

## Ibermática sienta a 200 expertos a jugar a dados con la innovación

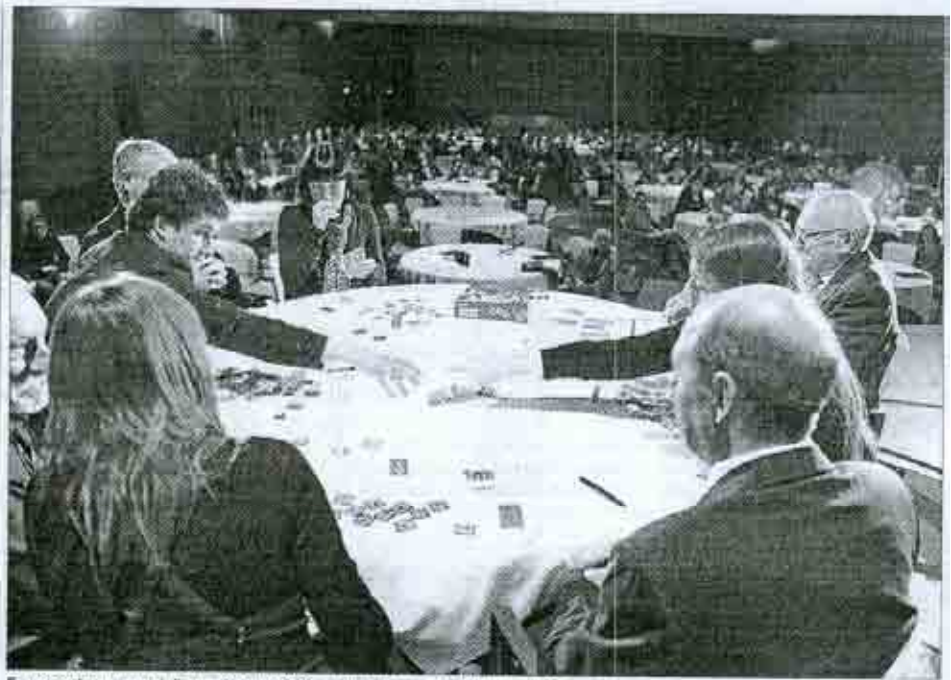
El grupo lanza un juego de mesa antes de Navidad que recrea los factores de la competitividad.

JAVIER VADILLO *Néstor*

En Ibermática creen que "innovar es la mejor forma de ganar la partida" empresarial. Es más que una frase en el grupo vasco de tecnologías de la información, que tiene su propio instituto dedicado a este ámbito (en el que invertirá siete millones en 2009, año en el que aumentará su plantilla hasta 110 especialistas).

Cada ejercicio, Ibermática inventa un acto corporativo dedicado precisamente a la innovación. Han hablado de estrategias empresariales en una cancha de baloncesto y han presentado un perfume que les ha identificado como empresa. Este año tocaba, a su juicio, el aspecto lúdico de la innovación. Por eso han lanzado al mercado un juego de mesa antes de la campaña de Navidad (nunca viene mal, como ingresos atípicos, en estos tiempos de crisis). El invento tiene por nombre *Enkidu. El viajero del tiempo*. Fue presentado esta semana en BEC en unas jornadas tituladas "La innovación entra en juego", a las que asistieron medio millar de directivos, de ellos unos doscientos de especialidades tan diversas como la arqueología, la literatura, la ingeniería o el deporte.

El encuentro arrancó como todos los de este estilo. El presidente de Ibermática, José Luis Larrea, dió la bienvenida a los asistentes (traje y corbata entre los caballeros, y vestidos formales entre las señoras). Después de las conferencias de rigor, llegó la pausa del café. Y a partir de ahí, entró en juego la partida de la innovación. Cuando volvieron a sus sitios, los participantes encontraron un escenario distinto. Mesas separa-



Empresarios y especialistas concentrados en su primera partida de *Enkidu*. TATXU BERMEJO.

das, cada una con cuatro sillas y un tablero en medio. Había aparecido *Enkidu*, un historiador que vuelve al pasado en una máquina del tiempo que se estropea justo cuando aterrisca, hace 4.700 años, en la ciudad sumeria de Uruk, gobernada por el "despótico" rey Gilgamesh. Ambos luchan pero, como en muchas películas, acaban siendo amigos.

Ese es el guión. El juego es una partida a cuatro a la que más vale acudir bien atento. Cada competidor tiene cinco objetivos que suman puntos. La mayoría pasa por situar al contrario en una situación concreta. Hay pausas para pactar alianzas de unos contra otros... el día a día de cualquier empresa. Todo esto se desarrolla con los procesos de muchos juegos (hay que tirar dados, tener cartas ocultas, ooger comodines etcétera). Incluso hay un reloj de arena

**El juego *Enkidu* se las trae. Hay que tirar dados, sacar cartas... Cada jugada provoca un maremoto de escenarios sobre los que hay que meditar, y rápido**

que limita el tiempo de decisión.

El inventor del juego promocionado por Ibermática es Oriol Comas + Coma, que sudó para atender las dudas que surgían en las decenas de mesas de juego que se montaron en BEC. En la pasada memoria de Ibermática, ya colaboró con un libro recogiendo los 15 mejores juegos de mesa de la historia.

Ibermática mezcló en las mesas las combinaciones personales que se dan en la vida empresarial y social. Se pudo ver con las cartas en la mano al sacerdote Luis de Lezaola, al escritor Toti Martínez de Lezea, al ingeniero Javier Ruti-Wamba, al arqueólogo Eudald Carbonell, al filósofo Daniel Inzarri, al cocinero Andoni Luis Aduriz o al economista Juan Urrutia. Todo sea por innovar. Ibermática está entre las mil empresas europeas que más invierten en ello.