

LO MEJOR DE ICEMD INNOVATION SERIES

Exploración de aprendizajes y
casos de Innovación



Sostenibilidad



Tecnología



**Innovación y
Emprendimiento**



Cliente



Management



**Gobierno y
Gestión del dato**

SOSTENIBILIDAD

Relación con el entorno



Nuestra relación con el entorno cambia. En una constante búsqueda del equilibrio y la mejora, no solo de nosotros mismos, sino del contexto y el espacio que habitamos. La sostenibilidad aplicada a nuestra relación con el entorno, no solo a nivel medioambiental, sino entendido como una mejora de nuestro entorno, tanto físico como relacional. De aquí surgen incitabas para hacer que nuestras comunidades y ciudades sean más sostenibles, cercanas y colaborativas.



CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES

Neighbourly



RECOMENDACIONES

1. Fomento de la creación de relaciones de colaboración
2. Énfasis en productos de KM0
3. No desperdicio de recursos
4. Tecnología para la sostenibilidad

INDICE DE SOSTENIBILIDAD

WALMART

1. Identificar los procesos susceptibles de mejoras y las implicaciones de esas mejoras.
2. Uso eficiente de los recursos. Reducir, Reutilizar, Reciclar
3. Medir el impacto de las medidas adoptadas en el negocio y en el entorno
4. Implicar a toda la cadena de valor, interna y externa



CLIENTE

Relación con los clientes.
Customer Experience



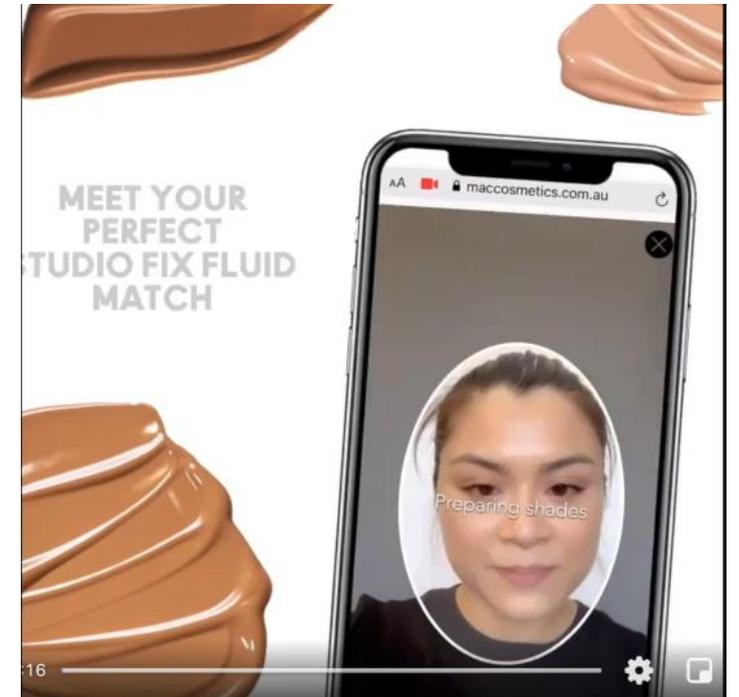
La relación entre las marcas y sus clientes también ha cambiado. Ha pasado de ser una relación unidireccional dirigida por la marca, hacia una relación bidireccional, donde cliente y marca establecen un dialogo, del push al pull. De esta evolución en la relación, nace el customer Journey y las marcas se vuelcan en ofrecer, no solo un producto, sino una experiencia de compra, para que el cliente pueda interactuar con la marca y vincularse con ella y sus productos. Así,

- Autoservicio
- Experiencia del Usuario
- Transformación Digital
- Personalización
- Bienestar físico y mental
- El valor percibido
- Derechos del consumidor
- Fidelización de clientes
- Etc...

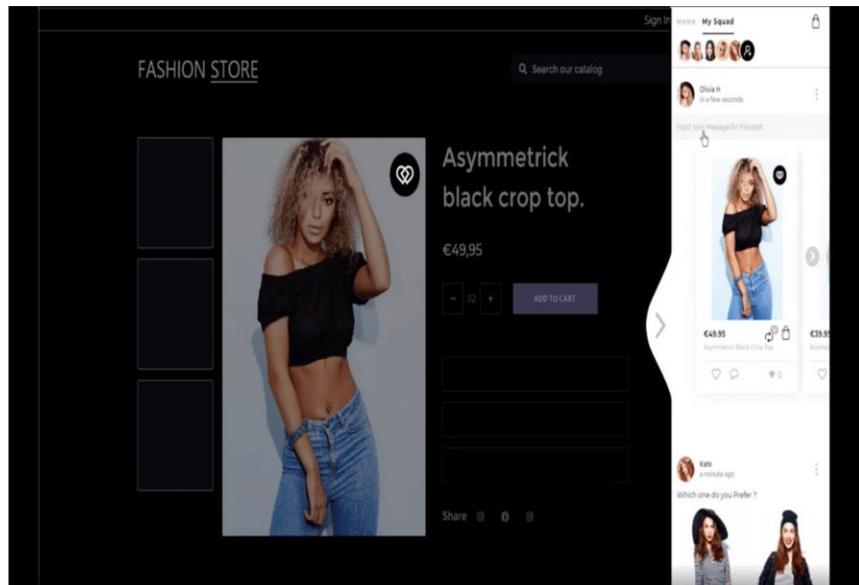
PROBADORES INTELIGENTES

MAC Virtual Try On

1. El móvil como ventana al mundo
2. IA y AR para reconocer el producto que mejor se adapta a las necesidades del cliente
3. Personalización de la Experiencia
4. Dando el control al cliente



COMPRAS DIGITALES & SOCIALES



SQUADED

1. Comprasen línea y digitales
2. Aumenta el concepto de valor, los clientes exigen garantía y calidad
3. Modelos de colaboración
4. Compra Social y creación de comunidades.

MANAGEMENT

Relación con el Cliente Interno. Employee Experience



Este cambio en las relaciones, afecta también al interior de las empresas. Tras el cambio que han experimentado en la relaciones con el mercado, se plantea el cambio con los empleados, los clientes internos, . La experiencia de empleado (EX) adquiere cada vez mayor relevancia.

- **Organizaciones**
 - Holocráticas
 - Emprendedoras
 - Exponenciales
 - Turquesas
- **Liderazgo femenino**

- **Gestión del Talento**
- **Productividad**
- **Comunicación Empresarial**
- **Experiencia de Empleado**

LA ECONOMIA GIG

GetNinjas



Get Ninjas

1. Conexión con los empleados.
2. La política salarial. Identificación de valor
3. Un plan de desarrollo profesional y de carrera.
4. Nuevos modelos de negocio -> Nuevos tipos de plantilla -> Nuevas formas de gestión

TECNOLOGIAS APLICADAS AL MANAGEMENT

Cobee

1. Identificar necesidades de negocio
2. Hacer más eficientes los procesos con la tecnología
3. Identificar casos de uso concretos
4. Best Practices para inspirarnos y aprender

cobee

Soy empresa Recursos ENTRAR Empezar ahora

EL BENEFICIO PARA EMPLEADOS QUE ESPERABAS.

Cobee es la plataforma de gestión de beneficios y retribución flexible que consigue alta satisfacción y adhesión entre tus empleados sin aumentar la carga administrativa.

EMPIEZA AHORA

TECNOLOGÍA

Cómo nos relacionamos.
Evolución de las herramientas
de relación



El uso de las nuevas tecnologías se ha democratizado y con ello, nuestra relación con las mismas. Estas se han vuelto parte de nuestro día a día e impactan de manera directa en nuestras relaciones. Su uso, ha hecho que la forma en que nos relacionamos con nuestro entorno cambie. Una gran revolución ha sido la incorporación de la tecnología al cuidado de nuestra salud.

- **Big data**
- **Las nuevas realidades**
 - Aumentada
 - Virtual
- **Inteligencia Artificial**
- **Nuevos Interfaces de Usuario**
- **Computación Quantica**
- **IoT**
- **Wearables**
- **Etc....**

TECNOLOGIAS PARA LA SALUD



WIZE MIRROR

1. Permiten que sean los pacientes quienes tengan el control de su salud y con ello se les hace sujetos activos en la relación con los profesionales de la salud
2. La IA y el Big Data para identificar y detectar problemas de salud.
3. Las Apps como herramientas para crear la Experiencia de Paciente y acompañar en los procesos relacionados con la salud
4. Datos para investigación y mejora de diagnósticos

GAMIFICACIÓN

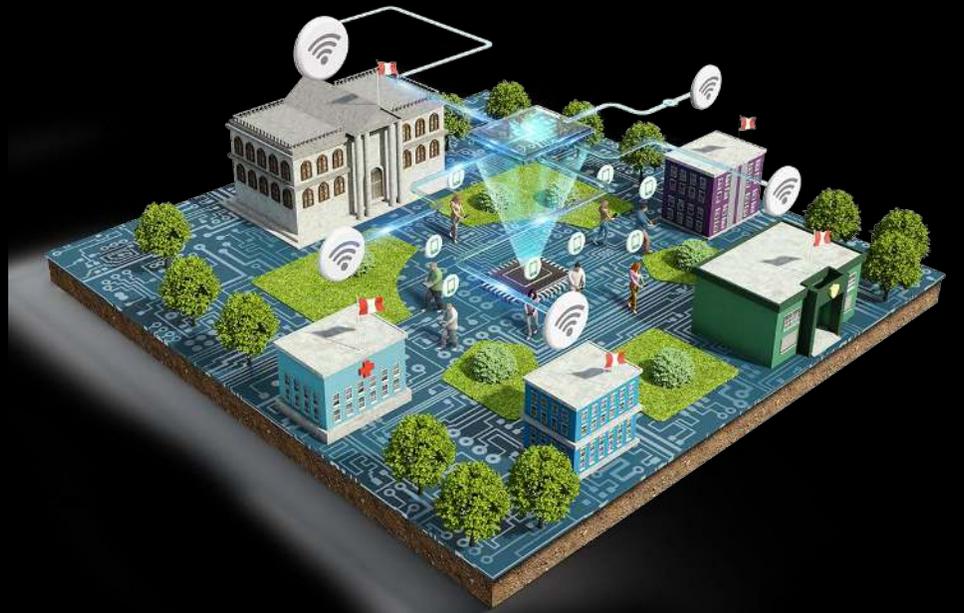
Smile & Learn

1. Utiliza herramientas de Gamificación
2. No solo para niños
3. Recopilación de datos
4. Creación de nuevos hábitos
5. No solo para educación, extrapolable, por ejemplo a la salud, a los procesos internos de las compañías, al Customer Experience



INNOVACIÓN Y EMPRENDIMIENTO

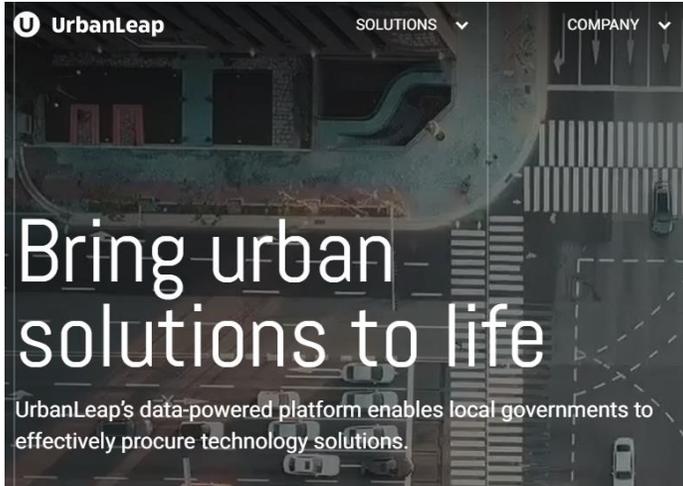
Como implementamos los
cambios en las relaciones.
Procesos de Innovación



Para implementar los cambios en las relaciones es necesario empezar por un cambio en el modelo de la innovación. No solo hay que apostar por la innovación interna, sino abrir las puertas hacia modelos de innovación abierta y establecer relaciones tanto con emprendedores, como con proveedores e incluso empresas del propio sector. Creación de alianzas para desarrollar proyectos conjuntos y con ello ser capaces de crear productos y servicios disruptores.

■ INNOVACIÓN ABIERTA

ACCELERAR LA INNOVACION URBANA



URBANLEAP

1. Transformación de los sectores más tradicionales
2. Ser resiliente a los riesgos. Conocerlos, evaluarlos y contraponerlos a las ganancias.
3. Digitalización
4. Open data

EMPRENDIMIENTO E INNOVACION CORPORATIVA

SANTALUCIA Impulsa

1. Compromiso de la compañía
2. Identificar problemáticas o puntos de interés concretos
3. Se deben establecer objetivos claros y concreto
4. Libertad para crear
5. Involucración de mentores, tanto internos como externos
6. Fomentar o permitir el desarrollo de 'side projects'.



GOBIERNO Y GESTIÓN DEL DATO

Identificación y evaluación de los cambios.

Los datos y su gestión



Los que no se puede medir, no se puede gestionar, por lo que todas las iniciativas que lanzamos debemos evaluarlas con datos objetivos. Y gracias a estos datos, tomar las decisiones que sean pertinentes, y evaluar el impacto de las mismas en las organizaciones y en nuestra vida. De la misma forma, la gestión de todos los datos que se crean gracias al uso de nuevas tecnologías, se podrán no solo e

- Privacidad de datos
- Gestión de datos personales
- GDPR/RGPD – Protección de datos
- Gestión de calidad de datos
- Prevención de pérdida de datos
- Ciberseguridad
- Cumplimiento normativo
- Descubrimiento de datos.

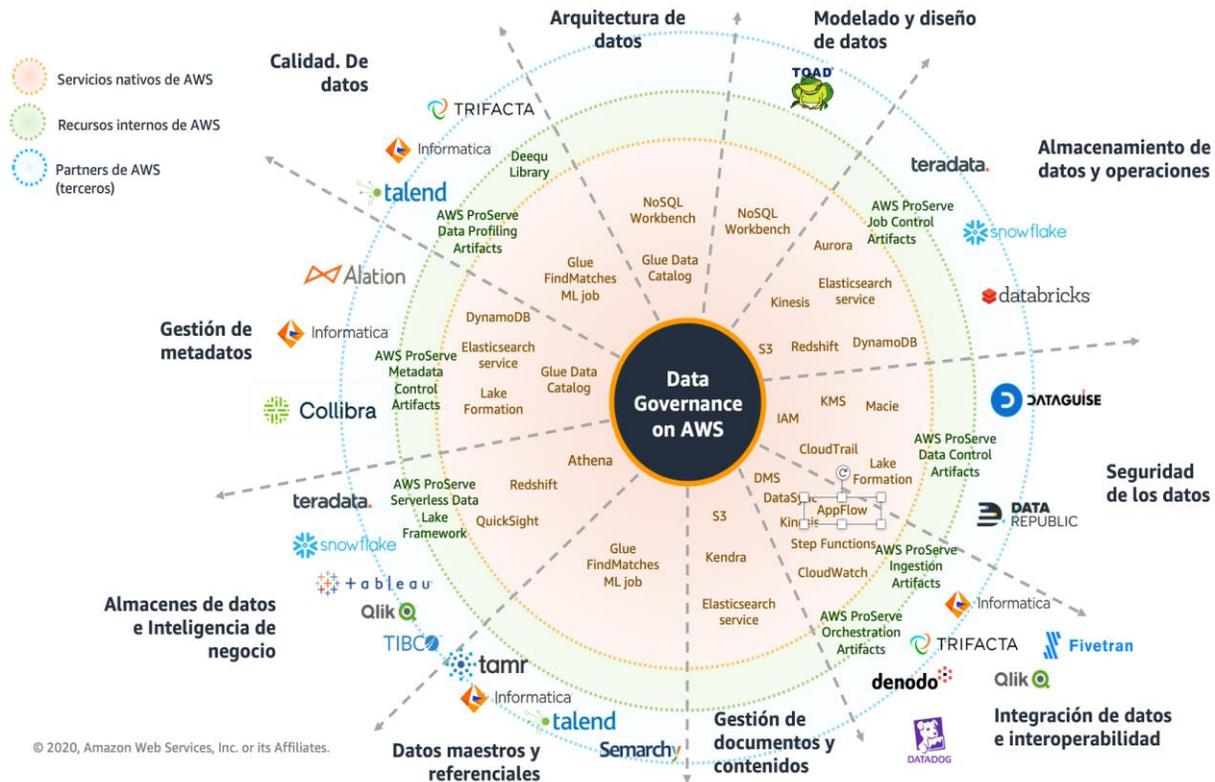
SOLVENCIA Y FRAUDE CREDITICIO



INDIFI

1. Información para el cliente en tiempo real
2. Automatización de procesos
3. Experiencia personalizada

IDEAS PARA IMPULSAR LA INNOVACIÓN



AWS

1. Medir tu organización frente a un modelo de madurez del gobierno y la gestión de los datos.
2. Establecer un marco más completo de gobierno y gestión de los datos.
3. Definir la propiedad.
4. Centrarse en el modelo operativo.
5. Mapa de infraestructura, arquitectura y herramientas.
6. Establecer procesos estandarizados, documentados y repetibles con el equilibrio adecuado de tecnología habilitadora.

¿QUIERES EMPEZAR A INNOVAR?

ACELERACIÓN

VISIÓN / INSPIRACIÓN

Explorar las ideas que existen y escucha activa

Masterclass Innovation Series

ICEMD XCHANGE

Encuentro Emprendedores

Workshops de Inspiración:

- ▶ Diseños de futuros
- ▶ ExO (organizaciones exponenciales)

DIAGNÓSTICO E IDEACIÓN

Identificar el problema y las posibles soluciones para impulsar la Innovación

Sesiones de ideación para la innovación

Workshop Innovation Series (Identifica retos concretos)

Diagnosticador de competencias y habilidades

SKILLS / KNOWLEDGE / TRAINING

Impartir conocimientos para desarrollar las habilidades necesarias para impulsar las soluciones de innovación

Formación

Certificados

Conocimientos

Metodologías

Workshops:

- ▶ Innovación
- ▶ Metodologías (ej: agiles)

Bootcamps:

- ▶ Aceleración conocimientos concretos

ADOPCIÓN

Análisis, selección e implantación de soluciones adecuadas así como la definición e implantación de los procesos necesarios para su ejecución en la organización

Investigación Aplicada

Entrepreneur Journey

- ▶ Matchmaking
- ▶ Partner briefings

Mentoring de Innovación C-Levels

INNOVACIÓN CONTINUA

ACOMPAÑAMIENTO

Crear las condiciones para que la innovación sea de uso común **automatizado** y por toda la organización, ganando **velocidad** en el ritmo de captación de valor

Video Learning Platform

HUB (Entrepreneurs)

Cátedra

Comunidades de Inteligencia Colectiva: Investigadores/practicioners/emprendedores

Advisory Board as a Service

Innovation Radar

Escríbenos:

institutoeinnovacion@esic.edu

The background is a solid black field. It features two large, overlapping circles. The front circle is a vibrant green, while the back one is a darker, olive green. Scattered across the black space are various geometric shapes: small white triangles, some pointing up and some down; a few yellow triangles; a single blue triangle; and a small, light green cylinder. Two curved paths of small white triangles are visible, one arching over the top of the circles and another arching under them. The text 'MUCHAS GRACIAS' is centered in the middle of the composition.

MUCHAS GRACIAS