

Glosario de Términos sobre Innovación:

13 de Octubre de 2008
Hugo Céspedes A.



Glosario de Términos sobre Innovación.

Continuando con el tema de la Cultura Innovadora en las Empresas, en este apartado desarrollaremos un pequeño glosario con las terminologías comúnmente utilizadas en el área de la innovación, como parte del aprendizaje que deben seguir las empresas que recién comienzan a involucrarse en la cultura de innovación.

A

Acción clave (Key Action): Actividad necesaria para alcanzar unos determinados objetivos. En el contexto del V Programa Marco de la UE también se define como un grupo de proyectos (aplicados, genéricos y básicos) dirigidos a un fin común.

Acción concertada (Joint Action): En el contexto de la Unión Europea es aquella que favorece la aplicación de un determinado programa o la organización de las tareas futuras de dicho programa. Sin.: Acción conjunta.

Acción conjunta (Joint Action): En el contexto de la Unión Europea es aquella que favorece la aplicación de un determinado programa o la organización de las tareas futuras de dicho programa. Sin.: Acción concertada.

Acciones de coste compartido (Shared-Cost Action): En el contexto de la Unión Europea, son actividades financiadas parcialmente; es decir: los costes de financiación se comparten entre el contratante y los fondos de la Unión Europea.

Acervo (Wealth): Conjunto de bienes morales o culturales acumulados por tradición o herencia.

Actividades científicas y tecnológicas (Scientific and Technological Activities): Actividades sistemáticas estrechamente relacionadas con la generación, perfeccionamiento, difusión, asimilación y aplicación del conocimiento científico y tecnológico en todas las esferas de la actividad socioeconómica del país.

Actividades de interfase (Interface Activities): Actividades que se desarrollan en forma interactiva por las esferas científica, tecnológica, productiva y financiera, entre otras, con el objetivo de viabilizar y agilizar el proceso de innovación.

Activo inmaterial (Intangible Assets): Elementos intangibles, valorados a precio de adquisición, que forman el activo de una empresa; entre ellos se incluyen los empleados y sus destrezas, conocimientos y creatividad. Sin.: inmovilizado inmaterial, activo intangible.

Activo intangible (Intangible Assets): Elementos intangibles, valorados a precio de adquisición, que forman el activo de una empresa; entre ellos se incluyen los empleados y sus destrezas o competencias, conocimientos y creatividad, marcas, patentes. Sin.: inmovilizado inmaterial, activo inmaterial.

Activos (Assets): Bienes y derechos pertenecientes a una persona física o jurídica. Todos los bienes y derechos de una empresa susceptibles de ser valorados en dinero.

Administración de políticas (Administration Policies): Proceso que aclara y despliega el

planteamiento estratégico de una organización, dándole núcleo y foco a todo su quehacer, convocando a todos sus miembros. Parte de su Visión y se expresa en planes de negocio de corto, mediano y largo plazo para asegurar su competitividad y supervivencia.

Agrupación (Cluster): Conjunto de entidades que, manteniendo su personalidad jurídica, operan en un sector defendiendo sus intereses de forma conjunta.

AIDIT (AIDIT): Agencia de acreditación en investigación, desarrollo e innovación tecnológica.

AMFE/Análisis modal de fallos y efectos (FMEA/Failure Mode and Effects Analysis): Herramienta de prevención de fallos cuyo objetivo es identificar los fallos potenciales de un producto o proceso y evaluar sus efectos con el fin de realizar acciones correctivas que minimicen dichos efectos. Se aplica tanto al diseño de producto como de proceso.

Análisis DAFO (SWOT Analysis): Método que facilita el estudio de la situación de una empresa mediante la evaluación de sus puntos fuertes, débiles, amenazas y oportunidades externas; se concretiza en una tabla o esquema que permite establecer el diagnóstico estratégico de la empresa.

Análisis de concurrencia de palabras (Co-word Analysis): Técnica utilizada en el estudio sistemático del uso de dos o más términos, que aparecen a la vez en varios documentos, para determinar si existe relación entre ellos; se utiliza en el campo de la vigilancia tecnológica para detectar los conceptos nuevos que surgen en cualquier campo del saber. Sin.: Análisis de coocurrencias, cword analysis.

Análisis de coocurrencias (Co-word Analysis): Técnica utilizada en el estudio sistemático del uso de dos o más términos, que aparecen a la vez en varios documentos, para determinar si existe

relación entre ellos; se utiliza en el campo de la vigilancia tecnológica para detectar los conceptos nuevos que surgen en cualquier campo del saber. Sin.: Coword analysis, análisis de concurrencia de palabras.

Análisis de los factores de cambio (Force Field Analysis/FFA): Técnica que permite identificar los factores que favorecen y que limitan la aplicación de un cambio, permitiendo reforzar los positivos y reducir o eliminar los negativos. Consiste en un listado en dos columnas en el que se enumeran los puntos a favor, o fuerzas impulsoras, en la primera columna y los puntos en contra, o fuerzas restringentes, en la segunda. Sin.: Análisis de valor, Análisis del campo de fuerzas.

Análisis de mercado (Market Analysis): Técnica que mediante el estudio de los factores y características relevantes de un determinado mercado permite establecer la posibilidad de entrar en él de forma cuantitativa y cualitativa. Entre los aspectos que se examinan cabe destacar los siguientes: tamaño del mercado, aspectos generales del sector, potencial, segmentos que lo componen, análisis de la competencia, evolución de la demanda, barreras de entrada, comportamiento de los consumidores, etc.

Análisis de patentes (Patent Analysis): Procedimiento de apoyo al diagnóstico tecnológico que permite obtener información sobre las tendencias tecnológicas, las prácticas innovadoras de otras empresas, la disponibilidad de tecnologías útiles en venta, etc.

Análisis del campo de fuerzas (Force Field Analysis/FFA): Técnica que permite identificar los factores que favorecen y que limitan la aplicación de un cambio, permitiendo reforzar los positivos y reducir o eliminar los negativos. Consiste en un listado en dos columnas en el que se enumeran los puntos a favor, o fuerzas impulsoras, en la primera columna y los puntos en contra, o fuerzas restringentes, en la

segunda. Sin.: Análisis de los factores de cambio, Análisis de valor.

Año de referencia (Reference Year): Aquel que se utiliza como año base para realizar cálculos, obtener datos, establecer comparaciones, etc.

Aprendizaje continuo (Lifelong Learning/LLL): Formación permanente, durante toda la vida profesional. Sin.: Formación permanente.

Apropiabilidad (Appropriability): Atributo por el cual es posible gozar de los beneficios de un bien con exclusividad.

Auditoría (Audit): Comprobación y verificación de la exactitud y fiabilidad de los documentos contables.

Auditoría de la información (Information Audit): Proceso que analiza aspectos de la gestión de la información y determina si dicha gestión favorece la consecución de los objetivos de la empresa. Factores que describe: necesidades de información, información disponible, información generada, duplicación de información, flujo de información, coste de almacenamiento de la información, accesibilidad a la información, recursos de información utilizados, valor de la información para la empresa, barreras existentes en el flujo de la información, etc.

Auditoría del conocimiento (Knowledge Audit): Método utilizado para analizar el conocimiento, que necesita y tiene una empresa o departamento para lograr sus objetivos, y su grado de disponibilidad. El resultado es una descripción que permite establecer lo que sabe que sabe y sabe que no sabe dicha empresa o departamento. Incluye un análisis de las necesidades, del flujo, del grado de estandarización, etc.

Auditoría tecnológica (Technology Audit): Método formal que evalúa los activos (recursos humanos e infraestructura) y las necesidades tecnológicas de una entidad pública o privada.

B

Base de conocimiento/Base de conocimientos (Knowledge Base): Conjunto de información sobre la que se basa el desarrollo de un determinado tema o sector.

Benchmarking (Benchmarking): proceso continuo y sistemático que permite la evaluación y comparación prácticas relacionadas con los productos, servicios y procesos de una organización frente a los competidores reconocidos como los líderes en su sector, con el fin de realizar mejoras. Sin.: evaluación comparativa.

Best practices (Best Practices): Conjunto de actividades, estrategias, políticas, procedimientos, principios y normas, que están documentadas y basadas en una amplia experiencia y que permiten obtener resultados muy efectivos en un determinado campo de conocimiento. Sin.: mejores prácticas, buenas prácticas.

Bibliometría (Bibliometrics): Disciplina de carácter multidisciplinar que analiza la comunicación impresa y la organización de los sectores científico-técnicos mediante el análisis de fuentes bibliográficas y patentes. Utiliza técnicas cuantitativas y cualitativas. Su objetivo es proporcionar herramientas para evaluar los resultados de investigación, pero sin evaluar dichos resultados.

Bienes Públicos (Public Goods): Son bienes cuyo consumo no es rival, esto es, el consumo del bien por parte de un individuo no merma la posibilidad de ser consumido por otro, y el productor del bien público no puede excluir a ningún individuo del consumo del bien. La información para que funcionen los mercados y la prevención en salud son ejemplos de aquello.

BIMBO (BIMBO/Buy In Management Buy Out): Combinación de MBO y MBI: adquisición de una empresa por parte de su equipo directivo y por parte de un equipo directivo externo a ella. Es una compra con apalancamiento; es decir: garantizada por los propios activos de la empresa adquirida.

Biología (Biotechnology): Aplicación de las técnicas propias de la ciencia y la tecnología a los organismos vivos y a sus partes, con el objetivo de modificar su material como fuente de conocimientos, bienes y servicios.

Brainstorming (Brainstorming): Técnica que propicia la creatividad e innovación al maximizar la habilidad de generar y recopilar nuevas ideas, sin considerar su valor o validez inicial y dejando de lado inhibiciones sociales y reglas. Sin.: lluvia de ideas, tormenta de ideas.

Buen gobierno (Good Governance): Estilo de gobierno caracterizado por la gestión de los asuntos públicos con la mayor transparencia, participación, equidad y responsabilidad de todos los participantes.

Buenas prácticas (Best Practices): Conjunto de actividades, estrategias, políticas, procedimientos, principios y normas, que están documentadas y basadas en una amplia experiencia y que permiten obtener resultados muy efectivos en un determinado campo de conocimiento. Sin.: Best practices, mejores prácticas.

B2A (B2A/Business to Administration): Transacciones que se realizan entre las empresas y las administraciones públicas.

B2B (B2B/Business to Business): Comercio electrónico en el que las transacciones se realizan entre una empresa, institución pública o entidad pública y otra empresa y no con individuos o consumidores finales.

B2C (B2C/Business to Consumer): Comercio electrónico en el que las transacciones se realizan entre una empresa y los consumidores o usuarios finales.

B2I (B2I/Business to Investor): Transacciones que se realizan entre empresas e inversionistas.

C

CAD/DAO/Diseño Asistido por Ordenador (CAD/Computer Aided Design): Herramienta informática que permite diseñar modelos en dos y tres dimensiones, como si se tratase de objetos reales.

Cadena de suministro (Supply Chain): Conjunto de unidades de negocio que engloba a proveedores, productores, distribuidores, detallistas, clientes, servicio y mantenimiento cuya finalidad es coordinarse para mejorar la calidad, minimizar los costes, mejorar la velocidad del proceso, cumplir los pedidos, mejorar la satisfacción del cliente, etc.

CAE/Ingeniería Asistida por ordenador (CAE/Computer Aided Engineering): Tecnología que se ocupa del uso de los ordenadores en el diseño, análisis, evaluación, simulación, optimización y fabricación de los productos y de las tareas que se realizan a lo largo del ciclo de vida de los productos, por lo que engloba las herramientas de CAD y CAM.

Call center (Call Center): Departamento o centro de atención telefónica cuya finalidad es informar y solucionar posibles problemas de los clientes a través del teléfono. En la actualidad hay una clara tendencia a la externalización y deslocalización de estos centros.

CAM/Fabricación Asistida por Ordenador/FAO (CAM/Computer Aided Manufacturing): Uso de sistemas informáticos como herramienta de

planificación, gestión y control de los procesos involucrados en la fabricación de los productos.

Capital de arranque/capital arranque (Start-up Capital): Fondos que permiten financiar el inicio de la producción y distribución.

Capital intelectual (Intellectual Capital): Conocimiento convertido en valor mediante un proceso de gestión.

Capital humano (Human Capital): El conocimiento, las habilidades y la competencia del personal de la organización.

Capital de innovación (Innovation Capital): La capacidad de la organización para innovar y crear nuevos productos y servicios.

Capital de los procesos (Capital of Processes): Las herramientas, procesos, técnicas y sistemas de una organización.

Capital de los clientes (Customer Capital): El valor de las relaciones de una organización con sus clientes.

Capital de siembra (Seed Financing): Aportación de recursos para elaborar un proyecto determinado, con un plan de negocio; generalmente no existe todavía ni plan, ni empresa, ni equipo directivo. La financiación se dirige a la definición y diseño del producto. Sin.: financiación de siembra, inversión semilla.

Capital riesgo (Venture Capital/Risk Capital): Inversión temporal en la financiación del crecimiento y desarrollo de proyectos o empresas nuevos o con escasa evolución, pero con grandes expectativas de crecimiento y rentabilidad.

Capital semilla (Seed Capital/Seed Money): Fondos que se conceden a un inversor o empresario para que pruebe la posibilidad de éxito de un proyecto con su diseño y definición.

Card sorting (Card Sorting): Técnica de categorización de contenidos basada en la observación de cómo los usuarios agrupan y clasifican un conjunto de conceptos, escritos cada uno de ellos en una tarjeta, en diversas categorías creadas por los usuarios o por un tercero. NOTA: Ocasionalmente se encuentra el uso de la expresión Categorización por tarjetas.

Centro de Documentación Europea/CDE (European Documentation Centre/EDC): Centro depositario de las publicaciones oficiales de la Unión Europea, entre las que se incluyen: directivas, tratados, estadísticas de EUROSTAT sobre aspectos de la Unión Europea, etc. Entre sus objetivos se encuentra ayudar a las universidades e institutos de investigación a promover y desarrollar la investigación sobre la integración europea.

Certificación (Certification): La actividad por la que se emite un documento que establece la conformidad de una determinada empresa, producto, proceso o servicio con los requisitos definidos en normas o especificaciones técnicas. La certificación de productos es voluntaria en España.

Certificado digital (Digital Certificate): Documento codificado que identifica el ordenador emisor en una comunicación segura y que garantiza la autenticación de la identificación de dicho emisor para evitar fraudes de suplantación de identidad. Sin.: Firma digital de servidor.

Cibernetría (Cybermetrics): Aplicación de la bibliometría, informetría y ciencimetría a la WWW, con el fin de realizar análisis cuantitativos sobre publicaciones en la web que permitan tomar decisiones estratégicas sobre la presencia o no de determinadas organizaciones en la red.

Ciclo de vida del producto/CVP (Product Lifecycle): Etapas por las que atraviesa un producto desde su lanzamiento: introducción, crecimiento, madurez y

declive. La empresa utiliza distintas estrategias en función de la fase en la que esté el producto.

Ciencia (Science): esfera de la actividad humana dirigida a la adquisición sistemática, mediante el método científico, de nuevos conocimientos sobre la naturaleza, la sociedad y el pensamiento, que se reflejan en leyes, fundamentos y tendencias de desarrollo.

Cienciometría (Scientometrics): Disciplina que aplica técnicas matemáticas y estadísticas a las ciencias físicas, naturales y sociales con el fin de investigar las características de la investigación científica, y examinar el desarrollo y las políticas científicas permitiendo la comparación de las políticas de investigación de diversos países. Utiliza métodos bibliométricos

CIM (CIM/Computer Integrated Manufacturing): Tecnología que, al combinar una amplia gama de actividades asistidas por ordenador que integra los procesos existentes en el proceso de fabricación (diseño, control de existencias, fabricación, cálculo de costes de materiales, distribución, etc.), ofrece una mayor flexibilidad al fabricante, permitiendo a la empresa responder con mayor agilidad a las demandas del mercado y al desarrollo de nuevos productos.

CINE (ISCED): Clasificación Internacional Normalizada de la Educación que se utiliza en las estadísticas y estudios internacionales sobre la educación para comparar datos homogéneos entre países distintos. Sin.: Sistema Internacional de Clasificación Uniforme, ISCED.

Círculo de innovación (Innovation Circle): Proceso colectivo de carácter voluntario que tiene como objetivo introducir y desarrollar prácticas de vigilancia tecnológica en las empresas, y facilitar el intercambio de información tecnológica entre ellas.

Cluster (Cluster): Concentración sectorial y/o geográfica de empresas que se desempeñan en las mismas actividades o en actividades estrechamente relacionadas –tanto hacia atrás, hacia los proveedores de insumos y equipos, como hacia delante y hacia los lados, estrechamente relacionadas- con importantes y cumulativas economías externas, de aglomeración y especialización.

Comercialización (Commercialisation): Proceso que facilita la venta de productos, servicios, y resultados de proyectos de investigación mediante diversas operaciones encaminadas a lograr la venta.

Comercio electrónico (e-commerce): Intercambio de bienes y servicios en el que tanto la oferta, como la compra y el pago se realiza utilizando las tecnologías de la información y las comunicaciones.

Commodities (Commodities): Término anglosajón que se aplica a todo producto homogéneo vendido a granel, a menudo transado en los mercados financieros. Los más comunes son el oro, el café, el petróleo, cobre, celulosa, etc.

Competencias ICT (ICT skills): Destrezas y conocimientos que necesitan las personas para desempeñar tareas relacionadas con las tecnologías de la información y comunicación (informática, Internet, etc.)

Competitividad (Competitiveness): Capacidad de una entidad productora de bienes y servicios de capturar cuotas en los mercados de exportación, sobre la base de precios, calidad y profundidad, en la cual cobra una relevancia especial la innovación tecnológica.

Conocimiento (Knowledge): Conjunto de información desarrollada en el contexto de una experiencia y transformada a su vez en otra experiencia para la acción. El conocimiento permite

percibir escenarios nuevos, de cambio y tomar decisiones.

Conocimiento tácito (*Tacit Knowledge*): Conjunto de informaciones y datos que no está organizado ni transformado para facilitar su explotación. Conocimiento que únicamente una persona conoce y que es difícil de explicar o transmitir a otra, de no mediar una experiencia directa del mismo.

CORDIS (*CORDIS/Community Research & Development Information Service*): Servicio de información sobre investigación, desarrollo e innovación en la Unión Europea.

Coword analysis (*Co-word Analysis*): Técnica utilizada en el estudio sistemático del uso de dos o más términos, que aparecen a la vez en varios documentos, para determinar si existe relación entre ellos; se utiliza en el campo de la vigilancia tecnológica para detectar los conceptos nuevos que surgen en cualquier campo del saber. Sin.: Análisis de coocurrencias, análisis de concurrencia de palabras.

Creatividad (*Creativity*): 1) Proceso de presentar un problema y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales, lo cual supone estudio y reflexión más que acción. La creatividad es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. 2) Ver un problema, tener una idea, hacer algo por ella, tener resultados positivos. 3) Capacidad para producir cosas o ideas nuevas; esta habilidad la tiene todo individuo de forma potencial por lo que se puede desarrollar de forma consciente.

Crecimiento económico (*Economic Growth*): Incremento porcentual del Producto Interno Bruto de una economía en un período de tiempo.

CRM (*CRM/Customer Relationship Management*): Herramienta tecnológica de gestión que facilita la

venta convirtiendo la información relevante sobre los clientes en respuestas de negocio, y que permite tanto planificar las relaciones empresa-cliente como garantizar el mismo servicio a todos los clientes con independencia del canal que usen (teléfono, e-mail, página web, en persona, etc.)

Cultura de empresa (*Company Culture*): Conjunto de ideas, opiniones y actitudes que la mayor parte de los trabajadores de una empresa entiende, respeta, comparte y adopta por lo que influye en la forma en que se gestiona la empresa. Sin.: Cultura empresarial.

Cultura de la innovación (*Culture of Innovation*): Aquella que propicia la creación de un clima favorable a la innovación en las organizaciones.

C2C (*C2C/Consumer to Consumer*): Comercio electrónico en el que las transacciones se realizan entre consumidores o usuarios finales; ejemplo: sitios de subasta electrónica.

D

DAFO (*SWOT/Strength, Weakness, Opportunities and Threats*): Debilidades, Amenazas, Fuerzas y Oportunidades. Sin. Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades.

Data mining (*Data Mining*): Conjunto de técnicas de análisis y explotación de datos que permite extraer información oculta y predecible de grandes bases de datos. Esta información agiliza la predicción de futuras tendencias, comportamientos, etc. Se puede considerar que es una herramienta de ayuda en la toma de decisiones y en la planificación. Sin.: Minería de datos.

Data warehousing (*Data warehousing*): Sistema o proceso de almacenamiento único e integración de grandes cantidades de información, procedente de

diversas fuentes, sobre los clientes de una empresa. Los diversos departamentos de la empresa pueden acceder a esta información. El proceso de explotación de esta información se denomina data mining.

DEE/Diseño de experimentos (DOE/Design of Experiments): Herramienta para la optimización de diseños de procesos y productos que permite reducir el tiempo de desarrollo de productos y aumentar la calidad resultante. Sin.: Diseño estadístico de experimentos.

DEE/Diseño estadístico de experimentos (DOE/Design of Experiments): Herramienta para la optimización de diseños de procesos y productos que permite reducir el tiempo de desarrollo de productos y aumentar la calidad resultante. Sin.: Diseño de experimentos.

Desarrollo económico (Economic Development): Cambio cualitativo y la reestructuración de la economía de un país en relación con el progreso tecnológico y social. Está estrechamente vinculado al crecimiento económico.

Desarrollo experimental (Experimental Development): Trabajos científicos de carácter sistemático que utilizan y se basan en conocimientos previos procedentes de la investigación o la experiencia práctica y cuyo objetivo es producir elementos productos, servicios y procesos o mejorar los existentes.

Diseño incremental (Incremental Design): Estrategia de diseño que crea elementos autónomos y lógicamente relacionados (módulos) que se van añadiendo al proyecto a medida que avanza el diseño. Esta estrategia permite minimizar el impacto de los cambios que se producen en el proceso de diseño. Sin.: diseño modular.

Diseño industrial (Industrial Design): 1) Disciplina que se ocupa de la concepción y desarrollo de productos para su producción industrial y posterior comercialización. 2) Modalidad de propiedad industrial del Reino Unido que equivale al conjunto

de las españolas ¿Modelo industrial? y ¿Dibujo industrial?.

Diseño modular (Modular Design): Estrategia de diseño que crea elementos autónomos y lógicamente relacionados (módulos) que se van añadiendo al proyecto a medida que avanza el diseño. Esta estrategia permite minimizar el impacto de los cambios que se producen en el proceso de diseño. Sin.: diseño incremental.

Diversidad productiva (Productive Diversity): Es la variedad de bienes y servicios que produce un país.

DPI/Derechos de propiedad intelectual (IPR/Intellectual Property Rights): Derechos que otorgan la explotación exclusiva de la propiedad industrial e intelectual a su propietario durante un determinado período de tiempo; son patentes, marcas, diseños, derechos de autor, etc.

E

EBN (EBN/European BIC Network): Agrupación en red europea de los Centros Europeos de Empresas e Innovación (CEEI) y de organizaciones similares de Europa.

e-business (e-business): Término que se aplica a las empresas que gestionan sus procesos, total o parcialmente, con el uso intensivo de las tecnologías de Internet. Esta forma de gestión les permite dinamizar los procesos de negocio y, en consecuencia, mejorar la productividad y aumentar la eficiencia.

Economía del conocimiento (Knowledge Economy): Es la tendencia económica que propone la acumulación de conocimiento proveniente de mejoras en la calidad de la educación, el desarrollo tecnológico y la innovación, como el mecanismo principal en el crecimiento de valor de la producción.

Eficacia (*Effectiveness*): Nivel de cumplimiento de los objetivos establecidos, sin considerar los recursos asignados.

Eficiencia (*Efficiency*): Nivel de cumplimiento de los objetivos establecidos de la forma más económica, rápida y óptima posible; es decir: utilizando el mínimo de recursos disponibles.

EIMS/Sistema Europeo de Observación de la Innovación (*EIMS/European Innovation Monitoring System*): Observatorio europeo de la innovación creado para favorecer la realización de estudios y evaluaciones sobre nuevas tecnologías y procesos innovativos en las empresas europeas. Su objetivo es difundir información sobre los factores que inhiben y que favorecen la innovación en las empresas europeas.

e-learning (*e-learning/Tele-learning*): Proceso de enseñanza y aprendizaje a distancia que utiliza las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para mejorar la calidad de la formación al favorecer el acceso a servicios y recursos a distancia. Sin.: Teleformación.

Empírico (*Empiric*): Perteneciente o relativo a la experiencia.

Empresa innovadora (*Innovative Firm/Innovative Company*): Según la Encuesta de la Comunidad Europea sobre la Innovación es aquella que ha introducido mejoras o nuevos productos, servicios o procesos en los últimos tres años.

Empresas de base tecnológica (*Technology Based Firms*): Aquellas que producen bienes y servicios utilizando una tecnología nueva o innovadora en cualquiera de las fases de producción y comercialización.

Equilibrios macroeconómicos (*Macroeconomic Equilibrium/Balance*): Se producen cuando los indicadores macroeconómicos de un país, como la inflación, el desempleo o el balance fiscal, presentan niveles deseables en relación con los niveles internacionales y la situación económica, política y social interna.

ERP/Planeación de Recursos Empresariales (*Enterprise Resource Planning/ERP*): Sistema o aplicación informática flexible que integra la información de todos los procesos de negocio de una empresa, a través de una interfaz conocida, mejorando su gestión y la productividad y eficiencia.

Espacenet (*Espacenet*): Servicio gratuito, accesible a través de Internet, para promover la utilización de la información contenida en las patentes; creado por la Oficina Europea de Patentes, la Comisión de la Unión Europea, y los estados miembros de la Organización Europea de Patentes.

Estrategia (*Strategy*): Concepto multidimensional que abarca todas las actividades críticas de la organización, que da un sentido de unidad, dirección y propósito, al mismo tiempo que facilita la realización de los cambios necesarios para lograr su ajuste armónico al entorno.

Estrategia de alta segmentación (*Focus Strategy/Niche Strategy/Market Segmentation Strategy*): Aquella que sigue una empresa al dirigirse a un grupo específico de compradores, a un segmento del sector industrial o a un mercado geográfico concreto. Sin.: Estrategia de enfoque.

Estrategia de diferenciación (*Differentiation Strategy*): Aquella cuyo objetivo es ofrecer productos o servicios que el consumidor percibe como únicos y por los que está dispuesto a pagar un precio mayor. La diferenciación se consigue potenciando características del producto o servicio propias (calidad, envase, etc.) o ajenas (distribución, servicio al cliente, etc.)

Estrategia de diversificación (*Diversification Strategy*): Aquella que amplía el mercado al que la empresa dirige sus productos y servicios, o aumenta la variedad de productos y servicios que tiene en el mercado.

Estrategia de enfoque (*Focus Strategy/Niche Strategy/Market Segmentation Strategy*): Aquella que sigue una empresa al dirigirse a un grupo específico de compradores, a un segmento del

sector industrial o a un mercado geográfico concreto. Sin.: Estrategia de alta segmentación.

Estrategia de expansión (Expansion Strategy): Aquella cuyo objetivo es aumentar la cuota de mercado o la cuota de sector de forma continua.

Estrategia de nicho (Opportunist Strategy): Estrategia de innovación que utilizan las empresas que identifican oportunidades que no precisan de gran inversión en I+D y que les permite ser los primeros en detectar un nicho de mercado. Estas empresas no dedican grandes recursos a I+D pero sí en información sobre su entorno para detectar oportunidades de negocio y nichos que nadie ha identificado antes o que nadie cubre. Sin.: Estrategia oportunista.

Estrategia dependiente (Dependent Strategy): Estrategia de innovación que utilizan las empresas que aceptan un papel subordinado o secundario respecto a las empresas más fuertes del sector por lo que no intentan copiar las modificaciones tecnológicas, tienen una actividad innovadora mínima, carecen de recursos destinados a la I+D y las modificaciones de sus productos se deben a las exigencias de las empresas externas de las que dependen.

Estrategia imitativa (Imitative Strategy): Estrategia de innovación que utilizan las empresas que no son las primeras en innovar, ni en seguir al líder en materia innovadora, sino que se limitan a pagar por el uso del know how para producir lo que el mercado ya ha probado y aceptado. Intentan aprovechar ventajas comparativas o precios competitivos. Estas empresas se encuentran en una posición técnica distanciada de las que aplican estrategias innovadoras defensivas u ofensivas.

Estrategia innovadora defensiva (Defensive Innovation Strategy): Aquella que utilizan las empresas que no sienten la obligación de ser las primeras en aplicar una innovación, al no querer asumir ese riesgo, pero que tampoco quieren quedarse atrás en materia innovadora por lo que aplican las innovaciones del líder aprendiendo de

sus errores, mejorando el diseño y diferenciando sus productos con pequeñas mejoras tecnológicas.

Estrategia innovadora ofensiva (Offensive Innovation Strategy): Aquella que utilizan las empresas que son las primeras en aplicar una innovación. Estas empresas actúan como líderes tecnológicos y realizan un gasto elevado en I+D.

Estrategia oportunista (Opportunist Strategy): Estrategia de innovación que utilizan las empresas que identifican oportunidades que no precisan de gran inversión en I+D y que les permite ser los primeros en detectar un nicho de mercado. Estas empresas no dedican grandes recursos a I+D pero sí en información sobre su entorno para detectar oportunidades de negocio y nichos que nadie ha identificado antes o que nadie cubre. Sin.: Estrategia de nicho.

Estrategia tecnológica (Technologic Strategy): Planteamiento general y unificador que se hace una organización hacia el desarrollo y uso de tecnología. Tiene como características fundamentales que liga las áreas funcionales de la empresa y relaciona sus actividades con el ambiente externo. Tiene en cuenta la adecuación entre las capacidades de la empresa y las exigencias competitivas del sector, para lograr guiar a la empresa en medio de un panorama turbulento.

Estrategia tradicional (Traditional Strategy): Estrategia de innovación que utilizan las empresas que no ven motivos para modificar sus productos ya que el mercado no lo demanda y la competencia no les empuja a modificar o innovar sus productos y servicios. Las empresas que siguen esta estrategia tienen una capacidad técnica mínima.

Estudio de mercado (Market Research): Cualquier actividad de investigación cuyo objetivo sea mejorar el conocimiento de las características de un determinado mercado (oferta, demanda, comportamiento de los consumidores, etc.) para establecer las posibilidades de éxito de un negocio.

e-trabajo (Ework/ e-work): Práctica laboral que utiliza las tecnologías de la información y la

comunicación para aumentar la eficacia y la flexibilidad (espacio-temporal) de la empresa. Sin.: Teletrabajo.

Evaluación entre colegas (Peer Review): Proceso de valoración de una publicación o proyecto que realiza una persona o grupo de personas especialistas en el campo del trabajo que se evalúa; los objetivos de este proceso son: determinar la calidad del trabajo, establecer posibles mejoras, etc. Sin.: Evaluación entre pares, revisión inter pares.

Evaluación tecnológica (Technological Assessment): Análisis de los efectos del desarrollo tecnológico en la sociedad con el fin de determinar en qué medida dicho desarrollo mejora, e incluso maximiza, el bien común y minimiza el riesgo de la sociedad en general.

Explorador (Browser): Aplicación de que permite al usuario navegar por la web, visualizar documentos e incluso escuchar información de la web. Los navegadores más populares son Netscape Navigator y Microsoft Internet Explorer. Sin.: Navegador.

Externalidad (Externality/Spillover): Efecto que produce una persona o empresa al realizar una actividad que afecta positiva o negativamente el bienestar de otros que no participan en la misma, sin pagar ni percibir compensación por ello.

Externalización (Outsourcing): Uso estratégico de recursos externos; consiste en la contratación, a terceros, de la realización de actividades no esenciales para el negocio en las que la empresa no es competitiva y que tradicionalmente realizaba con sus recursos internos. Sin.: Outsourcing

F

Fabricación ajustada (Lean Manufacturing): Proceso de mejora en todas las métricas de funcionamiento de una empresa que permite utilizar la cantidad mínima de recursos totales

(personal, material, monetario, etc.) para producir un producto y entregarlo a tiempo.

Fabricación integrada por ordenador (CIM/Computer Integrated Manufacturing): Tecnología que tiene como objetivo el uso cooperativo de las herramientas informáticas involucradas en el proceso de diseño (CAD) y fabricación (CAM) para lograr un sistema de gestión integral, único y eficiente de todas las actividades de la empresa: diseño, fabricación, administración y gestión.

Factor de impacto (Impact Factor): Indicador bibliométrico consistente en un cociente cuyo numerador incluye la suma de las citas recibidas por una revista científica durante un año y cuyo denominador incluye todos los artículos publicados en dicha revista durante los dos años anteriores. El resultado obtenido se denomina índice de impacto. El objetivo es medir el grado de difusión de la publicación; también se puede calcular el factor de impacto de un determinado autor o institución.

Fidelidad inalámbrica (Wi-Fi/Wireless Fidelity): Protocolo de comunicación inalámbrica de área local creado en 1997 en USA. Permite la interconexión entre 10 equipos y el acceso inalámbrico a Internet tanto en lugares públicos como privados (hogares, instituciones y empresas) sin necesidad de usar cables. Utiliza un modem que se conecta a la red telefónica y eléctrica. Sin.: Wi-Fi.

Financiación (Financing): Aportación de los fondos necesarios para el desarrollo de un proyecto o empresa.

Financiación de arranque/Financiación de derramaje (Start-up Financing): Aportación de recursos para facilitar la creación e inicio de una empresa.

Financiación de la innovación (Innovation Finance): Aportación de fondos para el desarrollo de actividades de innovación o transformación que permitan la mejora de productos y servicios existentes o la creación de nuevos, con el fin de obtener un beneficio económico y social. Incluye

inversores informales, bancos, fondos de capital riesgo, financiación de siembra, financiación de arranque, etc.

Financiación de siembra (Seed Financing):

Aportación de recursos para elaborar un proyecto determinado, con un plan de negocio; generalmente no existe todavía ni plan, ni empresa, ni equipo directivo. La financiación se dirige a la definición y diseño del producto. Sin.: capital de siembra, inversión semilla.

Firma digital (Digital Signature):

Modo de firmar documentos de forma electrónica que permite al receptor de la información enviada electrónicamente comprobar el origen de dicha información y confirmar que está completa y no ha sido alterada. Esta firma aparecería modificada si la descifrara una persona no autorizada por lo que el receptor sabría que se ha accedido a la información sin su autorización.

Franquicia (Franchising):

Acuerdo de cesión de uso de una marca por el que una empresa (franquiciador) cede a otra (franquiciario o franquiciante) los derechos para vender sus productos en un mercado determinado. El franquiciario aporta una cuota inicial, paga un porcentaje sobre facturación y opera según las normas del franquiciador.

Free riders (Free Riders):

Individuos u organizaciones que intentan internalizar los beneficios de bienes producidos o adquiridos por otros, evitando correr riesgos e incurrir en los costos necesarios para su generación.

G

Gasto empresarial en I+D/GEID (Business Enterprise Expenditure on R&D/BERD):

Recursos que utilizan las empresas en las actividades de I+D (Investigación y Desarrollo).

Gasto en innovación (Innovation Expenditure):

Recursos financieros empleados en las actividades de innovación y que incluye, entre otros, los siguientes: I+D interno, adquisición de patentes y licencias, diseño industrial, formación, maquinaria y equipamiento, consultoría externa de I+D, subcontratación de I+D, etc.

Gastos corrientes (Current Cost):

Es el dedicado a los costes salariales y a otros gastos corrientes como los originados por la compra de materiales, suministros y equipos de apoyo de la I+D, que no forman parte de los gastos de capital; por ejemplo: libros, revistas, suscripciones a revistas, materiales de laboratorio, etc.

Gastos de capital (Gastos de Capital):

Gastos brutos del ejercicio anual correspondientes a los elementos del capital fijo utilizados en los programas de I+D; comprenden: terrenos y edificios, equipos e instrumentos, y software.

Gastos externos (Extramural Expenditures):

Cantidades desembolsadas para la realización de actividades de I+D fuera de la unidad o centros de investigación de la empresa, cualquiera que sea el origen de los fondos, durante el período de referencia. Incluye las desembolsadas fuera del territorio nacional. Sin.: gastos extramuros.

Gastos extramuros (Extramural Expenditures):

Cantidades desembolsadas para la realización de actividades de I+D fuera de la unidad o centros de investigación de la empresa, cualquiera que sea el origen de los fondos, durante el período de referencia. Incluye las desembolsadas fuera del territorio nacional. Sin.: gastos externos.

Gastos internos (Intramural Expenditures):

Cantidades desembolsadas para la realización de actividades de I+D dentro de la unidad o centros de investigación de la empresa, cualquiera que sea el origen de los fondos, durante el período de referencia. Incluye los gastos llevados a cabo fuera del centro, pero en apoyo de las actividades de I+D internas. Sin.: gastos intramuros.

Gastos intramuros (*Intramural Expenditures*):

Cantidades desembolsadas para la realización de actividades de I+D dentro de la unidad o centros de investigación de la empresa, cualquiera que sea el origen de los fondos, durante el período de referencia. Incluye los gastos llevados a cabo fuera del centro, pero en apoyo de las actividades de I+D internas. Sin.: gastos internos.

GEID (*BERD*): Gasto empresarial en I+D.

Gestión de la cadena de suministro (*Supply Chain Management/SCM*):

Conjunto de actividades y procedimientos cuyo objetivo es optimizar la interacción entre todos los elementos de la cadena de suministro de una empresa con el fin de satisfacer las necesidades de los clientes, incrementar las ventas y reducir los costes.

Gestión de la información y el conocimiento (*Information and Knowledge Management*):

Sistema que organiza los flujos de información externos e internos y proporciona la generación, apropiación, intercambio y uso de conocimientos necesarios para el incremento de la eficacia de las organizaciones.

Gestión de la innovación (*Innovation Management/Management of Innovation*):

Conjunto de actividades y procesos destinados a organizar, dirigir y administrar los recursos disponibles para generar ideas innovadoras, que mejoren los productos y procesos existentes o que produzcan productos y procesos nuevos.

Gestión del cambio (*Change Management*):

Expresión que define los métodos de gestión que utilizan las organizaciones para adaptarse a los cambios de su entorno evitando errores y minimizando el impacto negativo del propio cambio.

Gestión del ciclo de vida del producto (*Product Life Management/PLM*):

Sistema que mejora el rendimiento de la empresa ya que permite que se pueda acceder, gestionar y crear información sobre el producto en cualquier momento y lugar: hay

información disponible sobre todas las etapas del producto.

Gestión del conocimiento (*Knowledge Management/KM*):

Disciplina empresarial que promulga el proceso sistemático de coordinación de todas las actividades y procedimientos de una organización para crear, buscar, almacenar, compartir, difundir, desarrollar, y maximizar el conocimiento de dicha organización. Esta gestión permite aumentar la eficiencia, productividad y rentabilidad mediante el uso de herramientas y métodos de soporte tecnológico que facilitan que se comparta el conocimiento dentro de la organización y así se genere conocimiento nuevo. Sin.: Knowledge management.

Gobernanza (*Governance*):

En el contexto de la Unión Europea, se define como el ejercicio del poder político, económico y administrativo en la gestión de los asuntos públicos para aplicar las decisiones políticas adoptadas.

Gobernanza de la innovación (*Governance of Innovation*):

En el contexto de la Unión Europea, es la gestión de las políticas de innovación de forma transparente, responsable, participativa y equitativa.

H

Homologación (*Homologation*):

Certificación oficial por parte de una Administración Pública u organismo autorizado de que un producto, proceso o servicio cumple los requisitos técnicos reglamentarios.

i-business (*i-business/Internet Business*): Empresas en las que Internet es el factor de definición del negocio ya que realizan negocios con Internet.

I+D/Investigación y desarrollo (*R&D/Research and development*): Actividades realizadas de forma sistemática para mejorar el conocimiento tecnológico de un determinado producto, proceso o aplicaciones; incluye la investigación básica, la investigación aplicada y el desarrollo experimental.

IDT/Investigación y Desarrollo Tecnológico (*RTD/Research and Technological Development*): Conjunto de actividades y proyectos cuyo objetivo es mejorar el conocimiento científico y tecnológico y competir en mejor situación en el mercado mundial.

ILAN/RALI (*ILAN/Industrial Local Area Network*): Red de área local industrial.

Incubadora de empresas (*Incubator/Business Incubator*): Infraestructura, próxima a una instalación académica o de investigación, diseñada para acoger actividades emprendedoras en las primeras fases de su constitución y a la que se acompaña la asistencia técnica para constituirse en empresa. Sin.: Vivero de empresas, semillero de empresas, incubadora.

Indicador (*Indicator*): Estadísticas, cifras y otros factores cuantificables que reflejan el interés de determinados grupos hacia una materia específica en un momento dado.

Indicadores de gestión (*Management Indicators*): Son los indicadores que permiten monitorear el cumplimiento de las políticas. Pueden ser de resultado y de procesos.

Indicadores de resultado (*Performance Indicators*): Permiten evaluar el grado de logro de los objetivos.

Indicadores de proceso (*Process Indicators*): Permiten monitorear el cumplimiento de medios.

Infonomía (*Infonomics*): Ciencia interdisciplinar cuyo objeto es el estudio de la relación entre las personas y los sistemas de información con el fin de lograr una gestión inteligente de la información.

Ingeniería inversa (*Reverse Engineering*): 1) Proceso cuyo objetivo es generar el diseño a partir de un modelo físico. Es un proceso inverso al de prototipado en el que se genera un modelo físico a partir de un modelo CAD. 2) Nombre que se utiliza para denominar la actividad del cracking de desproteger programas.

Ingreso per cápita (*Per Capita income*): Producto Interno Bruto (PIB) de un país dividido por la cantidad de habitantes que posee. Generalmente se mide en base anual.

Inmovilizado, inmaterial (*Intangible Assets*): Elementos intangibles, valorados a precio de adquisición, que forman el activo de una empresa; entre ellos se incluyen los empleados y sus destrezas, conocimientos y creatividad. Sin.: activo inmaterial, activo intangible.

Innovación (*Innovation*): 1) Transformación que permite la mejora y perfeccionamiento de productos y servicios existentes con el fin de obtener un beneficio económico y social. Proceso mediante el cual ciertos productos o procesos productivos, desarrollados en base a nuevos conocimientos o a la combinación novedosa de conocimiento preexistente, son introducidos eficazmente en los mercados, y por lo tanto en la vida social. 2) Actividad de carácter científico, tecnológico, organizativo, financiero o comercial que se lleva a cabo con la finalidad de obtener productos, procesos tecnológicos y servicios totalmente nuevos o significativamente mejorados. Se considera que una innovación ha sido realizada si ha sido aplicada en la práctica social o utilizada dentro de un proceso productivo o de servicios determinados, lo cual puede realizarse en régimen de transacción comercial o en régimen de transferencia no comercial. La innovación se define

como el resultado de la introducción económica y socialmente útil del nuevo conocimiento o la tecnología (nuevo para el lugar donde se introduce, no en el sentido universal).

Innovación de gestión (*Managerial Innovation/Organizational Innovation*): Aquella que se realiza en el ámbito comercial, financiero, gerencial, u organizativo, y que apoya y potencia la corriente innovadora de la empresa mejorando su productividad.

Innovación de mercado (*Market innovation*): Aquella que genera la apertura de un nuevo mercado o la implantación de una nueva estructura de mercado que origine nuevos segmentos.

Innovación de proceso (*Process Innovation*): Aquella implantación o comercialización de un producto con características mejoradas de desempeño con el fin de brindar objetivamente servicios nuevos o mejorados al consumidor. Aquella que emplea en el proceso de producción métodos tecnológicamente nuevos o con mejoras significativas. Es la implantación o adopción de métodos de producción o de suministros nuevos o mejorados.

Innovación de producto (*Product Innovation*): Aquella que se utiliza para diseñar y elaborar un producto con características tecnológicas o usos que difieren de forma significativa de los productos producidos con anterioridad, o para mejorar los productos ya existentes, siempre elevando la competitividad de la empresa.

Innovación empresarial (*Entrepreneurial Innovation*): Aquella que se produce en el contexto empresarial y que consiste en utilizar una solución novedosa para introducir o mejorar un producto, servicio o proceso.

Innovación en la estructura de mercado (*Innovation in Market Structure*): Aquella que produce una reorganización del mercado que genera nuevos segmentos o permite dominar los existentes.

Innovación gradual (*Incremental Innovation*): Pequeña mejora en el funcionamiento y uso de productos o procesos ya existentes.

Innovación radical (*Radical Innovation*): Mejora que implica el uso de una tecnología totalmente nueva o la combinación de tecnologías existentes y que tiene como resultado un producto diferente de los producidos con anterioridad en uso, características, diseño o componentes.

Innovación social (*Social Innovation*): Aquella que permite mejorar la sociedad en su conjunto mediante la producción de bienes o servicios de uso colectivo o que benefician al conjunto de la sociedad.

Innovación incremental (*Incremental Innovation*): Introducción sistemática de mejoras en los productos o procesos claves de una entidad, manteniendo a la empresa en continuo cambio y preparada para cambios mayores.

Innovación tecnológica (*Technological Innovation*): Proceso de cambio y transformación que genera nuevos productos y procesos, introduciendo modificaciones tecnológicas en la forma del producto, proceso de producción, utilización, etc. así como las modificaciones importantes en los ya existentes.

Inteligencia artificial/IA (*Artificial Intelligence/AI*): Capacidad de una máquina de simular procesos de inteligencia humana con sistemas de computación lo que permite diseñar máquinas que realicen tareas que se asocian a la inteligencia humana: razonar, resolver problemas, realizar predicciones, etc.

Intensidad de I+D (*R&D Intensity*): Parámetro que se utiliza para cuantificar la actividad de una empresa o país en investigación y desarrollo. Se suele calcular como el cociente de los gastos internos anuales en I+D entre la cifra de negocios, para las empresas, y como el cociente entre el gasto anual en I+D entre el PIB, para los países.

Intensidad de innovación (*Innovation Intensity*): Medida del nivel de la actividad en innovación. Se calcula como el cociente de los gastos en innovación entre la cifra de negocios de la empresa.

Intensidad tecnológica (*Technological Intensity*): Medida del nivel tecnológico. Se calcula como el cociente de gastos internos en I+D entre los gastos totales de innovación.

Intercambio electrónico de datos (*EDI/Electronic Data Exchange*): Transferencia de datos electrónicos estructurados a través de la red que utiliza sistemas y protocolos estandarizados de intercambio.

Interfaz (*Interface*): Componente de hardware y software que se utiliza como dispositivo o punto de contacto para conectar y comunicar una parte del ordenador al usuario o a otra parte de un mismo ordenador o de otros ordenadores.

Intranet (*Intranet*): Sistema de redes creado en el interior de una empresa aplicando la tecnología de Internet a un ámbito restringido; los usuarios externos no suelen tener acceso a esta red.

Invencción (*Invention*): Tecnología novedosa.

Inversión semilla (*Seed Financing*): Aportación de recursos para elaborar un proyecto determinado, con un plan de negocio; generalmente no existe todavía ni plan, ni empresa, ni equipo directivo. La financiación se dirige a la definición y diseño del producto. Sin.: financiación de siembra, capital de siembra.

Inversor informal (*Informal Investor/Business Angel*): Inversor privado que da soporte, en su fase inicial, a nuevas ideas de negocio de alto riesgo que necesitan financiación y que tienen gran potencial de crecimiento.

Inversor privado (*Business Angel/Informal Investor/Private Investor*): Inversor informal que da soporte, en su fase inicial, a nuevas ideas de negocio de alto riesgo que necesitan financiación y que tienen gran potencial de crecimiento.

Investigación (*Research*): Trabajo original cuyo objetivo es aumentar el conocimiento científico.

Investigación aplicada (*Applied Research*): Utilización de los conocimientos en la práctica, para aplicarlos con fines productivos, en la mayoría de los casos, en provecho de la sociedad. Trabajos científicos originales realizados con el fin de adquirir nuevos conocimientos, con el objetivo práctico de explotarlos desarrollando nuevos procesos y productos, o mejorando los existentes.

Investigación básica (*Basic research/Fundamental Research*): Investigación o ciencia básica, también llamada investigación fundamental o investigación pura, es aquella que se realiza principalmente para conocer los fundamentos de los fenómenos, sin atender a aplicaciones particulares, es decir, es generada por la curiosidad del investigador (*curiosity-driven research*). Trabajos científicos originales, de carácter teórico o experimental, realizados con el fin de adquirir nuevos conocimientos, sin prever ninguna aplicación práctica inmediata, y sin tener una vinculación directa con productos o servicios existentes. Sin.: investigación fundamental.

Investigación básica orientada (*Oriented Basic Research*): Aquella que se dirige a grandes áreas de interés general, con el objetivo explícito de mejorar el conocimiento y las aplicaciones que serán la base para solventar problemas actuales o futuros.

Investigación básica pura (*Pure Basic Research*): Aquella que se dirige a mejorar el conocimiento sin buscar aplicaciones ni ventajas económicas en el futuro.

Investigación Científica y Desarrollo Tecnológico – I+D- (*Scientific Research and Technological Development –R&D*): Actividades sistemáticas y creadoras, destinadas a incrementar los conocimientos adquiridos o encontrar nuevas aplicaciones de los ya existentes, tanto en el ámbito de las ciencias exactas, naturales y técnicas, como en el de las ciencias sociales y humanas. Así mismo es I+D el uso de este conocimiento para fundamentar el desarrollo de nuevos productos,

procesos y servicios. Se le reconoce internacionalmente en idioma por el acrónimo I+D.

Investigación estratégica (*Strategic Research*):

Investigación aplicada a un área temática o de conocimiento que se encuentra en un nivel que no permite determinar de forma concreta sus posibles aplicaciones.

Investigación fundamental (*Fundamental Research/Basic Research*):

Trabajos científicos originales, de carácter teórico o experimental, realizados con el fin de adquirir nuevos conocimientos, sin prever ninguna aplicación práctica inmediata, y sin tener una vinculación directa con productos o servicios existentes. Sin.: investigación básica.

Investigación y Desarrollo (I+D) (*Research and Development -R&D*):

Conjunto de acciones creativas ejecutadas sistemáticamente, orientadas a expandir la frontera del conocimiento o a usar este conocimiento para generar nuevos productos y servicios que puedan ser de utilidad para la sociedad. Es un componente del proceso de innovación.

Investigador (*Researcher*):

Profesional que, utilizando el método científico de forma continua se dedica a trabajar en la concepción o creación de nuevos conocimientos, productos, procesos y métodos.

IPR-Helpdesk (*IRP-Helpdesk*):

En el contexto de la Unión Europea, se define como el servicio creado por el programa de innovación de la Comisión para asesorar a los participantes en dicho programa sobre temas relativos a patentes y ayudarles a proteger sus derechos de propiedad intelectual.

ISSN (*ISSN/International Standard Serial Number*):

Código numérico internacional de ocho dígitos que sirve para identificar las publicaciones seriadas o periódicas con independencia de la lengua y el país de publicación.

J

Joint-venture (*Joint-Venture*): Asociación temporal de empresas para realizar un proyecto común de forma más efectiva que si lo realizaran por separado. El acuerdo sólo afecta al proyecto común. Sin.: asociación de empresas.

Jornadas informativas (*Info Days*): En el contexto de la Unión Europea son aquellas que proporcionan ayuda e información sobre los programas específicos de la UE; la Comisión Europea las organiza de forma periódica.

Justo a tiempo (*Just In Time/JIT*): Técnica de gestión de origen japonés, cuyo objetivo es reducir al mínimo las existencias tanto de productos fabricados como de piezas y otros suministros necesarios en el proceso de fabricación. Se intenta reducir la ineficiencia y el tiempo improductivo de los sistemas de producción. Sin.: Just in time.

K

Kaizen (*Kaizen*): Mejora continua que permite aumentar la competitividad de la empresa mejorando los procesos y reduciendo el uso de recursos innecesarios (tiempo, materias primas, etc.)

Know how (*Know How*): Conocimiento técnico u organizativo basado en la experiencia, con elevado valor comercial, sobre cómo realizar una determinada actividad. Cuando se obtiene mediante un proceso de investigación y desarrollo costoso, suele estar protegido por el derecho de la propiedad industrial. Sin.: Saber hacer.

L

LAN (LAN/Local Area Network): Red de ordenadores y terminales informáticos de corto alcance, por lo general utilizada por una sola organización, la cual permite a los usuarios compartir información, recursos y servicios como espacio en disco duro, impresoras, CD-ROM, correo electrónico, etc. Sin.: Red de área local, red local, RAL.

Lead time (Lead Time/LT): Tiempo que transcurre desde que se empieza el diseño de un producto hasta la llegada de la mercancía al cliente. En logística es el tiempo que transcurre desde la entrada en firme de un pedido hasta su entrega al cliente. Sin.: plazo de entrega, Tiempo de entrega.

Líder de mercado (Market Leader): Empresa que presenta la cuota mayor de mercado para un determinado servicio o producto.

Lluvia de ideas (Brainstorming): Técnica que propicia la creatividad e innovación al maximizar la habilidad de generar y recopilar nuevas ideas, sin considerar su valor o validez inicial y dejando de lado inhibiciones sociales y reglas. Sin.: brainstorming, tormenta de ideas.

M

Manual de Camberra (Canberra Manual): Proporciona diversas metodologías para evaluar los recursos humanos dedicados a la ciencia y tecnología. Publicado por la OCDE en 1995.

Manual de Frascati (Frascati Manual): Ofrece procedimientos de encuestas para medir las actividades de investigación y desarrollo experimental. Publicada la primera edición por la OCDE en 1963.

Manual de Oslo (Oslo Manual): Ofrece metodologías para la recopilación de datos que permitan interpretar la innovación en ciencia y tecnología. Publicado por la OCDE en 1997.

Manufactura (Manufacturing): Transformación de materias primas en productos terminados para su venta.

Maqueta (Model): Realización física de un producto (forma, volumen, color, etc.) a tamaño natural o a escala

Marca (Brand): Nombre de artículo, o servicio que identifica su origen y características diferenciándolo de los del resto de los vendedores. El término legal es marca registrada.

Marca (Trade Mark): Título que concede el derecho exclusivo a la utilización de un signo para la identificación de un producto o un servicio en el mercado. Sirve para identificar y diferenciar un producto o servicio de los de los competidores. Pueden ser marcas las palabras o combinaciones de palabras, imágenes, figuras, símbolos, gráficos, letras, sonidos, cifras, formas tridimensionales (envoltorios, envases, formas del producto o su representación). La marca distingue los productos o servicios de un empresario.

Marca registrada (Trademark): Término legal que designa al nombre, palabra, símbolo o combinaciones de éstos, que se utiliza para diferenciar los productos o servicios de un fabricante o comerciante de los productos y servicios de otros. Está protegido por el registro legal por lo que nadie puede utilizar la misma marca (nombre, o símbolo) ni ninguna que se le parezca.

Mejora continua (Continuous Improvement/Ongoing Improvement): Proceso que emplea nuevas actividades y prescinde de las que añaden poco o ningún valor con el fin de aumentar la eficiencia de la organización.

Mejores prácticas (Best Practices): Conjunto de actividades, estrategias, políticas, procedimientos, principios y normas, que están documentadas y

basadas en una amplia experiencia y que permiten obtener resultados muy efectivos en un determinado campo de conocimiento. Sin.: Best practices, buenas prácticas.

Minería de datos (Data Mining): Conjunto de técnicas de análisis y explotación de datos que permite extraer información oculta y predecible de grandes bases de datos. Esta información agiliza la predicción de futuras tendencias, comportamientos, etc. Se puede considerar que es una herramienta de ayuda en la toma de decisiones y en la planificación. Sin.: Data mining.

Misión corporativa (Corporate Mission): Concreción en el tiempo de la Visión de la organización. Se define al cotejar la Visión contra lo que es la organización y lo que podría avanzar en un plazo determinado.

Modelo de utilidad (Utility model/UM): Título que concede el Estado para proteger una invención menor garantizando a su propietario derechos exclusivos para su explotación durante un determinado período de tiempo (10 años en España); la protección es menor que en el caso de las patentes de invención por lo que la duración también es inferior. En el Reino Unido no existe este título, aunque la Unión Europea, en su intento de armonización, homogeneizar este tipo de protección.

Modelo industrial (Industrial Model): Título que concede el derecho exclusivo de utilización sobre la forma nueva u original dada a un producto o artículo tridimensional. En este caso la creatividad protegida recae sobre el aspecto estético del producto. En España esta protección es por un período de 10 años, renovables por otros diez. NOTA: En el Reino Unido existe la figura ¿Diseño Industrial¿ que engloba al modelo industrial y al dibujo industrial.

Modelo lineal de innovación (Linear Model of Innovation): Modo de descripción del proceso de innovación como la simple transferencia de tecnología desde las universidades, laboratorios y centros de investigación a la industria.

Modelo sistémico de innovación (Systemic Model of Innovation): Modo de descripción del proceso de innovación como la interacción entre múltiples factores (normativas, financiación, sistemas impositivos, etc.) y participantes (empresas, científicos, administraciones, etc.) en el que la investigación científica no es la fuente de la innovación sino uno más de los factores esenciales.

Movilidad (Mobility): En el contexto de la innovación, es la transferencia temporal de trabajadores cualificados entre regiones, áreas de conocimiento, empresas y centros de investigación, etc.

N

Nivel tecnológico de la sociedad (Technological Level of Society): Capacidad de perfeccionar y difundir sus productos y servicios a partir del proceso de acumulación, ordenamiento y registro de los conocimientos disponibles, además de las formas materiales que componen dicha sociedad. El nivel tecnológico de la sociedad traduce el vínculo entre los sistemas empresariales y de Investigación –Desarrollo.

Nombre comercial (Trade Name): Un nombre comercial es un título que concede el derecho exclusivo a la utilización de cualquier signo o denominación como identificador de una empresa en el tráfico mercantil. Los nombres comerciales, como títulos de propiedad industrial, son independientes de los nombres de las sociedades inscritos en los Registros Mercantiles por lo que una misma persona física o jurídica puede tener varios nombres comerciales.

O

Organismo (*Organization*): Estructura que engloba el conjunto de recursos materiales, técnicos y humanos que conforman una institución.

Organismo público de investigación/OPI (*Large Public Research Institution/LPRI*): Aquel que suele estar especializado en un campo del saber, se financia con fondos públicos, y crea y aplica conocimiento, pero que no lo imparte. Forma parte del sistema público de investigación y desarrollo. [Uso habitual en plural: Organismos públicos de investigación].

Organización (*Organization*): Estructura que coordina las relaciones existentes entre los individuos y los recursos de un organismo, para alcanzar sus objetivos maximizando el aprovechamiento de los elementos materiales, técnicos y humanos.

Orware (*Orware*): Artículos de la organización que definen las entidades tecnológicas localizadas en una estructura organizacional.

OTRI/Oficina de Transferencia de Resultados de la Investigación (*Technology Transfer Office/Technology Transfer Unit/Office of Technology Transfer*): Estructura de intermediación entre las empresas y las universidades cuya misión es dinamizar la I+D en la universidad, gestionar la I+D producida en el entorno de universidad-empresa, difundir la oferta tecnológica de la universidad, etc.

Outsourcing (*Outsourcing*): Uso estratégico de recursos externos; consiste en la contratación, a terceros, de la realización de actividades no esenciales para el negocio en las que la empresa no es competitiva y que tradicionalmente realizaba con sus recursos internos. Sin.: Externalización.

P

Paper (*Paper*): Artículo de investigación científica.

Paradigma (*Paradigm*): Patrón o modelo. Conjunto de experiencias, creencias y valores que afectan la forma en que un individuo percibe la realidad y en que responde a esa percepción.

Parque científico (*Scientific Park*): Terreno localizado, por lo general, en el campus de una institución académica o cercano a ella, donde se oferta espacio a los institutos y centros públicos de investigación y a las empresas que realizan investigación y actividades de tecnología intensiva; se excluyen las actividades de producción.

Parque tecnológico (*Technology Park/Technology Valley*): Iniciativa inmobiliaria que ofrece, en una ubicación adecuada, infraestructuras y servicios a empresas involucradas en la aplicación comercial de tecnologías emergentes; incluye actividades de I+D, producción, ventas, comercialización y servicios.

Patente (*Patent*): Título de propiedad industrial que se otorga a las invenciones industriales de carácter mundial y que garantiza a su propietario derechos exclusivos para la explotación de la invención en un país o grupo de países concertado durante un determinado período de tiempo. Su finalidad es proteger y explotar una invención por el tiempo que determine la Ley.

Patente comunitaria (*Community Patent*): Título de propiedad intelectual e industrial único y con validez en cualquier país de la Unión Europea; creada en 1989 mediante el Acuerdo sobre la Patente Comunitaria, en la actualidad todavía no se ha puesto en práctica.

Patente europea (*European Patent*): Aquella que se tramita a través de la Oficina Europea de Patentes, y que tiene como resultado un conjunto de patentes nacionales que protegen los derechos de

propiedad intelectual e industrial en los estados adscritos al convenio de patentes europeas.

Patrimonio científico y tecnológico (*Scientific and Technological Heritage*): Bienes en posición de cualquier tipo de entidad como resultado de la realización de actividades científicas y de innovación tecnológica, que consisten en ejemplares testigos con importancia y valor natural, científico, tecnológico, económico y cultural.

Perfeccionamiento empresarial (*Corporate Perfectionary*): Proceso de innovación tecnológica en la gestión y la dirección empresarial, aplicando el acervo cultural científico-técnico de la humanidad, cuyo objetivo fundamental es incrementar al máximo la eficiencia, eficacia y excelencia en el cumplimiento de la misión de la empresa.

Pensamiento lean (*Lean Thinking*): Método de gestión de las organizaciones cuyo objetivo es mejorar la eficiencia; se centra en la creación de valor desde el punto de vista del cliente, al tiempo que reduce tiempo, recursos y esfuerzo.

Personal de I+D (*R&D Personnel*): Recursos humanos dedicados de forma directa a actividades de investigación y desarrollo; incluye el personal científico y técnico, personal que presta servicios relacionados con las actividades de I+D (directores, administradores, personal auxiliar de oficina), y la equivalencia en jornada completa (EJC) de los servicios de consultoría externa.

Plan (*Plan*): Conjunto detallado y sistematizado de programas con un objetivo superior que se elabora anticipadamente para dirigir y orientar una actuación pública o privada.

Plan de empresa (*Business Plan*): Documento que recoge una descripción pormenorizada de todos los aspectos que pueden influir en una actividad empresarial: identificación y descripción de la oportunidad de negocio, estudio de la viabilidad técnica y financiera, mercado potencial, análisis del consumidor, cuota de mercado prevista, necesidades de financiación, etc. Es una

herramienta esencial en la fase inicial de cualquier proyecto empresarial. Sin.: Plan de negocio.

Plan de negocio (*Business Plan*): Documento que recoge una descripción pormenorizada de todos los aspectos que pueden influir en una actividad empresarial: identificación y descripción de la oportunidad de negocio, estudio de la viabilidad técnica y financiera, mercado potencial, análisis del consumidor, cuota de mercado prevista, necesidades de financiación, etc. Es una herramienta esencial en la fase inicial de cualquier proyecto empresarial. Sin.: Plan de empresa.

Planeación estratégica (*Strategic Planning*): Proceso continuo, flexible e integral que genera una capacidad de dirección para definir la evolución que debe seguir una organización para aprovechar, en beneficio de su situación interna, las oportunidades actuales y futuras que ofrece el entorno.

Política (*Politics*): Conjunto formado por un objetivo, los correspondientes medios para lograrlo e indicadores que permiten evaluar su cumplimiento. Es el conjunto de definiciones y acciones estratégicas que permiten, a todos los niveles, materializar la orientación estratégica de la organización, formulada en la Visión y la Misión. Suele definirse a diferentes niveles y a diferentes plazos.

i) **Objetivo:** Estado deseado en el tiempo.

ii) **Medios:** Planes, proyectos, programas y actividades necesarios para el cumplimiento de los objetivos.

Planta piloto (*Pilot Plant*): Aquella construida a escala que permite identificar y resolver problemas antes de construir la planta a tamaño real.

Polo científico-Productivo (*Scientific-Technological Pole*): Constituye una forma organizativa de integración de la ciencia y la producción y servicios que de manera organizada unen sus potencialidades y capacidades humanas, financieras y de infraestructura para alcanzar determinados objetivos priorizados. Las diferentes entidades que conforman el Polo, al asociarse

organizacionalmente, no limitan las atribuciones inherentes a sus respectivas personalidades jurídicas, ni pasan a constituir una estructura institucional adicional de la administración estatal.

Precios Cíclicos (Cyclical Prices): Se refiere a ciertos productos y servicios que presentan fluctuaciones en sus precios, relacionados con cambios en la oferta o la demanda asociados a situaciones que ocurren con cierta periodicidad, como las estaciones del año, desastres naturales, desregulaciones internacionales, entre otras.

Predicción tecnológica (Technology Forecast): Aquella que establece las probabilidades de que se produzca una variación tecnológica o una innovación en un plazo de tiempo determinado y con unos recursos especificados.

Pre incubadora (Pre-Incubator): Estructura de alojamiento de proyectos de emprendedores que todavía no tienen la entidad de empresa por encontrarse en la fase previa de identificación de ideas básicas que se puedan comercializar. Durante el período en que se encuentra un proyecto en la pre incubadora, los emprendedores reciben formación y orientación personalizada sobre aspectos como análisis de mercado, gestión empresarial, marketing, creación de empresas, etc.

Pre serie (Pre-Series): Producción de las primeras unidades de un producto nuevo para comprobar si es correcta la conformación de sus componentes, su mutabilidad y puesta a punto.

Previsión tecnológica (Technology Forecast): Estimación probabilística de las características de los procedimientos y desarrollos tecnológicos futuros.

Proceso (Process): Conjunto de tareas sucesivas, relacionadas entre sí, que convierten elementos de entrada en elementos de salida.

Proceso stage-gate (Stage-Gate Process): Aquel que presenta un desarrollo en etapas o actividades sucesivas (stages) separadas por puntos de decisión (gates). Se utiliza en el lanzamiento de nuevos

productos, desde el proyecto o idea de producto/servicio hasta su lanzamiento.

Producción ajustada (Lean Production): Sistema de producción cuyo objetivo es eliminar las actividades innecesarias que no aportan valor añadido y ajustar la producción de cada departamento o sección de la empresa a las necesidades concretas del siguiente departamento. Se evita cualquier operación sin valor añadido. Sin.: Producción ligera, lean production.

Producción ligera (Lean Production): Sistema de producción cuyo objetivo es eliminar las actividades innecesarias que no aportan valor añadido y ajustar la producción de cada departamento o sección de la empresa a las necesidades concretas del siguiente departamento. Se evita cualquier operación sin valor añadido. Sin.: Producción ajustada, lean production.

Productividad (Productivity): relación que divide la producción de bienes y servicios entre los recursos disponibles. El resultado es la producción alcanzada por unidad de insumo (trabajo, energía, tiempo, etc.)

Productividad Total de Factores –PTF- (Total Factor Productivity –TFP-): Parte del crecimiento que no se puede explicar por incrementos en la cantidad de los factores (capital y trabajo) utilizados en el proceso de producción, sino como producto de un aumento en la eficiencia con la que se utilizan o combinan dichos factores. En ella son fundamentales el capital humano calificado, la tecnología y el conocimiento.

Producto Interno Bruto –PIB- (Gross Domestic Product –GDP-): Es el valor monetario de los bienes y servicios finales producidos por una economía en un período determinado. Producto se refiere a valor agregado; Interno se refiere a que es la producción dentro de las fronteras de una economía; y Bruto se refiere a que no se contabilizan la variación de inventarios ni las depreciaciones o apreciaciones de capital.

Programa (Programme/Program): En el contexto de la Unión Europea es el conjunto de varios proyectos, agrupados por aspectos comunes de carácter temático, organizativo o regional, que tiene un objetivo superior. Describe las actividades necesarias para llevar a cabo los proyectos al igual que la asignación de recursos y la duración prevista.

Programa Científico-Técnico (Scientific-Technical Program): Es un conjunto integrado de actividades diversas de Ciencia y Tecnología, organizadas fundamentalmente en proyectos, con el objetivo de resolver los problemas identificados en las prioridades, y dirigidos a lograr resultados e impactos específicos en un período determinado.

Propiedad Intelectual/PI (Intellectual Property/IP): Comprende los derechos que se adquieren para el amparo jurídico de las creaciones del ingenio y talento humanos y las conductas, acciones y medidas inherentes a la propiedad intelectual, mediante las legislaciones de derecho de autor y los derechos conexos y de propiedad industrial, durante todo el proceso de gestación, gestión, salida y comercialización de los resultados o de los programas en que están insertos. Engloba la propiedad industrial (patentes industriales, marcas registradas, diseños industriales y denominadores geográficos) y los derechos de autor y derechos afines (arte, música, literatura, emisiones de TV y radio, bases de datos, software, etc.).

Proyecto (Project): Constituyen la célula básica para la organización, ejecución, financiamiento y control de actividades vinculadas con la investigación científica, el desarrollo tecnológico, la innovación tecnológica, la prestación de servicios científicos y tecnológicos de alto nivel de especialización, las producciones especializadas, la formación de recursos humanos, la gerencia y otras, que materializan objetivos y resultados propios o de los programas en que están insertados.

Prospectiva tecnológica (Technology Foresight): Herramienta estratégica que se utiliza para observar el futuro de la ciencia y tecnología, identificar las oportunidades que ofrecen las tecnologías emergentes y anticiparse a sus efectos

negativos. El objetivo es crear una visión consensuada sobre las tendencias de evolución futura de la tecnología, que facilite la toma de decisiones sobre las líneas prioritarias de I+D a largo plazo. Los poderes públicos utilizan esta herramienta para apoyar la definición de sus políticas, y las empresas para facilitar la toma de decisiones estratégicas.

Protección de diseños industriales (Protection of Industrial Design): Otorga el derecho exclusivo sobre la forma nueva u original de un artículo que pueda servir de tipo para la fabricación u ornamentación de un producto. Para ello se conceden: modelos industriales, dibujos industriales.

Protección de invenciones (Protection of Inventions): Otorga el derecho de explotar en exclusiva la invención durante un determinado periodo de tiempo. Para ello se conceden: patentes y modelos de utilidad.

Protección de signos comerciales (Protection of Distinctive Signs): Otorga el derecho exclusivo a la utilización de un determinado signo identificativo. Para ello se conceden: marcas, nombres comerciales.

Prototipado de alta fidelidad (High-Fidelity Prototyping): Aquel cuyos prototipos son casi idénticos al producto final.

Prototipado de baja fidelidad (Mockup): Aquel cuyos prototipos no representan el aspecto del producto final, aunque sí recoge las características, dimensiones y otros aspectos del producto final.

Prototipado de baja fidelidad (Low-Fidelity Prototyping): Aquel cuyos prototipos no representan el aspecto del producto final, aunque sí recoge las características, dimensiones y otros aspectos del producto final.

Prototipado evolutivo (Evolutionary Prototyping): En la creación de software, es la producción de una parte de la implementación a la que se le incorporan las otras partes de forma gradual y

según se vaya aprendiendo de la parte ya implementada. Sin.: Prototipado reutilizable.

Q

R

Rapid tooling (Rapid Tooling/RT): Técnica que permite obtener moldes y otros utillajes prototipo utilizando algún sistema de prototipado rápido, directamente o indirectamente, en alguna de sus fases, con el objetivo de obtener una serie corta de piezas prototipo. Sin.: Fabricación rápida de moldes, Prototipado rápido de moldes.

Recursos de información (Information Resources): Aquellas fuentes, servicios, sistemas y tecnologías que coayudan de forma significativa al suministro de información para la consecución de las misiones, metas y objetivos de una entidad determinada.

Red de regiones innovadoras de Europa/Red IRE (IRE Network/Innovating Regions in Europe Network): Plataforma de colaboración e intercambio de experiencias en el campo de la innovación creada por la Comisión Europea en 1994. Está abierta a todas las regiones de la UE, Europea Central y Europa del Este que demuestren su interés en promover la innovación incluyendo la innovación en sus políticas regionales.

Reingeniería (Reengineering): Análisis de los procedimientos organizativos de una empresa cuyo objetivo es introducir cambios significativos que permitirán mejorar los parámetros e indicadores que miden los resultados empresariales (costes, calidad, servicio, etc.)

Reformas estructurales (Structural Reforms): En el contexto de Chile, se refiere a serie de cambios impuestos en el país por sus autoridades, orientados a lograr un mayor desarrollo económico. Entre ellos se pueden citar la apertura de la economía a mercados extranjeros, las privatizaciones y la liberalización del mercado financiero, entre otras.

Reingeniería de procesos empresariales (Business Process Re-engineering/BPR): Análisis y rediseño de los procesos de una empresa cuyo objetivo es introducir cambios en la organización que permitan mejorar los resultados empresariales.

Revisión inter pares (Peer Review): Proceso de valoración de una publicación o proyecto que realiza una persona o grupo de personas especialistas en el campo del trabajo que se evalúa; los objetivos de este proceso son: determinar la calidad del trabajo, establecer posibles mejoras, etc. Sin.: Evaluación entre colegas, evaluación entre colegas.

Riesgo moral (Moral Hazard): Concepto económico que ocurre cuando una persona cambia su conducta por el hecho de estar asegurada, no teniendo los incentivos para actuar como sería deseable que lo hiciera. También se aplica en una relación contractual donde el Principal corre el riesgo de que el Agente no ponga todo el empeño o esfuerzo que requiere el cumplimiento del contrato.

S

Saber hacer (Know How): Conocimiento técnico u organizativo basado en la experiencia, con elevado valor comercial, sobre cómo realizar una determinada actividad. Cuando se obtiene mediante un proceso de investigación y desarrollo costoso, suele estar protegido por el derecho de la propiedad industrial. Sin.: Know how.

Segmentación de mercado (Market Segmentation): Procedimiento basado en la

suposición de que en el mercado global hay grupos de posibles compradores de productos y servicios que presentan características semejantes por sus hábitos de consumo y que integran las diversas categorías de consumidores o segmentos de mercado.

Segmento de mercado (Market Segment): Categoría de consumidores caracterizada e identificada con precisión y con necesidades similares, que responderá favorablemente ante un marketing mix (producto, precio, distribución y promoción)

Semillero de empresas (Incubator/Business Incubator): Infraestructura, diseñada para promover iniciativas empresariales acogiendo a empresas en las primeras fases de su constitución, donde los emprendedores disponen de unas instalaciones y servicios a precio inferior al de mercado, además de un asesoramiento especializado en toda la fase de estudio, trámites de creación de la empresa, solicitud de ayudas, etc. Sin.: Vivero de empresas, incubadora de empresas, incubadora.

Servicios científicos-tecnológicos (Scientific-Technological Services): Actividades, repetitivas o no, que utilizan conocimientos existentes, contribuyen a la realización, difusión y aplicación de la ciencia y la innovación tecnológica en la solución de problemas concretos y son llevadas a cabo mediante contratación entre interesados.

Servicio Offshore (Offshore Service): Servicios prestados a empresas extranjeras bajo condiciones de eficiencia superiores a las que podrían obtener en sus respectivos países de origen.

Sinergia (Synergy): Integración de elementos que da como resultado algo más grande que la simple suma de éstos, es decir, cuando dos o más elementos se unen sinérgicamente crean un resultado que aprovecha y maximiza las cualidades de cada uno de los elementos.

Sistema Internacional de Clasificación Uniforme (ISCED/International Standard Classification of

Education): Método homogeneizador de ordenación de los sistemas de educación a nivel internacional, cuyo objetivo es facilitar la realización y comparación de estadísticas internacionales; diseñado por la UNESCO en los años setenta. Sin.: ISCED, CINE.

Sistema de Ciencia e Innovación Tecnológica –SCIT- (Science and Technological Innovation System): Conjunto de actividades sistemáticas estrechamente relacionadas con la generación, transferencia, perfeccionamiento, asimilación, adaptación, difusión, uso, aplicación y comercialización del conocimiento científico y tecnológico en todas las esferas de la actividad socioeconómica del país.

Sistema de Innovación Tecnológica (Technical Innovation System): Interrelaciones institucionales y empresariales ocurridas en un país, región o sector, que conlleven a la conformación de redes de cooperación y competencias por medio de las cuales se generan las innovaciones tecnológicas. Es el conjunto de elementos sistémicos que conforman la base de las capacidades científicas y tecnológicas del nivel en cuestión y determinan su potencial de innovación tecnológica.

Spillovers (Spillovers): Cualquier externalidad positiva que resulta de determinadas inversiones en innovación y desarrollo tecnológico.

Spin off competitivo (Spin out): Aquel que engloba todos los procesos que tienen por finalidad la independencia de algunos de los departamentos o divisiones de la empresa con el fin de externalizar determinadas actividades y centrarse en los aspectos esenciales de la empresa.

Spin off universitario (Academic Spin off): Nueva empresa creada en base al conocimiento o tecnología creada en la universidad y propiedad de la universidad. Normalmente el fundador de la empresa es un profesor, personal técnico o de investigación de la universidad.

Spin-off/empresa derivada (Spin-off): Nueva empresa creada en el seno de empresas u

organizaciones existentes, para hacer una explotación directa del resultado de una investigación; supone el apoyo técnico y financiero de la empresa origen. El spin-off técnico surge al descubrir una nueva tecnología con potencial económico, pero que no es relevante para la organización de origen, por ejemplo en el ámbito universitario.

Start up (Start up): Empresa nueva, en su primera fase de desarrollo, que procede de una ya existente. Iniciativa del sector privado. También denominado spin-off empresarial.

T

Talento (Talent): Conjunto de dotes intelectuales que constituyen el llamado Capital Humano, que es considerado como el activo intangible que la organización atrae y mantiene para el desarrollo estratégico de la organización. Capital humano que se traduce en capacidades naturales o adquiridas para el desarrollo adecuado de una ocupación.

Team building (Team Building): Conjunto de técnicas y actividades dirigidas a un grupo pequeño de personas con el objetivo de convertirlas en un equipo eficiente y de fomentar el trabajo en equipo.

Tecnología (Technology): 1) Conjunto de conocimientos e información propios de una actividad que pueden ser utilizados en forma sistemática para el diseño, desarrollo, fabricación y comercialización de productos o la prestación de servicios, incluyendo la aplicación de las técnicas asociadas a la gestión. 2) Conjunto de medios, creados por personas para facilitar el esfuerzo humano. Tecnología = “capacidad creada”. Es también la búsqueda de aplicaciones a los conocimientos existentes.

Tecnología básica (Basic Technology): Tecnología consolidada, necesaria para la actividad productiva y al alcance de cualquier empresa del mercado por

lo que no ofrece ninguna ventaja competitiva ni es una herramienta estratégica.

Tecnología clave (Key Technology): Aquella que domina la empresa y le proporciona una ventaja competitiva frente a sus competidores.

Tecnología emergente (Emerging Technology): Aquella que se encuentra en las primeras fases de desarrollo y aplicación por lo que presenta un amplio potencial de desarrollo. Se convertirá en tecnología clave si su desarrollo cumple las expectativas del mercado.

Tecnología inmaterial (Intangible Technology): Aquella que hace referencia a destrezas, instrucciones, servicios técnicos como consultoría, enseñanza, know how, etc.

Tecnología material (Tangible Technology): Aquella que hace referencia a modelos, diagramas, diseños, manuales, especificaciones técnicas, prototipos, etc.

Tecnología pull (Pull Technology): En el contexto de Internet, es aquella que utilizan los usuarios para localizar información en la red por sí mismos (buscadores)

Tecnología push (Push Technology): En el contexto de Internet, es aquella que permite el envío de información relevante al ordenador del usuario, de forma automática, directa y a intervalos regulares.

Teleformación (e-learning/Tele-learning): Proceso de enseñanza y aprendizaje a distancia que utiliza las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para mejorar la calidad de la formación al favorecer el acceso a servicios y recursos a distancia. Sin.: e-learning.

Teletrabajo (Teleworking/telecommuting): Práctica laboral que consiste en desempeñar la actividad profesional en un lugar alejado de la empresa u organización, durante un porcentaje importante del tiempo, gracias al uso de las tecnologías de la información y comunicación. Sin.: E-trabajo.

TI/Tecnologías de la Información (IT/Information Technology): Término general que se aplica al conocimiento y uso de ordenadores en las empresas.

TIC/Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (ICT/Information and Communications Technologies): Sistemas de telecomunicación que facilitan la distribución de la información y conjunto de tecnologías que conforman la sociedad de la información permitiendo automatizar las actividades.

Tormenta de ideas (Brainstorming): Técnica que propicia la creatividad e innovación al maximizar la habilidad de generar y recopilar nuevas ideas, sin considerar su valor o validez inicial y dejando de lado inhibiciones sociales y reglas. Sin.: brainstorming, lluvia de ideas.

Transferencia de tecnología (Technology Transfer):

1) Proceso de transmisión de conocimiento e información de carácter científico y técnico hacia terceros para lograr su absorción, adaptación y reproducción con el fin de producir nuevos productos, prestar servicios nuevos o mejorar los existentes. 2) Acción de transferir conocimientos, en forma de maquinaria y equipos o en forma intangible, requeridos para la fabricación de un producto, la aplicación de un procedimiento o la prestación de un servicio. Abarca el conjunto de las siguientes acciones: venta o cesión bajo licencia de cualquier categoría de propiedad intelectual, incluida la transmisión de conocimientos técnicos especializados. Los flujos de transferencia de tecnología provienen del exterior, se dirigen a él, o se producen dentro del territorio nacional.

- i) **Transferencia vertical:** Proceso por el cual, dentro de un mismo país, se transforman los conocimientos científicos endógenos en innovaciones, con la apropiación de los mismos por los correspondientes agentes económicos y sociales.
- ii) **Transferencia horizontal:** Proceso por el cual las tecnologías se trasladan de un país a otro y se asimilan en la práctica social de este

último. Tiene dos flujos: la importación de tecnología y la exportación de tecnología.

Triángulo estratégico (Strategic Triangle):

Categoría que define la relación entre los tres elementos que determinan un negocio: los clientes, la empresa y la competencia, cada uno de los cuales es una entidad viviente con sus propios intereses y objetivos.

TRIZ (TRIZ/TIPS/Theory of Inventive Problem Solving): Metodología estructurada de innovación cuyo objetivo es facilitar la innovación tecnológica mediante la localización y resolución de problemas técnicos que surgen en el proceso de innovación.

Acrónimo en lengua rusa para la Teoría de Solución Creativa o Ingeniosa de Problemas.

U

V

Ventaja comparativa (Comparative Advantage):

Recursos, atributos y otras características de los que dispone una persona, organización o país y que le permiten obtener un grado mayor de productividad que sus competidores.

Ventaja competitiva dinámica (Dynamic Comparative Advantage): Condiciones presentes en un país que lo hacen ser competitivo internacionalmente en los bienes y servicios que produce, que además son sustentables en el tiempo.

Vigilancia activa (Monitoring): En el contexto de la vigilancia tecnológica se define como la búsqueda sistemática y periódica de información significativa que permita analizar y la evolución de las tecnologías nuevas.

Vigilancia pasiva (Scanning): En el contexto de la vigilancia tecnológica se define como escrutar de forma rutinaria un conjunto de fuentes de datos con la esperanza de encontrar información de interés.

Vigilancia tecnológica (Technological Watch): 1) Metodología que permite conocer y analizar la evolución de las tecnologías nuevas en el ámbito público y de la empresa privada en una determinada área, para tomar decisiones con el menor riesgo. 2) Conjunto de acciones y procedimientos que permite a la empresa captar sistemáticamente la información que se genera en su entorno sobre aspectos científicos y tecnológicos, sobre todo aquellos que tienen relación más directa con sus productos y tecnologías. Esta información debe ser sistematizada, clasificada y analizada, por lo que se le denomina inteligencia tecnológica. Cuando incluye vigilancia y análisis de mercados, de bolsas, suministradores, clientes y de toda la información externa necesaria para la empresa suele llamarse inteligencia corporativa o empresarial.

Visión corporativa (Corporate Vision): Expresión básica del núcleo de dirección de la Organización que define el foco de orientación estratégica del negocio y que permite la dirección a través del sentido. Le da un significado y una razón de ser al esfuerzo realizado por todos los que forman parte de la organización. Determina el enfoque y alcance del negocio, las ventajas con que alcanzar competitividad sostenible. Establece el conjunto de valores y creencias básicas que determinan la cultura de la organización, para dar un propósito noble y ético a la forma de hacer negocios y un sentido de comportamiento a los que trabajan en ella. Esta en profundo contacto con la evaluación de la realidad externa.

Visión del negocio (Business Vision): Es la concreción de la visión corporativa en un negocio específico. Debe contener una amplia descripción de los productos, mercados y cubrimiento geográfico, así como de las capacidades específicas de la unidad que le darán ventaja competitiva en el negocio.

Vivero de empresas (Incubator/Business Incubator): Infraestructura, diseñada para promover iniciativas empresariales acogiendo a empresas en las primeras fases de su constitución, donde los emprendedores disponen de unas instalaciones y servicios a precio inferior al de mercado, además de un asesoramiento especializado en toda la fase de estudio, trámites de creación de la empresa, solicitud de ayudas, etc. Sin.: Semillero de empresas, incubadora de empresas, incubadora.

W

WAN/Red de área extensa (WAN/Wide Area Network): Aquellas que intercomunican equipos en grandes áreas geográficas; Internet es la mayor WAN del mundo.

Wi-Fi (Wi-Fi/Wireless Fidelity): Protocolo de comunicación inalámbrica de área local creado en 1997 en USA. Permite la interconexión entre 10 equipos y el acceso inalámbrico a Internet tanto en lugares públicos como privados (hogares, instituciones y empresas) sin necesidad de usar cables. Utiliza un modem que se conecta a la red telefónica y eléctrica. Sin.: Fidelidad inalámbrica.

X

Y

Z

Bibliografía

“**Glosario sobre Innovación**”, Futurinnova, Castilla de León, España, Septiembre de 2008.

“**Glosario**”, Consejo de Innovación para la Competitividad, Chile, Septiembre de 2008.

“**Glosario de Sistema de Ciencia e Innovación Tecnológica**”, Cuba bvs. Recopilación de las Lic. Regina Victoria García y Lic. Leticia Artilles Visbal, Septiembre de 2008.