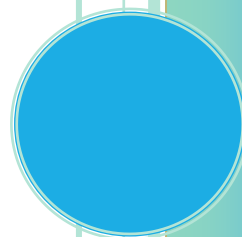


TRABAJO PRÁCTICO 1

Economía y Emprendedorismo

Joaquin Chanquia | 02887/7

12/04/2024



Trabajo Práctico 1

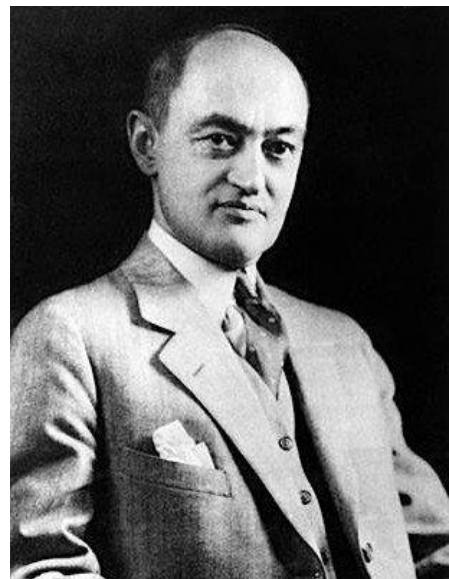
Economía y Emprendedorismo

1 - Desarrollar la concepción de Schumpeter sobre la innovación y la competitividad.

Una de las ideas principales de Schumpeter respecto al avance tecnológico es la destrucción creativa, según este concepto al introducirse nuevos tipos de bienes al mercado, junto a las industrias que se forman gracias a los mismos, se produce el desplazamiento del proceso de producción de los bienes anteriores. Esto es fundamental para el avance económico, porque permite que se abran nuevos sectores en la industria para procesos más eficientes a la vez que se liberan nuevos recursos al dejarse de lado los procesos antiguos.

Otra idea que desarrolla Schumpeter es que los emprendedores son agentes clave en el proceso de innovación. Estos buscan constantemente oportunidades para generar innovaciones que luego les generen un capital, lo que produce que varios imitadores utilicen esta idea base para generar un auge en el sector. A su vez el economista defendía que la innovación era el principal motor de cambio para la economía, ya que, aparte de las razones que desarrolle en el párrafo anterior mencionando a la destrucción creativa, también se genera la apertura de nuevos mercados y se reorganiza la industria.

La competencia también se desarrolla como un sistema dinámico, a diferencia de los economistas neoclásicos, los cuales la veían como un sistema estático en equilibrio en el que las empresas competían entre sí para tener los precios más bajos. La competencia dinámica se establece como una fuerza que impulsaba la innovación, ya que las empresas compiten por mucho más que solo los precios cuando se tiene en cuenta la introducción de bienes que les otorguen una ventaja frente a sus competidores.



Joseph Alois Schumpeter

2 -Del libro “De Cero a Uno” Thiell (2014), leer el punto El Capitalismo del monopolio (al final del Cap. 3 pág. 43 de la versión .pdf), y realizar un análisis de lo que plantea Thiell en este punto frente a lo que postulaba Schumpeter sobre la ventaja de innovar

Thiell en ese punto habla sobre los monopolios y como la visión de que son enteramente negativos es anticuada dado que esta hace referencia a un entorno estático, en el cual el mismo puede aumentar los precios de sus productos y al no existir una competencia, a los clientes no les quedara de otra que adquirir tu producto. Pero al igual que indica Schumpeter el mundo es dinámico, por lo que los monopolios creativos no acaparan totalmente el mercado, sino que integran nuevas opciones para los clientes. Si un único monopolio quisiera detener el progreso obligando a sus clientes a mantenerse iguales si resultaría peligroso, pero Thiell sostiene que en la historia existieron monopolios que son mejoras a monopolios anteriores por lo que, al reemplazarlos, ayudan a impulsar el progreso.

En contraste Schumpeter se centra en la competencia como la principal impulsora del progreso y del crecimiento económico a largo plazo, para él los monopolios podían surgir temporalmente, y que estos eran necesarios para beneficiar temporalmente a las empresas para recuperar posibles gastos de investigación. Pero que la competencia llevaba a la disipación de estos y que el verdadero progreso se conseguía con esta.

En conclusión ambos hablan sobre la importancia de la innovación pero difieren en su visión de cómo debe estructurarse el mercado, mientras que Thiell destaca el papel importante de los monopolios en un entorno dinámico en el que los mismos mantengan un buen nivel de desarrollo o sean reemplazados por nuevos monopolios, Schumpeter daba ventaja a la visión de que la competencia generaba un mayor progreso a largo plazo, mediante la ventaja que posibles innovaciones les dé a uno sobre sus competidores.

3 - Explique con sus palabras que entiende cuando A. Vashov en La Red de Todo, habla de Mundo Liquido.

El concepto de mercado liquido refiere a el poder que da internet para adquirir productos o información desde cualquier parte del mundo con tan solo unos clics, sin la necesidad que exista una tienda física sino un algoritmo que conecte la oferta con la demanda. Este proceso se lleva a cabo teniendo en cuenta ciertos términos de búsqueda aparte de una información contextual que permita personalizar la búsqueda y ofrecer un mejor servicio.

En este punto A. Vashov se refiere al mundo liquido cuando habla de un posible futuro en el que los bienes físicos del mundo material estén controlados por una plataforma digital. Y toma como principal ejemplo la utilización de servicios de transportes compartidos, Uber en este caso, en el que una plataforma conecta a los pasajeros con los conductores, ofreciendo así un servicio con un bien físico. El autor menciona que es posible que se produzca un cambio en la sociedad tal que la utilización de automóviles personales sea reemplazada por estos servicios a gran escala, lo cual tendría grandes implicaciones para la economía global.

4 -Definir innovación. Tomar dos casos de Innovación en el sector Ingeniería en Computación y describir el proceso que siguió esa innovación. Ej. Arduino, MP3, tecnología USB, CIAA, etc.

La innovación se refiere al proceso de crear algo nuevo o introducir cambios significativos en productos, servicios, procesos o métodos existentes para mejorarlos o adaptarlos a nuevas necesidades. Implica la aplicación de nuevas ideas, conceptos, productos o prácticas que generan valor y contribuyen al progreso económico.

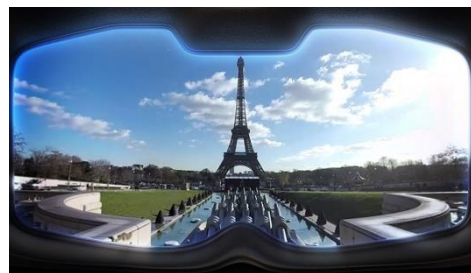
Un proceso de innovación muy interesante en el sector de la ingeniería en computación fue el desarrollo de drones, los drones comenzaron con ideas nuevas sobre cómo hacer volar cosas usando controles remotos y tecnología pequeña y liviana. Los ingenieros hicieron muchos experimentos para ver qué funcionaba mejor y cómo mejorarlos. Después de muchas pruebas y cambios, los drones se hicieron más estables, pudieron volar más lejos y llevar cosas. Luego, la gente encontró formas diferentes de usarlos, como tomar fotos



Los drones hoy en día pueden ayudar en tareas como el reparto de paquetes

desde el aire, entregar paquetes y ayudar en la agricultura. Pero también tuvieron que hacer reglas para usarlos de manera segura y cuidadosa en el aire. En resumen, los drones son un ejemplo de cómo una idea nueva y algunas pruebas pueden convertirse en algo muy útil que cambia la manera en que hacemos muchas cosas.

Otro proceso que me resultó interesante para investigar es el desarrollo de la realidad virtual, esto empezó con ideas para crear mundos virtuales que se sintieran reales. Se construyeron gafas y dispositivos especiales para ver y sentir estos mundos, y se crearon programas de computadora para hacerlos funcionar. Después de muchas pruebas y mejoras, se hicieron dispositivos y programas más cómodos y realistas. La gente probó estas nuevas tecnologías y dio su opinión para que los desarrolladores pudieran hacer ajustes y mejoras. Con el tiempo, la realidad virtual se convirtió en una herramienta utilizada en muchos campos, como juegos, educación y medicina, transformando la forma en que experimentamos el mundo digital.



La realidad virtual permite al usuario visitar lugares o ver paisajes que de otra forma puede que nunca hubiera conocido

5 - Investigar el caso de los países de las 3 I (Irlanda, Israel, e India). Que características tuvo el desarrollo de la industria de tecnología informática en cada caso? Que puede concluir sobre el modelo que debería adoptar la industria argentina y como se ve como profesional del sector en ese caso?

India: La India se destaca por su gran cantidad de graduados en STEM y su modelo de externalización de servicios de tecnología. El gobierno ha fomentado la inversión extranjera y la innovación a través de políticas y zonas económicas especiales, promoviendo así el crecimiento de su industria tecnológica.

Israel: Israel ha priorizado la innovación, la investigación y el desarrollo, respaldado por fuertes inversiones gubernamentales. El servicio militar obligatorio ha contribuido a la formación de habilidades técnicas, mientras que un próspero ecosistema de startups ha impulsado la innovación.

Irlanda: Irlanda ha atraído inversión extranjera directa mediante políticas fiscales favorables y ha invertido en educación para formar una fuerza laboral tecnológica calificada. La colaboración entre la industria y las universidades ha sido clave para su éxito.

El desarrollo tecnológico en la argentina podría tomar como modelos varias características del desarrollo de la industria tecnológica de estos países, invertir en una mejor educación para desarrollar mejores habilidades tecnológicas y fomentar una mayor colaboración entre la industria, el estado y las universidades. Se podrían implementar políticas fiscales favorables para atraer inversiones extranjeras en el sector tecnológico. También se podría fomentar la formación y éxito de startups y empresas tecnológicas locales mediante incentivos o programas de apoyo.