



Indecopi

**Instrumentos de
planificación e innovación
para desarrollar nuevos
productos**

Felipe Zucchetti

Director de Innovación de BiM
Consulting.

Políticas y Gestión de la Ciencia,
Tecnología e Innovación.

Administración de Empresas

Emprendedor

Crean videojuego para mejorar calidad de vida de niños con TBC

f | | G+ | UNETE A PERU.COM



Crean innovador videojuego para mejorar la calidad de vida de niños con TBC.

GESTIÓN DE CARRERA

Industria de los videojuegos: ¿es rentable ser programador en América Latina?

19-06-2017 18:30



Buscar en Gestión

Portada | Economía | Empresas | Mercados | Tu Dinero | Inmobiliaria | Management | Política | O

ESTÁS EN > PORTADA > TENDENCIAS >

Monitu, el videojuego que promete combatir la tuberculosis

Martes, 25 de abril del 2017

TENDENCIAS

05:32

El proyecto utilizará técnicas de realidad aumentada para ayudar en la lucha frontal contra los casos de **tuberculosis** en los niños.

GESTIÓN TV

ÚLTIMA HORA
VER TODAS

06:20 | LC Perú: Canal online ya representa el 42% de las ventas

06:26 | ¿Qué es el decálogo del inversionista?

06:30 | Diez herramientas claves para medir tu efectividad en redes sociales

07:25 | Minagri: Conozca la estrategia para duplicar las agroexportaciones

07:42 | Colbún habría ofrecido hasta US\$ 320 millones para comprar activos de eléctrica LAP en Perú y Chile



<https://youtu.be/q3TFbtRLCaw>

<https://youtu.be/jKYKiiTqC5o>

https://youtu.be/_iYJ2oyQRw

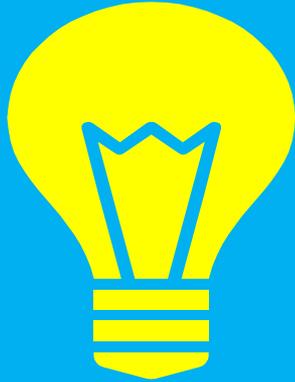
https://youtu.be/qa_d8rzS4ao

Contenido

- De la idea al mercado, de la creatividad a la innovación.
- Planificación y prospectiva.
- Vigilancia estratégica.
- Protección de la Innovación.

**De la idea al
mercado, de la
creatividad a la i.**





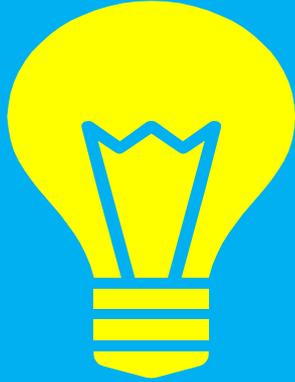
¿Qué es la creatividad?

Creación del intelecto humano

Inventiva

Pensamiento divergente

Imaginación constructiva



¿Qué es la innovación?



definición de innovación

Todos

Imágenes

Libros

Videos

Noticias

Más ▾

Herramientas de búsqueda

Cerca de 2,780,000 resultados (0.39 segundos)

innovación

nombre femenino

1. **Acción de innovar.**
"innovación tecnológica; la empresa salió adelante gracias a la capacidad de innovación de sus directivos"
2. **Cosa que innova.**
"este nuevo modelo tiene algunas innovaciones; presentaron muchas innovaciones en la feria de informática"



Traducciones, origen de palabras y más definiciones

Comentarios

[Innovación - Wikipedia, la enciclopedia libre](#)

<https://es.wikipedia.org/wiki/Innovación> ▾

Se ha sugerido que **Innovación** incremental sea fusionado en este artículo o sección

El número de **definiciones** del concepto de **innovación** desde que se ...

[Innovación](#) - [Innovación abierta](#) - [Innovación social](#)

20% de info

Manual de OSLO

La innovación

146. Una **innovación** es la introducción de un nuevo, o significativamente mejorado, producto (bien o servicio), de un proceso, de un nuevo método de comercialización o de un nuevo método organizativo, en las prácticas internas de la empresa, la organización del lugar de trabajo o las relaciones exteriores.

PUNTO *de* PARTIDA

Roberts (1987) ► **inversión + explotación**



SOSTENIBILIDAD



SOCIAL
RESPONSABLE



MEDIOAMBIENTAL



RENTABILIDAD



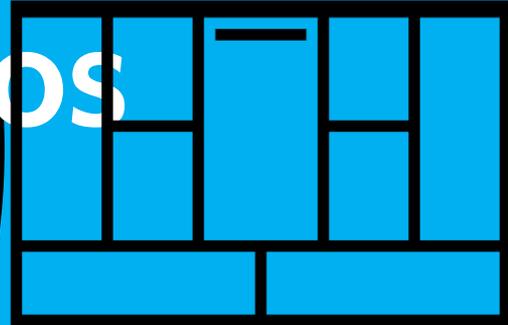
Tipos de Innovación



Cambios significativos

- ⦿ Producto
- ⦿ Proceso
- ⦿ Marketing
- ⦿ Organización

**Innovación y
desarrollo de nuevos
productos.**



Grados de innovación

Incremental
Disruptiva ó Radical



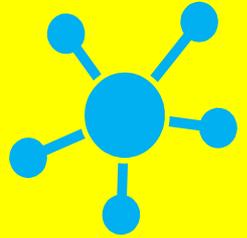
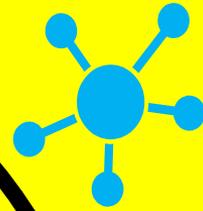
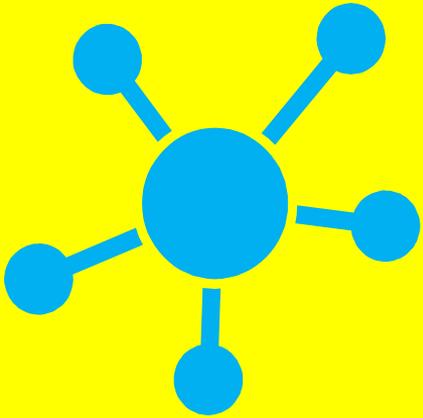
INNOVACIÓN INCREMENTAL



CAMBIOS Y MEJORAS EN LAS
CARACTERÍSTICAS DE PRODUCTOS



**Ejemplo de
disruptiva**



Modelos de innovación



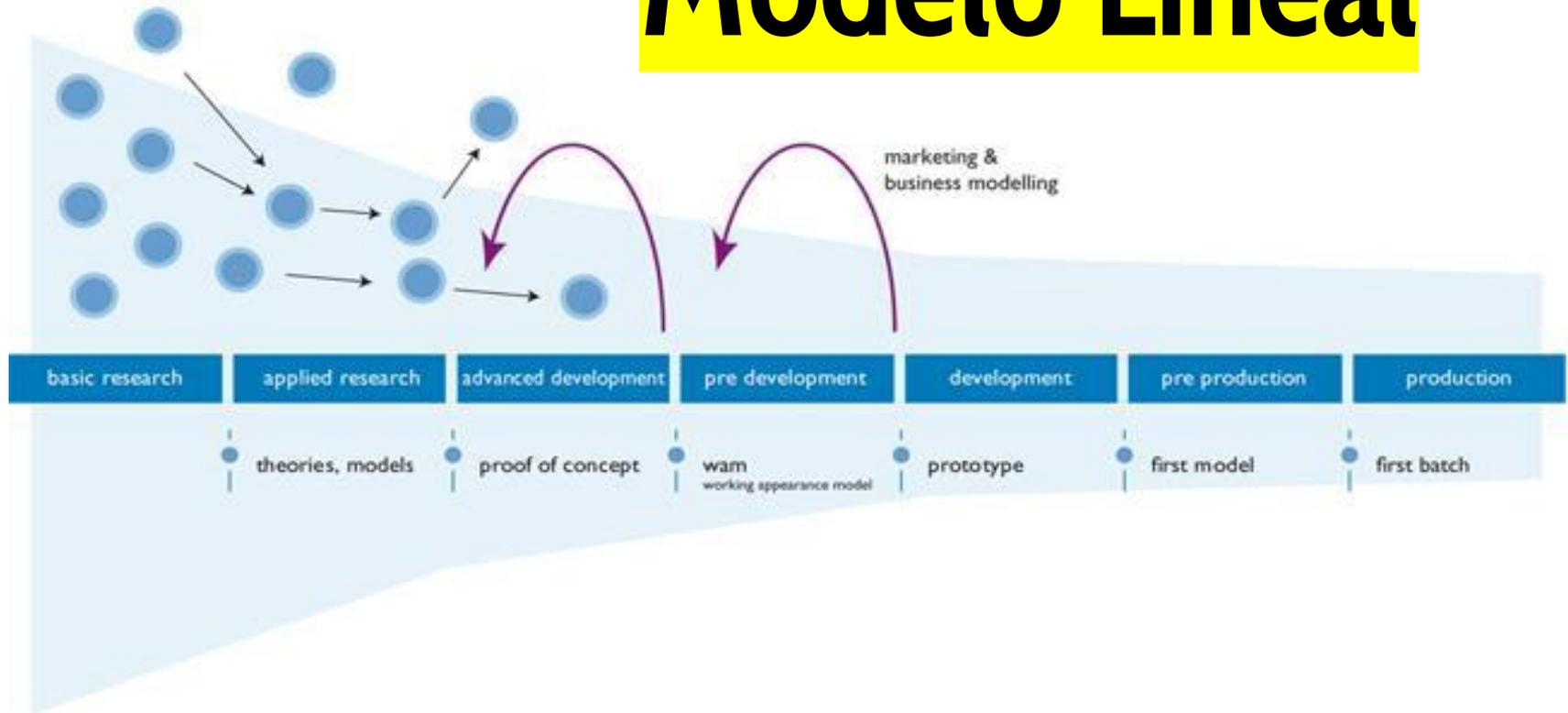
Innovación



Algunos modelos

- Modelo lineal – *Science Push*
- Modelo lineal – *Market Pull*
- Modelo de *Stokes*
- Teoría de la Innovación Interactiva – Rothwell
- Teoría de Enlaces en Cadena - Kline & Rosenberg
- El Triángulo de Sábado
- El modelo de la Triple Hélice – Leydesdorff y Etzkowitz
- Innovación Disruptiva
- Innovación Abierta

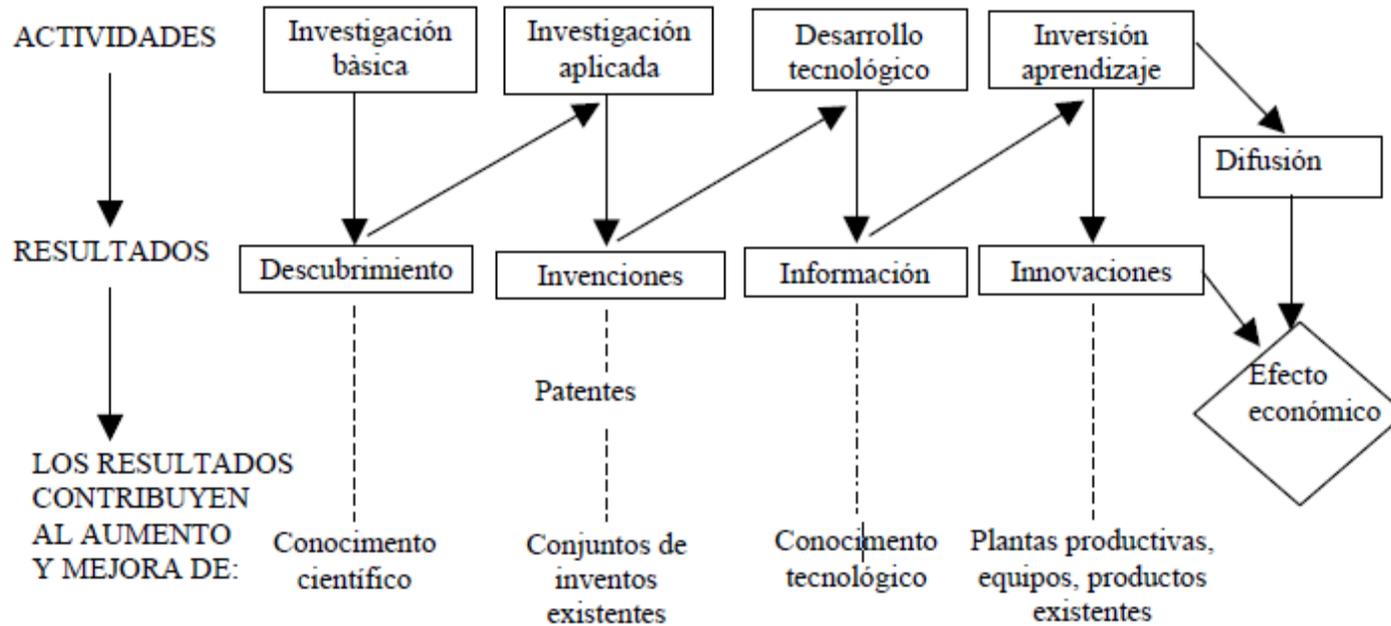
Modelo Lineal



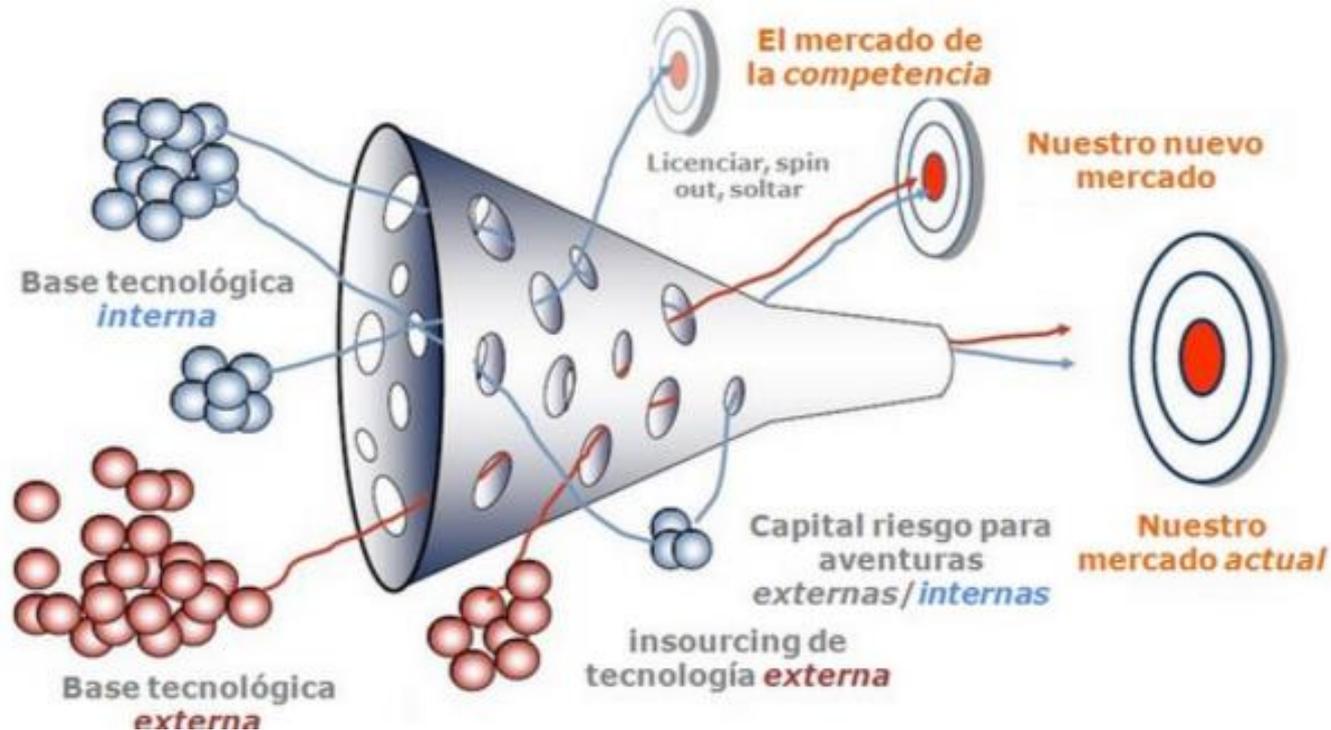
Modelo de innovación lineal

Fuente: Kyffin & Gardien (2009).

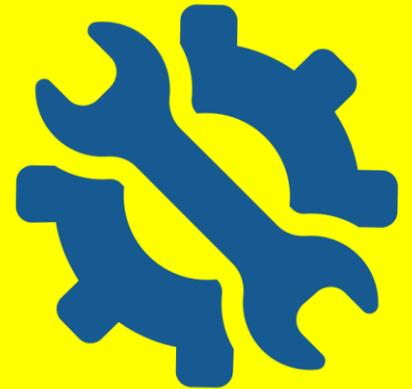
Modelo Lineal



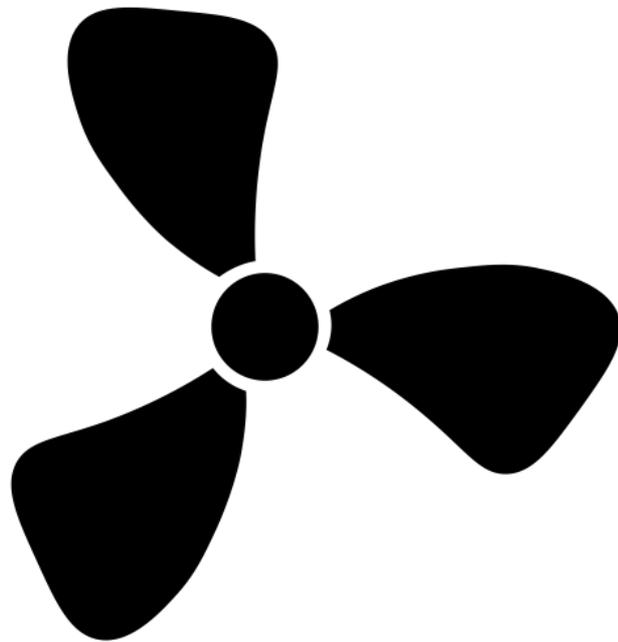
Modelo de open i.



Sistemas de innovación



La triple helice



EMPRESA

ACADEMIA

ACTORES DEL SISTEMA NACIONAL DE INNOVACIÓN PERÚ

EMPRESAS

COLEGIOS PROFESIONALES

INSTITUTOS

CÍRCULOS DE INVESTIGACIÓN

UNIVERSIDADES

INSTITUCIÓN PÚBLICA

GREMIO EMPRESARIAL

ARTICULADORAS

ORGANIZACIONES DE COOPERACIÓN

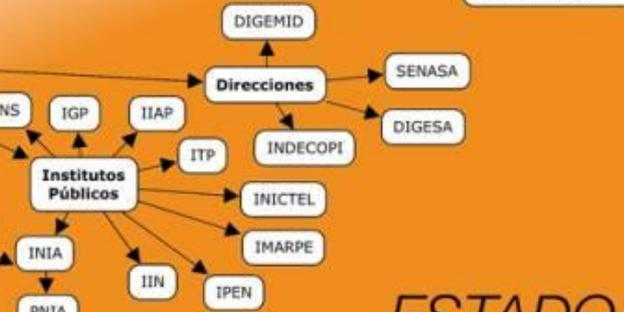
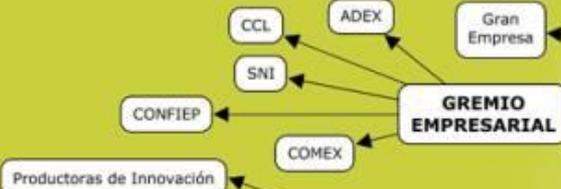
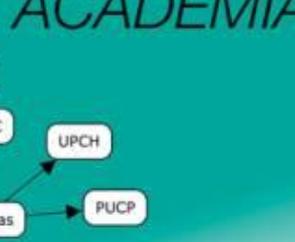
INSTITUCIÓN PRIVADA

Gobiernos Regionales

Gobiernos Locales

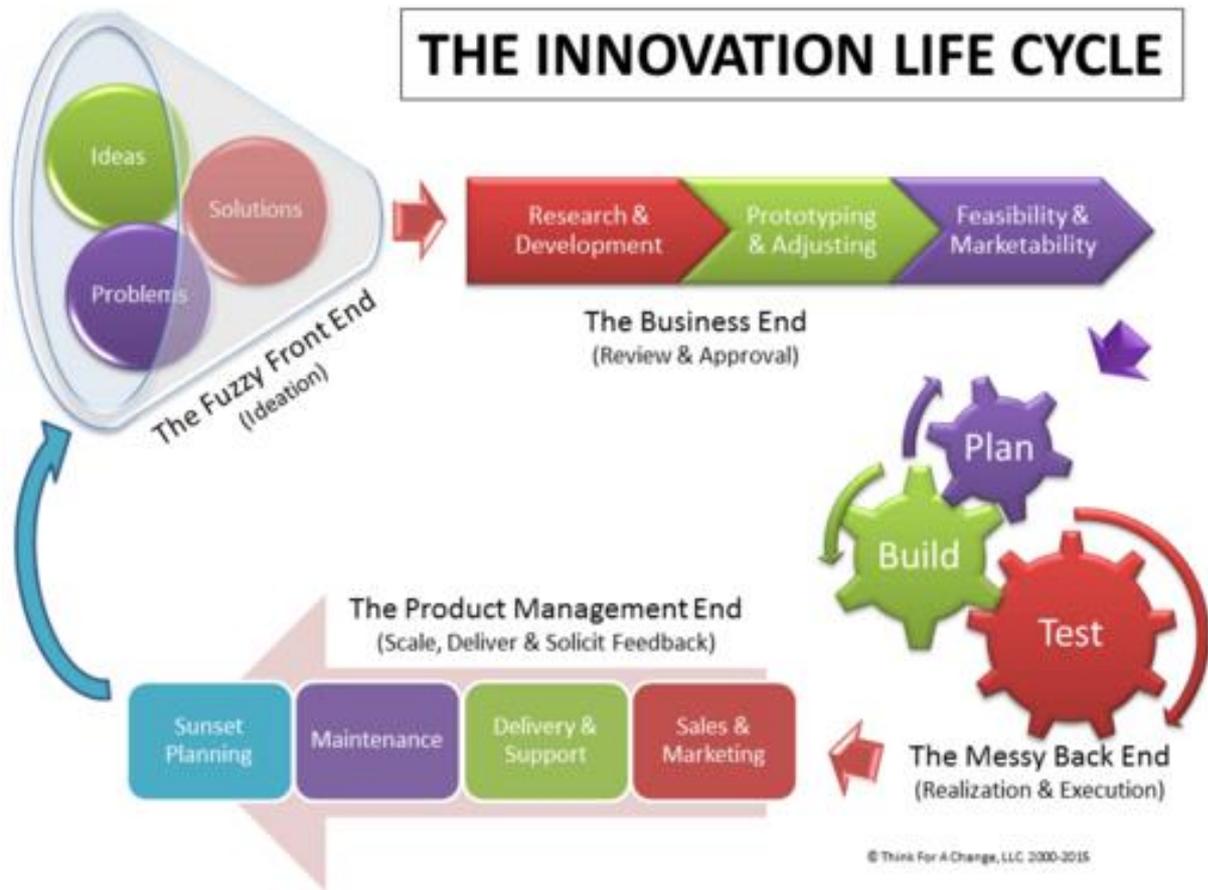
Direcciones

Institutos Públicos



ESTADO

THE INNOVATION LIFE CYCLE



Actividades de innovación

Acciones llevadas a cabo por la empresa para adquirir e incorporar nuevos conocimientos.

Las actividades de innovación comprenden todas las decisiones y los desarrollos científicos, tecnológicos, organizacionales, financieros y comerciales que se llevan a cabo en el interior de la empresa, incluidas las inversiones en nuevos conocimientos.

Para determinar si una actividad se considera de innovación deben observarse las intenciones u objetivos, que consisten en introducir cambios significativos y mejoras, y no los resultados obtenidos.

- Investigación y desarrollo (I&D)

Refiere al trabajo creativo emprendido sistemáticamente para incrementar el acervo de conocimientos y su uso para concebir nuevas aplicaciones.

- Bienes de capital

Adquisición de maquinaria, herramientas o edificios con desempeño tecnológico mejorado vinculado a la implementación de los productos, procesos, técnicas organizacionales o comercialización implementadas por la empresa.

- Adquisición de hardware

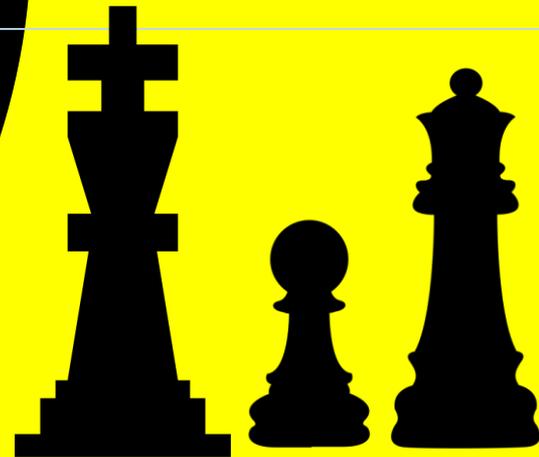
Se refiere a comprar u obtener hardware destinado a introducir cambios en el proceso productivo, la organización de la empresa o formas de comercialización.

Adquisición de tecnología incorporada al capital, que implica cambio tecnológico en la empresa y está vinculado a nuevos productos y procesos.

- Adquisición de software

Adquisición de tecnología no incorporada al capital, que implica cambios tecnológicos en la empresa vinculados al proceso productivo, a la organización o a las formas comerciales de la empresa.

Estrategia de innovación



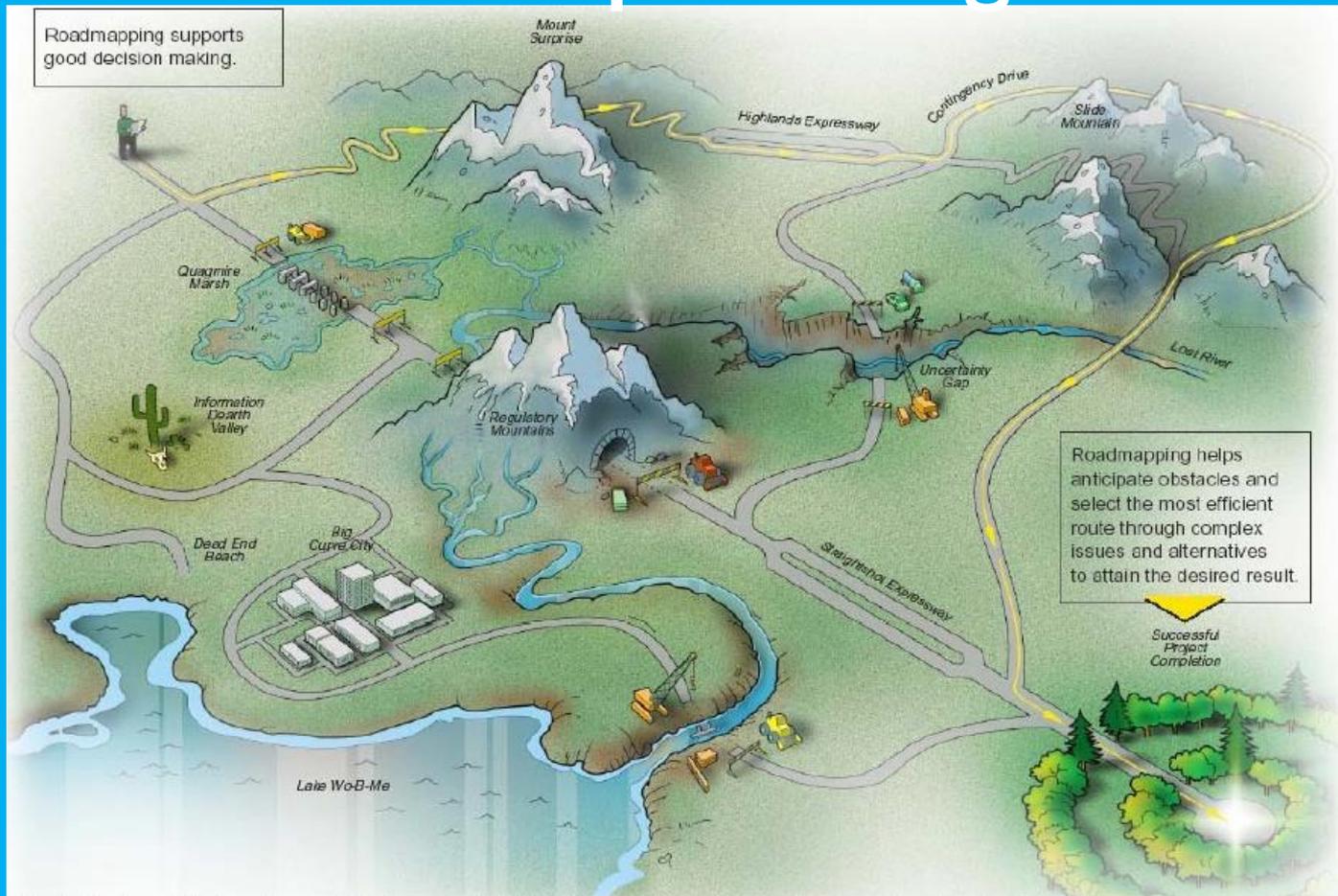
Estratégias para la innovación



¿Qué es estrategia para la innovación?



¿Qué es el roadmap tecnológico?





Factores críticos

Los 03 factores

1.
**Información,
apropiación y
gestión del
conocimiento**

2.
**Concepto
y Diseño
de la visión**

3.
**Selección de
portafolio**

Análisis Macroambiental

A satellite is shown in orbit over a brown, arid landscape. The satellite is white and black, with a large circular lens or sensor. The background is a satellite view of the Earth, showing a network of rivers and roads. The text labels are in yellow boxes with black text.

Social

Medio ambiental

Económico

Político

Tecnológico

Infraestructura

1. Estudio del futuro, prospectiva.

2. Análisis de las Megatendencias.

**3. Análisis de la industria y la competencia
(herramientas), análisis tecnológico (herramientas).**

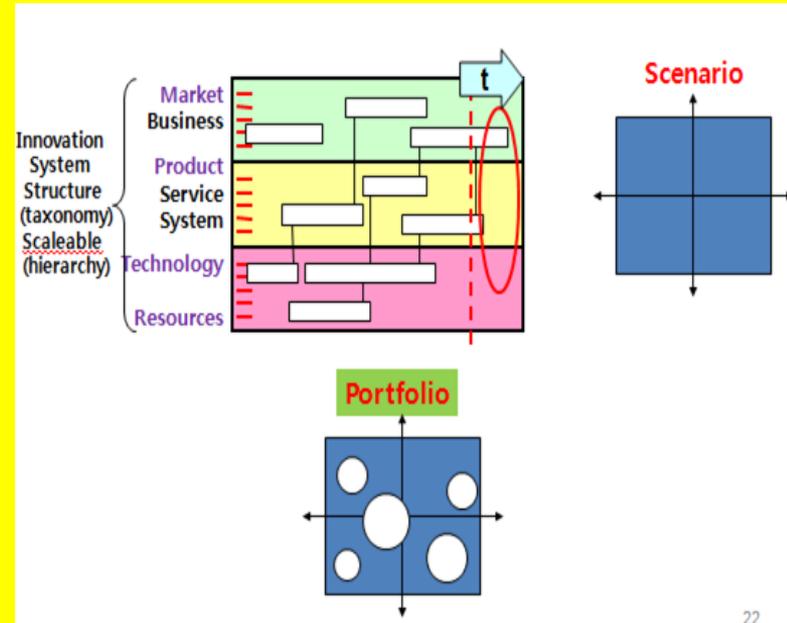
4. Análisis de selección de portafolio en CTi.

Prospectiva o future research: Existen más de 39 metodologías.

- Scenario planning
- Technology foresight
- T-plan.
- Roadmapping.

Herramientas de roadmapping:

- FODA MATRIX CTi.
- STEEPI
- Cadena de valor y análisis de patente
- Portafolio
- Porter five forces
- Foresight technology intelligence

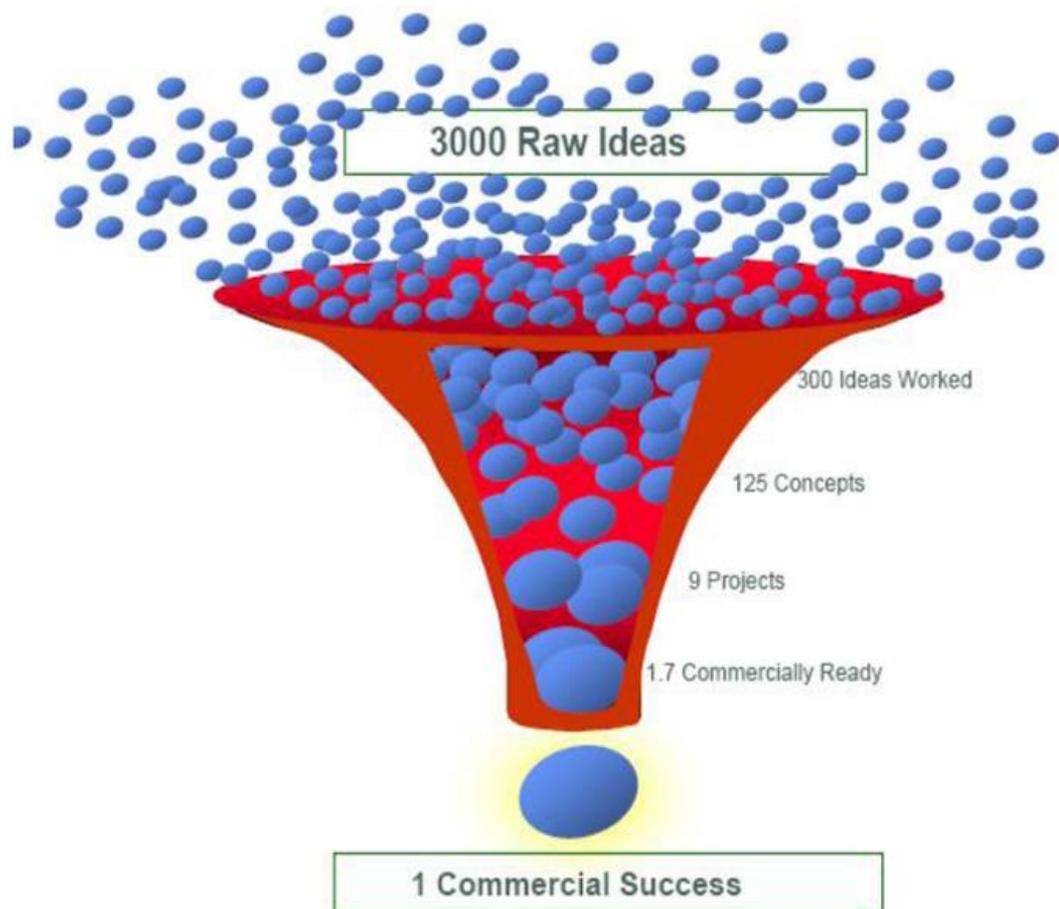


22

Cambridge Univ.
Center for Tech Mgt

Gestión de proyectos de Innovación y Tecnología.





Prioridades de Innovación
Objetivos de Innovación
Metas de Innovación



**Vigilancia
estratégica y
Prospectiva
tecnológica.**



- Definición y concepto

- Herramientas

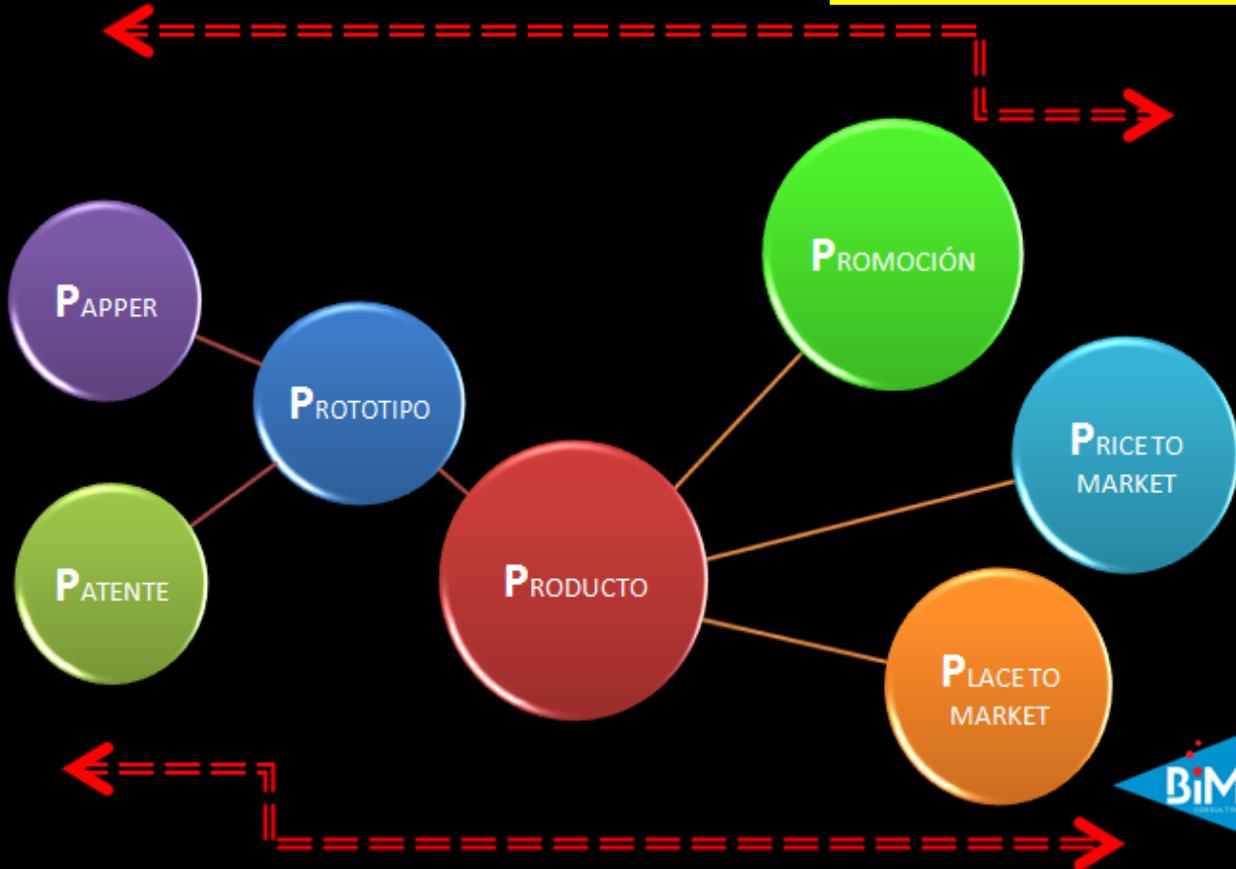
- Ciclo del proceso de Vigilancia Tecnológica
 - Fase I. Planificación
 - Fase II. Búsqueda y Recolección
 - Fase III. Análisis y Validación
 - Fase IV. Difusión y Protección
 - Fase V. Toma de decisiones

¿CÓMO SOBREVIVIR AL EXCESO DE INFORMACIÓN?

INTELIGENCIA ORGANIZACIONAL



Modelo de las 7 Ps



Definición

VIGILANCIA

“Es el esfuerzo sistemático y organizado por las organizaciones de observación, captación, análisis, difusión precisa y recuperación de **información** sobre los hechos del entorno económico, tecnológico, social o comercial, **relevantes** para la misma por poder implicar una oportunidad o amenaza para esta, con el objeto de poder **tomar decisiones** con menos riesgo y poder anticiparse a los cambios”

Palo, F y Vicente, J (1999)

Definición

Vigilancia Tecnológica

- ❑ Análisis de tecnologías que se están investigando (publicado y patentado) en un área, líneas de investigación.
- ❑ Análisis de tendencias I+D+i.
- ❑ Análisis de patentes.
- ❑ Detección de brechas tecnológicas.
- ❑ Detección de tecnologías transferibles.
- ❑ Estudios especializados sobre tecnologías y áreas tecnológicas.
- ❑ Soluciones tecnológicas disponibles.
- ❑ Detección y análisis de tecnologías emergentes que están apareciendo.
- ❑ Detección y análisis de oportunidades y amenazas tecnológicas.

Tecnologías Emergentes
(nuevas, con cierto
impacto potencial desconocido)

Tecnologías Incipientes
(nuevas, potencial conocido)

Tecnologías Claves
(diferenciadoras)

Tecnologías Básicas
(conocidas)

Metabuscadores y multibuscadores



Publicaciones



A division of the American Chemical Society

Chemical Abstract Service



Mi biblioteca / Mis citas / Alertas / Estadísticas / Configuración

Inspec



<https://www.onepetro.org/>

Patentes



**PROTECCIÓN
PARA
LA INNOVACIÓN**



Globalización

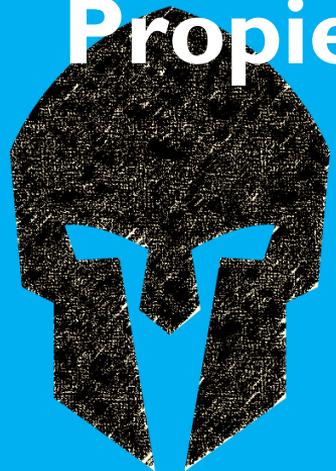
¿Por qué innovar si me van a copiar?



Protección para la innovación

¿Qué herramientas de
protección existen?

Propiedad Intelectual



Creaciones del intelecto humano
producto de la inventiva, inspiración
y/o talento

Propiedad Intelectual

Se divide en dos categorías:

La propiedad industrial

Derecho de autor



Propiedad industrial



Patentes de invención



Patentes de modelo de utilidad



Diseños industriales



Circuitos integrados



Secretos industriales



Variedades vegetales



**Conocimientos
colectivos**





Patentes de invención

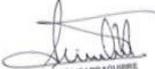
 **PERU** Presidencia del Consejo de Ministros **INDECOP**

Registro de la Propiedad Industrial
Dirección de Inventiones y Nuevas Tecnologías

TITULO N° 7251

La Dirección de Inventiones y Nuevas Tecnologías del Indecopi certifica que por mandato de la Resolución N° 001482-2014/DIN-INDECOP de fecha 29 de septiembre de 2014, ha quedado inscrita en el Registro de Patentes de Invention, la siguiente invención:

Denominación	: CAJA DE ALMACENAMIENTO DE COMPONENTE ELECTRICO
Clasificación	: B62J 9/00
Solicitud	: 000142-2010
Fecha de Presentación	: 18 de marzo de 2010
Fecha de Prioridad	: 26 de marzo de 2009
Titular	: HONDA MOTOR CO., LTD.
Pais	: Japon
Inventores	: TOMOYA MAKABE; SYUUGO ISHIMI
Vigencia	: 18 de marzo de 2030


SILVIA SOLIS PARRAGUIRE
Directora de Inventiones y Nuevas Tecnologías
INDECOP

Título de propiedad que otorga el Estado a una persona natural o jurídica (inventor) para explotar de manera exclusiva un determinado invento



La ley en Perú.

Internacional

Convenio de París para la Protección
de la Propiedad Industrial
(1883/1995)

Acuerdos sobre los Aspectos de
Propiedad Intelectual Relacionadas
con el Comercio – ADPIC
(1947/1994)

Regional

Decisión Andina 486: Propiedad
Industrial (2000)

Nacional

Decreto Legislativo 1075:
Complementa la 486 (2008)

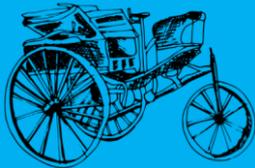




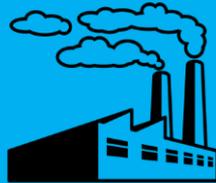
Patentes de invención

Protege por **20 años** inventos (productos o procesos) siempre que se cumplan 3 criterios:

- **Nivel Inventivo:** que para una persona con conocimientos técnicos medios en el campo técnico, la invención no debe resultar obvia, ni deducible a partir de las tecnologías existentes.



- **Novedad:** que no hayan sido divulgados de ninguna forma (ni por descripción escrita, oral, uso, comercialización u otro medio).



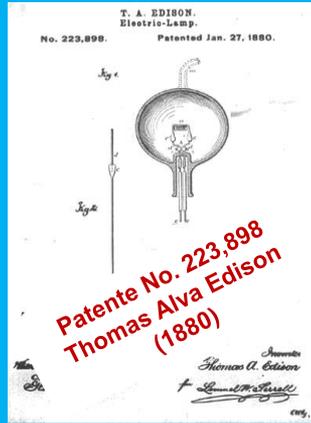
- **Aplicación Industrial:** que pueda ser producido o utilizado en alguna actividad o industria.



Período de gracia: 1 año



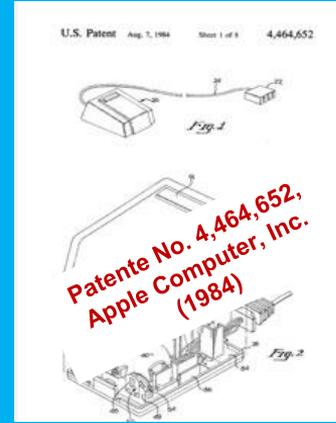
Patentes de invención



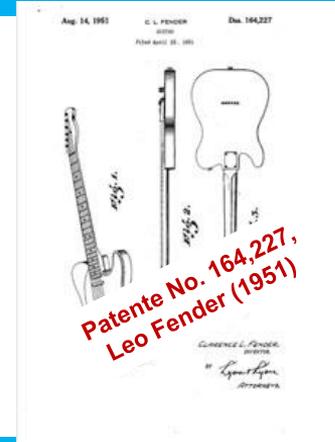
Patente No. 223,898
Thomas Alva Edison
(1880)



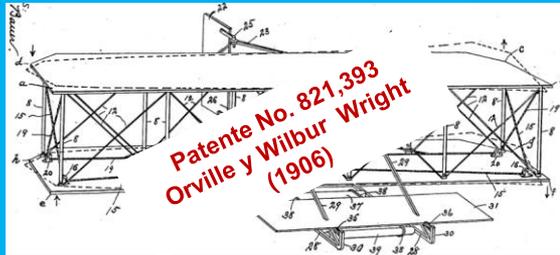
Patente No. 1,821,525
Emanuel Nielsen
(1931)



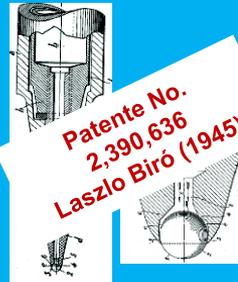
Patente No. 4,464,652,
Apple Computer, Inc.
(1984)



Patente No. 164,227,
Leo Fender (1951)



Patente No. 821,393
Orville y Wilbur Wright
(1906)



Patente No. 2,390,636
Laszlo Biró (1945)

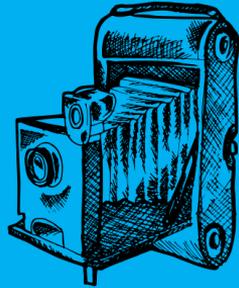


Patente No. 644077
Felix Hoffmann (1900)



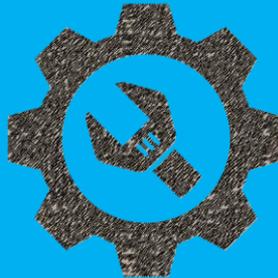
Patentes de modelos de utilidad

Protege por **10 años** inventos (productos) siempre que se cumplan 2 criterios:



- **Novedad:** que no hayan sido divulgados de ninguna forma (ni por descripción escrita, oral, uso, comercialización u otro medio).

Periodo de gracia: 1 año



- **Ventaja Técnica:** que la forma o configuración nueva de un invento permita un mejor uso, un funcionamiento diferente o adicionarle una utilidad que antes no tenía el producto.



Patentes de modelos de utilidad

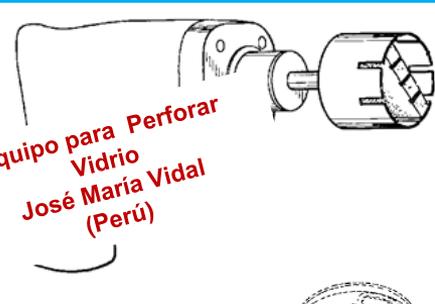
Sorbete Perfeccionado
Eudardo Murtra de
Anta (España)



Cubeta de Hielo con
Tapa
Hernán Garrido Lecca
(Perú)



Equipo para Perforar
Vidrio
José María Vidal
(Perú)



Abrelatas con varias
aplicaciones
José Valle Armesto
(España)



Dispensador de Servilletas
Daniel Atencia Ríos
(Perú)



Brazalete para Envases de
Bebidas
Tomás Espiau
(España)



**¡Muchas
Gracias!**

Cualquier duda me puedes
contactar a felipe.zucchetti@bim.pe