

Unità didattica 5 – *Le organizzazioni in un contesto in cambiamento*

Innovazione organizzativa

Premessa

Capacità di **analizzare e valutare criticamente** (in modo continuo) il proprio modo di funzionare – anche considerando errori, ecc.



Capacità di **apprendimento organizzativo** (il gruppo apprende)



Cambiamento e innovazione organizzativa

Innovazione: definizione

Innovazione → **creazione e adozione** di una nuova idea o comportamento (non esistente nell'azione di un'organizzazione o di un individuo)



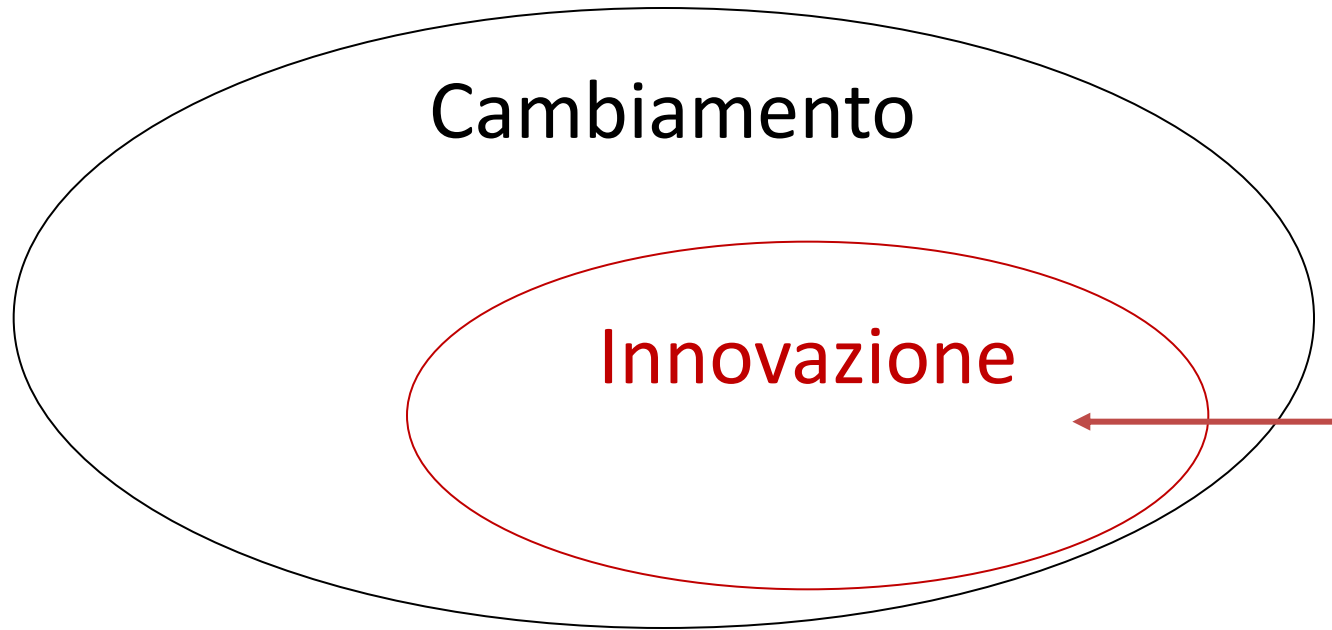
«Fare delle nuove cose, o il fare delle cose che vengono già fatte in nuovo modo»

Innovazione (nuova idea) potrebbe riguardare

- Nuova tecnologia
- Nuovo processo produttivo
- Nuovo prodotto
- Nuova procedura amministrativa
-
-

Innovazione e cambiamento. Questo ultimo è più ampio e generico, non sempre un mutamento è innovativo. Innovazione comporta un cambiamento, ma sempre per introdurre qualcosa di nuovo

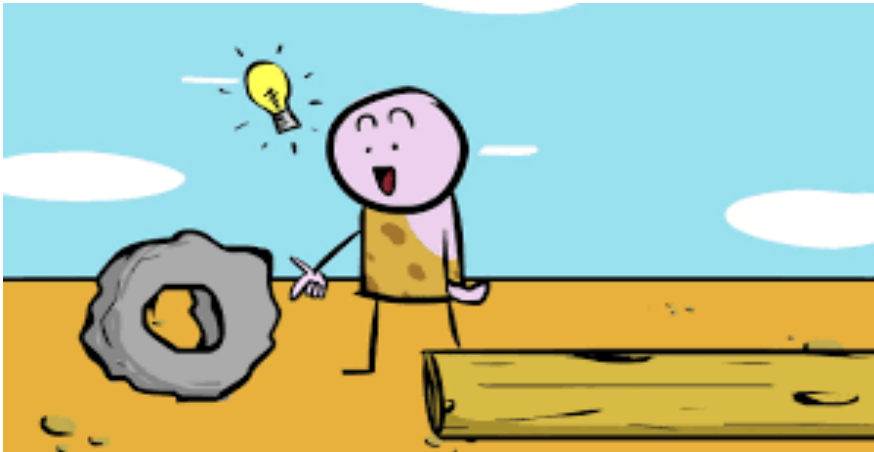
Per ricapitolare...

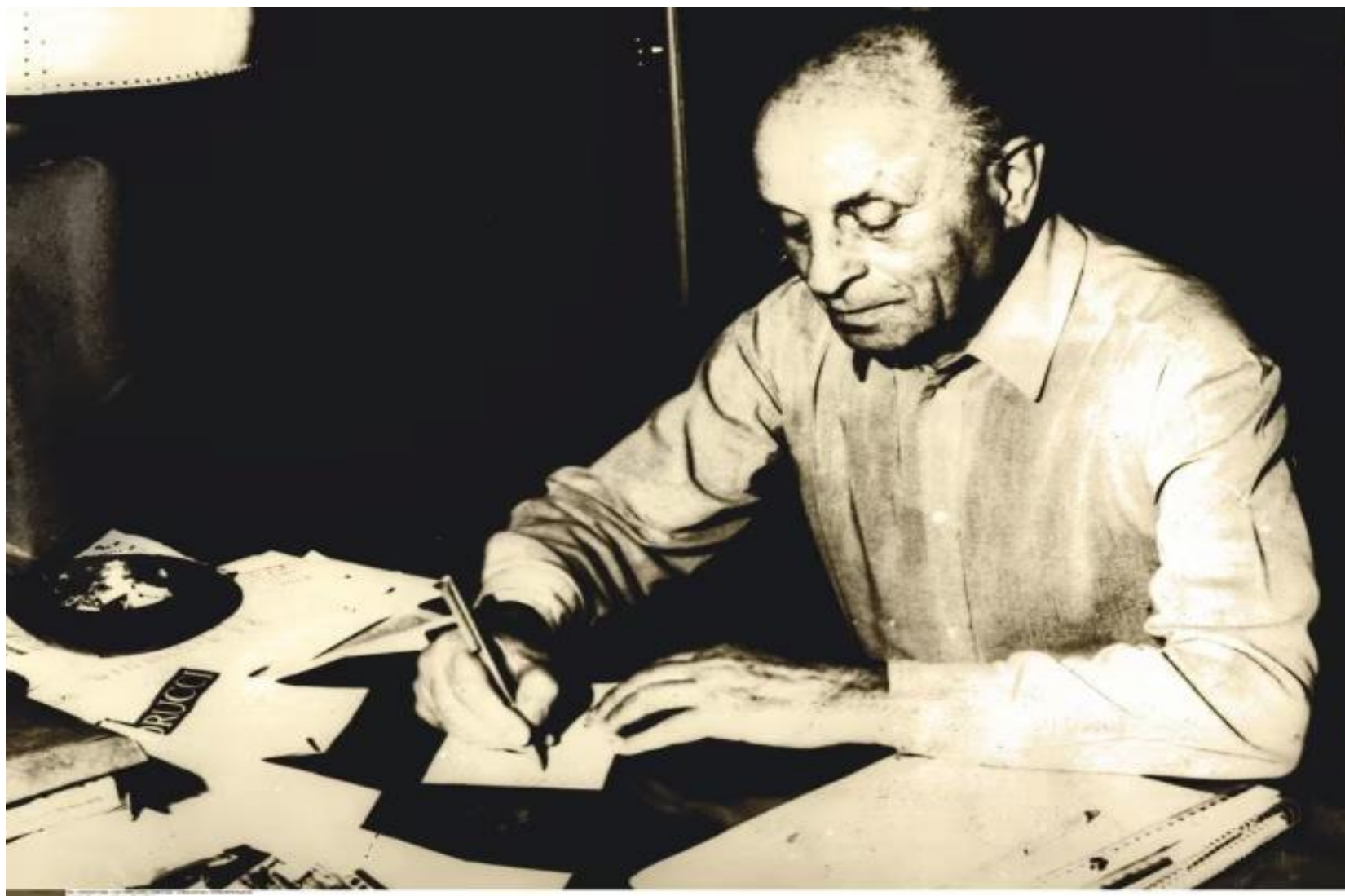


creazione e adozione di una nuova idea o comportamento (non esistente nell'azione di un'organizzazione o di un individuo)

Innovazione comporta un cambiamento, ma sempre per introdurre qualcosa di nuovo

Invenzione primo evento di un'idea (nuovo prodotto, processo, ecc.). Innovazione **primo tentativo di metterla in pratica**





Risultati dell'innovazione

Innovazione **non sempre porta risultati positivi**
(al di là del potere evocativo del termine).

Necessità di un **approccio neutro!**

Attenzione però, i risultati di una innovazione a volte si osservano a medio-lungo periodo e non nell'immediato

Fattori che agevolano...

- Risorse (di vario tipo)
- Buona comunicazione interna
- Coesione tra persone/gruppi
- Struttura flessibile (poca gerarchia)
- Basso turnover
- Attenzione a dinamiche del contesto
- Alleanze tra organizzazioni

Resistenze e inerzia

Inerzia organizzativa →
Fenomeno per cui le
organizzazioni tendono,
passivamente, a mantenere
le caratteristiche esistenti.
E a **rispondere con relativa
lentezza** alla comparsa di
**minacce e opportunità nei
loro ambienti**



I principali fattori identificati dagli studi

- **La natura umana**, che tende a proteggere interessi individuali e mantenere posizioni acquisite
- **Rigidità cognitive**, che hanno a che fare con la stabilità dei modi di pensare
- **Rigidità strutturali**, regole, routine, procedure operative, convenzioni, modi di fare

-
- Fattori di *lock in*, investimenti specifici, impegni di lungo periodo che impediscono di cambiare
 - Path-dependency, dipendenza dell'organizzazione dalla sua storia e dal percorso realizzato

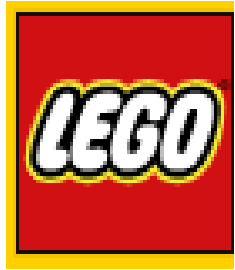
Open innovation

Nuova strategia imprenditoriale. Si promuovono flussi di conoscenze in entrata e in uscita **per accelerare l'innovazione interna ed espandere il proprio mercato** (successo dei propri prodotti).

Altri termini crowd innovation, crowdsourcing ←
basata sull'uso di piattaforme digitali

In altri termini, collaborazioni esterne per la propria innovazione ← consapevolezza che conoscenze necessarie a tal fine sono disperse





piattaforma ***Lego Ideas***, attraverso la quale «attiva» (soprattutto i suoi utenti) per condividere idee, progetti, immagini, ecc.



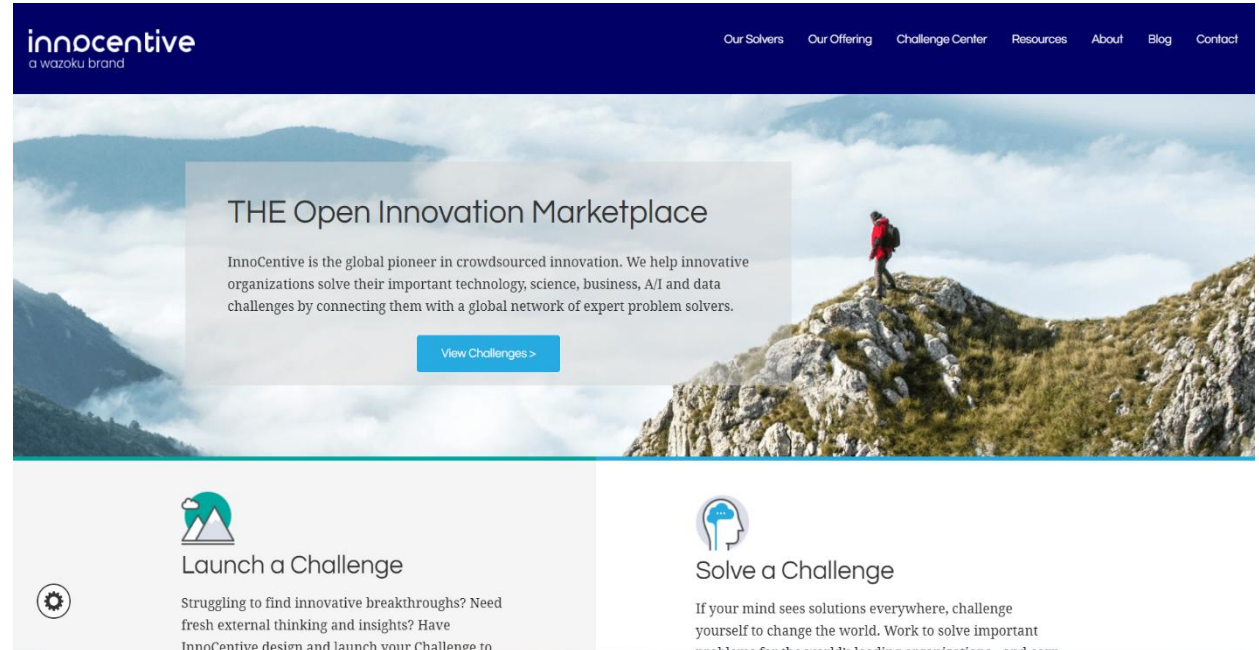
Piattaforme *crowd innovation*

ICT spingono per un paradigma dell'innovazione basato sull'**apertura verso l'esterno** e sulla **collaborazione**

Fino al «**crowd innovation**», piattaforme collettive che sfruttano l'**intelligenza collettiva** distribuita nella rete

Vari contributi enfatizzano la possibilità di «**screening di massa**» dei problemi e potenziamento capacità di produrre **soluzioni**. Incluse **soluzioni *out-of the box***, soluzioni **innovative** (fuori dagli schemi prevalenti)

InnoCentive



The screenshot shows the InnoCentive website homepage. The header is dark blue with the 'innocentive' logo (a wazoku brand) on the left and navigation links (Our Solvers, Our Offering, Challenge Center, Resources, About, Blog, Contact) on the right. The main banner features a landscape image of a person on a mountain peak. Overlaid on this is a white box with the text 'THE Open Innovation Marketplace' and a description of InnoCentive's role in crowdsourced innovation. A blue button labeled 'View Challenges >' is positioned below the text. Below the banner, there are two columns. The left column, titled 'Launch a Challenge' with a gear icon, describes the process for organizations seeking breakthroughs. The right column, titled 'Solve a Challenge' with a head icon, describes the process for individuals looking to solve problems for leading organizations.

innocentive
a wazoku brand

Our Solvers Our Offering Challenge Center Resources About Blog Contact

THE Open Innovation Marketplace

InnoCentive is the global pioneer in crowdsourced innovation. We help innovative organizations solve their important technology, science, business, A/I and data challenges by connecting them with a global network of expert problem solvers.

[View Challenges >](#)

Launch a Challenge

Struggling to find innovative breakthroughs? Need fresh external thinking and insights? Have InnoCentive design and launch your Challenge to

Solve a Challenge

If your mind sees solutions everywhere, challenge yourself to change the world. Work to solve important problems for the world's leading organizations...and earn



Design di prima classe. Al tuo servizio.

99designs è il servizio di design grafico di Vista. Ti offriamo la possibilità lavorare con esperti professionisti e creativi di tutto il mondo per costruire il tuo marchio attraverso un design personalizzato e accattivante.

Logo, siti web, branding...

Inizia

Accompagna il tuo pubblico in un viaggio visivo

Scopri immagini eloquenti e autentiche capaci di emozionare, ispirare, coinvolgere.



Cerca tra milioni di video e immagini stock di altissima qualità

Immagini

Più in generale: *crowdsourcing*

Un soggetto affida la progettazione e realizzazione di un progetto a un insieme (indefinito) di persone non organizzate precedentemente → gli utenti (crowd) che si riuniscono in comunità online

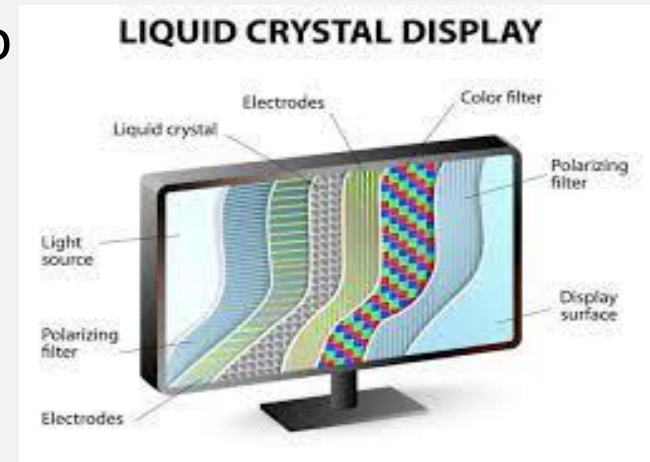
Un approfondimento

Altri tipi di «collaborazioni» per l'innovazione

Innovazioni collettive

scambio di informazioni tra organizzazioni di un settore,
più spesso quando si trovano a fronteggiare un problema.

Esempio: Homebrew Computer Club, luogo di incontri tra persone interessate a sviluppare applicazioni, presentavano sviluppi, problemi, ecc.



Comunità di *open innovation* e innovazione libera
collaborazioni (per l'innovazione) **non motivate da**
incentivi di tipo economico e non orientati a produrre
beni/servizi per il mercato



WIKIPEDIA
L'enciclopedia libera

Benvenuti su Wikipedia

L'enciclopedia **libera** e **collaborativa**

[Sfoggia l'indice](#) [Consulta il sommario](#) [Naviga tra i portali tematici](#)

Ruolo dei lavoratori

Employee-driven innovation

Partecipazione dei lavoratori ai processi di
innovazione



Importanza di un ambiente (interno) favorevole,
capace di accogliere e realizzare le proposte dei
lavoratori

