|  |  |
| --- | --- |
|  | **Universidad Tecnológica Nacional**  **Facultad Regional Buenos Aires**  **Ingeniería en Sistemas de Información** |

**Marketing en Internet y Nueva Economía**

**Trabajo Práctico N° 4**

**Wikinomics**

**Profesor:** *Alejandro Prince*

**Ayudante:** *Hernan Borre*

**Curso:** *K5571 - 2do cuatrimestre 2019*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***INTEGRANTE*** | | |
| ALUMNO | LEGAJO | EMAIL |
| Calvo, Luciano | 119.865-8 | lucho\_gra@hotmail.com |

**Fecha de entrega:**

23/09/2019

**Preguntas:**

1.- Desarrolle el concepto “producción entre iguales”.

2.- Enuncie y desarrolle las 4 ideas o componentes en las que se basa la wikinomía.

Dé un ejemplo de cada una.

3.- Explique y dé ejemplos de la “emergencia”, como consecuencia de la colaboración masiva.

4.- Describa el orígen y características de la “generación.net”. Diferencie, compare, este concepto del de “nativos digitales” (según Marc Prensky).

5.- Qué enunciaba la ley de Coase originalmente. Y ahora, qué implicancias tiene? Explique qué y cuáles son los costos de transacción.

6.- Qué elementos favorecen la producción colaborativa?

7.- Qué rol juega la “autoselección” en la producción entre pares?

8.- Bajo qué 3 condiciones se favorece la producción entre iguales?

9.- Explique cómo la colaboración del prosumidor deviene o implica “autoservicio”?

10.- Enuncie y describa las 5 implicancias o reglas para trabajar con comunidades de prosumidores. Dé ejemplos.

11.- En la aplicación de los principios de la wikinomía, que 7 principios de diseño son comunes a cualquier modelo de producción entre iguales?

**Resolución**

1.- Desarrolle el concepto “producción entre iguales”.

Anteriormente la participación de las personas a nivel económico era muy limitado, ya sea como consumidor o como trabajador las personas estaban sumergidas en una profunda burocracia de las organizaciones. Muchas personas quedaban excluidas en la circulación de conocimientos, poder y capital, de manera que participarán en la periferia de la economía.

En la actualidad, y gracias al avance de la tecnología y su accesibilidad, están todos los instrumentos disponibles para que cualquier persona pueda colaborar, crear valor y competir. La gente puede participar en la innovación y la creación de riqueza desde todos los sectores de la economía. Esta nueva forma de innovacion y creacion de valor se denomina “producción entre iguales”.

2.- Enuncie y desarrolle las 4 ideas o componentes en las que se basa la wikinomía.

Dé un ejemplo de cada una.

El nuevo arte y la nueva ciencia de wikinomía se fundamenta en cuatro potentes ideas novedosas: apertura, interacción entre iguales, el compartir y la actuación global.

**Apertura**: se asocia con la franqueza, la transparencia, la libertad, la flexibilidad, el carácter expansivo, el compromiso y la accesibilidad. Recientemente las empresas inteligentes han estado planteándose la apertura y esto está empezando a afectar a varias funciones importantes, como los recursos humanos, la innovación, los estándares industriales y las comunicaciones.

En cuanto a recursos humanos, la apertura se da respecto a contratar a los mejores, motivarlos, permitir su desarrollo y retenerlos como base de su capital y competitividad en el mercado.

Respecto a la innovación, las empresas deben estar abiertas al talento global más allá de sus cuatro paredes.

En los estándares industriales, los usuarios ya no quieren pertenecer a un mundo cerrado en cuanto al software, por ello las empresas deben brindar opciones y multiplataformas, un software debe poder correr en linux, windows, ios.

La comunicación de información corporativa, está creciendo de forma espectacular, hoy en día es clave la transparencia.

Ejemplos: apertura de recursos humanos, google, valora y da libertad a sus recursos, en cuanto a innovación puedo mencionar Amazon, respecto a estándares, la mayoría de juego de la actualidad se desarrollan multiplataforma.

**La interacciones entre iguales:** En la actualidad las viejas estructuras jerárquicas poco a poco están desapareciendo, en competencia con nuevas formas de organización horizontal. Las mismas crean productos y servicios basados en la información y en algunos casos, objetos físicos. Los participantes en comunidades de producción entre iguales tienen muchas motivaciones distintas para intervenir, desde la diversión y el altruismo hasta conseguir algo que les reporta el valor directo. Aunque se impone el igualitarismo, la mayor parte de las redes de iguales poseen una estructura subyacente, donde algunas personas gozan de mayor autoridad e influencia que otras.

Un ejemplo de esto sería, Linux una plataforma abierta en la cual miles de programadores cooperan entre sí.

**Compartir:** La industria digital lucha constantemente contra la piratería, las organizaciones han optado por una postura defensiva. Existen distinta alternativas y estrategias para proteger la propiedad intelectual pero en la actualidad se está imponiendo una nueva economía de la propiedad intelectual. Las empresas se están dando cuenta que mantener y defender un sistema de propiedad intelectual no libre paraliza, a menudo, su capacidad de crear valor. Las empresas inteligentes están tratando la propiedad intelectual como si se tratara de un fondo de inversión colectivo: gestionan una cartera equilibrada de valores de propiedad intelectual, algunos protegidos y otros compartidos.

Ejemplo: Sun Microsystem, empresa de desarrollo de software que explotó su plataforma Java.

**Actuación Global:** El concepto fundamental acá es la globalización, la misma rompió todas las barreras existentes de la innovación y la creación de riquezas.

La nueva globalización es causante de y, al mismo tiempo, está causada por cambios en la colaboración y en la manera que tienen las empresas de organizar la capacidad de innovar y producir cosas. Mantener la competitividad a escala mundial implica seguir las novedades empresariales en el ámbito internacional y explotar un vivero de talentos global, mucho más amplio.

Ejemplo: google y cualquiera de las empresas mundiales más conocida de informática son producto de la globalización.

3.- Explique y dé ejemplos de la “emergencia”, como consecuencia de la colaboración masiva.

Otra consecuencia de de la colaboración masiva entre personas es la emergencia: la creación de atributos, estructuras y capacidades que no son inherentes a ningún nodo de la red por sí solo.

Estamos moviéndonos desde el concepto re-emegencia como consecuencia de una autoorganización en bruto, la idea la idea según la cual los agentes independientes, al actuar juntos de modo inconsciente, crean algo nuevo (el llamado <<orden libre>>)- hasta el reconocimiento de quien es posible fomentar la autoorganización e, incluso, orquestarla, como han demostrado Google, Mozilla e IBM.

Dentro de esta colaboración deliberada con estándares e interfaces de programación de aplicaciones abiertas, que permiten combinar sitios web independientes, podemos mencionar empresas incipientes como flickr, 43 Things, del.icio.us y Technorati.

4.- Describa el orígen y características de la “generación.net”. Diferencie, compare, este concepto del de “nativos digitales” (según Marc Prensky).

La “generacion.net” comprende a los nacidos entre 1997 y 1996, está comprendida por más de 2.000 millones de personas. Es la primera generación que ha crecido en la era digital y eso convierte a sus miembros en una fuerza que impulsa la colaboración. Se la denomina generación de la colaboración debido a que están creciendo en un entorno donde prima la interactividad, son una generación que lo observa todo de cerca. Es una generación a la cual le preocupa su futuro, no son las propias capacidades las que generan la inseguridad sino el mundo adulto exterior y como puede escasear sus oportunidades.

En el caso del nativo digital, son personas que desde temprana edad estuvieron rodeadas por las nuevas tecnologías, computadoras, videojuegos, cámaras, celulares y los nuevos medios de comunicación masiva, este tipo de personas tiene otra forma de pensar totalmente distinta al de la generación.net, el nativo tecnológico ya nació dentro del mundo masivo de la conectividad, avanza y aprende de forma natural, no tiene miedo a la tecnología y al futuro tecnológico ya que es parte de las raíces de esa persona, en contraposición con la generación .net que tiene que luchar constantemente para entender está masividad tecnológica y el mundo de la conexion constante.

5.- Qué enunciaba la ley de Coase originalmente. Y ahora, qué implicancias tiene?

Explique qué y cuáles son los costos de transacción.

Ley de Coase: una empresa tenderá a expandirse hasta que los costes que supone organizar una transacción adicional dentro de la empresa igualen los costes que implica desempeñar esa misma función en el mercado abierto. Cuando salga más barato realizar una transacción dentro de la empresa, es recomendable hacerlo así; en cambio si resulta más económico salir al mercado, no hay que intentar hacerlo de forma interna.

Respecto de la actualidad y la influencia de internet, la ley sigue igual de vigente. Sin embargo, Internet ha propiciado que los costes de transacción caigan en picado de tal manera que, resulta mucho más útil leer la ley de Coase a la inversa, “las empresas deben replegarse hasta que el coste que supone realizar una transacción de forma interna no supere el coste que implica realizarla de forma externa. Los costes de transacción siguen existiendo, pero ahora suelen ser más onerosos en las empresas que en el mercado”.

Cada producto que una empresa fabrica tiene un costo de transacción, la cual implica los siguientes puntos,

* costes de búsqueda, implica localizar distintos proveedores y determinar la idoneidad de los bienes que ofrecen.
* costes de contratación, implican negociar el precio y contratar las condiciones.
* costes de coordinación los que implican encajar los distintos productos y procesos.

6.- Qué elementos favorecen la producción colaborativa?

Alguno de los elementos que favorecen la producción colaborativa son la globalización, las nuevas tecnologías, las motivaciones voluntarias y la era digital y su economía.

7.- Qué rol juega la “autoselección” en la producción entre pares?

Cuando las personas se auto-seleccionan para llevar a cabo tareas creativas basadas en conocimiento, es probable que escojan tareas para las que poseen una calificación excelente que si la elección depende de gerentes.

La autoselección genera mayor probabilidad de emparejar las mejores personas con las tareas adecuadas, en contrapartida con la elección limitada de recursos que una organización podría hacer.

8.- Bajo qué 3 condiciones se favorece la producción entre iguales?

Las tres condiciones son:

* el objeto de la producción es información o cultura, una circunstancia que mantiene a un nivel bajo el coste de participación para las personas que contribuyen.
* las tareas pueden descomponerse en porciones reducidas que los individuos pueden aportar con pequeños incrementos y con independencia de los demás productores.
* el coste de combinar esas porciones par obtener un producto final terminado, incluyendo aquí el liderazgo y los mecanismos de control de calidad, debe ser bajo.

9.- Explique cómo la colaboración del prosumidor deviene o implica “autoservicio”?

Los clientes someten a consideración sus diseños y los mejores llegan al proceso de producción. Por ejemplo, Aunque Fluevorg no ofrece royalties ni devuelve los diseños a la comunidad, a prometido adornar con el nombre del diseñador el zapato que acabe adoptando.

Estos casos ilustran cómo las compañías inteligentes están llegando más lejos para implicar a clientes y a usuarios punteros directamente en los procesos de desarrollo de productos. Sin embargo, uno de los elementos importantes que no queda reflejado en estos ejemplos hasta qué punto de innovación de los clientes se convierte en autoservicio con el auge de las comunidades de prosumidores.

10.- Enuncie y describa las 5 implicancias o reglas para trabajar con comunidades de prosumidores. Dé ejemplos.

Las 5 implicancias para trabajar con comunidades son:

* “Más que personalizacion”: se produce cuando un cliente consigue un producto estándar adaptado a sus especificaciones. (por ejemplo: productos hechos a medida, una computadora)
* “Perder el control”: los clientes van a tratar el producto como una plataforma para sus propias innovaciones, dándoles permiso de hacerlo o no. El valor se traslada del producto al servicio. (Por ejemplo: juegos y plataformas en línea)
* Juegos de herramientas para clientes y orquestación del contexto: los clientes van a tratar los productos como plataformas, uno también puede adelantarse. Se deben hacer los productos modulares, reconfigurables y editables. Se debe establecer el contexto para la innovación y la colaboración de los clientes. (Ejemplo: aplicaciones financieras SAP)
* Convertirse en un igual: el verdadero negocio del nuevo mundo del prosumo no es crear productos terminados, sino ecosistemas de innovación. (ejemplos: software de comunidad libre)
* Compartir los frutos: los clientes esperan compartir la propiedad y los frutos de sus creaciones. Si los clientes ven su beneficio al implicarse, siempre se podrá contar con un ecosistema fértil y dinámico para el crecimiento y la innovación. (ejemplo: Second Life)

11.- En la aplicación de los principios de la wikinomía, que 7 principios de diseño son comunes a cualquier modelo de producción entre iguales?

Los 7 principios son:

* Obtener pistas de los usuarios punteros
* Construir una masa crítica
* Suministrar una infraestructura para la colaboración
* tomarse tiempo para dar con las estructuras y la gobernanza adecuadas
* Asegurarse de que todos los participantes puedan recabar su parte de valor
* Someterse a las normas comunidad
* dejar que el proceso evolucione
* poner a punto nuestra mentalidad colaborativa