

Actividad 2 – Estrategias de Innovación

Seminario de Innovación y Creatividad

Ingeniería en Desarrollo de Software

Tutor: Fátima Fernández de Lara Barrón

Alumno: José Luis Pacheco González

Fecha: 23 de enero 2024

Índice

Introducción	3
Descripción	4
Justificación	5
Desarrollo.....	6
• Casos de éxito y fracaso	6
• Solución del problema.....	8
Conclusión	10
Referencias.....	11

Introducción

La innovación desempeña un papel crucial en el avance de la sociedad y el desarrollo tecnológico, siendo vital para la adaptación y el éxito empresarial en la era contemporánea. La diversidad de formas en que la innovación se manifiesta, ya sea en avances tecnológicos o estrategias de mercado innovadoras, destaca su importancia como impulsora del progreso.

Casos de éxito notables, como el Wii Remote de Nintendo, la Serie Galaxy de Samsung y el Kindle de Amazon, ilustran de manera elocuente cómo la innovación puede transformar industrias enteras. El Wii Remote revolucionó la experiencia de juego, la Serie Galaxy introdujo avances significativos en dispositivos móviles, y el Kindle marcó un hito en la lectura digital.

Sin embargo, es crucial reconocer que la innovación conlleva riesgos, como se evidencia en casos de fracasos notorios. El videojuego E.T. El Extraterrestre se convirtió en un símbolo de fracaso en la industria de los videojuegos, mientras que Apple Pippin y el Amazon Fire Phone no lograron alcanzar las expectativas.

Estos ejemplos subrayan la necesidad de comprender y aplicar la innovación de manera efectiva, ya que puede ser determinante en el éxito o fracaso en un entorno empresarial dinámico y competitivo.

Descripción

Cuando una empresa decide implementar una estrategia de innovación, es esencial abordar el proceso con precaución mediante una investigación detallada de la competencia y las tendencias del mercado. Este enfoque implica que la organización desarrolle tácticas de innovación tanto agresivas como defensivas para asegurar su posición en el mercado. La actividad presentada presenta y analiza casos empresariales donde se aplicaron diversas estrategias de innovación, destacando tres ejemplos de éxito y tres de fracaso.

Los casos exitosos proporcionarán valiosas lecciones, mientras que los casos de fracaso serán objeto de propuestas de innovación para generar una ventaja competitiva. Este método permitirá identificar áreas de mejora y aplicar estrategias específicas para convertir situaciones desfavorables en oportunidades de crecimiento. La investigación y análisis de estos casos no solo brindarán perspectivas prácticas, sino que también servirán como guía para que la organización refuerce su capacidad de adaptación y maximice sus posibilidades de éxito en un entorno empresarial dinámico.

Justificación

La incorporación de distintas formas de innovación emerge como un elemento vital para alcanzar casos exitosos en cualquier entidad. La innovación, entendida en un sentido amplio que abarca desde mejoras graduales hasta cambios disruptivos, se manifiesta como un catalizador esencial para la adaptabilidad y competitividad empresarial. La innovación incremental, al perfeccionar productos y servicios existentes, garantiza la relevancia continuada en el mercado. Simultáneamente, la innovación disruptiva tiene el potencial de transformar de manera radical sectores enteros.

La variedad en las estrategias innovadoras permite a las compañías adecuarse a un entorno empresarial dinámico. La innovación abierta, mediante la inclusión de ideas externas, fomenta la colaboración y agiliza los procesos de desarrollo. Asimismo, la innovación social contribuye a resolver desafíos sociales y medioambientales, generando un impacto positivo en la comunidad.

La combinación equitativa de estos enfoques innovadores posibilita la creación de un entorno empresarial sólido y sustentable. Al integrar estratégicamente estas diversas formas de innovación, las organizaciones nutren la creatividad, optimizan la eficiencia operativa y consolidan su posición en el mercado.

Desarrollo

- Casos de éxito y fracaso

Nombre de la empresa	Caso de éxito	Estrategias de innovación aplicada
Nintendo	Wii Remote	<p>El elemento innovador fundamental de la Wii fue su dispositivo de control, el Wii Remote (Wiimote), el cual posibilitaba la interacción de los jugadores con los videojuegos a través de movimientos físicos. Esta innovación inauguró nuevas oportunidades para juegos que eran más accesibles y atractivos para un público más diverso, incluso aquellos que no se identificaban como jugadores tradicionales. El triunfo de la Wii se sustentó en la habilidad de Nintendo para ir más allá de las normas convencionales y brindar una experiencia de juego singular.</p>
Samsung	Serie Galaxy	<p>Samsung logró un notable éxito al emplear la estrategia de seguidor rápido en el ámbito de los teléfonos inteligentes con su serie Galaxy. Aunque no fue el pionero en este ámbito, la empresa observó las tendencias del mercado de Apple y Blackberry, identificó las preferencias de los consumidores y rápidamente integró innovaciones en sus dispositivos, como pantallas más grandes y cámaras mejoradas. Esta táctica le permitió adaptarse con agilidad a las demandas del mercado, llevando a los teléfonos Galaxy a una posición de liderazgo y contribuyendo de manera significativa al crecimiento y la rentabilidad de Samsung en el campo de la tecnología móvil.</p>
Amazon	Kindle	<p>El Amazon Kindle es un exitoso ejemplo de un producto tecnológico que aplicó la estrategia de seguidor tardío. Aunque no fue el primer lector de libros electrónicos en el mercado, el Kindle destacó al mejorar las tecnologías existentes, introduciendo características como conectividad inalámbrica, pantalla de tinta electrónica y una tienda en línea integrada. Esta estrategia permitió a Amazon capitalizar la tendencia del mercado de lectores electrónicos y convertirse en un líder en la industria de los libros electrónicos.</p>

Nombre de la empresa	Caso de fracaso	Estrategias de innovación aplicada
Atari	Videojuego E.T El Extraterrestre	Atari fracasó en la industria de los videojuegos a debido a que en 1982 lanzó el juego "E.T. the ExtraTerrestrial" para la consola Atari 2600, basado en la exitosa película. Sin embargo, el desarrollo apresurado resultó en un juego de baja calidad y con múltiples errores. La sobreproducción y las bajas ventas llevaron a Atari a enterrar miles de copias no vendidas en un vertedero. Este episodio contribuyó al colapso de la empresa en 1983 y el juego está considerado como el peor de la historia.
Apple	Apple Pippin	El Apple Pippin fue una consola desarrollada por Apple, en su intento por incursionar en la industria de los videojuegos durante la década de 1990, se pretendía competir con la Nintendo 64 y la Play Station 1. A pesar de contar con capacidades de navegación web, la consola no logró alcanzar el éxito debido a su elevado precio y a la falta de respaldo por parte de los desarrolladores de juegos, lo que resultó en un rápido fracaso.
Amazon	Fire Phone	En 2014, Amazon trató de incursionar en el ámbito de los teléfonos inteligentes mediante el lanzamiento del Amazon Fire Phone. A pesar de contar con características atractivas, como el seguimiento tridimensional de la cabeza, no logró captar la atención de los consumidores. Su elevado precio inicial y la carencia de aplicaciones populares fueron factores determinantes en su falta de éxito.

- Solución del problema

Nombre de la empresa	Caso de fracaso	Estrategias de innovación aplicada	Estrategias de innovación recomendada y justificación
Atari	Videojuego E.T El Extraterrestre	Este caso de fracaso surgió a partir de la estrategia de desarrollo de productos, ya que se tenía la presión por lanzarlo de manera rápida antes de la temporada navideña, con la finalidad de elevar las ventas por motivo de que el video juego se basó en la icónica película. Un mal estudio de mercado propició una sobre producción de un producto con infinidad de errores y muy pocas ventas.	Para resolver los problemas de baja calidad y errores que provocaron el fracaso de Atari con "E.T. the Extra-Terrestrial", es necesario implementar una estrategia de innovación radical. Esto implica mejorar el proceso de desarrollo mediante la aplicación de prácticas ágiles de gestión, establecer un riguroso control de calidad y llevar a cabo investigaciones de mercado., evitar sobreproducción, mantener comunicación transparente, priorizar calidad sobre plazos, aprender de errores pasados y explorar alianzas estratégicas con desarrolladores establecidos para mejorar la calidad del producto. Implementar estas medidas debería prevenir situaciones similares y fortalecer la posición de la empresa en el mercado de los videojuegos.
Apple	Apple Pippin	El Apple Pippin fue una consola desarrollada por Apple, donde se aplicó la innovación tecnológica en su intento por incursionar en la industria de los videojuegos, durante la década de 1990, se pretendía competir con la Nintendo 64 y la Play Station 1. A pesar de que esta consola tenía la capacidades de navegación web, característica que la competencia no tenía, no fue suficiente para alcanzar el éxito debido a su elevado precio y a la falta de interés por parte de los desarrolladores de juegos, lo que resultó en un rápido fracaso.	En este caso se recomienda una estrategia de innovación en el marketing, centrarse en una exhaustiva investigación de mercado, buscar alianzas estratégicas con desarrolladores, y establecer un precio competitivo. Además de desarrollar un marketing efectivo y un compromiso a largo plazo con el soporte del producto. Erradicando los errores del pasado, con esta estrategia busca asegurar una presencia significativa en el mercado de videojuegos y abordar las necesidades y expectativas de los consumidores.

Amazon	Fire Phone	<p>El Amazon Fire Phone, lanzado en 2014, adoptó una estrategia de innovación tecnológica, ya que intentó sobresalir a través de la tecnología 3D, la pantalla "Dynamic Perspective", junto con una profunda integración de servicios de Amazon. Incluía un año de membresía gratuita a Amazon Prime. A pesar de estos esfuerzos, el teléfono no logró destacar en el mercado de teléfonos inteligentes debido a la falta de diferenciación significativa y la recepción mixta de sus características innovadoras, lo que llevó a su retirada del mercado y marcó el fin de los intentos de Amazon en el sector de los teléfonos.</p>	<p>La solución implica cambiar el enfoque de la innovación tecnológica a una centrada en el usuario, identificando y abordando las necesidades no satisfechas de los consumidores. Se propone realizar una investigación de mercado exhaustiva para comprender las preferencias de los usuarios y ofrecer funcionalidades diferenciadoras y útiles. La colaboración con socios estratégicos y fabricantes de hardware establecidos podría mejorar la calidad del dispositivo, mientras que la integración de servicios de Amazon debería priorizar la experiencia del usuario. La estrategia de precios también podría revisarse para ofrecer una propuesta de valor más convincente. En resumen, la clave sería adoptar una perspectiva centrada en el usuario, ofrecer innovaciones prácticas y trabajar en colaboración con expertos del sector para revitalizar la presencia de Amazon en el mercado de teléfonos inteligentes.</p>
--------	------------	---	---

Conclusión

La historia de la innovación en la industria tecnológica demuestra claramente la importancia de aplicar diferentes tipos de innovación para alcanzar el éxito. Como en los ejemplos presentados del Wii Remote, la Serie Galaxy de Samsung y el Kindle de Amazon destacan la relevancia de la innovación de producto, que transforma la experiencia del usuario y satisface necesidades emergentes.

En contraste, los fracasos notorios del videojuego E.T. El Extraterrestre, Apple Pippin y el Amazon Fire Phone resaltan las consecuencias de estrategias de innovación mal aplicadas. Ya sea por una falta de comprensión del mercado, una ejecución deficiente o una falta de diferenciación, estos casos subrayan la importancia de una innovación centrada en el usuario y una cuidadosa evaluación del mercado antes de lanzar productos al público.

La innovación es un elemento crucial para el éxito sostenible en la industria tecnológica o de cualquier otro ámbito. Combinar diferentes enfoques, como la innovación de producto, procesos y modelos de negocio, puede marcar la diferencia entre el liderazgo en el mercado y el fracaso. Las lecciones aprendidas de casos de éxito y fracaso proporcionan valiosas ideas para las empresas que buscan navegar el panorama competitivo en constante evolución.

Referencias

Beyer, G. (2024, January 16). Productos Tecnológicos que Fracasaron en el Mercado desde una Perspectiva de Product Management. LinkedIn.com. <https://es.linkedin.com/pulse/productos-tecnol%C3%B3gicos-que-fracasaron-en-el-mercado-desde-beyer-7a02f>

SYDLE. (2021, November 17). Tipos de innovación: ¿cuáles son y cómo aplicarlos en tu empresa? Blog SYDLE; SYDLE. <https://www.sydle.com/es/blog/tipos-de-innovacion-619541bf351e93287c42a7de>



Enlace Github