



INNQUIETOS

Ion Lizaso
ANT PROJECT

El cisne negro

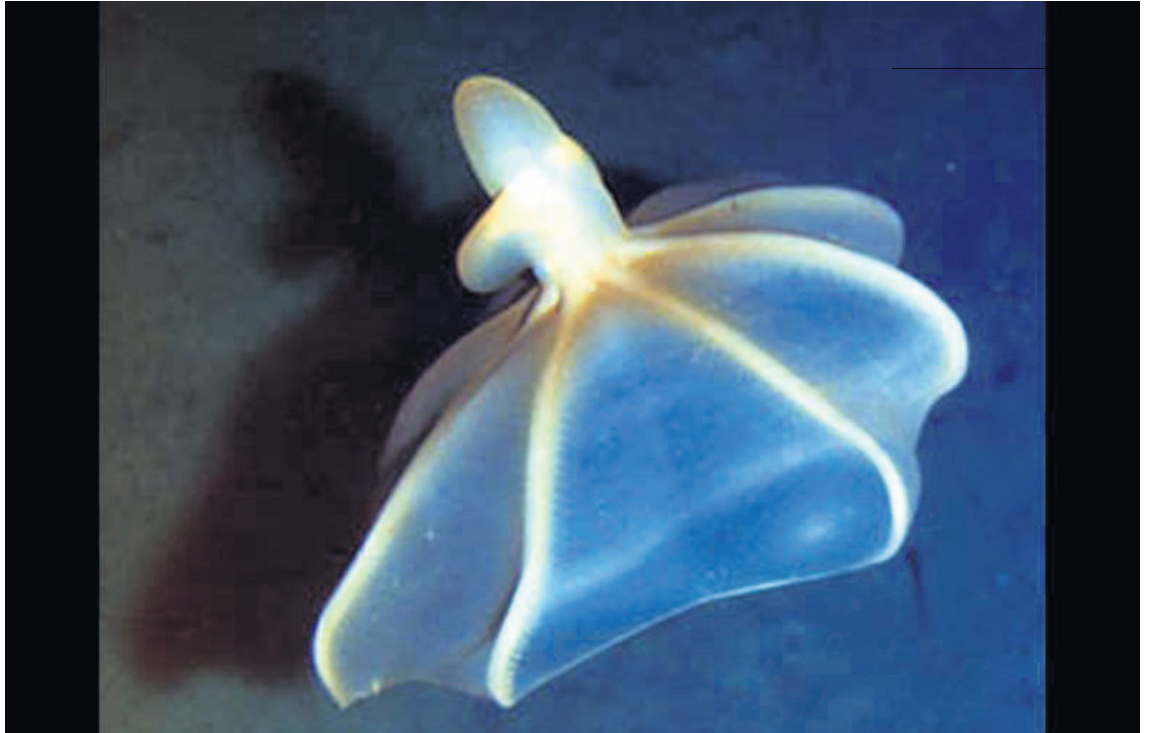
"Hubo un tiempo en el que todos los cisnes eran blancos, hasta que en 1697 se descubrió un tipo de cisne negro en Australia. Una sola observación, modificó el resultado de millones de observaciones anteriores".

Este es el punto de partida de partida del libro *El Cisne Negro: El impacto de lo altamente improbable* escrito por el matemático americano de origen libanés Nassim Nicholas Taleb en 2007 y que ha dado mucho que hablar en todo el mundo y también en ANT y alrededores.

¿A qué llamamos entonces Cisne Negro? El Cisne Negro es un suceso altamente improbable, sus consecuencias son importantes y todas las explicaciones que se puedan ofrecer a posteriori no tienen en cuenta el azar y sólo buscan encajar lo imprevisible en un modelo perfecto. El éxito de Google, YouTube, y el 11-S, son cisnes negros.

Traigo a colación este libro porque en él, el autor afirma que vivimos en un mundo cada vez más expuesto a cisnes negros. Un mundo que responde a las leyes de "Extremistán" más que a las de "Mediocristán". Un mundo/mundo que responde a las leyes de Extremistán es un lugar que sufre la tiranía de lo accidental, en el que el vencedor se lo lleva todo y donde no hay expertos (que sepan predecir qué pasará pasado mañana). En estos entornos (quizá el lector reconozca alguna de estas características en su entorno) no existen fórmulas para predecir el éxito y el fracaso y lo único que se puede hacer es aumentar la exposición a la serendipia (a que algo inesperado suceda) y aceptar el error cuando llegue. Si Taleb estuviera en lo cierto, muchas de nuestras creencias basadas en principios válidos para Mediocristán son obsoletos. ¿Estamos preparados para actuar en un mundo como éste?

IDEAS FUERZA



EL PROYECTO DROP ESTÁ INSPIRADO EN ANIMALES COMO ESTE PULPO OREJUJO, GELATINOSO, FOTOGRAFIADO A 2700 M DE PROFUNDIDAD.

ALEEN

PORQUE LO IMPOSIBLE PUEDE SER REAL

DICEN QUE LA UNIÓN HACE LA FUERZA. APLICADO AL CONOCIMIENTO EL RESULTADO ES ASOMBROSO, INNOVADOR E INIMAGINABLE. ASÍ TRABAJAN EN ALEEN FORMACIÓN Y COMUNICACIÓN, UNA EMPRESA QUE TRABAJA LA DIVULGACIÓN CIENTÍFICA Y LA FORMACIÓN EMPRESARIAL MEDIANTE LA APLICACIÓN DE TECNOLOGÍAS LÚDICAS Y EL DESARROLLO DE SOLUCIONES MEDIANTE BIOESTRATEGIAS PARA LA INNOVACIÓN E IMPLANTACIÓN EN NUEVOS NICHOS DE MERCADO. SU ÚLTIMO TRABAJO PARTIÓ DE LA IMAGINATIVA MENTE DE UN NIÑO Y PUEDE CONVERTIRSE EN UNA SOLUCIÓN DE MINERÍA EN LA PLATAFORMA OCEÁNICA O EN LA RECOGIDA DE VERTIDOS DE FUEL, ENTRE OTRAS MILES DE POSIBILIDADES

POR ANA EGAÑA

La ciencia es transversal. Ésta es la clave sobre la que trabaja la empresa Aleen, ubicada en Barcelona y fundada por Francisco Javier Mateos. De este modo, este aragonés fue uno de los pioneros en crear un equipo multidisciplinar con esta filosofía como hilo conductor y con el claro objetivo de hacer cosas "rompedoras".

Aleen se asienta sobre tres pilares: la divulgación científica, la forma-

FLASHES

Conducir con joystick

Hiriko ha probado este fin de semana la reacción de los usuarios a la conducción con joystick. El objetivo es incorporar esta herramienta a los nuevos vehículos eléctricos. Es una conducción muy intuitiva especialmente para jóvenes que tienen mucha experiencia con las consolas pero también para personas mayores que no han conducido nunca.

Novedad en Italia

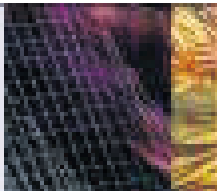
En Italia, lo más nuevo es un software para teléfonos móviles que coordina el trabajo entre médicos, enfermeras y trabajadores sociales que atienden a personas hospitalizadas en el domicilio. Estos profesionales pueden compartir expedientes en tiempo real y tener acceso a recursos que no pertenecen exclusivamente al Departamento de Sanidad.

Siel Blue

En Francia han conseguido reducir los accidentes y la hospitalización de personas mayores a través de programas especializados de educación física. La organización que coordina este trabajo se llama Siel Blue y ya ha comenzado a trabajar en Cataluña. Pronto les veremos también en Euskadi.

CAF

CAF S.p.A. - Via Salaria, 115 - 00198 Roma - Italia



EKINTZAILE

BERRITZAILEAK FUNTSEAN

Ez daude diren guztiak, baina dauden guztiak badira.



Mikel Ayala

Lidera Prosumer Lab, el primer gran laboratorio para consumidores avanzados en Gipuzkoa. Sus metodologías combinan el diseño creativo con herramientas audiovisuales.



Chris Sigaloff

Directora de Ken-nisland en Ámsterdam.

3 Oliver Maxwell

Es el fundador de Copenhagen Honey Cooperative.

ción mediante metodologías lúdicas para empresas y las bioestrategias orientadas a la empresa (E+D para I+D).

A través de su primera función ofrecen a los centros de enseñanza y a los profesores herramientas y didácticas con las que puedan motivar y presentar la ciencia en clase de un modo práctico e innovador con conferencias como *Teorías de Ogras & Cuentos de Ciencia*, donde se evidencia el papel de la imaginación en el conocimiento científico o *El origen evolutivo de la risa en la especie humana*, con un final que hace honor al título.

En el ámbito empresarial, utilizan juegos de simulación basados en componentes lúdicos con los que tratan de incentivar o desarrollar ciertas cualidades o características de los trabajadores mediante juegos en los que éstos adquieren el papel de un personaje que, según sea el objetivo marcado, puede ser un general dando órdenes para defender o atacar las playas de Normandía o el de un comerciante en el Mediterráneo de la antigüedad. Mateos recuerda un dicho popular

De la idea de un niño de cinco años de crear una escoba-bota, nació DROP un robot minero que puede operar a 4.000 metros de profundidad

que dice que "en la mesa y en el juego se conoce al caballero", de modo que si los participantes en estos juegos se implican, los resultados, es decir, los perfiles que se obtienen son reales y pueden ayudar al "jugador" a mejorar sus defectos y potenciar sus virtudes en el trabajo.

El tercer pilar de Aleen es quizá el más extraordinario y complejo. Se dirigen a la empresa para optimizar sus recursos, con el máximo rendimiento, a través de bioestrategias, esto es, la forma en que la vida se ha desarrollado durante millones de años. Este proceso creativo bautizado como E+D (Exaptación y Diversidad) es complementario a cualquier departamento de I+D.

En Biología, se conoce como exaptación a aquella estructura de un organismo que evoluciona originalmente como un rasgo que provee adaptación a unas determinadas condiciones, y una vez que ya está consolidado (generalmente, varios millones de años después) comienza a ser utilizado y perfeccionado en pos de una nueva finalidad, en ocasiones no relacionada en absoluto con su "propósito" original.

Mateos explica que un ejemplo de exaptación son las alas de los insectos

MIEMBROS DEL EQUIPO PARA LA E+D DROP

- > Wolfgang Maser / Instituto de Carboquímica de Zaragoza. CSIC
- > Ana Benito / Instituto de Carboquímica de Zaragoza. CSIC
- > Ángel Guerra / Instituto de Investigaciones Marinas de Vigo. CSIC
- > M^o José Jurado / Instituto de Ciencias de la Tierra "Jaume Almera". CSIC
- > Carmen Torres / Universidad Heriot-Watt de Edimburgo (Reino Unido)
- > Ignacio López / Escuela Ingeniería Técnica. Universidad de Zaragoza
- > Bartolo Luque / Escuela Superior Ingenieros Aeronáuticos. UPM
- > Manuel Toscano / Universidad de Huelva
- > Miguel Ángel Sabadell / Divulgador científico
- > Juan Carlos López / Aleen
- > Fco. Javier Mateos / Aleen
- > Ernst Jan Mul / Ernst-Jan Mul Bio Inspired Design (Países Bajos)
- > Bárbara Castillo / Ingora
- > Elke B. Bachler / KreaWERFT (Austria)

tos. Originariamente su función era refrescar al animal, fue más tarde cuando aprendieron a volar con ellas.

En cuanto a la adaptación, es la especialización de un órgano o estructura para un uso dado.

Guiados por estos conceptos se produce una forma original de pensar que a nadie antes se le había ocurrido a nivel tecnológico. En consecuencia, consiguen crear nuevos productos o nuevos usos a partir de lo que ya había la empresa y le abren las puertas a nuevos nichos de mercado. "Esto nos permite encontrar soluciones insospechadas, hallar usos complementarios o alternativos que nos permitan combinar o reutilizar en entornos muy diferentes a los desarrollos anteriores", dice Mateos.

PROYECTO DROP

En colaboración con el suplemento científico del *Heraldo de Aragón*, *Tercer Milenio*, y en el marco del Año Europeo de la Innovación y la Creatividad, Aleen se ofreció en 2009 a formar parte de un ingenioso experimento: demostrar que de la fantástica idea de un niño, podría crearse una línea de I+D que daría su fruto convertido en un innovador producto del futuro gracias al trabajo de un equipo multidisciplinar formado por científicos, tecnólogos y educadores.

Una falda-televisión, una flor-diente, coches de caramelo, un avión-parque... Muchas fueron las ideas de los pequeños de entre 4 y 7 años que participaron en este "jardín de ideas", pero la que ha continuado siendo desarrollada ha sido la escoba-bota del pequeño de cinco años Mateo.

Aquella escoba-bota evolucionó de ser un calzado que limpia al caminar a un vehículo de limpieza de contaminantes que emplea bacterias extremófilas, para acabar convertido en un robot minero que opera bajo el mar, a 4.000 metros de profundidad.

Hoy, aquella escoba-bota se ha transformado en el proyecto Drop

(Draga autónoma Reutilizable y Operativa a Profundidad abisal), un robot de cuerpo blando con aplicaciones submarinas encaminadas a la extracción de recursos de la plataforma continental o bien a la limpieza de fuel en emulsión o galletas de crudo.

"El sentir del equipo es que estamos ante un proyecto de *última frontera*", afirma Mateos. En este momento, están terminando de confeccionar un mapa de ruta con las aplicaciones que permite DROP para desarrollar un prototipo (del que no han desvelado su forma, pero sabemos que está inspirado en varios animales), optar a un proyecto europeo o vender la idea a una empresa interesada.

Y las aplicaciones que permite no son pocas: desde, como se comentaba anteriormente la minería sostenible de nódulos de manganeso en el fondo marino, hasta la ayuda en la recogida de vertidos, o llevando a cabo nuevamente el proceso de E+D, utilizando sus recursos para nuevos usos y entornos como la creación de calles inteligentes que avisen, por ejemplo, de si alguien se ha caído.

No obstante, el camino hasta llegar a la situación actual no ha sido sencillo, porque como explica Mateos, "existen ayudas públicas o apoyos privados para proyectos de I+D definidos, pero no para la fase previa". Así que muchas han sido las puertas tocadas en las que las respuestas han sido: "aquí sólo se hacen cosas serias", "esto parece sacado del país de la ciencia ficción" o "para eso no hay dinero".

Afortunadamente, un gabinete de inversores franceses ha creído en este proyecto y aportó la financiación necesaria para que el equipo multidisciplinar que trabaja en DROP pudiera reunirse hace unos días en Zaragoza y continuar con su labor.

PARA MÁS INFORMACIÓN:

> www.aleen.org

NO TE LO PUEDES PERDER

JORNADA

> **VENDER MÁS EN INTERNET APLICANDO NEUROMARKETING: NO ES LO QUE DICES, ES CÓMO LO DICES**

Overalia impartirá el próximo 22 de febrero en el Polo Garaia una jornada sobre el Neuromarketing orientado a Internet. Hoy en día, hay muchas empresas que quieren vender a través de internet y no tantas las que logran buenas cifras de ventas. Hay algunos factores que parecen claros y asumidos cuando una empresa se lanza al e-commerce: una web sólida, un diseño atractivo, formularios y cestas de la compra. Las inversiones se consumen en tecnología y diseño, pero ¿Y los textos? Escribir buenos textos y usar las imágenes apropiadas es vital para lograr nuestros objetivos de ventas.

Fecha: 22 de febrero
Lugar: Garaia Enpresa Digitala, Polo Tecnológico Garaia, Goiru 1, 20500 (Arrasate)
Horario: De 9.30 a 12.30
Idioma: Español
Precio: Gratuito



INN 2.0 THE INNERS

// DESTACADOS EN WWW.NOTICIASDEGIPUZKOA.COM/INN //



MAITE VILAFRUELA FACILITADORA DEL CAMBIO

"La verdad es la moneda que se usa en los equipos para intercambiar información, pero si las personas sentadas alrededor de una mesa piensan que algunos de los presentes ponen de vez en cuando monedas falsas en circulación, todo el sistema se corrompe."



AITOR BEDIAGA INGENIERO, INVESTIGADOR Y CONSULTOR

"Creo que hay bastantes mecanismos más importantes que las comunidades virtuales para obtener feedback y hacer partícipe a los usuarios"

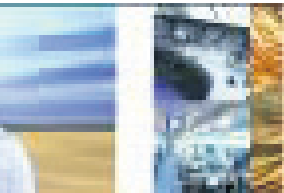


JUANJO BRIZUELA APASIONADO DEL BRANDING

"Lo realmente complicado del branding es llevarlo al día a día. Definir valores, atributos y conceptos tiene su aquí porque enfocarlo "desde el consumidor" no es realmente fácil."

NUEVO CANAL INN

WWW.NOTICIASDEGIPUZKOA.COM/INN



Oaris

TECNOLOGÍA IMPARABLE
Alta Capacidad, Alta Eficiencia

ABIADURA HANDIA
TEKNOLOGIA GELDIEZIN
Gataun Handia, Eragingarritasun Handia