

## Ibermática crea un juego de mesa que estimula los procesos de la innovación

Conjuga sobre el tablero conceptos de la gestión empresarial como estrategia, cooperación, adaptación al cambio, anticipación, conocimiento, audacia u oportunidad

Anima a las empresas a innovar para afrontar la crisis, para lo que es necesario sumergirse en el espacio de la sorpresa y el estímulo, en donde el juego tiene su hábitat natural

**(Bilbao, 27 de noviembre de 2008) Ibermática ha dado un paso más en su compromiso con la innovación, a través de una original iniciativa presentada hoy en Bilbao. En esta ocasión la compañía tecnológica ha creado un juego de mesa en cuyo desarrollo se aglutinan algunos de los conceptos más relevantes en la gestión empresarial, y donde se combinan piezas fundamentales en cualquier espacio de innovación: azar, cooperación, riesgos, cambios drásticos en el entorno, oportunidades... El objetivo de esta singular creación es estimular la capacidad de innovación de los "jugadores", porque la innovación es la baza fundamental para afrontar la complicada coyuntura económica actual y retomar cuanto antes la senda del crecimiento. En otras palabras, innovar es la mejor forma para ganar la partida.**

*Enkidu, el viajero del tiempo*, es un juego con el que Ibermática quiere ofrecer una visión sobre cómo afrontar, desde el espíritu de la innovación, los diferentes retos y situaciones que se plantean en cualquier actividad de la vida, ya sea dentro o fuera del ámbito profesional. Es un juego sobre la incertidumbre, el cambio y la cooperación, en el que los jugadores deben mirar más allá de su propio beneficio si quieren ganar la partida.

Más que un juego es una experiencia que, en un contexto de entretenimiento y diversión, pretende reflejar muchas de las situaciones a las que las personas se enfrentan cada día, y que se pueden superar gracias a una estrategia acertada basada en una actitud innovadora. Ibermática parte de la idea de que el primer espacio que se debe activar para innovar es el de la sorpresa y el estímulo, un espacio de juego que busque la inspiración innovadora en lo cotidiano.

No hay que olvidar que el juego es una aventura que busca la manera de sorprender a los demás para conseguir una ventaja; obliga a priorizar y a tomar decisiones; refleja el código de valores de cada persona y enseña a convivir con los errores y aprender de ellos. Todo ello conforma la esencia de la innovación. Y es que el juego es un elemento que aparece en todos aquellos espacios en los que fluye la innovación. Por eso *Enkidu, el viajero del tiempo* nace para ser un estímulo en ese espacio de la sorpresa en el que se desenvuelve el juego de la innovación.

Enkidu es un historiador del futuro que viaja en una máquina del tiempo al pasado para descubrir un importante secreto. Para lograrlo, debe descifrar las pistas que esconden unas tablillas de arcilla sumerias marcadas con signos cuneiformes. Durante la partida los jugadores son personajes del entorno del héroe, e intentarán conseguir nuevas tablillas para descifrar el enigma que ocultan. Para cumplir sus retos deberán competir y también colaborar, ayudarse y negociar entre ellos, asumir riesgos y tomar decisiones. Éste es el hilo conductor de un juego que se desarrollará a lo largo de dos períodos: la fase de iniciación a los secretos de los dioses de Sumeria y la del pleno desarrollo de las tecnologías que aparecerán en el futuro.

#### IV Encuentro de Innovación

La presentación del juego se ha llevado a cabo esta mañana ante cerca de medio millar de empresarios y directivos en el transcurso de la celebración del *IV Encuentro Anual de Innovación* organizado por Ibermática. Un acto que por su forma, contenido y capacidad de sorprender, se ha convertido ya en todo un referente en el calendario empresarial.

La jornada, titulada *La innovación entra en juego*, ha tenido lugar en el Bilbao Exhibition Centre (BEC) de Barakaldo, y ha sorprendido a todos los asistentes con una dinámica muy participativa. El BEC se ha convertido momentáneamente en una enorme sala de juego o, lo que es lo mismo, en el primer espacio de innovación. Sentados en torno a medio centenar de mesas preparadas para la ocasión, todos han podido jugar a *Enkidu, el viajero del tiempo*, y sumergirse por un instante en una aventura donde ha aflorado la sorpresa, la estrategia, la creatividad, la cooperación, y por supuesto, la diversión.

El evento ha contado también con la participación de un selecto grupo de profesionales, destacados cada uno en su disciplina, que han debatido sobre el juego y la innovación desde visiones muy diferentes. Entre ellos se encontraban la escritora Toti Martínez de Lezea, los ingenieros Javier Rui-Wamba y Gabriel Ferraté, el creador de juegos Oriol Comas, el glaciólogo Adolfo Eraso, el sacerdote Luis de Lezama, el arqueólogo Eudald Carbonell, el filósofo Daniel Innerarity, el cocinero Andoni Luis Aduriz o el economista Juan Urrutia.

#### José Luis Larrea

El presidente de Ibermática, José Luis Larrea, ha sido el encargado de abrir la jornada y de explicar por qué se ha decidido enmarcar El IV Encuentro Anual de Innovación en torno al juego, precisamente en un clima de incertidumbre y crisis económica como el actual. A su juicio, este hecho, lejos de ser un sinsentido o una contradicción, “es el principal reto que tenemos para superar la situación, dominarla y salir reforzados para el progreso futuro, ya que pone en valor a la innovación como elemento fundamental para la competitividad”. “Precisamente hoy más que nunca es cuando aflora el potencial de innovación, y cuando vamos a demostrar que esto no era una moda o algo que decíamos por decir, sino que realmente era algo importante para construir el siguiente estadio de competitividad de la sociedad y la economía. Una competitividad al servicio del bienestar de los ciudadanos”, ha asegurado.

Ante la situación de crisis, ha explicado que las empresas están mirando al espacio de la acción, encontrando sólo las armas del pasado: “Intentamos activar nuestros procesos de calidad para hacer nuestros productos y servicios más competitivos, pero, sobre todo, miramos a los costes, para reducirlos, y damos una vuelta más de tuerca a los recursos naturales. En definitiva, volvemos a mirar todo aquello que nos sirvió para ganar competitividad, para ver si en el pasado volvemos a encontrar las respuestas del futuro. Lamentablemente, el pasado no nos va a dar la clave del futuro”.

Sin embargo, ha subrayado que la clave del futuro sigue estando en la innovación, y que el primero de los cuatro espacios que hay que activar para innovar es el de la sorpresa y el estímulo. “Es un espacio de juego con nosotros mismos y nuestro entorno para buscar sorprendernos con lo cotidiano. Trabajar este espacio para la innovación es cultivar un espíritu que es capaz de estimular sus pensamientos y encontrar yacimientos de innovación en la naturaleza y en las cosas que nos rodean”, ha indicado.

Del espacio del estímulo, sorpresa y juego hay que pasar al espacio de la sugerencia y la conversación, después al de la evocación y reflexión individual, y finalmente al de la acción, en el que se aplica la nueva idea, se le da sentido útil y práctico a la innovación y se proyecta en el progreso de la empresa y la sociedad.

Con todo esto, Larrea ha indicado que los cuatro espacios de la innovación son fundamentales para innovar, progresar y ganar el futuro. “Y para eso, el primer paso es jugar con la crisis, llevarla al primero de los espacios de la innovación: el espacio de la sorpresa y el estímulo, el espacio del juego, superando el miedo, aprovechando las oportunidades y situando las cosas en su justa medida. Nadie dijo que iba a ser fácil, pero no importa, no hay otro camino mejor que jugar con la crisis innovando”, ha concluido.

#### **Ana Aguirre**

A continuación, la consejera de Industria, Comercio y Turismo del Gobierno Vasco, Ana Aguirre, ha calificado la cita como “un largo itinerario del pensamiento, que con los años ha logrado situarse como un foro referente de creatividad”. Desde la innovación en la alta cocina y los aromas a la idea del tiempo y la resistencia al cambio, Aguirre ha querido asumir nuevamente el reto de la innovación, en esta ocasión centrada en el juego.

Para la consejera, “la innovación surge de la originalidad, que sólo es posible en espacios amplios que den margen a nuevas ideas de creatividad”. En este sentido, Ana Aguirre ha aconsejado a las empresas evitar los límites estrictos y estrechos si tienen la intención de hallar innovación. “Para ello, muchas veces es necesario reinventar las reglas del juego para dar cabida a la originalidad”.

La consejera ha asegurado que “la innovación no surge encerrada en un proceso, sino que nace de mirar la misma realidad cotidiana con diferentes ojos y de la necesidad de buscar una finalidad que nadie antes ha encontrado”. Por ello, las empresas tienen el deber de propiciar espacios con normas laxas y con posibilidad de innovar más allá de los límites previamente establecidos. “Las empresas que hallan la innovación deben seguir en su empeño por incentivar, impulsar y apoyar estas iniciativas”, finalizó la consejera.

#### **Toti Martínez de Lezea**

La escritora Toti Martínez de Lezea ha tratado de ligar el mundo de la literatura al de la innovación y, cómo no, también al del juego, no sin antes recordar que “el juego es natural en las personas, desde niños ya está inventando juegos, historias y dando vida a personajes imaginarios”.

Hecho este inciso, ha explicado que la innovación siempre ha estado unida a una profesión tan creativa como la literatura, la cual ha ido evolucionando como cualquier otra actividad de la vida con el paso de los años. “Ahora no leeríamos lo que leían antes, es difícil de entender, con palabras que desconocemos y giros que nos resultan extraños. En este sentido, la literatura evoluciona a la par que la propia sociedad, si bien es cierto que todas las novelas ya se han escrito, ya que las hay millones y de todos los tipos”.

Aparte de esta evolución paralela, Martínez de Lezea ha señalado otras innovaciones que algunos autores han intentado introducir en los libros, como cuando se escribió una novela de 240 páginas sin puntos y apartes, cuando se redactaron 400 páginas dialogadas en su totalidad o, justo al contrario, sin un solo diálogo en toda la publicación.

En lo que respecta a la literatura y al juego, la escritora ha resaltado que ella misma empezó a escribir innovando, porque empezó a hacerlo con cincuenta años, y jugando, por una apuesta, asegurando que era capaz de terminar una novela: “Arriesgué y me ha salido bien”. Además, ha enumerado varios paralelismos que existen entre el arte de escribir y el juego, porque en la literatura existe desafío, “a la hora de enfrentarse a una nueva novela o con una página en blanco, y llevar la historia hasta el final”; aventura, “en la hazaña por que el libro sea publicado”; riesgo, “puede gustar o no gustar”; combate, “con las modas literarias y con los propios colegas de profesión y críticos”; oportunidad, cambio, ficción... pero sobre todo creatividad: “Todos podemos ser creativos, lo que hay que hacer es intentarlo y encontrar un motivo para crear”.

### **Javier Rui-Wamba**

Para el ingeniero de caminos y puertos, uno de los autores de la ampliación del Museo Reina Sofía de Madrid, la innovación surge “del afecto hacia lo que hacemos porque es la única forma de avanzar y dar un paso más hacia la creatividad”. Según Rui-Wamba, “las empresas deben vivir con los ojos abiertos e intentar tener una mirada trasversal y no perder el sentido lúdico del trabajo, ya que para hacer bien las cosas hay que disfrutar con ellas. Es la única forma de aprovechar las oportunidades”.

Desde su experiencia personal, el ingeniero ha optado por escuchar y personalizar sus propias construcciones. Rui-Wamba es el creador de iniciativas tan originales como la composición musical de sonidos extraídos de sus puentes. Dice que sus obras son música y nosotros tenemos el deber de escuchar aquello que nos quieren enseñar aparte de lo meramente visual. “De las notas musicales de mis puentes se desprende su identidad”, ha señalado. Esta misma lección es la que deben aplicarse a sí mismas las empresas, que tienen la necesidad de escuchar la relación de frecuencias de sus construcciones y darles apoyo si lo necesitan. “Las empresas son gestoras de incertidumbres y trabajan para gobernar el comportamiento de sus decisiones, muchas veces basadas en datos insuficientes”, ha dicho Rui-Wamba.

### **Oriol Comas**

El autor de *Enkidu, el viajero del tiempo*, Oriol Comas, ha explicado durante su intervención que “las empresas entienden y apuestan por la innovación porque son conscientes de que no se puede vivir del pasado” y ha asegurado que “la imaginación es ilimitada a la hora de encontrar la forma más innovadora de lograr las metas fijadas de cada organización”. Asimismo, ha indicado que “los juegos son creación y sujeto constante de innovación, y siempre han sido un reto para nuestra especie. Por lo tanto deberíamos fijarnos en el juego si queremos analizar el espíritu creativo del hombre”.

El experto en juegos ha señalado que en el mundo empresarial “aplicar algunas de las estrategias del juego es beneficioso para el negocio. Hay que ser creativo, saber aprovechar la oportunidad y ser consciente de cuándo se debe uno retirar a tiempo”. Además, si bien ha afirmado que “el juego ha sido históricamente competitivo, ya que casi siempre vence uno”, ha reconocido que se ha producido un cambio en los juegos modernos, en donde cada vez interviene más la cooperación y la habilidad diplomática para la consecución de la victoria”.

A juicio de Comas, el juego es sobre todo innovación. “Desde el punto de vista de la creación humana, el juego es siempre un factor de innovación. Si hay tantos juegos es porque cada uno aporta algo nuevo al anterior. Siempre ha habido personas que han querido expresar su creatividad a través de un juego aportando nuevas ideas, originales y atractivas”.

### **Primera mesa redonda**

La primera mesa se centró en la incertidumbre, cambio y cooperación, y a ella asistieron el glaciólogo Adolfo Eraso, el ingeniero Gabriel Ferraté, el sacerdote Luis de Lezama y el director general de Ibermática, Joseba Ruiz de Alegría, quienes han comentado la partida jugada por los estudiantes del programa “Innovandis” de la compañía tecnológica.

Para Adolfo Eraso, “la innovación abre un abanico de posibilidades para los aventureros. No obstante, no debemos olvidar que conlleva riesgos y ante ellos también hay que estar preparados”. Por su parte, Gabriel Ferraté ha señalado que “el progreso empresarial proviene de saber gestionar la incertidumbre y adaptarse al cambio”. Mientras, Luis de Lezama ha reseñado que “resulta evidente que la crisis supone un cambio, que sirve para crecer. En este sentido, actualmente estamos en ese juego del cambio. Curiosamente la vida nos mete en el juego”. Por último, Joseba Ruiz de Alegría ha destacado que “el juego es un buen ejemplo de lo que nos toca hacer todos los días en las empresas, ya que provoca situaciones de cambio, y en el cambio está la oportunidad”.

### **Segunda mesa redonda**

El evento concluyó con una mesa redonda en torno a la que se sentaron el arqueólogo Eudald Carbonell, el filósofo Daniel Innerarity, el cocinero Andoni Luis Aduriz y el economista Juan Urrutia. Carbonell ha reconocido que ve la innovación como un elemento que incrementa la sociabilidad, “lo que no incrementa la sociabilidad no es una innovación socializada y por tanto tiene poco sentido”. Mientras que en el juego ve una serie de elementos potenciales importantísimos, “como interacción, redundancia, paciencia, estrategia... y cuando se hace con grupos diversos, alianzas y cooperación”.

Innerarity ha recordado que para tener suerte y ganar, tanto en el juego como en la vida misma, no basta con esperar a que llegue el azar, “sino que hay que buscarlo y propiciarlo para que le sea favorable”. Urrutia ha explicado que desde que aprendió a jugar en la escuela no ha dejado de jugar, “y cuando lo he hecho todo me ha salido bien, mientras que cuando me he tomado las cosas en serio, me han salido casi siempre mal”.

Y finalmente, Aduriz ha apuntado que “estamos intentando implementar nuevas formas de pensamiento para acercarse a una comida, pero chocamos con todo el conocimiento y prejuicios de la gente, incluso de la propia profesión. Para que cambie esta situación cultural está siendo fundamental el juego, que hace reír, pero después también pensar. Y gracias a él nos encontramos con desestructuraciones, antojos, evocaciones, esfuerzos por encontrar sabores puros, por buscar incongruencias, por dar más importancia a las texturas que a los sabores, por poner en valor productos que teníamos desechados, por mezclar sabores feos.... Todo esto lo introducimos en la cultura gastronómica jugando y experimentando”.

### **Ibermática**

Ibermática es una de las principales compañías de servicios en Tecnologías de la Información (TIC) del mercado español. Creada en 1973, su actividad se centra en las siguientes áreas: Consultoría TIC, equipamientos e infraestructuras, integración de sistemas de información, outsourcing, e implantación de soluciones integradas de gestión empresarial.

Asimismo, está presente en los principales sectores de actividad: Finanzas, seguros, industria, servicios, telecomunicaciones, utilities y Administración Pública, donde ofrece soluciones sectoriales específicas. Completa su oferta con soluciones tecnológicas como Business Intelligence, ERP/CRM, gestión de procesos (BPM), recursos humanos, movilidad, gestión documental, formación/eLearning/HCM, SOA-Web services, trazabilidad y accesibilidad.

Además, Ibermática desarrolla una apuesta decidida por la innovación como ventaja competitiva fundamental en el crecimiento de cualquier proyecto empresarial. Por eso, desde el Instituto Ibermática de Innovación (i3B), se diseña la aplicación de modelos mejorados con el objetivo de aportar al mercado soluciones innovadoras basadas en el uso de las Tecnologías de la Información.

Tras 35 años de actividad en el sector de las TIC, Ibermática se ha consolidado como una de las primeras empresas de servicios de TI de capital español. Actualmente agrupa a 3.000 profesionales y representa, al cierre del ejercicio 2007, un volumen de negocio de 228 millones de euros.

*Para más información:*

**Jon Ander Castellón**  
Tel.: 943 413 608  
[ja.castellon@ibermatica.com](mailto:ja.castellon@ibermatica.com)

**Belén Mainer**  
Tel.: 913 849 916  
[b.mainer@ibermatica.com](mailto:b.mainer@ibermatica.com)

