



II Congreso Internacional

Gestión del Conocimiento y Aprendizaje Organizacional

El Nuevo Rumbo de la Competitividad



Realizan



BENVINDO

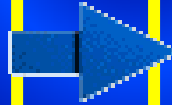
GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO: DE LA CREATIVIDAD A LA INNOVACIÓN

**Cómo estimular y desarrollar la creatividad y la
Innovación en las organizaciones**

Alejandro Schnarch

EL NUEVO ESCENARIO

MONOPOLIOS
COMPETENCIA
HECHOS
COMPRADORES
EMPLEADOS
REACCIÓN
JEFES
CAMBIO PROGRAMABLE



GLOBALIZACIÓN
COMPETITIVIDAD
INFORMACIÓN
CLIENTES
TALENTO HUMANO
ANTICIPACIÓN
LÍDERES
CAMBIO IMPREDECIBLE

Y ESTE NUEVO ESCENARIO

REQUIERE DE ORGANIZACIONES QUE GESTIONEN NO SÓLO EL CONOCIMIENTO DISPONIBLE, TÁCITO O EXPLÍCITO, SINO QUE DESARROLLEN NUEVOS CONOCIMIENTOS PARA ENFRENTARSE LAS CAMBIANTES CIRCUNSTANCIAS.

ELLO IMPLICA TENER LA CAPACIDAD PARA IDENTIFICAR NECESIDADES DE INFORMACIÓN Y GENERAR RESPUESTAS *CREATIVAS E INNOVADORAS* A ESOS NUEVOS DESAFÍOS, EN ÉPOCAS EN QUE EL CAMBIO Y LA INCERTIDUMBRE SON CONSTANTES



Y ORGANIZACIONES

¡CREATIVAS E INNOVADORAS!

A photograph of a window looking out onto a forest. The window frame is dark, and the view outside is slightly blurred, showing green trees and a path. Overlaid on the image is the text "¿QUÉ ES CREATIVIDAD?" in a bright green, bold, 3D-style font with a black outline. The text is slanted upwards from left to right.

¿QUÉ ES CREATIVIDAD?

NIVELES DE LA CREATIVIDAD

SUPERIOR

INTERMEDIO

INDIVIDUAL

**INIMPORTANCIA DE
LA CREATIVIDAD**

CONCLUSIONES DE LOS ESTUDIOS

- **TODOS SOMOS CREATIVOS**

- **LA CREATIVIDAD, EN PROMEDIO, SE UTILIZA EN UN 10%**

- **LA CREATIVIDAD PUEDE SER DESARROLLADA**

¿QUÉ HA PASADO CON NUESTRA CREATIVIDAD?



BARRERAS

BLOQUEOS

- EMOCIONALES
- PERCEPTUALES
- CULTURALES
- ORGANIZACIONALES

BLOQUEOS EMOCIONALES

Temor a equivocarse

Miedo al ridículo

Aferrarse a una idea

Deseo de triunfo fácil

Inseguridad y baja
autoestima

Temor a lo desconocido

Falta de incentivo

BLOQUEOS PERCEPTUALES

Descuidar lo obvio

No utilizar los sentidos

Definición del problema

Dificultad para ver relaciones

Falta de entrenamiento

Bloqueos culturales

Falta de curiosidad

Exceso de fe en la lógica

Limitar fantasía

Costumbres y tradiciones

Modelos educativos

BARRERAS ORGANIZACIONALES

- ⊠ **Precio de equivocarse**
- ⊠ **Pronósticos de frustración**
- ⊠ **Sobre administración**
- ⊠ **Presión para producir**
- ⊠ **Falta de estímulos**
- ⊠ **Normatividad**
- ⊠ **Interés de los JEFES**

LOS TRES NIVELES DE CAMBIO EN LA ORGANIZACIÓN

Análisis

Iceberg

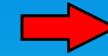
Acción

Nivel 1: Síntomas

No hay suficiente personal creativo



Nivel 2
Sistemas



Reclutar personal más creativo

No existen sistemas que permitan recompensar a las personas creativas



Establecer que la creatividad forme parte de los criterios que se utilizan en las evaluaciones anuales del personal

Nivel 3
Valores

Los jefes de la empresa no están, en realidad, interesados en fomentar la creatividad mientras el personal cumpla



Lograr el compromiso de los líderes con la creatividad e innovación

EL HOMBRE EN LA EMPRESA DEBE TRASCENDER DE OBJETO A SUJETO. ESTO ES, QUE SEA VALORADO COMO PERSONA, CON CAPACIDAD DE CREAR, INNOVAR, RESOLVER PROBLEMAS, TRANSFORMAR PROCESOS, TRABAJAR EN EQUIPO, TOMAR DECISIONES Y PARTICIPAR EN EL DESARROLLO DE SUS ORGANIZACIONES.

CÓMO PODEMOS MEJORAR

RECONOCIMIENTO DE OBSTÁCULOS

ACCIONES PARA COMBATIRLOS

ACTITUD MENTAL POSITIVA

JUGAR CON IDEAS Y EDUCAR LA PERCEPCIÓN

CONSTANCIA Y DISCIPLINA

CAMBIO DE ACTITUD ORGANIZACIONAL

COMUNICACIÓN Y ESTÍMULOS

CANALES E INSTANCIAS

ESTRATEGIAS PARA SU FOMENTO

MÉTODOS, TÉCNICAS Y EJERCICIOS

¡SUPERACIÓN Y DESARROLLO!



CONCLUSIÓN

LA CREATIVIDAD ES BÁSICA EN CUALQUIER PROFESIÓN, YA QUE PERMITE UN MEJOR ANÁLISIS PARA LA TOMA DE DECISIONES, LA BÚSQUEDA DE ALTERNATIVAS Y OPORTUNIDADES, MAYOR CAPACIDAD PARA REDEFINIR Y SOLUCIONAR PROBLEMAS, SER ANTICIPATIVO Y EN GENERAL DESARROLLAR IDEAS NOVEDOSAS PARA PROCESOS, SISTEMAS, ESTRUCTURAS, MÉTODOS DE DIRECCIÓN... y ¡LOGRAR INNOVACIONES!

**POR ESO,
NECESITAMOS
UNA CREATIVIDAD
APLICADA**

Creatividad es pensar
en cosas nuevas

**¡ INNOVACIÓN ES HACER
COSAS NUEVAS !**

INNOVACIONES PARA

MEJORAR, CAMBIAR,
REPLANTEAR, RESOLVER O
MODIFICAR, PROCESOS,
MÉTODOS, SISTEMAS,
POLÍTICAS, ACCIONES,
ACTITUDES, AMBIENTES,
ESTRATEGIAS, PROGRAMAS,
RELACIONES, ETC.

FASES DE LA INNOVACIÓN

- 1. CREATIVA** : Generación de la idea
- 2. EJECUTIVA:** Transforma la idea en resultado

HAY QUE...



**GENERAR IDEAS
QUE SE
TRANSFORMEN EN
INNOVACIONES
REALES,
PRÁCTICAS Y
APLICABLES**

Porqué, ¿de qué sirve
una idea sino la
transformamos en
conocimiento explícito,
codificado y disponible?

EL PROCESO



1.- CREATIVIDAD

2.- INNOVACIÓN

3.- CONOCIMIENTO

**PRODUCTIVIDAD,
CRECIMIENTO Y
COMPETITIVIDAD**

EL LIDER QUE NECESITAMOS

¿ SUPERVISOR ?

¿ PARTICIPATIVO ?

Dirigir
Explicar decisiones
Capacitar
Contener el conflicto
Reaccionar al cambio

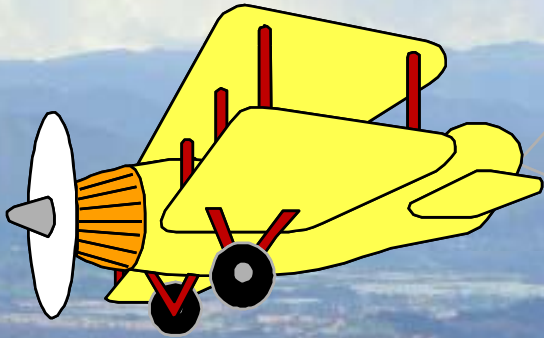
Involucrar
Obtener información
Desarrollar
Resolver el conflicto
Implementar el cambio

¡CREATIVO E INNOVADOR!

Coordinar
Facilitar y apoyar
Coaching
Superar y aprovechar
Anticipar e influir

**CREATIVIDAD SIN INNOVACIÓN ES COMO UN SUEÑO
INNOVACIÓN SIN CREATIVIDAD, NO PUEDE EXISTIR.**

**CREATIVIDAD E INNOVACIÓN
EN ACCIÓN, ES LA CLAVE DEL ÉXITO**



¡MUCHOS ÉXITOS!



¡GRACIAS!

Schnarch & Cia

<http://www.sch-consultores.org>
schnarch@cablenet.co