



De izq. a dcha., José Luis Larrea, Ana Aguirre, Joseba Ruiz de Alegria y Javier Ruiz-Wamba

Ibermática recomienda innovación como elemento de competitividad

DESDE SU IV ENCUENTRO DE INNOVACIÓN, IBERMÁTICA ANIMA A LAS EMPRESAS A INNOVAR PARA AFRONTAR LA CRISIS PARA LO QUE CONVIENE SUMERGIRSE EN EL ESPACIO DE LA SORPRESA Y EL ESTÍMULO, DONDE EL JUEGO TIENE SU HÁBITAT NATURAL

Más de medio millar de empresarios y altos directivos han acudido al Encuentro Anual de Innovación que organiza Ibermática y que ha logrado, un año más, sorprender primero y, después, invitar a la reflexión e inducir a la innovación. Definitivamente, esta cuarta edición ha consagrado a Ibermática como referente en materia de innovación

Así, bajo el lema 'La innovación entra en juego' y en el espectacular marco del Bilbao Exhibition Centre (BEC) de Barakaldo, la empresa de servicios TI ha logrado que asociemos la idea de juego a la de progreso empresarial, enseñando a todos los asistentes a jugar

al Enkidu, el viajero del tiempo, y con ello, a sumergirse en una aventura donde aflora la sorpresa, la estrategia, la creatividad, la cooperación y, por descontado, la diversión.

Para el presidente de Ibermática, José Luis Larrea, encargado de abrir la jornada y de explicar por qué se ha decidido enmarcar el IV Encuentro Anual de Innovación en torno al juego, precisamente en un clima de incertidumbre y crisis económica como el actual, este hecho, lejos de ser un sinsentido "es el principal reto que tenemos para superar la situación, dominarla y salir reforzados para el progreso futuro; ya que pone en valor a la innovación como elemento fundamental para la competitividad. Hoy más que nunca aflora el potencial de innovación, fundamental para construir el siguiente estadio de competitividad de la sociedad y la economía. Una competitividad al servicio del bienestar de los ciudadanos".

Ante la situación de crisis, Larrea ha explicado que las empresas están mirando al espacio de la acción, encontrando

sólo las armas del pasado: "intentamos activar nuestros procesos de calidad para hacer nuestros productos y servicios más competitivos, pero, sobre todo, miramos a los costes, para reducirlos, y damos una vuelta más de tuerca a los recursos naturales. En definitiva, volvemos a mirar todo aquello que nos sirvió para ganar competitividad, para ver si en el pasado volvemos a encontrar las respuestas del futuro. Lamentablemente, el pasado no nos va a dar la clave del futuro".

En opinión de José Luis Larrea, la clave del futuro sigue estando en la innovación y el primero de los cuatro espacios que hay que activar para innovar es el de la sorpresa y el estímulo. "Es un espacio de juego con nosotros mismos y nuestro entorno para buscar sorprendernos con lo cotidiano. Trabajar este espacio para la innovación es cultivar un espíritu que es capaz de estimular sus pensamientos y encontrar yacimientos de innovación en la naturaleza y en las cosas que nos rodean", aseguró.

Del espacio del estímulo, sorpresa y



análisis

juego hay que pasar al espacio de la sugerencia y la conversación, después al de la evocación y reflexión individual, y finalmente al de la acción, en el que se aplica la nueva idea, se le da sentido práctico a la innovación y se proyecta en el progreso de la empresa y la sociedad.

Con todo esto, Larrea ha indicado que los cuatro espacios de la innovación son fundamentales para innovar, progresar y ganar el futuro. "Y para eso, el primer paso es jugar con la crisis, llevarla al primero de los espacios de la innovación: el espacio de la sorpresa y el estímulo, el espacio del juego, superando el miedo, aprovechando las oportunidades y situando las cosas en su justa medida. Nadie dijo que iba a ser fácil, pero no importa, no hay otro camino mejor que jugar con la crisis innovando", concluyó.

Por su parte, Ana Aguirre, consejera de Industria, Comercio y Turismo del Gobierno Vasco, calificó la jornada de Iberoamérica como "un largo itinerario del pensamiento, que con los años ha logrado situarse como un foro referente de creatividad, desde la innovación en la alta cocina y los aromas a la idea del tiempo y la resistencia al cambio". Aguirre ha querido también asumir el desafío de la innovación "que surge de la originalidad y sólo es posible en espacios

que den margen a nuevas ideas de creatividad". En este sentido, Ana Aguirre ha aconsejado a las empresas evitar los límites porque "muchas veces es necesario reinventar las reglas del juego para dar cabida a la originalidad".

La consejera ha asegurado que "la innovación no surge encerrada en un proceso, sino que nace de mirar la misma realidad cotidiana con diferentes ojos y de la necesidad de buscar una finalidad que nadie antes ha encontrado. Por ello, las empresas tienen el deber de propiciar espacios con normas laxas y con posibilidad de innovar más allá de los límites previamente establecidos. Las empresas que hallan la innovación deben seguir en su empeño por incentivar, impulsar y apoyar estas iniciativas".

La escritora Toti Martínez de Lezea asoció literatura e innovación reconociendo que ella misma empezó a escribir innovando, porque lo hizo con cincuenta años y jugando: "por una apuesta, asegurando que era capaz de terminar una novela: arriesgué y me ha salido bien", afirmó. "Todos podemos ser creativos, lo que hay que hacer es intentarlo y encontrar un motivo para crear", concluyó. Para Javier Rui-Wamba, ingeniero de caminos y uno de los autores de la ampliación del Museo Reina Sofía de

Madrid, la innovación surge "del afecto hacia lo que hacemos porque es la única forma de avanzar y dar un paso más hacia la creatividad".

Según Rui-Wamba, "las empresas deben vivir con los ojos abiertos e intentar tener una mirada transversal y no perder el sentido lúdico del trabajo, ya que para hacer bien las cosas hay que disfrutar. Es la única forma de aprovechar oportunidades".

Por su parte, Oriol Comas, el autor del juego Enkidu, el viajero del tiempo, aseguró que "las empresas entienden y apuestan por la innovación porque son conscientes de que no se puede vivir del pasado. La imaginación es ilimitada a la hora de encontrar la forma más innovadora de lograr las metas fijadas de cada organización". Respecto a los juegos, Comas subrayó que "los juegos son creación y sujeto constante de innovación, y siempre han sido un reto para nuestra especie. Por lo tanto deberíamos fijarnos en el juego si queremos analizar el espíritu creativo. Aplicar algunas de las estrategias del juego es beneficioso para el negocio. Hay que ser creativo, saber aprovechar la oportunidad y ser consciente de cuándo se debe uno retirar a tiempo. El juego, es sobre todo, innovación", afirmó.

MESAS REDONDAS DE JUEGO Y DE CONOCIMIENTO

La jornada finalizó con sendas mesas redondas de juego y, a la vez, de conocimiento dedicadas a la incertidumbre, cambio y cooperación. Para el glaciólogo Adolfo Eraso, "la innovación abre un abanico de posibilidades para los aventureros. No debemos olvidar que conlleva riesgos y ante ellos también hay que estar preparados". Gabriel Ferraté señaló que "el progreso empresarial proviene de saber gestionar la incertidumbre y adaptarse al cambio". Mientras, el sacerdote Luis de Lezama dijo que "resulta evidente que la crisis supone un cambio, que sirve para crecer. Curiosamente la vida nos mete en el juego". Por último, Joseba Ruiz de Alegria, director general de Iberoamérica, destacó que "el juego es un buen ejemplo de lo que nos toca hacer todos los días en las empresas, ya que provoca situaciones de cambio, y en el cambio está la oportunidad".

El evento concluyó con una segunda mesa redonda en la que el arqueólogo Eudald Carbonell reco-



noció que la innovación es un elemento que incrementa la sociabilidad, mientras que en el juego ve una serie de elementos potenciales importantísimos, "como interacción, redundancia, paciencia, estrategia... y cuando se hace con grupos diversos, alianzas y cooperación".

El filósofo Daniel Innerarity resaltó que para tener suerte y ganar, en el juego y en la vida misma, no basta con esperar al azar, "sino que hay que buscarlo". Juan Urtutia, economista de profesión explicó que desde que aprendió a jugar en la escuela no ha dejado de hacerlo, "y cuando lo he hecho todo me ha salido bien". Finalmente, el cocinero Andoni Aduriz reconoció estar "intentando implementar nuevas formas de pensamiento para acercarse a una comida, pero chocamos con todo el conocimiento y prejuicios de la gente, incluso de la propia profesión. Para que cambie la situación es fundamental el juego, que hace reír, pero después, también, pensar".