**TP 5 - Machine, Platform, Crowd: Harnessing Our Digital Future**

**Andrew McAfee y Erik Brynjolfsson**

**1) Explique las tres grandes tendencias que están cambiando los tradicionales modelos de negocio. Describa con ejemplos.**  
Las 3 tendencias son:

* Incremento rápido de las capacidades de las máquinas (Ej. Chatbots para customer service, Redes neuronales para análisis de riesgo crediticio, etc)
* El surgimiento de las plataformas digitales (Ej. Mercado Libre, Despegar, Netflix, etc)
* El conocimiento de las masas (Ej. Wikipedia, Comunidades en redes sociales, foros, blogs, etc)

**2) ¿Cómo transforma a la inteligencia humana, los productos y al conocimiento centralizado (core)?**  
El incremento de las capacidades de las máquinas tiene como contraparte el reemplazo de la mente humana para determinadas tareas (Especialmente para aquellas que requieran de una toma de decisión lo más objetiva posible), es por esto que se está transformando la utilidad que se le da a la mente humana y se la está destinando a tareas donde las máquinas aún no tienen lugar.

Los productos y servicios comienzan a ofrecerse a través de las plataformas ya que funcionan como un medio de acceso a estos muy efectivos (gratis, perfecto e instantáneo)

El conocimiento centralizado comienza a ser costoso y de menor calidad que el crowd. Las empresas dejan de crear conocimiento y comienzan a aplicar el ya existente en el mercado.

**3) ¿Cómo afecta a los procesos, a la oferta y a la organización del trabajo?**  
Muchos procesos comienzan a tener menos injerencia humana, la oferta de los productos o servicios comienza a ser más grande ya que comienza a ser muchísimo más fácil gracias a las plataformas. Por consiguiente también aumenta la competencia.

**4) ¿Qué es machine learning y qué tareas permite realizar hoy en día?**  
Es una un conjunto de técnicas usadas para crear sistemas que identifican patrones complejos en millones de datos y que son capaces de predecir comportamientos futuros. Hoy en día permite realizar tareas como diagnóstico, clasificación, predicción, búsqueda de patrones.

**5) ¿Qué podemos esperar de esta tecnología en un futuro cercano?**  
Al ser una disciplina en auge, es muy probable que en los próximos años comience a ser utilizada en tareas que hoy aún realiza el hombre desde cosas sencillas tal como hoy sucede hasta cosas realmente complejas como puede ser la programación de sistemas informáticos o el control de todos los aviones, o la predicción de catástrofes naturales complejas.

**6) ¿Qué son los efectos de red? Describir ejemplos.**  
Se trata de aquellos comportamientos donde un nodo o potencial nodo se ve influenciado por el comportamiento de otro nodo. Esto es sumamente frecuente en el uso de plataformas que son usadas por un gran número de personas ya sea el caso de Facebook, Instagram, Whatsapp, Mercado Libre, etc, y que muchas veces permiten lograr determinados objetivos personales a través de ellas, tal como aceptación, status, publicación, etc.

**7) ¿Qué son las plataformas digitales O2O? ¿Qué ofrecen? Mencione ejemplos de este tipo de plataformas.**  
Son plataformas Online to Offline. Por lo general son usadas por empresas que ya son fuertes en alguno de los dos canales y que tratan de llegar a la venta offline a través del mundo online. Es decir que trata de atrapar al cliente mediante la plataforma para acercarlo físicamente hasta un lugar donde este pueda seguir comprando otras cosas. Por ejemplo Walmart,

**8) Describa los nuevos modelos de negocio que ofrecen las plataformas digitales.**

* **Modelo de negocio de código abierto:** Mantienen público el código y por lo general da a los programadores la capacidad para contribuir. Esto suele hacer que se propague rápidamente y es la misma comunidad quien determina el éxito
* **Modelo gratis:** Trata de ganar grandes volúmenes de usuarios y postergan su monetización
* **Modelo freemium:** Tienen una versión gratuita, solicitan a los usuarios gratuitos a suscribirse a la versión paga. Permite un alto crecimiento de viralidad.
* **Modelo basado en suscripción:** Tiene una base de usuarios leales , los ingresos son predecibles y las ventas que va a tener también son predecibles.
* **Modelo bajo demanda:** Utilización de la plataforma a demanda del usuario. Se puede monetizar por suscripción o por número de transacciones.
* **Modelo de comercio electrónico:** Utiliza medios de pago electrónicos