1) La empresa inició sus actividades de negocio en 1946, en su evolución hasta el presente, ¿desarrollo negocios que tienen algún tipo de relación o son diversificados?

Los negocios de Sony son diversificados, debido a que empezaron por la creación de radios y con el tiempo se fueron diversificando a otros mercados como el entretenimiento, creación de hardware, sonido, etc.

2) ¿Cuántas unidades estratégicas de negocio posee la empresa? ¿cuáles son?

* Master Brands - Sony Pictures
* Sub Brands - Sony Bravia
* Ingredient Brand - Trilumius
* Stan Alone Brands - Play Station

3) ¿Cómo logra crear valor la empresa hacia el cliente externo y hacia el cliente interno (empleados)?

Hacia el cliente externo el valor es la venta de productos para entretenimiento innovadores de calidad y así enriquecer la experiencia audio visual de sus clientes.

Hacia el cliente interno se tomó el juicio experto y escuchando las criticas hasta el punto contratar aquel recurso humano.

4) ¿Considera acertado el cambio de denominación de la empresa? ¿Por qué?

Si, es un cambio que hizo el nombre mucho más sencillo y amigable, junto con un gran significado de fondo.

5) ¿Qué cambio introdujo Sony en la cultura laboral de Japón? ¿Qué efecto tuvo ese cambio en la empresa?

Sony, al buscar empleados competentes de mediana edad de otras firmas, introdujo en la cultura laboral japonesa la posibilidad de los empleados japoneses de cambiar de empresas, que era algo insólito en la cultura de ese entonces. Lo que trajo una revolución en el mercado laboral.

6) Identificar el uso de licencias, alianzas estratégicas, adquisiciones y otro tipo de estrategias implementadas por la empresa a lo largo de su evolución

Uso de licencias, consiguió la licencia de bell labs para el uso de transistores para un uso no militar, adquisición de la discográfica cbs, columbia pictures

7) ¿Ha sido importante para Sony la asociación con empresas del mercado cinematográfico? ¿La benefició o la perjudicó?

Si, su asociación con el mercado cinematográfico le ha dado la importancia siendo el tercer estudio cinematográfico en importancia, beneficiándola en gran medida tanto en carácter económico como de posicionamiento

8) Actualmente, ¿cuáles son los 4 segmentos de negocio de la empresa?

1. Electrónica
2. Servicio de juegos y Redes
3. Imágenes y detección
4. Imágenes y música

9) ¿Cómo la pandemia, afectó la cadena de suministro global de la empresa?

La pandemia afecto especialmente a la oferta de PlayStation 5, debido a que el aumento de la venta de chips hizo que haya una escasez de estos.

10) Identificar 6 factores que hayan contribuido al éxito de la empresa

1. Innovación
2. Búsqueda de los nuevos negocios rentables
3. gran uso de las licencias
4. Entradas al mercado oportunas
5. Atención hacia la critica
6. Ser el primero en entrar sobre ciertos mercados

[youtube.com/watch?v=Ly7ciFE3gTE](https://www.youtube.com/watch?v=Ly7ciFE3gTE)