

## Un vistazo a la Metodología SIT - parte 1



Siempre resulta útil acudir a los eventos organizados por las empresas que apoyan a las Pymes del país. Esta vez quisiera hacer referencia al “Seminario de Innovación” organizado por [Pyme Innova](#).

Este seminario fue realizado el día 5 de junio de 2014 en el Centro Cultural La Moneda, con expositores y autoridades relacionadas al tema de la innovación. El tema a citar corresponde a la charla dictada por [Roberto de la Pava](#), Director General de [SIT](#) Colombia.

A modo de contexto quisiera indicar que SIT es una metodología de innovación, en donde su principal eje corresponde a entregar el **CÓMO** hacer innovación a cualquier persona, aunque esta no sea una persona creativa. Para mayor información puedes descargar un [resumen de la presentación de SIT](#) del seminario.

---

### ¿Qué es SIT?

**SIT** corresponde a *Systematic Inventive Thinking*, o como podría ser traducida “Pensamiento Sistemático Inventivo”, corresponde a una metodología de pensamiento, que ataca el **CÓMO** hacer innovación, **CÓMO** puede hacerse sin ser creativo. Lo anterior anteponiéndose a las actuales razones, que pueden desechar cualquier proyecto de innovación:

- Siempre tenemos el **QUÉ**: lo que se quiere hacer.
- Ausencia del **CÓMO**: cómo se debe hacer.
- Ausencia de **CREATIVIDAD**: no todos somos creativos.
- Lanzamiento de **IDEAS**: no todas las ideas son consideradas y realizadas.

Pero, ¿Cuál es la meta de **SIT**?, a grandes rasgos tenemos lo siguiente:

1. Crear cultura a través de la innovación.
2. Involucrar a toda la organización.
3. Que la innovación sea sostenible en el tiempo y que sea propia
4. Establecer un orden para la innovación.
5. Combinar el existente pensamiento sistemático con el pensamiento inventivo.
6. Llegar al enfoque pensamiento inventivo-sistemático: relacionado a que cada actividad del proceso tiene creatividad

En relación al punto 6 anterior, y para dar una pauta de la mezcla de un pensamiento sistemático con uno creativo, me gustaría hacer referencia al artículo de Harvard Business Review América Latina (edición de marzo de 2009) llamado “¿Cuándo un proceso debe ser arte y no una ciencia?”. Este artículo a grandes rasgos desarrolla los siguientes puntos:

- Identificar que debe ser arte y que no
- Desarrollar la infraestructura para apoyar al arte.
- Re-evaluar periódicamente la división entre arte y ciencia.

Este artículo lo analizaremos en ediciones posteriores de este blog, en donde me comprometo a subirlo para vuestra descarga. Para que puedan tener una referencia del artículo, pueden ver [resumen del mismo en inglés](#).

---

## ¿Qué es Innovación?

De acuerdo a **SIT**, tenemos la siguiente definición de **Innovación**: “PENSAR y ACTUAR de una manera DIFERENTE, ÚTIL y EFECTIVA”. Cada una de las palabras en mayúsculas se refieren a:

- **PENSAR**: dejar de ir en automático, detenerse a pensar en lo se hace.
- **ACTUAR**: pasar del pensamiento e idea a la ejecución.
- **DIFERENTE**: recordando la conocida frase de Albert Einstein, “Si buscas resultados distintos no hagas siempre lo mismo”.
- **ÚTIL**: el resultado debe producir un beneficio.
- **EFECTIVA**: equilibrio entre la eficacia y la eficiencia, o entre la producción y la capacidad de producción, es decir, obtener el efecto deseado, sin rodeos y sin malgaste de recursos.

---

## ¿Qué entorpece la Innovación?

Existen **fijaciones** propias de nuestra naturaleza humana que entorpecen la correcta ejecución de este proceso de innovación. El detalle de estas **fijaciones** lo analizaremos en la segunda parte de este artículo. Por ahora mencionemos que estas **fijaciones** son situaciones percibidas en forma particular y sin alternativas, estas **fijaciones** corresponden a:

1. **Fijación funcional**: el objeto sirve sólo para eso (su uso primordial).
2. **Fijación estructural**: ver el objeto como un todo indivisible.
3. **Fijación relacional**: ver dependencia en los atributos del objeto.

Debemos considerar además que no cualquier cosa que planteemos puede ser tomada como innovación. Por lo anterior debemos tener claro qué es lo que corresponde a una **Idea** para ser llevada como una innovación.

De acuerdo a **SIT**, tenemos la siguiente definición de **Idea**: “PROPUESTA de CAMBIO, que tenga BENEFICIOS y sea IMPLEMENTABLE”. Cada una de las palabras en mayúsculas se refieren a:

- **PROPUESTA**: invitación formal que se hace a otro.
  - **CAMBIO**: concepto que denota la transición que ocurre de un estado a otro.
  - **BENEFICIOS**: debe producir una utilidad o ventaja.
  - **IMPLEMENTABLE**: que se puede efectuar, ejecutar o realizar.
-

## ¿Qué favorece la Innovación?

Primero debe tenerse conciencia que la **innovación** puede ser motivada por 3 caminos:

- **Moda:** debe tenerse la precaución de que actualmente es mal usado este concepto como una instancia de marketing, por lo que a todo lo que busque llamar la atención se le pone la palabra innovación.
- **Necesidad:** forzado muchas veces por la competencia y buscando la instancia de diferenciación.
- **Libertad:** la principal motivación en donde por un anhelo de libertad e independencia económica se busca incursionar en este tema.

Además se debe trabajar en **todos los tramos organizacionales**, es decir:

- **Individuo:** cada persona debe sentir como propio el proyecto de innovación.
- **Equipo:** cada estructura de trabajo formal y las que se formen en el transcurso del proyecto, deben ser gestores y evaluadores de este proyecto de cambio.
- **Organización:** toda la organización debe estar involucrada, y como todo proyecto de cambio debe estar guiada, apoyada y adoptada por la alta gerencia.

Podemos también considerar las siguientes **herramientas** propuestas por **SIT**. El detalle de estas **herramientas** lo analizaremos en la segunda parte de este artículo. Estas **herramientas** corresponden a:

- **Sustracción:** quitar un componente esencial.
- **Unificación de tareas:** un componente asume la funcionalidad de otro.
- **División:** descomponer elementos y reorganizarlos.
- **Multiplicación:** replicar algún componente las veces que se necesite.
- **Dependencia de atributos:** un componente de un producto invoca a otro.

---

## Reflexiones

En este artículo se hace mención al evento “Seminario de Innovación”, organizado por Pyme Innova, en donde se hace una introducción a la Metodología de “Pensamiento Sistemático Inventivo” (SIT).

En la segunda parte de este artículo nos centraremos en el evento “Taller Innovación en el Sector Público”, también organizado por Pyme Innova, con la explicación práctica y en detalle de SIT por Roberto de la Pava.

Los temas a redondear en la segunda parte del artículo son:

- **Fijaciones:** funcionales, estructurales y relacionales.
- **Herramientas de innovación:** sustracción, unificación de tareas, división, multiplicación, y dependencia de atributos.
- **Pensamiento inventivo-sistemático:** desarrollo y ejemplificación para su entendimiento.

Quisiera además lanzar la invitación e inquietud a los miembros de la comunidad para que puedan investigar y profundizar sobre esta metodología para que podamos debatir sobre el tema.

---

## Agradecimientos

Quisiera dar mis más sinceros agradecimientos a [Pyme Innova](#), en especial a Raúl Aldunate Lyon (Gerente General), por la invitación al evento “Seminario de Innovación”.

Además dar mis especiales felicitaciones a [Roberto de la Pava](#) (Director General de [SIT](#) Colombia) por la calidad y excelencia de su presentación; también mis más absolutos agradecimientos por la paciencia y dedicación de cada una de sus explicaciones y aclaración de dudas.

