



16ª Reunión Plenaria
Comunidad AEC Innovación
**INNOVACIÓN Y AGILIDAD
EMPRESARIAL**
Madrid, 7 de marzo de 2017

Gamesa Innovación Agile
Equipos de innovación en Gamesa O&M 2015-2016

F. Javier Zambonino Vázquez

Lean Enterprise Manager, Gamesa

¿En qué contexto nacen los equipos ágiles de innovación?



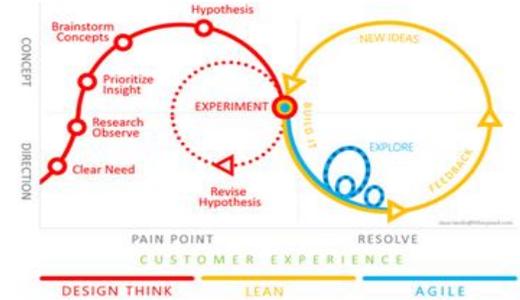
¿Por qué una iniciativa como esta?



¿Qué eran los equipos ágiles?

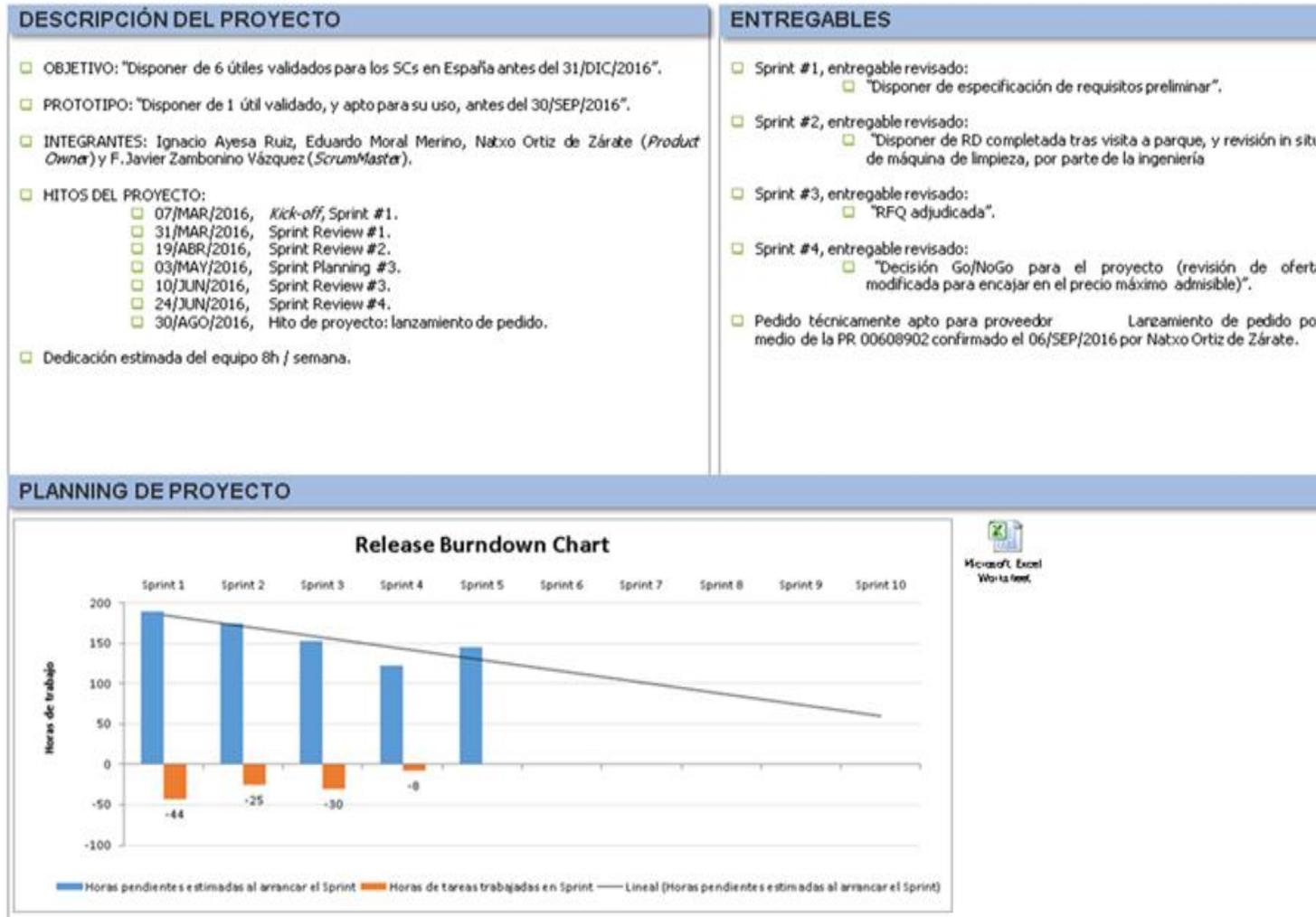


¿Qué tipo de proyectos hemos gestionado?



¿Qué metodología y qué resultados?

PROYECTO: "MÁQUINA DE LIMPIEZA DE TUBOS"



Innovation —Investment Readiness Level

IRL 9

IRL 8

IRL 7

IRL 6

IRL 5

IRL 4

IRL 3

IRL 2

IRL 1

IRL 0

1 proyecto en
implantación

3 proyectos en
desarrollo

1 proyecto en exploración
pendiente de decisión *go/no go*

3 pre-desarrollados pero cancelados por
no interés del espónsor

6 proyectos muertos por
no viabilidad

5 proyectos muertos por
no maduración

2 proyectos muertos
prematuramente

Lecciones aprendidas



1. *El poder de la retrospectiva*



2. Aprendizaje metodológico



3. *Muchos poquitos hacen un muchito*



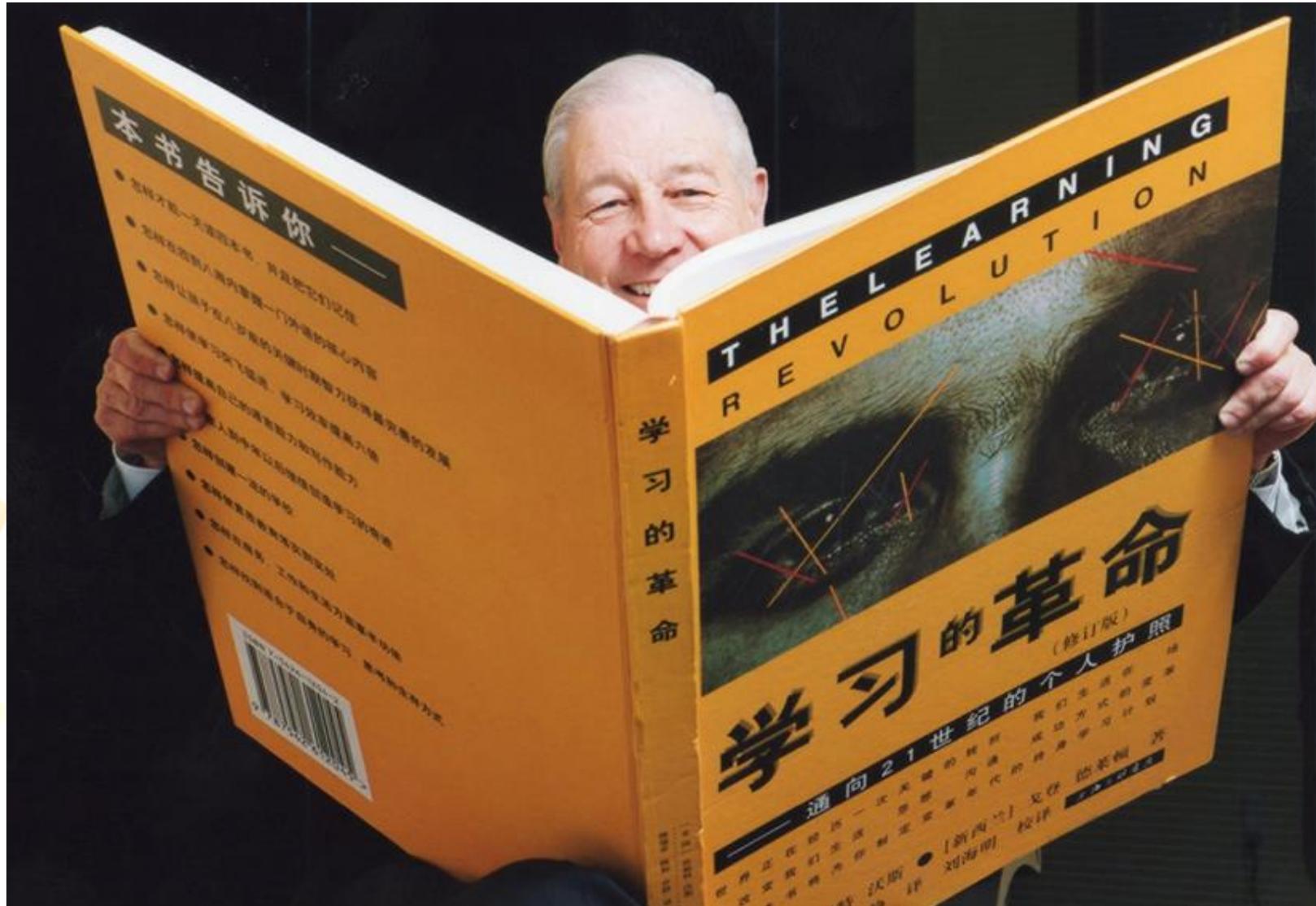
4. El poder del espónsor y/o commissioner



5. *Explotación vs. Exploración*



6. Prescripción metodológica





¡Gracias!