**3. Ερωτήσεις**

*1. Πώς έχει επηρεάσει το επιχειρηματικό μοντέλο της εταιρείας την ικανότητά της να εισάγει νέα προϊόντα ή υπηρεσίες στην αγορά;*

Η εταιρία ως τεχνολογικός κατασκευαστής, με ισχυρότατο ανταγωνισμό είναι δομημένη με τέτοιο τρόπο ώστε να παράγει συνεχώς νέα προϊόντα που θα ανταποκριθούν στις προσδοκίες των ολοένα αυξανόμενων πελατών της και θα βρίσκεται σε συνάρτηση με κάθε τεχνολογική καινοτομία. Το μότο της, «Fill the world with emotion, trough the power of creativity and technology», συνοψίζει το επιχειρηματικό μοντέλο της.

Για παράδειγμα, θέλοντας η Sony να αναβαθμίζει συνεχώς τα προϊόντα της, δεν περιορίστηκε στην παραγωγή του PlayStation το 1994, αλλά διαρκώς το βελτίωνε, φτάνοντας να ανακοινώσει το PlayStation 5, το 2020. Η Sony δεν εστιάζει μόνο στην αναβάθμιση των προϊόντων της αλλά και στην ποικιλία που αυτή προσφέρει ανάλογα την ζήτηση των πελατών της. Έτσι, προσφέρει από [κινητά τηλέφωνα](https://electronics.sony.com/c/mobile) έως και τηλεοράσεις.

Βέβαια, η Sony είναι μία εταιρεία με ευρεία γκάμα προϊόντων το οποίο αποτελεί δίκοπο μαχαίρι. Από τη μία είναι ικανή να προσφέρει πολλά νέα είδη, αλλά είναι επίσης πιθανό να της είναι δύσκολο να μπορεί να ανταγωνιστεί το ίδιο αποδοτικά σε όλους τους τομείς, αφού η παλέτα της ανταποκρίνεται σε πολλές κατηγορίες αγαθών. Παρόλα αυτά, αυτό δεν την έχει εμποδίσει από το να προσφέρει καινοτομικά προϊόντα και υπηρεσίες, όπως το 1991, με την Sony Pictures Entertainment ή το 2001, με την Sony Bank.

*2. Τι αντίκτυπο είχε η τεχνολογική καινοτομία στο επιχειρηματικό μοντέλο της εταιρείας και πώς ανταποκρίθηκε η εταιρεία σε αυτές τις αλλαγές;*

Η Sony ως μία εταιρία που επικεντρώνεται στην τεχνολογία σε κάθε της πτυχή, επωφελείται από κάθε καινοτομία που προκύπτει. Αξιοποιώντας ένα πιο αποδοτικό chip για παράδειγμα, μπορεί να εισάγει έναν ταχύτερο υπολογιστή ή κινητό.

Πρόσφατα, παραδείγματος χάρη, ανακοίνωσε το [PS-VR2](https://www.playstation.com/el-gr/ps-vr2/), με το οποίο ο πελάτης έχει πρόσβαση στην εικονική πραγματικότητα με μόνο ένα καλώδιο USB-C στην κονσόλα, πράγμα πρωτάκουστο για Virtual Reality headsets, προσκομίζοντας διθυραμβικές κριτικές. Αυτό, το πέτυχε με την ανάπτυξη καλύτερων αισθητήρων και καμερών πάνω στο προϊόν, προσδίδοντας της έτσι ένα σημαντικό προβάδισμα απέναντι στον ανταγωνισμό.

Σε διαφορετικό τομέα, αυτόν της τεχνητής νοημοσύνης και του IoT, η Sony ανακοίνωσε [TVs AI assistance](https://www.sony.co.in/electronics/bravia-xr?cpint=homepage_promotion_tiles-Promotion%20Tiles-en_GL-responsivegrid_structure_top_promotiontiles_copy_1), όπως επίσης και [IoT αισθητήρες](https://www.sony.com/en/SonyInfo/technology/stories/ELTRES/) που επιτρέπουν να ελέγξουν διάφορες συσκευές ταυτόχρονα από ένα κοινό σημείο. Sony συνεπάγεται τεχνολογία και όταν αυτή εκσυγχρονίζεται και βελτιώνεται είναι απολύτως φυσιολογικό η εταιρία να επωφελείται και να ανταποκρίνεται θετικά σε κάθε τέτοια αλλαγή.

**4. Πηγές**

* Η ιστοσελίδα της Sony, από την οποία αντλήθηκε το μεγαλύτερο μέρος του υλικού: <https://www.sony.net/>
* Πιο συγκεκριμένα, για την ιστορία της Sony και τα προϊόντα που κατασκεύασε με τις αντίστοιχες χρονολογίες: <https://www.sony.com/en/SonyInfo/CorporateInfo/History/company/>
* Η μετοχή της Sony: <https://www.marketwatch.com/investing/stock/sony>
* Εκτενής λίστα συνεργατών: <https://www.partnerbase.com/sony>
* Ιστοσελίδες των αναφερόμενων συνεργατών στην «Εισαγωγή»:
  + TNT Express: <https://www.tnt.com/express/en_gr/site/company.html>
  + Software AG: <https://www.softwareag.com/en_corporate/company.html>
  + Unity Technologies: <https://unity.com/>
  + CDW Canada: <https://www.cdw.ca/>
  + Harmonic Inc.: <https://www.harmonicinc.com/>
  + Orange S.A.: <https://www.orange.com/en>
* Λεπτομέρειες για το PlayStation VR2: <https://www.playstation.com/el-gr/ps-vr2/>
* Λεπτομέρειες για κινητά τηλέφωνα της Sony: <https://electronics.sony.com/c/mobile>
* Λεπτομέρειες για smart TVs: <https://www.sony.co.in/electronics/bravia-xr?cpint=homepage_promotion_tiles-Promotion%20Tiles-en_GL-responsivegrid_structure_top_promotiontiles_copy_1>
* Πληροφορίες για την προσπάθεια της Sony να εντάξει IoT: [https://www.sony.com/en/SonyInfo/technology/stories/ELTRES/](%20https:/www.sony.com/en/SonyInfo/technology/stories/ELTRES/)