

## ANEXO 6: GLOSARIO DE TÉRMINOS

1. **Actividad económica:** Proceso mediante el cual obtenemos productos, bienes y los servicios que cubren nuestras necesidades y permiten la generación de riqueza dentro de una comunidad (ciudad, región, país) mediante la extracción, transformación y distribución de los recursos naturales o bien de algún servicio; teniendo como fin la satisfacción de las necesidades humanas. Algunos ejemplos de actividad económica son la agricultura, la ganadería, la tecnología médica y farmacéutica, la industria energética, la industria alimentaria, las artesanías, tecnología de agua, el comercio, las comunicaciones, etc. Toda actividad económica también se puede dividir en subcategorías para mayor detalle, como por ejemplo:

Actividad económica	Subcategoría
1. Agricultura	1.1. Sector cafetalero de exportación
2. Tecnología médica	2.1. Sector neonatos

2. **Actividad empresarial:** Es el conjunto de acciones concretas diseñadas para proveer algún bien o servicio, de manera responsable y profesional, las cuales requieren de un trabajo previo de evaluación y planificación. En una actividad empresarial será posible identificar personas (dueños, directivos, trabajadores, etc.), capital (en dinero, maquinaria u otros activos) y trabajo (la actividad que realiza la actividad empresarial).
3. **Biodiversidad:** Se refiere a la amplia variedad de seres vivos, a las diferencias genéticas dentro de cada especie y a los ecosistemas que permiten la combinación de múltiples formas de vida.
4. **Competitividad:** La interrelación de los diversos elementos que determinan el incremento de la productividad de las empresas y el contexto que las rodea y que les permite utilizar de manera eficiente los factores productivos, tales como los recursos humanos, el capital físico, los recursos financieros y la tecnología, aumentando el ingreso real de la población. Este concepto incluye el fortalecimiento de la institucionalidad para crear un clima de negocios favorable, dentro de un marco macroeconómico estable, que permita un adecuado funcionamiento de los mercados de factores, productos y servicios.
5. **Compra o adquisición de tecnologías:** Puede ser de tecnologías tangibles ó intangibles:

a) **Tecnologías tangibles:** Se entiende la adquisición de maquinaria, hardware y bienes de equipo con un contenido tecnológico que estén relacionados con las innovaciones de productos o procesos introducidos por la organización.

b) **Tecnologías intangibles:** Se entiende por la adquisición de tecnología bajo la forma de patente, invenciones no patentadas, licencias, informes de Know-how, marcas de fábrica, diseños, modelos de utilidad, software, compra de servicios de I+D y otros servicios con un contenido tecnológico.

NOTA: Los términos "software" y "hardware" utilizados en la presente norma son más amplios del que se les da en el campo informático.

6. **Costo ambiental:** Es el valor económico que se le asigna a los efectos negativos de una actividad productiva para la sociedad (contaminación, pérdida de fertilidad del suelo, etc.).

7. **Creatividad:** Imaginación y capacidad mental que utiliza un proceso flexible de pensamiento y condicionado por determinados elementos circunstanciales, que permite captar ideas de cualquier situación, incluso ajenas al problema, proporcionando como consecuencia soluciones originales a la necesidad planteada.
8. **Demandantes:** Son aquellas personas que requieren de un servicio o producto determinado para satisfacer un deseo o una necesidad.
9. **Desarrollo:** Trabajo sistemático que utiliza conocimiento obtenido a partir de la investigación aplicada y de la experiencia práctica y que se encuentra dirigido a la producción de nuevos materiales, productos, procesos, sistemas y servicios o a la mejora sustancial de aquellos ya producidos, ofrecidos o instalados.
10. **Desarrollo tecnológico:** Aplicación de los resultados de la investigación o de cualquier otro tipo de conocimiento científico, para la producción de nuevos bienes, servicios o materiales y el diseño de nuevos procesos o sistemas preexistentes. Esta actividad incluirá la materialización de los resultados de la investigación en un plano, esquema o diseño, así como la creación de prototipos no comercializables y los proyectos de demostración inicial o proyectos piloto, siempre que los mismos no se conviertan o utilicen en aplicaciones industriales o para su explotación comercial.
11. **Desarrollo de tecnología propia:** Utilización de los conocimientos y experiencias propias, para la producción de nuevos materiales, dispositivos, productos, procesos, sistemas o servicios, o para su mejora sustancial, incluyendo la realización de prototipos y de instalaciones piloto.
12. **Descubrimiento:** Puesta en evidencia de un hecho o fenómeno natural.
13. **Diseño de ingeniería y diseño industrial:** Sucesivas fases del diseño que incluyen la concepción y la elaboración de los planos, dibujos y soportes destinados a definir los elementos descriptivos, especificaciones técnicas y características de funcionamiento necesarios para la fabricación, prueba, instalación y utilización de un producto.
14. **Ecosistema:** Es una unidad formada por la totalidad de organismos que ocupan un medio físico concreto (un lago, un valle, un río, un arrecife de coral, etc.) que se relacionan entre sí y también con el medio.
15. **Eficacia:** Relación entre resultados obtenidos y metas.
16. **Eficiencia:** Es la relación de los resultados generados con los estándares de resultados previstos.
17. **Estrategia empresarial:** Plan de acción diseñado para desarrollar y multiplicar la ventaja competitiva de un negocio, entendiéndose por ventaja competitiva aquella que permite ser diferente. Es decir, seleccionar una serie de actividades distintas a las que otros han seleccionado, para ofrecer una mezcla única de valor. La estrategia se puede entender por medio de tres pasos: (1) determinar dónde estamos; (2) determinar adónde queremos llegar; y (3) determinar cómo se llega hasta allí. Una estrategia empresarial puede ser definida como un negocio propio de producción y venta del producto, como la licenciatura o venta de una patente o como la asociación con inversionistas o empresas.

18. **Fuentes de energía:** Son elementos de la naturaleza de las que el hombre puede extraer energía para realizar un determinado trabajo u obtener alguna utilidad. Existen dos tipos de energía:

20.1 Energías no renovables o convencionales: Son aquellas que se pueden obtener de la naturaleza por intervención del hombre, pero se caracterizan por ser agotables. Entre ellas se puede citar a las siguientes:

- Energía del petróleo
- Energía del gas natural
- Energía del carbón mineral
- Energía nuclear

20.2 Energías renovables o limpias: Son aquellas que se pueden obtener permanentemente de la naturaleza; también son consideradas como fuentes de energías limpias e inagotables. Entre ellas se puede citar a las siguientes:

- El sol: energía solar
- El viento: energía eólica
- Los ríos y corrientes de agua dulce: energía hidráulica
- Materia orgánica proveniente de recursos vegetales y animales: energía de la biomasa
- Los mares y océanos: energía mareomotriz
- El calor de la tierra: energía geotérmica

19. **Idea de negocio:** Es la propuesta inicial de un negocio (actividad que tiene como objetivo generar ganancias monetarias) que contiene tres ideas centrales: (1) qué es lo que quiero vender y (2) a quién se lo quiero vender, (3) cómo voy a venderlo

20. **Innovación:** Introducción de un nuevo o significativamente mejorado producto, proceso, servicio, método de comercialización o método organizativo en las prácticas internas de la empresa, en la organización del lugar o en las relaciones externas.

Las actividades de innovación son: incorporación de tecnologías tangibles e intangibles, diseño industrial, equipamiento e ingeniería industrial, lanzamiento de la fabricación, comercialización de nuevos productos y procesos. Se distinguen:

- **Innovación en tecnología:** Actividad de generación y puesta a punto de nuevas tecnologías en el mercado que, una vez consolidadas, empezarán a ser usadas por otros procesos innovadores asociados a productos o procesos.
- **Innovación tecnológica:** Es la interacción entre las oportunidades de mercado y el conocimiento base de la empresa y sus capacidades; implica la creación, desarrollo, uso y difusión de un nuevo producto, proceso o servicio y los cambios tecnológicos significativos de los mismos.
- **Innovación en la gestión:** Mejoras relacionadas con la manera de organizar los recursos para conseguir productos o procesos innovadores. Implica también cambios en las formas de organización, administración, mercadotecnia, finanzas, entre otros.

21. **Innovador de base:** Aquel innovador que cumple con las siguientes características:

- a. Grado de instrucción: educación secundaria (como máximo)
- b. Es miembro de una comunidad u organización campesina

- c. Tiene su domicilio en una zona rural con dificultades de acceso a los principales centros urbanos de la región
22. **Invencción:** Creación de una idea potencialmente generadora de beneficios comerciales, pero no necesariamente realizada en forma concreta en productos, procesos o servicios.
23. **Invento:** Es un objeto, herramienta, dispositivo o procedimiento ideado por el ingenio humano para facilitar el trabajo o la vida cotidiana, y que no existía anteriormente; a diferencia del descubrimiento, que existía, pero no era conocido. Los inventos surgen rara vez de forma inesperada. Suelen ser el resultado de conjuntar otras tecnologías vigentes de una nueva y única manera. Pueden llevarse a cabo como respuesta a una necesidad específica humana, o como resultado del deseo del inventor de hacer una operación de modo más rápido, más eficaz o más llevadero; o bien por casualidad. Un invento puede ser el resultado de una labor individual, pero asimismo de una labor de equipo.
24. **Investigación:** Indagación original y planificada que persigue descubrir nuevos conocimientos y una superior comprensión en el ámbito científico o tecnológico.
- **Investigación fundamental o básica:** Generación o ampliación de los conocimientos generales científicos y técnicos no necesariamente vinculados con productos o procesos industriales o comerciales.
  - **Investigación aplicada:** Generación o ampliación de conocimientos con vistas a utilizarlos en el desarrollo de productos o procesos nuevos o para suscitar mejoras importantes de productos o procesos existentes.
25. **Manufactura:** Es el proceso de fabricación de productos terminados mediante el uso de máquinas y herramientas.
26. **Mercado:** Es el lugar donde se realizan transacciones, acuerdos o intercambios de bienes y servicios entre compradores y vendedores.
27. **Nuevos productos o procesos:** Aquellos cuyas características o aplicaciones, desde el punto de vista tecnológico, difieren sustancialmente de los existentes con anterioridad.
28. **Paquete tecnológico:** Conjunto integrado de conocimientos tecnológicos, técnicas y know-how necesarios para la producción de bienes y servicios (tecnología de producto, equipo, proceso, operación y organización).
29. **Patente:** Título que otorga el estado a la persona que lo solicita, siempre y cuando la invención para la cual se solicita la patente cumpla con los requisitos establecidos en la Legislación. Este título le otorga a su titular el derecho exclusivo de explotación de su invención por un tiempo determinado y en el territorio donde se ha solicitado la patente.
30. **Plan de negocio:** Es un documento que expone el propósito general de la estrategia y/o actividad empresarial, incluyendo temas como el modelo de negocio, el organigrama de la organización, la fuente de inversiones iniciales, el personal

necesario junto con su método de selección, la filosofía de la empresa y su plan de salida.

31. **Proceso:** Conjunto de recursos y actividades interrelacionadas que transforman elementos de entrada en elementos de salida. Entre los recursos se pueden incluir la gestión, servicios, personal, finanzas, instalaciones, equipos, técnicas, métodos y otros.

32. **Producto:** Es el resultado de un proceso.

NOTA 1: Se consideran cuatro categorías genéricas de productos:

- Servicios (por ejemplo: transporte, traducción)
- Software (por ejemplo: programa de computador, diseño de una planta industrial)
- Hardware (por ejemplo: parte mecánica de un motor, un tractor)
- Materiales procesados (por ejemplo: acero, cuero, textiles, madera).

La mayoría de los productos contienen elementos que pertenecen a diferentes categorías genéricas de producto. La denominación del producto es en cada caso como servicio, software, hardware o material procesado depende del elemento dominante. Por ejemplo, el producto ofrecido "automóvil" está compuesto por hardware (por ejemplo, las ruedas), materiales procesados (por ejemplo: combustible, líquido refrigerante), software (por ejemplo: los programas informáticos de control de motor, el manual del conductor), y servicios (por ejemplo, las explicaciones relativas a su funcionamiento proporcionadas por el vendedor).

NOTA 2: Un servicio es el resultado de llevar a cabo necesariamente, al menos una actividad en la interfaz entre el proveedor y el cliente y generalmente es intangible. La prestación de un servicio puede implicar, por ejemplo:

- Una actividad realizada sobre un producto tangible suministrado por el cliente (por ejemplo: la reparación de un automóvil);
- Una actividad realizada sobre un producto intangible suministrado por el cliente (por ejemplo: la declaración de ingresos necesaria para preparar la devolución de los impuestos);
- La entrega de un producto intangible (por ejemplo: la entrega de información en el contexto de la transmisión de conocimiento);
- La creación de una ambientación para el cliente (por ejemplo: en hoteles y restaurantes).

NOTA 3: El software se compone de información y conocimiento, generalmente es intangible y puede presentarse bajo la forma de propuestas, transacciones o procedimientos.

NOTA 4: El hardware es generalmente tangible y su magnitud es una característica contable. Los materiales procesados generalmente son tangibles y su magnitud es una característica continua. El hardware y los materiales procesados frecuentemente son denominados como bienes.

NOTA 5: El aseguramiento de la calidad está principalmente enfocado en el producto que se pretende obtener.

NOTA 6: Los materiales biológicos están incluidos en la categoría de materiales procesados.

33. **Productividad:** Cociente entre la cantidad de productos (bienes o servicios) generados en un periodo determinado, y los recursos utilizados para su obtención, esto es, la relación entre las salidas del sistema (resultados logrados) y las entradas utilizadas (recursos consumidos).

34. **Producto tecnológico:** Es aquel objeto (equipo, máquina, etc.), resultado de un conjunto de teorías y de técnicas que permitieron aprovechar de manera práctica el conocimiento científico, que puede ser ofrecido a un mercado para satisfacer un deseo o una necesidad.

35. **Prototipo:** Modelo original construido a menor escala que representa un producto, proceso, servicio o tecnología, sobre el cual se harán una serie de pruebas que buscarán reproducir todas las situaciones de su uso cotidiano. Los resultados obtenidos son analizados y sirven como base para establecer mejoras pero no pueden ser generalizados. Sin embargo pueden servir de base para las etapas de escalamiento y comercialización, y para la investigación y desarrollo de otras versiones de la misma naturaleza.
36. **Recursos tecnológicos:** Totalidad de medios tangibles o intangibles, sus métodos, sus procesos, competencias y el saber hacer de las personas, sean utilizados actualmente o no.
37. **Sistema:** Conjunto de elementos mutuamente relacionados que interactúan.
38. **Sostenible:** Que puede mantenerse por sí mismo, como por ejemplo:
- Desarrollo sostenible: desarrollo que mejora la calidad de vida humana sin exceder la capacidad de carga de los ecosistemas que lo sustentan.
  - Manejo sostenible: conducir una actividad específica sin ayuda externa y sin agotar los recursos existentes.
39. **Tecnología:** Conjunto de recursos técnicos propios de una actividad que pueden ser utilizados de forma sistemática para el diseño, desarrollo, fabricación y comercialización de productos o para la prestación de servicios.
40. **Transferencia de tecnología:** Proceso de transmisión de la información científica, tecnológica, del conocimiento, de los medios y de los derechos de explotación, hacia terceras partes para la producción de un bien, el desarrollo de un proceso o la prestación de un servicio, contribuyendo al desarrollo de sus capacidades.