

Modelo sintético HIP

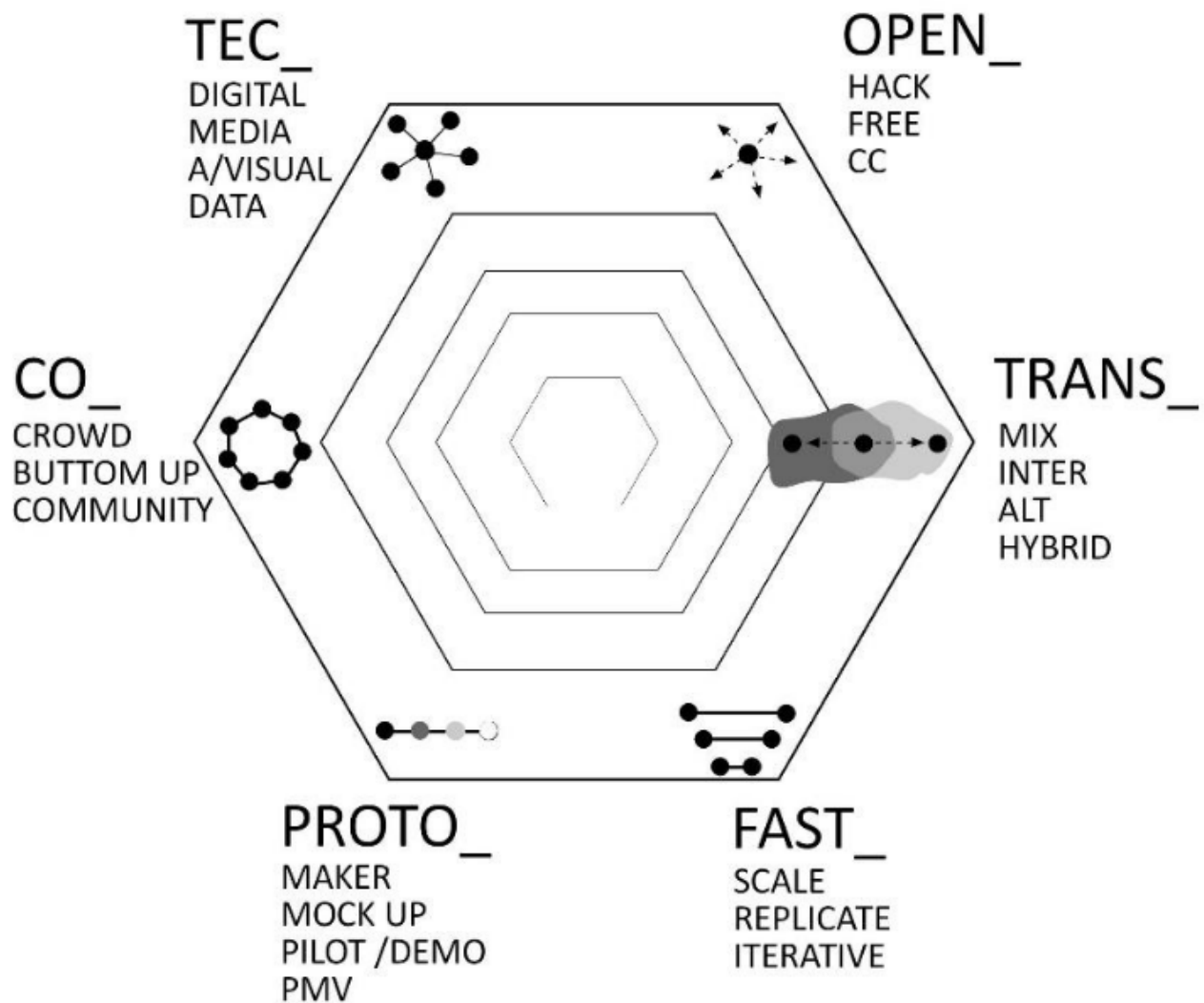
Si en el capítulo anterior hemos hablado de las geografías de las instituciones que aprenden a partir de la ciencia de redes y la ética de los rizomas, es decir, hemos intentado pintar un paisaje de cómo son, o cómo deberían ser, aquellos ecosistemas donde se innova, en este capítulo haremos un análisis de qué hacen exactamente las instituciones más punteras en innovación.

Dicho de otro modo, como pensamos que no es factible definir de forma unívoca e infalible la acción de innovar porque el acto creativo en sí es un material sensible y volátil que, muchas veces, no responde a una lógica cartesiana sino a un acto irracionalmente humano, vamos a aproximarnos lateralmente a la cuestión definiendo cómo son y qué hacen los lugares donde se innova. La mera repetición no garantiza resultados futuros, pero generar dinámicas de ensayo/error y de repetición/imitación es, hasta donde sabemos, el mejor mecanismo de aprendizaje conocido.

Para no quedarnos cortos hemos realizado un análisis de 105 metodologías que usan algunas de las agencias más prestigiosas y más vanguardistas en innovación. Son 105 instrumentos, enfoques, conceptos y tendencias, recogidas por Bas Leurs, el líder de aprendizaje para la innovación de Nesta, en la web de su fundación. Con este análisis, no solo vamos a presentar un kit de herramientas para la innovación pública y la innovación social con numerosas referencias interesantes, sino que hemos querido ir un paso más allá creando un modelo sintético de lo que podría ser la innovación pública y social, como si fuera unas cartas de navegación para instituciones que aprenden.

Las fuentes son muy variadas: la Parsons New School, la Design school of Stanford, la agencia sueca Vinnova, el Observatory of Public Sector Innovation (OPSI) de la OCDE, la Harvard Business Review, la consultora IDEO, numerosos blogs profesionales y corporativos. En todo caso, el esfuerzo de recopilación es una iniciativa de Nesta, así que debemos agradecerles este capítulo a ellos.

HEXÁGONO DE LA INNOVACIÓN PÚBLICA (HIP)



El HIP debe ser considerado —como todo modelo sintético— una guía abierta, una referencia para orientar e inspirar ese viaje nómada sujeto a cambios y mejoras, sin un final predefinido. El HIP es una carta de navegación para instituciones que quieren navegar en el océano de la innovación pública, la innovación social, el co-diseño, la inteligencia colectiva o el gobierno abierto, a partir de la lógica de redes y la ética del rizoma. Es un proyecto en modo beta. Quizá acabe siendo un pentágono o un heptágono, una vez amplíemos el círculo de contribuciones . En todo caso, creemos que puede ser útil en su misión principal: reforzar la narrativa de una innovación pública e innovación social crítica (donde crítica significa que no se queda en narrativa, sino que pasa a la acción, a una acción transformadora). En el [Anexo II](#) se utiliza el modelo HIP a modo de cuestionario de autoevaluación para que las instituciones puedan pensarse a sí mismas en base a los seis vectores. En el [Anexo III](#) se incluye el HIP-SIM, un software abierto de simulación, para visualizar y proyectar algo tan abstracto como la construcción de ecosistemas de innovación o la transición entre las jerarquías y los rizomas.

Revision #2

Created 17 February 2022 12:17:00 by Silvia Coscolin Sanchez

Updated 17 February 2022 12:22:21 by Silvia Coscolin Sanchez