

LA DISCIPLINA DE
LAINNOVACION

Rutinas Creativas

ANGEL L. ARBONIES

Capitulo 1: Gestión de la innovación

- Pasar a la acción: Bingo de la innovación
- La innovación no tiene quien le quiera
- ¿Cuáles serán las organizaciones innovadoras de mañana?
- La innovación es un completo fracaso

Capitulo 2: Innovación siglo XXI

- ¿Una mecha sin barril de pólvora?
- Crecimiento exuberante
- Prometeo desencadenado
- Trayectorias y plataformas tecnológicas
- La investigación y el desarrollo tecnológico
- Sistema de ciencia y tecnología
- Ciencia, tecnología e innovación
- Innovación siglo XXI

Capitulo 3: La disciplina de la innovación:

- ¿Cuál es el dominio de la innovación?(1)
- Mitos y virus de la innovación
- La innovación es "otra" gestión.
- Innovar es crear valor
- ¿Cuál es el dominio de la innovación?(2)

Capitulo 4: Principios básicos

- Principio básico: la creación destructiva
- Los dilemas del innovador
- Los dilemas de la organización innovadora
 - La innovación son personas
 - La innovación es un sistema complejo
- Inteligencia colectiva para innovar: cognición, creación, acción.

Capitulo 5: Rutinas creativas

- Comportamiento de una empresa: Rutinas
- Clases de rutinas
- Rutinas y evolución
- Rutinas y capacidades dinámicas
- Actos creativos
- Actos creativos en rutinas creativas
- Evolución de las rutinas creativas

Capitulo 6: Tres estados, cuatro dominios, doce tipos de herramientas.

- Los tres estados de la innovación
- Gestión de la innovación en el estado de las ideas y oportunidades

- Gestión de la innovación en el estado de la búsqueda de negocio
- Gestión de la innovación en el estado de la explotación del conocimiento
- Estados y dominios de la innovación

Capítulo 7: Dominio estratégico

- La estrategia revisitada
- Estrategia de innovación basada en conocimiento y capacidades: Buscando lógicas de negocio
- Otras formas de definir la estrategia de innovación
- Estrategia de diseño y desarrollo de productos: Desarrollando lógicas de negocio
- Estrategia de cartera

Capítulo 8: Equipos

- Trabajo en equipo : la vaca sagrada
 - Exceso de liderazgo, exceso de "coaching"
- Los equipos y los sistemas complejos
- Teamdinitis
- Los equipos se construyen
- Construcción de un equipo de innovación
- Desde la interacción a la cooperación
- Equipos de alto rendimiento
- Equipos para captar, para desarrollar y para explotar conocimiento

Capítulo 9: Métricas

- Las métricas: una convención necesaria
- La innovación que queremos medir
- La perspectiva del proyecto innovador.
- La perspectiva de la mejora de cartera
- La perspectiva del aprendizaje
- La perspectiva de la capacidad de innovar

Capítulo 10: Organización

- La cultura y la organización revistitas
- Rutinas creativas y las tres instancias claves
- Posibilidades organizativas
- Evolución organizativa