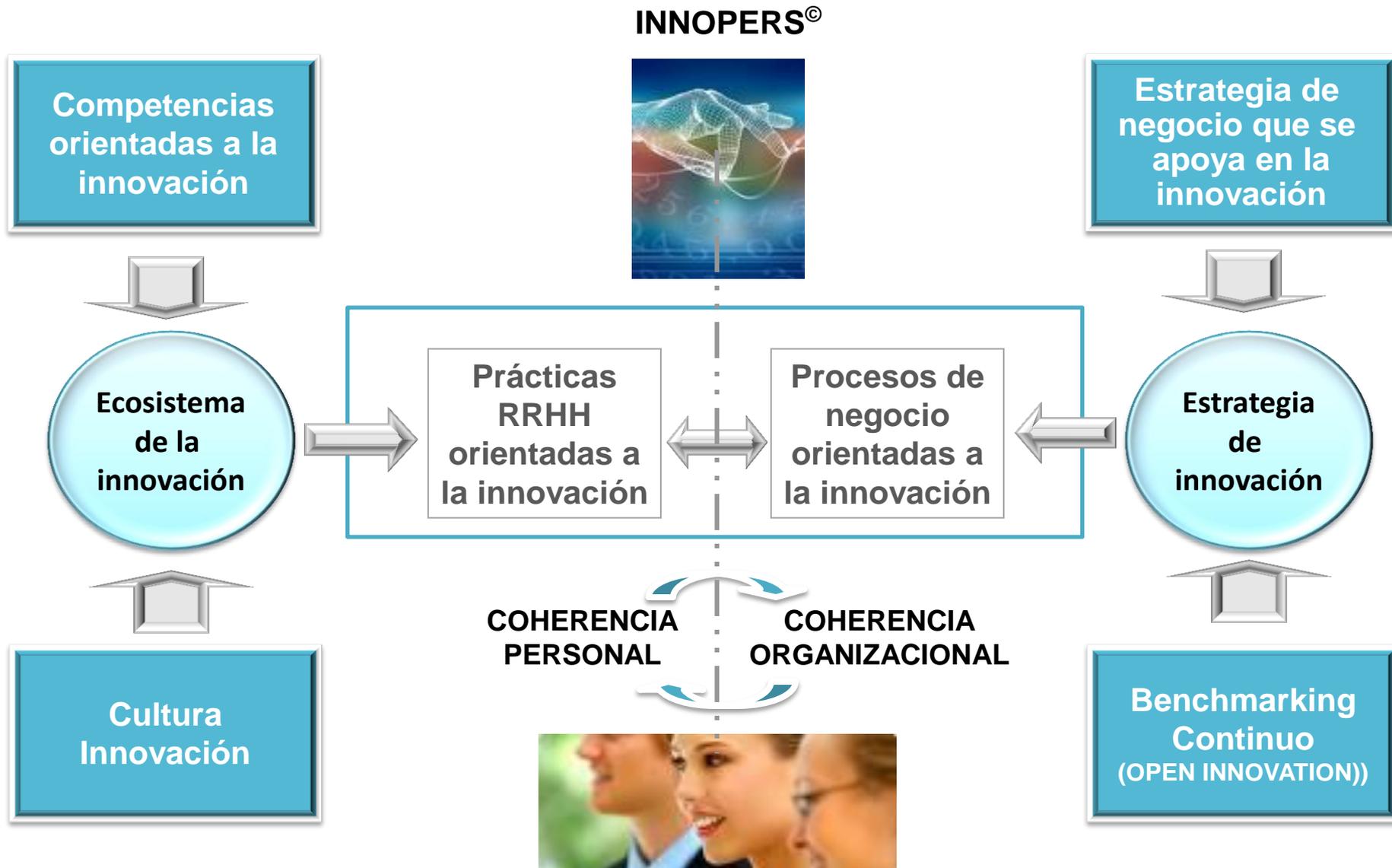
⇒ Lo nuevo es adecuado.  
⇒ La innovación es aprender.

## 4.- LO CUARTO ES UNA ESTRATEGIA BASADA EN LA INNOVACIÓN:

⇒ Crecer por saber.  
⇒ Gestionar para cambiar.



# INNOPERS<sup>©</sup> : Un modelo de aprendizaje e innovación



# COMPETENCIAS ORIENTADA A LA INNOVACIÓN

## LEONARDO DA VINCI

1	<b><u>CURIOSIDAD</u></b>	Pasión por aprender. Búsqueda del aprendizaje continuo
2	<b><u>CONOCIMIENTO CON EXPERIENCIA</u></b>	Aprender del error.
3	<b><u>INTELIGENCIA EMOCIONAL</u></b>	Refinamiento de los sentidos.
4	<b><u>GESTIÓN INCERTIDUMBRE</u></b>	Tolerancia a la ambigüedad.
5	<b><u>PERSEVERANCIA</u></b>	Rigor OBSTINATO.
6	<b><u>INTERESES DIVERSOS</u></b>	Equilibrar intereses.
7	<b><u>INTERRELACIÓN</u></b>	Todo esta conectado.

**CURIOSITA**  
**DIMOSTRAZIONE**  
**SENSAZIONE**  
**SFUMATO**  
**ARTE/SCIENCIA**  
**CORPORALITA**  
**CONNESIONE**

# CULTURA E INNOVACIÓN

**SOCIEDAD DE LA  
INFORMACIÓN**



**SOCIEDAD DEL  
CONOCIMIENTO**



Omnipresencia de la  
Innovación

✦ Tecnocracia

✦ Formación ubicua

✦ Formación permanente

✦ Mosaico cultural

✦ RITMO Y FORMA DE APRENDIZAJE

✦ PLASTICIDAD DE APRENDIZAJE

✦ ACTITUD DE APRENDIZAJE CONTINUO

✦ ESTILO DE APRENDIZAJE

# PRÁCTICAS DE RRHH ORIENTADAS A LA INNOVACIÓN



TIPO A

## COOLHUNTING

Estrategias de cazar tendencias

- Concepto de innovación por usuarios.
- Modelos evolutivos.



TIPO B

## OPEN INNOVATION

Estrategias de desarrollar tendencias

- Concepto de innovación con usuario.
- Participación de la evolución.

TIPO C

## KNOW BUILDING

Estrategias de crear tendencias

- Concepto de innovación para usuarios.
- Mutaciones cualitativas.



# BENCHMARKING CONTINUO



Experiencias  
Con los  
clientes

Experiencias  
en otros  
mercados

**COPIAR CON ORGULLO**

**TRANSFERIR**

**TRANSFORMAR**

## VISIÓN INTEGRAL DE LA INNOVACIÓN

- ⇒ Conocimientos innovadores.
- ⇒ Skills innovadoras.
- ⇒ Actitudes innovadora.



**“Si buscas  
resultados distintos,  
no hagas siempre  
lo mismo.”**

**Albert Einstein**

## VISIÓN INTEGRADA DE LA INNOVACIÓN

- ⇒ Personas.
- ⇒ Prácticas.
- ⇒ Productos/servicios.



**“Todas las cosas deben  
hacerse lo más sencillas  
posibles, pero no más”**

**Albert Einstein**