

IBM INNOV8 2.0

Informe de uso y resultados

Innovación Tecnológica 2012-1

Lautaro Guerra

4/2/2012

Sobre el Uso

Utilicé el juego cerca de una hora en total, variando entre los distintos tipos de modos de juego. Y el que más intuitivo y fácil de entender fue el del modo de control de tráfico, ya que los modelos que se utilizaban, eran un poco más fáciles de entender y más prácticos, ya que uno los puede imaginar implementados en la vida real.

El juego resultó ser bastante fácil de entender y comprender, pero había ciertas cosas que lo hacían confuso a veces. Tales como cosas relacionadas a la cercanía a un lugar X, como en la siguiente captura de pantalla:



Esta fue una de las partes que más me costó del juego, ya que no lograba entender como optimizar la adquisición de unidades desde distintos lugares geográficos que no sé diferenciar (el juego me decía que tenía que recordar que los viajes largos no eran óptimos).

Es por esto que jugué ese modo más de una vez.

Resultados

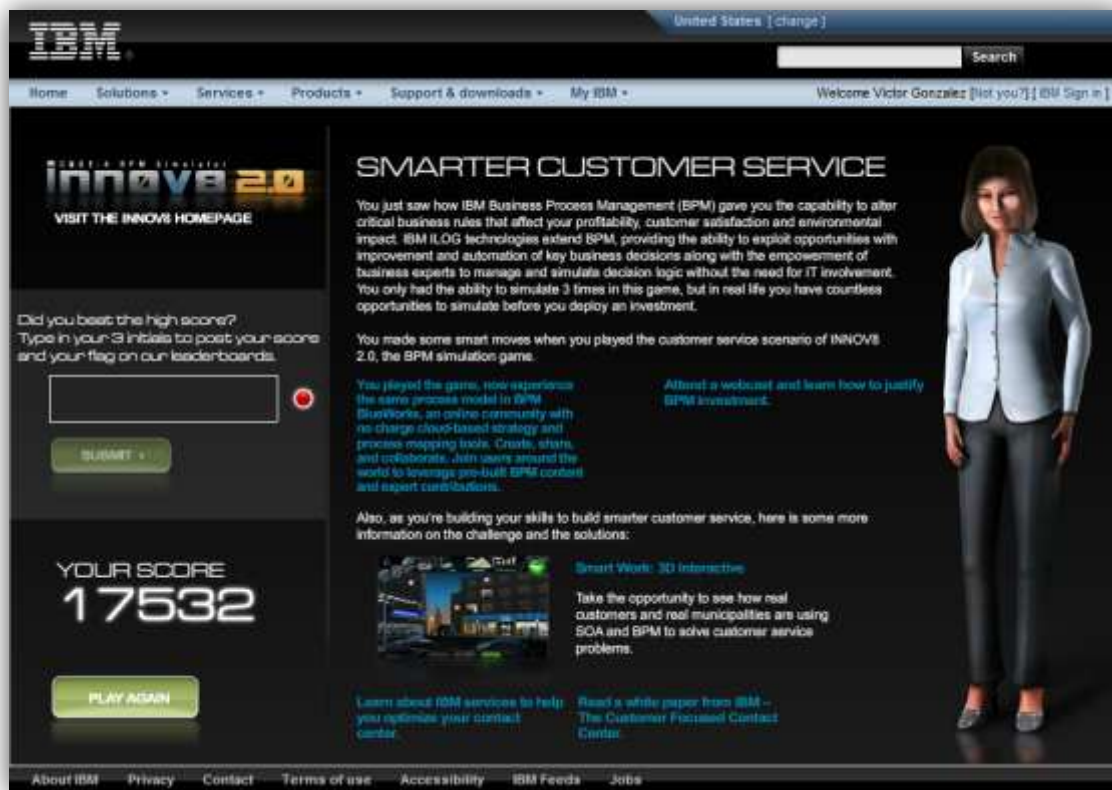
Modo “Smarter Traffic”



En este modo estuve aproximadamente unos 20 minutos jugando, y esta es una captura de pantalla con uno de los puntajes más altos que tuve en este modo.

Me llamó mucho la atención el equilibrio que se trata de buscar entre el personal humano y los procesos controlados por procesos informáticos o procesos automáticos.

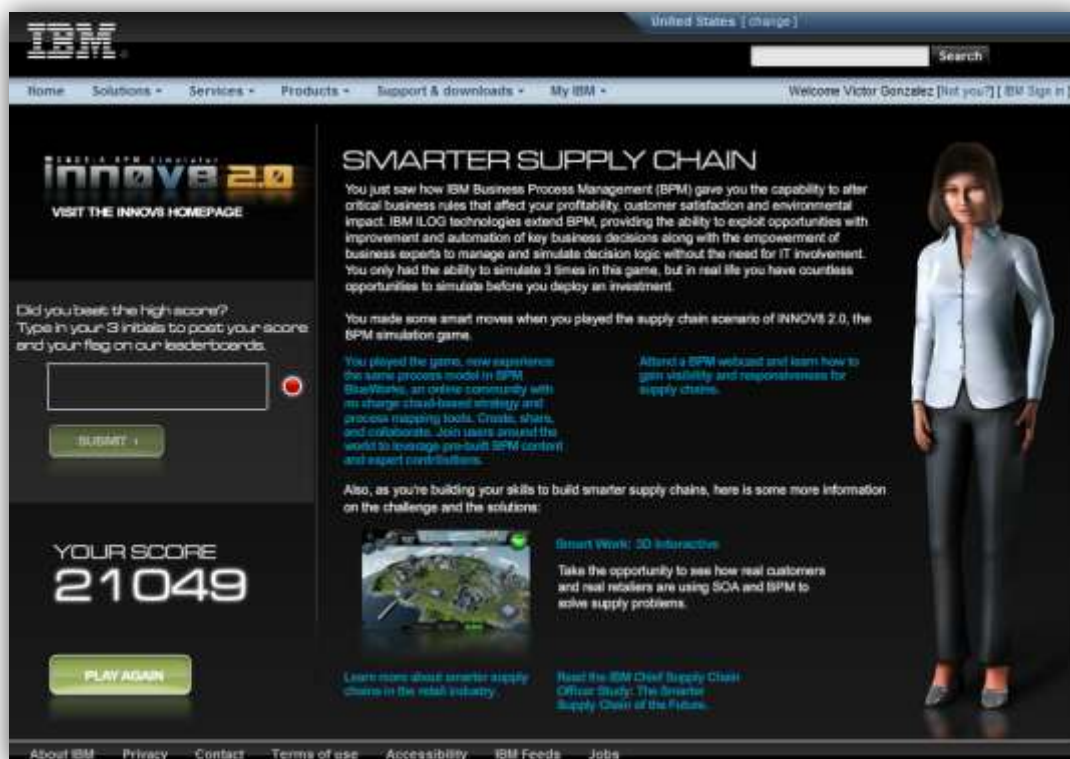
Modo “Smarter Customer Service”



Este fue el segundo modo que más disfruté, ya que era fácil de comprender las necesidades, y que no se alejaban del mundo que uno “espera” recibir en este tipo de procesos.

En este modo gasté aproximadamente unos 15 minutos, y lo jugué un par de veces. Me llamó mucho la atención el modo en que se ordenan los procesos de captura de la satisfacción del cliente, ya que personalmente, lo imaginaba casi como un proceso lineal y que ni siquiera necesitaría reglas de negocio detrás de todo ese sistema.

Modo “Smarter Supply Chain”

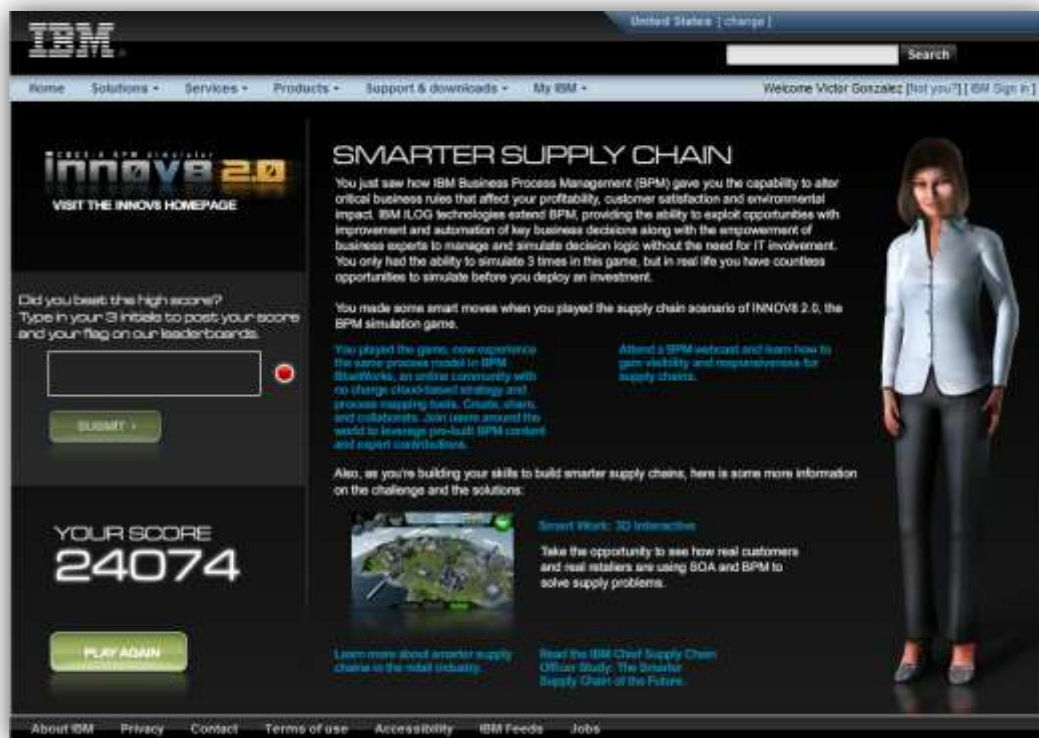


Este modo fue el modo que más me costó resolver. Principalmente porque no entendía ciertos conceptos locales, tales como “optimiza la adquisición con proveedores más cercanos”, o “fija la mejor relación duración/descuento de los cupones”. En este modo jugué cerca de 20 minutos.

La primera problemática fue que no sabía qué ciudad quedaba más cerca (a pesar que trataba de optimizar respecto a la confiabilidad de entrega), ya que si bien la satisfacción era buena, los costos y el impacto eran muy malos.

Y en cuanto a los descuentos, me fue muy complicado encontrar la combinación correcta. Ya que si bien lograba la satisfacción del cliente, las ganancias eran pésimas.

Es por todo esto que decidí jugar otra vez, obteniendo el siguiente resultado:



Y si bien, mejoré algunos indicadores, aun así se me hizo muy complicado entender el concepto de “tener adquisiciones óptimas”.

Conclusiones

El juego es una aplicación que sirve para aplicar y mejorar los conocimientos y los procesos de innovación en una empresa u organización, entregando los contenidos de una manera entretenida e interactiva para los usuarios.

Los conocimientos adquiridos durante la utilización del juego, me han ayudado a comprender mejor la necesidad de innovar utilizando las tecnologías de información y procesos automatizados, y como integrar estas tecnologías a los modelos organizacionales.

Si bien, algunos puntos del juego se hicieron complejos de entender (ya sea por falta de conocimientos o por ignorancia relacionada a factores locales), estos fueron mejorando a medida que seguía intentando mejorar mis procesos, buscando las combinaciones óptimas.