



## Actividad | 2 | Medición de Innovación

### Seminario de Innovación y Creatividad

Ingeniería en Desarrollo de Software



ALUMNO: Bruno Alberto German Meza

FECHA: 29 de enero de 2026

# **índice**

**Desarrollo..... 3**

**Medición de innovación ..... 3**

**Desempeño del producto: ..... 3**

**Desempeño del mercado del producto: ..... 4**

**Desempeño del resultado del proceso: ..... 5**

# Desarrollo

## *Medición de innovación*

**Nombre del producto:** Nintendo Switch

**Empresa:** Nintendo

**Descripción del producto:** Es una consola de videojuego que su revolución fue su forma híbrida, diseñada para funcionar tanto como consola de mesa las cuales se conectan al televisor y también como consola portátil. Su innovación se basa en la versatilidad del uso, permitiendo al jugador cambiar de modo portátil a modo consola de mesa y viceversa.

**Desempeño del producto:** Evalúa el funcionamiento, calidad y nivel técnico.

Desempeño técnico del producto:

- Sistema híbrido funcional y estable.
- Rendimiento adecuado para juegos optimizados, aunque inferior a consolas de nueva generación.
- Buena eficiencia energética y autonomía aceptable en modo portátil.

Nivel de desempeño del producto:

- Experiencia de juego fluida y adaptable a distintos contextos.
- Alta compatibilidad con accesorios y periféricos.

Éxito técnico:

- Innovación en el diseño híbrido, diferenciándose claramente de la competencia.
- Plataforma sólida para desarrolladores y estudios independientes.

Estabilidad del sistema y tasa de fallos:

- Bajo índice de errores críticos del sistema operativo durante el uso normal.
- Experiencia de juego estable en sesiones prolongadas.

Durabilidad y calidad del hardware:

- Resistencia del dispositivo y de los Joy-Con al uso cotidiano.
- Vida útil adecuada del hardware considerando uso portátil y doméstico.

Resultado: Desempeño técnico confiable y funcional, enfocado en la experiencia del usuario.

**Desempeño del mercado del producto:** Evalúa la aceptación y ventaja competitiva.

Aceptación del cliente:

- Alta demanda a nivel mundial desde su lanzamiento.
- Gran adopción por jugadores casuales y gamers tradicionales.

Satisfacción del cliente:

- Muy buena valoración por su portabilidad y juegos exclusivos.
- Fidelidad del usuario a la marca Nintendo.

Cumplimiento de metas de margen:

- Fuertes ventas de hardware, software y accesorios.
- Modelo de negocio rentable gracias a franquicias propias.

Nivel de adopción del mercado (ventas):

- Altas ventas globales desde su lanzamiento.
- Posicionamiento entre las consolas más vendidas de la historia.

Índice de satisfacción y lealtad del cliente:

- Alta tasa de recompra de juegos y accesorios.
- Comunidad activa y fidelidad a la marca Nintendo.

Resultado: Fuerte aceptación del mercado y ventaja competitiva sostenida en un mercado en expansión.

**Desempeño del resultado del proceso:** Evalúa los resultados del proceso de innovación.

Porcentaje de ventas de productos recientes:

- Gran parte de los ingresos de Nintendo provienen de Nintendo Switch y sus variantes, como la Lite y la Oled, la Lite es solamente portátil y la Oled es una versión de la Nintendo Switch, pero con una pantalla de mejor calidad.

Nuevos productos lanzados en comparación con la industria:

- Introducción de variantes del producto para distintos segmentos del mercado.
- Flujo constante de lanzamientos de juegos exclusivos.

Eficiencia del proceso de innovación:

- Enfoque en creatividad y experiencia de usuario más que en potencia bruta.
- Innovación sostenida mediante mejoras graduales del hardware y software.

Ingresos provenientes de productos derivados:

- Elevado porcentaje de ingresos por juegos, DLCs y suscripciones.
- Aprovechamiento del ecosistema de la consola.

Ciclo de innovación del producto:

- Lanzamiento de versiones mejoradas en este caso la Switch Lite y la OLED.
- Actualizaciones constantes de software y servicios en línea.

Resultado: Proceso de innovación exitoso, coherente y sostenible a largo plazo.

Conclusión después de realizar esta medición de innovación basandonos en el desempeño del producto, el desempeño del mercado del producto y del desempeño del resultado del proceso, podemos concluir que la Nintendo Switch tiene muy buen desempeño porque funciona bien, es muy aceptada por los jugadores y ha sido mejorada constantemente con nuevas versiones e ideas. Esto demuestra que es un producto exitoso, que genera ganancias y puede mantenerse en el tiempo, lo que ha ayudado a Nintendo a seguir siendo una de las empresas más importantes en la industria de los videojuegos.

