

Recensión del libro: *Juegos de Innovación: caja de herramientas imprecindible*

Luis Alonso Jiménez Silva*

* Universidad de Costa Rica, Costa Rica. Contacto: luisalonso@augeucr.com

Referencia/ reference:

Jiménez, L. (2020). Recensión del libro Innovation Games de Luke Hohmann. *Yulok Revista de Innovación Académica*, 4 (1), 100

Hace algunos años, en una de las sesiones del Club de Innovación¹, tuve la oportunidad de conocer y experimentar los Juegos de Innovación de Luke Hohmann². La experiencia de aquel día me marcó, la versatilidad, claridad y potencia de la mayoría de los juegos recomendados, me ha permitido usar esa caja de herramientas, casi, continuamente en los últimos años. Estoy por lo tanto muy seguro de que será de gran utilidad para cualquier persona interesada en emprender e innovar en cualquier contexto, sea dentro de una organización existente o creando una nueva.

Los juegos de innovación consisten en actividades individuales y colectivas en las que se “juega” con colegas o beneficiarios potenciales. Una vez comprendido el principio del juego, se puede aplicar tal y como recomienda el libro o bien se pueden hacer ajustes a sus circunstancias y posibilidades. Lo importante es que al jugar y analizar un juego, usted obtiene reacciones más auténticas, alimentándose con la interacción, discusiones, comentarios y acuerdos entre quienes juegan. Así, sus esfuerzos se enfocan mejor, se reducen sus costos, se acelera el tiempo de comercialización y se asegura de que las soluciones que desarrolle se acerquen más a lo que esperan los beneficiarios potenciales.

En el libro se proponen 12 juegos diferentes, todos muy útiles en diferentes circunstancias e incluso complementarios entre sí. Por ejemplo, a mí me gusta empezar invi-



tando a la gente que RECUERDE EL FUTURO, para que imaginen como sería todo en 5 o 10 años si el proyecto tiene éxito. Luego les pido que imaginen un BOTE VELOZ, para que exploren posibles anclas que harían que el proyecto avance más lento, luego les doy una CAJA DE PRODUCTO limpia para que ellos presenten el proyecto como si fuera una caja de cereal, con un nombre y eslogan atractivo, una lista de ingredientes, recetas y consejos para ir más allá y actividades que le permitan seguir jugando; con lo que se aprende de esa primer sesión, bien podemos elaborar una lista de componentes y atributos deseables y darles dine-

ro para que compren lo que más les guste, pero con un presupuesto limitado, con la aplicación del potente juego COMPRANDO CARACTERÍSTICAS.

Sin duda, esta caja de herramientas es tan poderosa porque se basa en la rica y diversa experiencia de su autor: Luke Hohmann. Un excampeón estadounidense de patinaje artístico e instructor certificado de aeróbicos, que se graduó magna cum laude en Ingeniería Informática y un Máster en Informática e Ingeniería de la Universidad de Michigan. Además, con estudios especializados en estructuras de datos e inteligencia artificial, estudió, también, Psicología Cognitiva y Comportamiento Organizacional. Así que les invito a jugar con colegas y clientes, para aprender que en el juego la gente es más auténtica, entusiasta y colaborativa.

1 Creado y gestionado por Mario Morales, reconocido consultor en el tema y en ese momento CEO de Innovare.

2 Editorial Addison-Wesley, ISBN 0-321-43729-2, Diciembre 2009, disponible en: <http://www.innovationgames.com>