Unidad 5 · Liderar e innovar

Resumen · Libro del alumno, págs. 73–88

Liderar es influir para que un grupo logre un objetivo común; no es lo mismo que mandar. Hay estilos **autoritario, democrático y delegativo**, y el liderazgo situacional elige según el momento. Un **equipo** necesita roles, normas y una comunicación **asertiva**, con escucha activa, y los **conflictos** se resuelven separando posiciones de intereses; donde se puede hablar sin miedo (**seguridad psicológica**) se aprende más. La **creatividad** combina el pensamiento divergente, que genera muchas ideas, con el convergente, que elige, y se ayuda de la lluvia de ideas, SCAMPER y los seis sombreros. No hay que confundir **creatividad, investigación, desarrollo e innovación**: una innovación de producto se introduce cuando ya está disponible para sus usuarios y una de proceso, cuando se usa en la organización, sin exigir éxito comercial; la OCDE distingue la de producto y la de proceso de negocio, y también hay innovación social. En 2024 Andalucía dedicó el 1,09 % de su PIB a I+D, frente al 1,50 % de España, aunque es la tercera comunidad por gasto. Para elegir una idea se usa una **matriz de decisión ponderada**, con criterios y pesos acordados; ordena las opciones, pero el resultado depende de los pesos, y conviene protegerse del pensamiento de grupo. Los datos de I+D evitan opinar a ojo: Andalucía gasta 266,23 € por habitante frente a 487,11 € en España, pero eso mide la investigación formal y no toda la innovación. Con ello el equipo cierra su acuerdo y su idea (pieza E5, Entrega 1).

Liderazgo

- Líder, jefe y directivo: no son lo mismo
- Estilos: autoritario, democrático, delegativo
- Liderazgo situacional y compartido
- Visión y coherencia
- Jefe: autoridad; líder: influencia

Equipo

- Roles y normas de funcionamiento
- Comunicación asertiva y escucha activa
- Conflictos: posiciones frente a intereses
- Seguridad psicológica del grupo
- Normas que se puedan comprobar

Creatividad

- Pensamiento divergente y convergente
- Lluvia de ideas, SCAMPER, seis sombreros

I+D+i

- Creatividad, investigación, desarrollo, innovación
- Tipos de innovación
- I+D en Andalucía

Elegir

- Criterios y pesos
- Matriz de decisión ponderada
- Pensamiento de grupo

DÓNDE SE EXPLICA EN EL LIBRO

- **5.1** Liderazgo · 75–76
- **5.2** Equipo · 76–77
- **5.3** Creatividad · 78
- **5.4** I+D+i · 79–81
- **5.5** Elegir · 81–82

Material complementario del libro del alumno. Las personas, empresas y situaciones de los casos son ficticias, salvo que se indique otra cosa.