



Documento elaborado por la Docente Elizabeth Martínez Medina  
Programa: Técnico Laboral Auxiliar en Recursos Humanos

## METODOLOGÍAS PARA INNOVAR

En estos círculos de innovación, los métodos más comunes para **generar ideas revolucionarias son cinco**:

1. **Design Thinking:** Metodología que se centra la **experiencia del usuario antes que en el producto**. Es decir, mientras que en el proceso tradicional se partía del producto para definir la experiencia, este proceso parte al revés. Para hacer este análisis se integran equipos multidisciplinarios. El objetivo es generar tantas ideas como sea posible, aprender a partir de las reacciones de los usuarios al interactuar con el prototipo para saber más del producto o la solución.
2. **Knowledge Brokering:** Cuando los responsables de un negocio no encuentran la solución, buscan a la experiencia de otras empresas, principalmente en diferentes sectores, para ver qué hicieron para resolver un problema similar. Se trata de un proceso de innovación de conocimiento abierto, en el que ambas organizaciones podrían verse beneficiada. Esta metodología sirve para generar innovación en términos de prototipos, modelos de negocio, mejora de proceso y gestión.
3. **Customer Development:** Generar un emprendimiento no desde el enfoque de un producto, sino del modelo de negocio. Bajo ese concepto se hacen hipótesis para descubrir clientes, validar con el cliente las hipótesis, crear clientes en nuevos campos y construir el modelo de organización.
4. **Business Model Canvas:** Es el lienzo para la generación de modelos de negocios, que se expresa a través de una plantilla de gestión estratégica para el desarrollo de nuevos modelos de negocio o documentar los ya existentes. Es un gráfico visual con elementos que describen propuesta de producto o de valor de la empresa, la infraestructura, los clientes y las finanzas. Ayuda a las empresas a alinear sus actividades a través de la visualización de experiencias.
5. **Lego Serious Play:** Es una metodología de comunicación, trabajo en equipo y resolución de problemas. A través de las preguntas del facilitador, cada participante construye su propio modelo tridimensional utilizando piezas especializadas de Lego. Los participantes construyen modelos individuales y grupales, crean escenarios y conexiones entre los medios y simulan situaciones y toman decisiones. En todo el proceso los participantes definen, representan, comparten y acuerdan la visión acerca del problema que se desea resolver mediante un modelo concreto.

Fuente de datos: Varios autores.