



INNOVACIÓN EN PYMES Y ESPACIOS ABIERTOS DE APRENDIZAJE: ¿PULL DEL MERCADO O PUSH TECNOLÓGICO?

Rodrigo Alvarez Jiménez

Especialista en International Management, Université Catholique de Louvain, Bélgica.

Especialista en Comercio Internacional, Ecole de Commerce Solvay, Bélgica.

Ingeniero Mecánico, Universidad de los Andes, Colombia.

Director General, Artífice Consultoría Ltda.

ralvarez@artifice.com.co

Resumen

El trabajo tiene por objeto analizar las características comunes en la gestión de la Innovación en cinco proyectos exitosos de Innovación, con reconocimiento en el medio colombiano (INNOVA, REVISTA DINERO, ACAC, Grupos de Investigación), realizados en una empresa pyme colombiana.

En un primer acercamiento, el estudio identifica la idea de Innovación, presente al interior de la empresa. Bajo este análisis los planteamientos de Senyaja Lall (Lall, 1992) y Vargas (Vargas, Malaver y Zerda, 2003), muestran ser un marco conceptual muy útil a la hora de ver cómo la empresa dio curso a los procesos de Innovación y aprendizaje tecnológico a nivel micro.

En una segunda instancia, se analizan la forma en que fue adelantado cada proyecto de innovación, revelándose que el modelo de innovación de Kline & Rosenberg (Kline & Rosenberg, 1986), muestra ser coincidente con la dinámica adoptada.

Por último, el estudio centra su análisis en la pertinencia de que la Innovación sea manejada como parte de la cultura y la actividad diaria; en lugar de asumir la Innovación como un proyecto “especial y extraño”. A través de este análisis, se concluye que la empresa adoptó un modelo de “innovación abierta”, para el cual generó un espacio “interactivo” e “iterativo” de aprendizaje, con múltiples actores, en el que se validaba y se construían consensos alrededor de las alternativas. Planteamientos coincidentes con los desarrollos de Arocena y Sutz (Arocena & Sutz, 2000).

Palabras Clave: Innovación Abierta, Comunidades de Aprendizaje, Sentido y Significado, Artefactos, Construcción de Dialogo.

Key Words: Open Innovation, Learning Communities, Sense Making and Meaning, Artifacts, Dialogue Construction.