

**UNIVERSIDAD  
EAFIT**

**Innovación en acción:**  
De los retos a las soluciones

Santiago Ruiz Arenas, PhD



A close-up, profile shot of a man with a light beard and short brown hair, wearing a grey t-shirt. He is holding a whole orange in his right hand and bringing it to his nose, with his eyes closed as if smelling it. The background is a grocery store aisle, with a sign in the upper left that reads "VITAMINAS ESSENCIALES" in bold, dark letters. The lighting is warm and focused on the man's face and the orange.

**La innovación no empieza con la solución. Empieza con la historia de una persona real. ¿Qué le pasa? ¿qué lo frustra? ¿qué lo mueve?**



**¿Cuántas aplicaciones usas realmente?**



- 1. Técnica**
- 2. Tierra**
- 3. Agricultores**
- 4. Agua**
- 5. Vocación de la tierra**
- 6. sol**

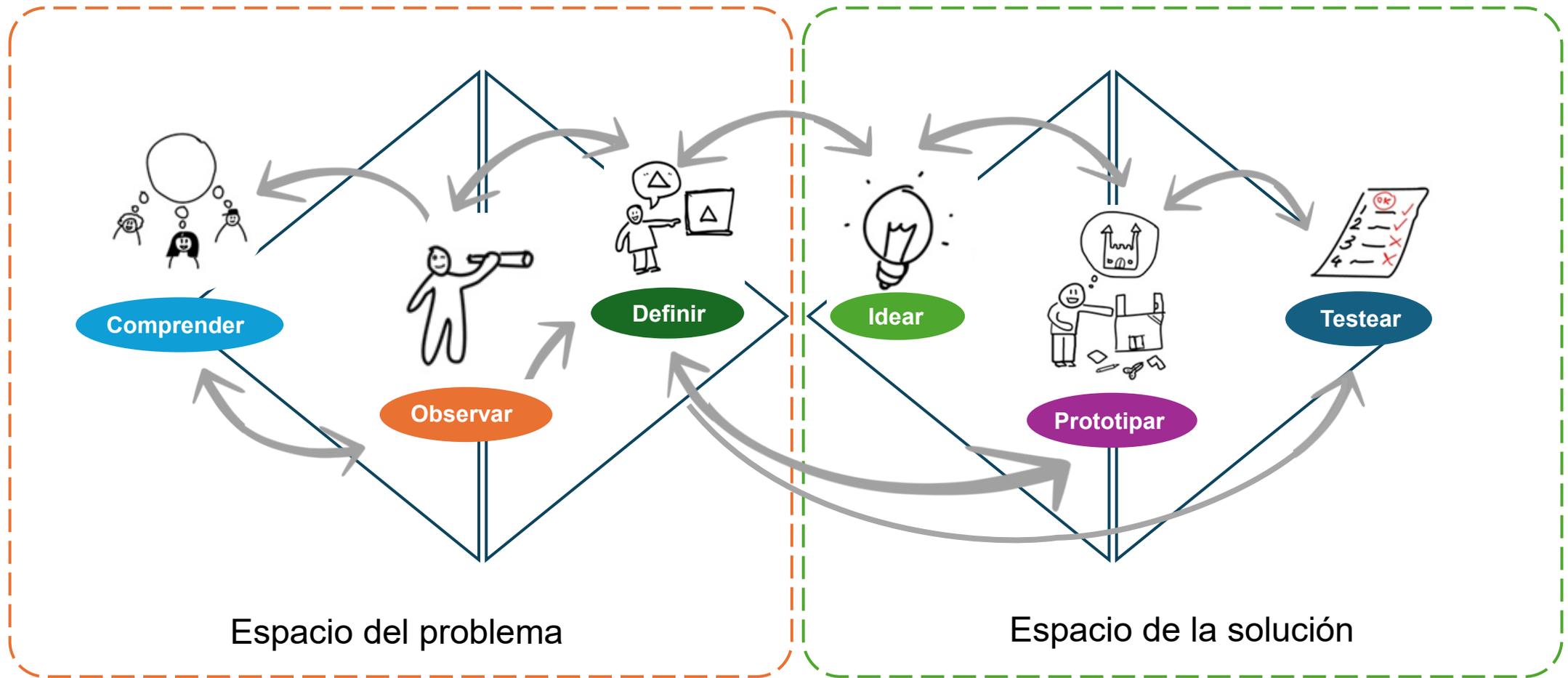


**Técnica = proceso**



**Design thinking**

# Proceso de *Design Thinking*





**Centrado en las personas**

**Pensamiento creativo**

**Experimentación**

**Busca fallar rápido**

**Es iterativo**

**Abraza la incertidumbre**



## Se centra en las personas...

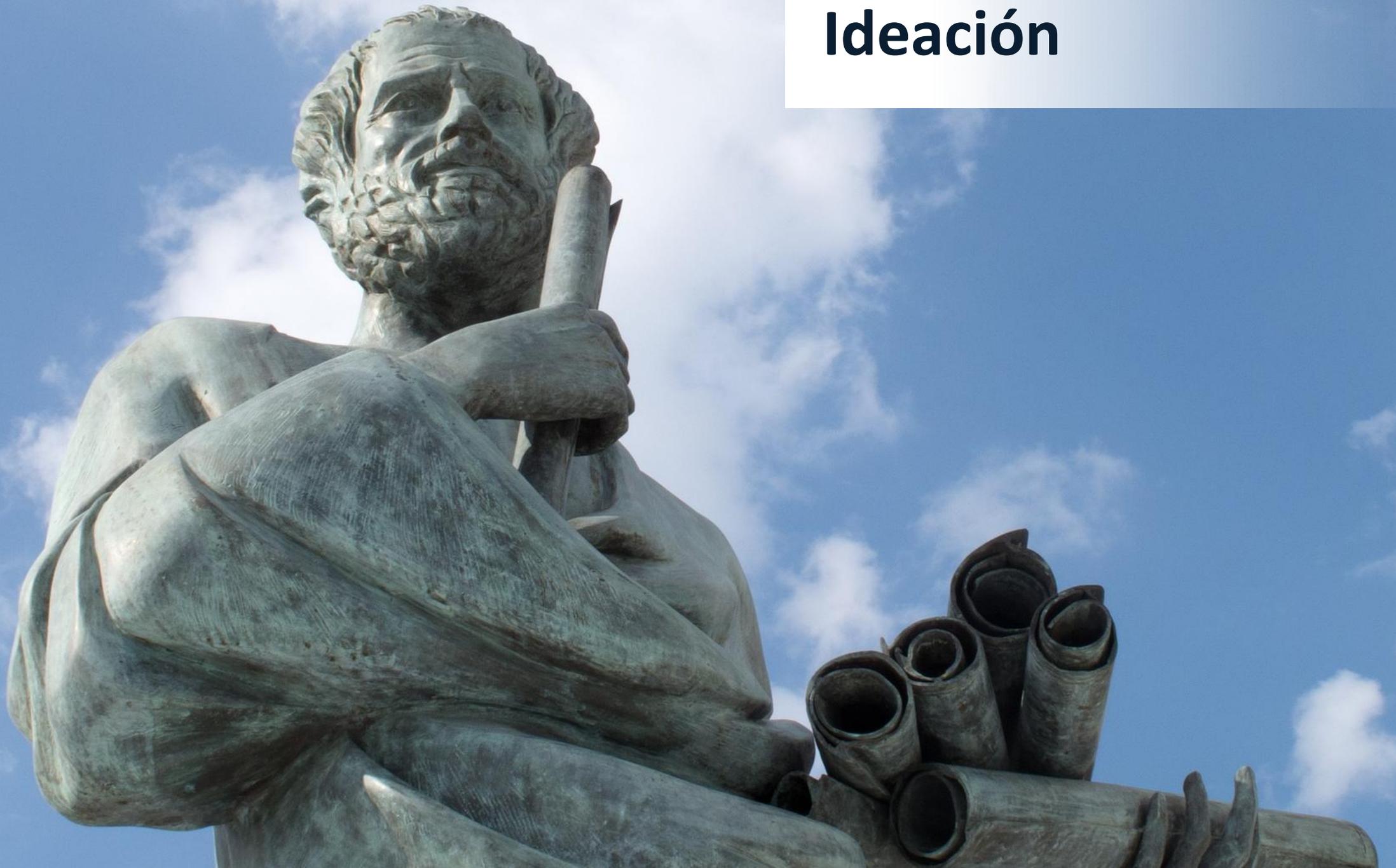
*“El pensamiento de diseño es un enfoque de la innovación centrado en el ser humano que recurre a la caja de herramientas del diseñador para integrar las necesidades de las personas, las posibilidades de la tecnología y los requisitos para el éxito empresarial”.*

**-TIM BROWN, PRESIDENTE EJECUTIVO DE IDEO**

# Análisis del problema



# Ideación



# Experimentación





**Tierra = cultura de la  
empresa**



**Agricultores = equipo de  
innovación**



**Agua = compromiso del  
equipo**



**Vocación de la tierra =  
significados**

A young green plant with several leaves and a small flower bud is growing in a field of dark, tilled soil. The background shows a sunset with a bright sun low on the horizon, casting a warm, golden glow over the scene. The sky is filled with soft, wispy clouds. The overall mood is one of hope and growth.

**Sol = liderazgo inspirador**

# 1

Tener una buena idea es como tener una semilla. Pero tener una semilla no significa que vas a tener una cosecha. Todo depende de cómo la siembres, en qué tierra, con cuánta agua, en qué clima, y si estás dispuesto a esperar lo necesario.

# 2

El pensamiento de diseño, por ejemplo, te da las herramientas para sembrar bien: cuándo hacerlo, cómo preparar el terreno, cómo adaptar la forma de cuidar cada semilla.

# 3

Puedes tener la mejor semilla y el mejor método. Pero si la tierra es árida. Si hay miedo al error, presión por retorno inmediato, o procesos rígidos nada crece.



**4** Regar una idea no es simplemente entusiasmarse. Es volver una y otra vez, incluso cuando parece que no pasa nada. Es mostrar compromiso cuando el terreno aún está seco

**5** Innovar es respetar el tiempo biológico de las ideas. Si arrancas la planta para ver si ya creció, solo la matas más rápido.

**6** La tierra fértil permite que algo crezca. Pero la vocación del terreno es lo que define qué vale la pena cultivar ahí. Porque no todo lo que crece alimenta.



# 7

El fruto no es para ti. Es para quien lo necesita. Si el usuario no ve valor, la planta no sirvió. Innovar es diseñar para que alguien más se alimente de tu trabajo. Y eso solo se logra cuando hay tierra fértil, agua, sol y paciencia.

# 8

El liderazgo no es quien decide qué sembrar. Es quien mantiene viva la luz que guía hacia dónde crecer. Es quien da sentido cuando la planta aún no da sombra.

# 9

Sembrar en serio es tarea colectiva. No basta un jardinero con voluntad, necesitas agricultores de distintas disciplinas, cada uno con su herramienta, cada uno con sus manos en la tierra.



**UNIVERSIDAD  
EAFIT**

**Muchas gracias ;)**