

Lecciones de innovación
de un líder.



Apple rompe récord en la bolsa.

En agosto 2018 la empresa Apple fue la primera compañía pública estadounidense en superar la marca de \$1,000,000,000,000 dólares en capitalización de mercado (esto es equivalente a \$1 trillón de dólares americanos o \$1,000 billones de dólares americanos en "Market Cap") (1).

¿Por qué el mercado valoró Apple de esta manera?

Un factor es la perspectiva de que las ventas seguirán incrementándose en los siguientes años, pero otro sin lugar a duda, es la capacidad de innovación que la empresa ha demostrado durante varios años.



**Harvard
Business
Review**

Harvard Business Review en su publicación de Diciembre 2009 (2) publicó 5 habilidades (factores) que conforman el DNA de los innovadores:

Habilidad para asociar ideas (Asociación): Conectar o relacionar tópicos, problemas o ideas de muy distinta naturaleza. Por ejemplo, se dice que el Renacimiento se detonó en Florencia debido a que la familia Medici llevó a trabajar consigo personas de muy distintas disciplinas, como pintores, arquitectos, escultores, petas, filósofos, etc.



Habilidad inquisitiva o de hacer preguntas (Indagación): Como Peter Drucker describió, "El trabajo importante y difícil es nunca encontrar las respuestas correctas, es encontrar las preguntas correctas". Hacer preguntas y buscar las respuestas, ¿Por qué?, ¿Por qué no?, ¿Qué pasa si...?

Habilidad de observar (Observación): Esto es, mirar y percibir con atención al detalle. El fundador de Intuit, Scott Cook dijo: "A menudo, las sorpresas que llevan a nuevas ideas de negocios provienen de ver a otras personas trabajar y llevar una vida normal".



Habilidad de probar (Experimentación): Un espíritu científico por realizar experimentos y extraer de ellos conocimiento para lograr el objetivo de solucionar un problema. Como dijo alguna vez Edison, "No he fallado. Simplemente he encontrado 10,000 formas que no funcionan".



Habilidad para crear redes (Conexión): Habilidad que ilustra muy bien el científico Kent Bowen, fundador de CPS Technologies, "Los conocimientos necesarios para resolver muchos de nuestros problemas más desafiantes provienen de fuera de nuestra industria o campo. Debemos incorporar de manera agresiva a nuestro trabajo, los avances que no se inventaron aquí".

Al revisar la historia de productos Apple, se pueden descubrir las características sello del carácter innovador que forman el DNA de una de las organizaciones más exitosas de nuestro tiempo.



Habilidades esenciales para INNOVAR.

A continuación se presentan algunos casos de estudio que sirven como ejemplo del factor de innovación.

DNA Innovador	Producto de Apple:	Caso de estudio:
Asociación.	iMac	La determinación de hacer que el iMac sea aún más delgado llevó a Apple a desarrollar y refinar procesos de ingeniería nuevos y existentes para los modelos de 2012. Un panel laminado cubierto por un proceso llamado deposición de plasma hizo que la pantalla fuera más delgada y un 75% menos reflectante. La caja de aluminio de la computadora tenía bordes demasiado finos para soldarse fácilmente con métodos tradicionales, por lo que Apple recurrió a un proceso llamado soldadura por fricción y agitación, que se usa más comúnmente en la construcción de piezas de aviones. (3)

Experimentación.	AirDrop	<p>Cuando Apple debutó con su sistema AirDrop en 2011, fue un poco anticlímax: lo más importante es que la versión inicial no funcionó entre dispositivos iOS y Mac, posiblemente el lugar donde más se necesitaba. También fue complicado en el lado de Mac, que requiere que lo actives específicamente antes de que alguien pueda enviarte un archivo. Cuando funcionó, podría ser muy lento, y algunas veces falló por completo.</p> <p>(4)</p>
Observación.	iPods	<p>iPod fue desarrollado especialmente para amantes de la iMac.</p> <p>De modo que los usuarios de iMac experimentaron una forma sencilla de manejar toda su música, videos y aplicaciones desde una misma plataforma. Por lo que el dispositivo especializado iPod se ajustó de manera idónea a un estilo de vida convirtiéndose así en un éxito en el mercado.</p>
Indagación. Experimentación.	iMac	<p>Con la avencia de las pantallas táctiles Apple ha sido cuestionado por no incorporar el “multitouch” (respuesta al toque de la pantalla en múltiples puntos) en sus computadoras iMac. Esto ha llevado al equipo de diseñadores e ingenieros a experimentar las posibilidades de usar estas pantallas pero se ha encontrado que no resultan prácticas, ni ergonómicas. También los ha llevado a preguntar a sus más fieles seguidores, profesionales en diseño gráfico, por recomendaciones al respecto, pero en lugar de ello han demandado mayor poder de cómputo. (5)</p>

<p>Conexión.</p>	<p>Apple Lisa Apple Macintosh</p>	<p>Cuando Steve Jobs y su equipo visitaron Xerox PARC en 1979, no una vez sino dos (6), se dieron cuenta de la gran oportunidad que había de llevar al mercado algo totalmente innovador que cambiaría por completo el paisaje de la computadora personal y que daría al gigante dominante, IBM, un duro golpe porque serían años de ventaja que ganarían con éste nuevo avance en sus Sistema Operativo gráfico y sumamente amigable. Es importante notar que el contacto entre Apple y Xerox fue a partir de varios ingenieros relacionados con Xerox, no solamente a través de sus investigaciones sino que incluso habían trabajado para ésta empresa. (7)</p>
<p>Experimentación.</p>	<p>MobileMe. iCloud.</p>	<p>Uno de los desastros poco conocidos de Apple fue la plataforma de servicios en la nube MobileMe. Problemas técnicos, retrasos y “apagones” plagaron la plataforma desde sus inicios y finalmente en 2012 fue puesta fuera de servicio. (8)</p>
<p>Conexión. Asociación. Experimentación. Indagación. Observación.</p>	<p>iTunes.</p>	<p>El ecosistema creado de manera incremental a partir de la iMac, iTunes, iPod y después toda la gama de productos subsecuentes revolucionó el modelo de negocio de la industria de la música y medios de entretenimiento. (9)</p>

¿Qué futuro se vislumbra con Apple?



Citando la frase atribuida al filósofo griego Heráclito, “Lo único constante es el cambio”, no se sabe el futuro de Apple a ciencia cierta, pero si se puede estar seguro de que las nuevas generaciones están cambiando. Por ejemplo, hoy la pantalla táctil es muy natural para un niño y las nuevas tendencias de tecnología interactiva, como la “Realidad Virtual” y la “Realidad Aumentada”, que frecuentemente se muestran en películas de ficción como “Iron Man” (10) o “Minority Report” (11), transformarán sin lugar a duda la manera en que interactuamos, no solamente con las máquinas sino entre las personas.

El futuro luce apasionante para los amantes de la tecnología, pero al mismo tiempo parece retador para todas las empresas que deseen permanecer en el mercado. Tal parece que al momento, el futuro no ha alcanzado a Apple, sino que Apple lo ha diseñado.

Estaremos atentos a los que escriben la historia.

Acerca del Autor:



Ulises Lino Martínez, es Ingeniero en Sistemas Electrónicos por el ITESM Campus Querétaro. Tiene más de 16 años de experiencia implementando soluciones de software para distintas empresas como la CMR, IBM, Kinberly Clark, DCT, Delphi y PYMEs. Actualmente es Consultor en Inteligencia de Negocios en Linnet.

Acerca de Linnet:



En Linnet nos apasiona servir y colaborar en el diseño de soluciones que te ayuden a ganar más inteligencia de tu negocio.

Por ejemplo, si no tienes a la mano datos valiosos de la producción, inventario, ventas o valor promedio de tus clientes porque la información está dispersa u oculta, contáctanos porque te podemos ayudar en la transformación digital de tu empresa con soluciones que abarcan desde códigos de barras, RFID, scanners, aplicaciones de seguimiento de pedidos, aplicaciones para ventas con tabletas o celulares, etc.

Todas nuestras soluciones son diseñadas especialmente para cumplir con los requerimientos de tu negocio.

En el 2006 fuimos finalistas del Premio Intel 2006 al crear los únicos juegos de aprendizaje colaborativo y en el 2019 estamos lanzando nuestra Suite de Inteligencia de Negocios para negocios de servicios.

Fuentes Bibliográficas:

1. <https://money.cnn.com/2018/08/02/investing/apple-one-trillion-market-value/index.html>
2. Dyer Jeffrey H.; Gregersen, Hal; Christensen, Clayton M.; The Innovator's DNA; Harvard Business Review; Publicación de December 2009.
<https://hbr.org/2009/12/the-innovators-dna>
3. <https://9to5mac.com/2018/05/02/imac-design-20-years/>
4. <https://www.macworld.com/article/3268725/teehology-business/apple-innovations-that-you-cant-live-without.html>
5. <https://www.imore.com/where-are-touch-screen-macs>
6. <https://web.stanford.edu/dept/SUL/sites/mac/parc.html>
7. <https://web.stanford.edu/dept/SUL/sites/mac/parc.html>
8. <https://www.cnet.com/news/mobileme-a-rare-apple-screwup-finally-bites-the-dust/>
9. <https://www.ukessays.com/essays/business/itunes.php>
10. [https://en.wikipedia.org/wiki/Iron_Man_\(2008_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Iron_Man_(2008_film))
11. [https://en.wikipedia.org/wiki/Minority_Report_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Minority_Report_(film))

Todos los derechos de imágenes:

<https://commons.wikimedia.org/>