



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

CURSO: K5071 - 2° CUAT. 2016

Marketing en Internet y nuevas Economías

Profesor: *Alejandro Prince*

Trabajo Práctico: *1° - Wikinomics*

Tipo: *Individual*

<i>Alumno</i>		
NOMBRE Y APELLIDO	LEGAJO N°	EMAIL CONTACTO
Miguel Arteaga Orozco	120662-0	arteagamiguel@gmail.com

Fecha de entrega:

05/09/2016

TP Wikinomics

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. Qué enunciaba la ley de Coase originalmente. Y ahora, que implicancias tiene?. Explique qué y cuáles son los costos de transacción.
5. Qué elementos favorecen la producción colaborativa?
6. Qué rol juega la “autoselección” en la producción entre pares?
7. Bajo qué 3 condiciones se favorece la producción entre iguales?

Respuestas:

1. La producción entre iguales es una nueva forma de innovación y creación de valor, y describe lo que ocurre cuando masas de personas y empresas colaboran abiertamente para potenciar la innovación y el crecimiento de sus sectores.
La accesibilidad cada vez mayor de las tecnologías de la información pone al alcance de todos los instrumentos necesarios para colaborar, crear valor y competir. Esto libera a la gente para participar en la innovación y la creación de riqueza desde todos los sectores de la economía produciendo bienes y servicios que compiten con los ofrecidos por las empresas más potentes y con mayor financiación del mundo.
2. Las cuatro ideas novedosas en las que se fundamenta la wikinomía son:
 - a. La apertura,
 - b. La interacción entre iguales,
 - c. El compartir
 - d. La actuación global.

Apertura: Las empresas estaban cerradas en sus actitudes con respecto a internarse en red, compartir y fomentar la auto-organización, pero comenzaron a abrirse ya que en la actualidad, las empresas cuyas fronteras se vuelven porosas a las nuevas ideas obtienen mejores resultados que las organizaciones que únicamente confían en recursos y capacidades internas.

Ejemplo: Microsoft históricamente a rivalizado con el pensamiento open source y específicamente linux, actualmente tiene una versión de SQL Server que corre sobre Linux y colabora activamente con la versión open source de su framework de programacion .net

La interacción entre iguales: Es una nueva forma de organización horizontal que compite con la empresa jerárquica en cuanto a capacidad de crear productos y servicios basados en la información y, en algunos casos, objetos físicos.
La creciente facilidad con que la gente puede colaborar está abriendo todos los días la

economía a nuevos proyectos parecidos a Linux. Las personas cada vez se auto-organizan más para diseñar bienes o servicios, crear conocimiento o, sencillamente, producir experiencias dinámicas y compartidas.

Ejemplo: El creador del sistema operativo Linux decidió publicarlo con una Licencia Pública General (LPG) para que cualquier pudiera utilizarlo de forma gratuita, siempre que pusiera a disposición del resto de usuarios los cambios que introdujera.

El Compartir: No se limita a la propiedad intelectual. Se extiende a otros recursos como capacidad informática, ancho de banda, contenido y conocimiento científico. Las empresas no pueden colaborar con eficacia si mantienen oculta toda su propiedad intelectual. Contribuirá la propiedad común no es altruismo; a menudo suele ser la mejor manera de construir ecosistemas empresariales activos que utilizan una base de tecnología y saber compartidos para acelerar el crecimiento y la innovación.

Ejemplo: El creador del sistema operativo Linux decidió publicarlo con una Licencia Pública General (LPG) para que cualquier pudiera utilizarlo de forma gratuita, siempre que pusiera a disposición del resto de usuarios los cambios que introdujera.

La actuación Global: Hace referencia a que una empresa verdaderamente global no tiene fronteras físicas ni regionales. Construye ecosistemas planetarios para diseñar, contratar proveedores, montar y distribuir productos a escala mundial. La emergencia de los estándares informáticos libres facilita considerablemente la construcción de una empresa global al integrar los mejores componentes de distintas zonas geográficas.

Ejemplo: Las empresas suelen contratar desarrollo de software en India, Ucrania y latinoamérica, por ser atractivas económicamente.

3. La emergencia es la creación de atributos, estructuras y capacidades que no son inherentes a ningún nodo de la red por sí solo. No es una idea nueva. El precio constituye el mejor ejemplo de la característica emergente: en un mercado competitivo ninguna empresa fija el precio, sino que lo hacen todas en forma colectiva.

Algunos ejemplos son la creación del software libre, la blogosfera, Google, Amazon, el filtrado en colaboración, el descubrimiento científico y los wikis.

4. Originalmente la ley de Coase enunciaba que 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.

En la actualidad, 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.

Costos de búsqueda, como lo que supondría localizar distintos proveedores y determinar la idoneidad de los bienes que ofrecen.

Costos de contratación, como los que implica negociar el precio y contratar las condiciones

Costos de coordinación, que supondría encajar los distintos productos y procesos. Y el resultado fue que la mayor parte de las empresas determinaron que lo más sensato era desempeñar el máximo número de funciones posible dentro de la propia empresa, dando origen a la ley de Coase.

5. Los principales elementos que favorecen la producción colaborativa son:
 - El desencadenamiento de la nueva economía por parte de la tecnología ha transformado para siempre los costos y beneficios de producir información y colaborar.
 - Resulta más eficaz que las empresas o los mercados para asignar tiempo y atención a determinadas tareas.
 - Funcionan realmente bien para atraer un acervo de talento más diverso y más o menos disperso del que pueden conseguir las empresas por separado.
 - Las personas que contribuyen disfrutan de la libertad y la experiencia de la producción entre iguales.
6. La autoselección en la producción entre pares aprovecha motivaciones voluntarias de una manera que propicia la asignación de la persona adecuada con mayor eficacia que las empresas tradicionales.

Cuando las personas se autoseleccionan para llevar a cabo tareas creativas basadas en conocimientos, es más probable que escojan tareas para las que poseen una calificación excelente que si la elección depende de gerentes.
7. La producción entre iguales se favorece bajo las 3 siguientes condiciones:
 - 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. Esto hace que la inversión global en tiempo y energía resulte mínima en comparación con los beneficios que reciben a cambio.
 - El coste de combinar esas porciones para obtener un producto final terminado, incluyendo aquí el liderazgo y los mecanismos de control de calidad, debe ser bajo.

