



---

# INNOVACIÓN NO TECNOLÓGICA

## SOFT INNOVATION

---

Desde la Oficina Técnica de la RIS3 Extremadura 2027 (FUNDECYT-PCTEX) se ha trabajado en el Proyecto PASSPARTOOL (INTERREG EUROPE) explorando distintas dimensiones relacionadas con la Innovación NO Tecnológica en un intento de dar sentido a un conjunto de dinámicas heterogéneas detectadas en diferentes territorios de la Unión Europea.

Este documento, es un resumen de la categorización que de la Innovación no Tecnológica se ha hecho en el marco del Proyecto PASSPARTOOL.

## Innovación NO Impulsada por la I+D

La innovación, es decir, la implantación de nuevos procesos, productos, servicios o modelos empresariales, surge a menudo sin inversión formal en I+D. Esta innovación no relacionada con la I+D tiene su origen en una nueva explotación y comercialización de los conocimientos existentes (Freeman, 1994; Bender y Laestadius, 2005).

***Podemos definir la Innovación NO Impulsada por la I+D como aquella que NO se origina en equipos destinados a la I+D. No se basa en actividades científicas, y va más allá de la aplicación de un conjunto de conocimientos específicos para crear un nuevo producto o servicio. Tales innovaciones a menudo se originan en actividades de investigación menos formales.***

Las actividades de I+D y las que no son de I+D pueden coexistir y reforzarse mutuamente.

La innovación no relacionada con la I+D consiste en readaptar los recursos existentes para añadir valor para los clientes mediante el uso de diferentes enfoques de marketing, la atención a las necesidades de nuevos grupos de clientes, el desarrollo de un nuevo producto en una categoría de productos existente o el desarrollo de un modelo de negocio completamente nuevo.

**Estos son algunos ejemplos de actividades de innovación no relacionadas con la I+D centrándonos en los procesos y actividades de las empresas y distinguiendo entre:**

### **Gastos en innovación no relacionados con la I+D**

- adquisición de maquinaria avanzada
- adquisición de hardware y software informático
- adquisición de patentes y licencias
- producción de prueba y utillaje
- estudios de mercado o de viabilidad
- ingeniería de diseño y producción
- encuestas a clientes, tareas de consultoría que conducen al desarrollo de innovaciones

### **Aprendizaje de las empresas no relacionado con la I+D**

- Desarrollo del capital humano no dedicado a I+D
- Participación en actividades de aprendizaje sistémico
- Modificaciones y cambios incrementales basados a menudo en actividades como la adaptación, el aprendizaje práctico y la optimización de procesos y diseños
- Actividades que no requieren I+D, incluida la adopción de innovaciones de los usuarios.
- Nueva reformulación de los conocimientos existentes para mejorar el diseño y los procesos.

### **Producción innovadora sin I+D**

- Innovaciones de productos o servicios
- Innovaciones de marketing
- Innovaciones de proceso
- Innovaciones en el modelo de negocio.
- Innovaciones organizativas.

## Innovación Soft en las PYMES

***Podemos definir la Innovación Soft en las PYMES como aquella que está relacionada con innovaciones de procesos, de servicios, de productos e innovaciones de modelos de negocio (es decir, la introducción por parte de la empresa de nuevas formas de ganar dinero). También puede incluir innovaciones sociales que no necesariamente persiguen objetivos comerciales.***

A diferencia de la innovación tecnológica (Hard Innovation), que se centra en la creación de nuevos productos o procesos basados en avances científicos o tecnológicos, la innovación no tecnológica/ (Soft Innovation) busca encontrar nuevas formas de crear valor para el cliente y para la empresa a través de mejoras en la gestión y en la organización. Además, esta innovación puede tener un impacto positivo en la satisfacción del cliente, la fidelidad y la percepción de la marca.

**Algunos ejemplos de innovación soft en las empresas incluyen:**

- Mejoras en la eficiencia de los procesos de producción
- Mejoras en la calidad del servicio al cliente
- Cambios en el diseño de los productos para mejorar su apariencia o su utilidad lo que podría dar lugar a licencias de uso o patentes
- Nuevas estrategias de precios y promociones
- Desarrollo de nuevos modelos de negocio
- Implementación de nuevas políticas y capacitación de recursos humanos
- Mejoras en la gestión y organización empresarial.

## Innovación Social

***La OCDE define la innovación social como "el diseño y la aplicación de nuevas soluciones que implican un cambio conceptual, de proceso, de producto o de organización, cuyo objetivo último es mejorar el bienestar de las personas y las comunidades".***

La innovación social puede ser impulsada por organizaciones o empresas sociales, administraciones públicas y comunidades locales, y puede abordar una amplia gama de retos sociales, como la pobreza, la desigualdad, la exclusión social, la salud, la educación, la sostenibilidad ambiental, entre otros.

Las innovaciones sociales pretenden obtener beneficios para la sociedad, sin buscar (predominantemente) intereses económicos. Por tanto, las innovaciones sociales se han considerado como una vía alternativa para resolver los fallos del mercado o del Estado (o ambos) y contribuir a fomentar determinadas dinámicas de individuos y grupos sociales con el objetivo de crear normas de bienestar social (Comisión Europea, 2010).

**Algunos ejemplos de innovación social incluyen:**

- la implementación de programas educativos innovadores para poblaciones minoritarias;
- el desarrollo de nuevas formas de financiación para llevar a cabo determinados proyectos;
- la promoción de tecnologías verdes ya existentes para abordar problemas medioambientales;
- la creación de redes de colaboración para abordar retos complejos...entre otros.

## Innovación Cultural y Creativa

***Podemos definir la Innovación Cultural y Creativa como un tipo de innovación enfocada en la creación y difusión de nuevos productos, servicios, procesos y modelos de negocio relacionados con el arte y basada en la creación de valor a través de la cultura y la creatividad.***

Según la UNESCO estas innovaciones tienen su origen en la creatividad, la habilidad y el talento individual. En resumen, la innovación cultural y creativa son formas de innovación no tecnológica/soft que buscan generar valor a través de nuevas formas de expresión artística, y desarrollar nuevas ideas y soluciones para abordar determinados retos.

Las Industrias Culturales y Creativas (ICC) no solo estimulan la innovación y crean un impacto económico indirectamente a través de la generación de una mejora de la productividad laboral (Boix-Domènech y Rausell-Köster, 2018), sino que también generan un impacto social positivo (bienestar y salud, educación, inclusión, regeneración urbana, etc.).

Al igual que otras industrias, las ICC también han sido testigos de un claro cambio en la transformación digital. Hasta hace poco, la mayor parte de los productos y servicios creativos se producían y vendían localmente. Con la llegada de la comunicación digital y los canales de distribución, las fronteras locales desaparecen, y han hecho que los modelos de negocio de los empresarios creativos sean más escalables (es decir, menores costes para atender a los clientes con unos ingresos por ventas cada vez mayores), lo que está permitiendo aumentar los ingresos por exportación y contratar personal a distancia.

### **Algunos ejemplos de innovación cultural y creativa incluyen:**

- la creación de nuevas formas de arte, como el arte urbano;
- la organización de eventos culturales innovadores, como festivales de música o exposiciones de arte interactivas;
- el desarrollo de programas educativos innovadores que utilizan el arte y la cultura para promover la creatividad y la innovación;
- la implementación de estrategias de marketing creativas que utilizan el arte para atraer a nuevos públicos.

Más información sobre el [Proyecto PASSPARTOOL](#)