Tendencia Disruptiva en TI Trabajo Individual unidad 1.

Análisis Disruptivo de La empresa NINTENDO

WILLIAM ALBERTO MEJIA VILLAGRAN

Tutor

ROBERTO MAURICIO CARDENAS Msc, Esp, Lic

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA (UNAD)

MAESTRIA EN GESTION DE PROYECTOS TI

BOGOTA 2016

**Análisis Disruptivo NINTENDO Para su consola Wii en 2006**

Nintendo Company, Limited es una empresa multinacional dedicada al mercado de los videojuegos y a la electrónica de consumo; con sede en Kioto, Japón. Fue fundada el 23 de septiembre de 1889, por el japonés Fusajiro Yamauchi. La revista especializada BusinessWeek, calificó a Nintendo como una de las empresas más grandes del mundo en el campo de investigación y desarrollo de videojuegos, así como mejor empresa de negocios.8 Además, lidera una clasificación de satisfacción del cliente 2013 y por delante de Apple, según datos de la empresa Forrester Research.9 Desde 1975 se ha dedicado a la producción de software y hardware para videojuegos, creciendo progresivamente hasta convertirse en la compañía más exitosa en la industria, nombrada en 2007 como la más cotizada e influyente del mercado y la tercera con más valor en Japón, de más de 85 000 millones US$,10 vendiendo más de 630,38 millones de hardware y alrededor de 3970 millones de unidades de software en el mundo entero.

Desde ese momento Nintendo ha tomado una postura fuerte en la industria del videojuego. Se ha presentado muchas consolas que han tenido gran éxito como la NES, Super NES, y la GameCube. Sin embargo, en los últimos años, se ha basado su éxito en los sistemas altamente innovadores DS, también Wii y Aplicaiones de Realidad aumentada como Palemón GO orientado al mercado de Smart phones. La compañía ha recorrido un camino largo desde sus días producir cartas. En los comienzos del milenio, Nintendo se enfrentó a la dura competencia de las consolas PlayStation de Sony y la Xbox de Microsoft. En el 2006 cuando Nintendo presentó su consola Wii comenzó a recuperar parte del mercado de los videojuegos como lo hiso con el sistema original de NES lanzado en 1985 y SNES unos años más tarde. La naturaleza disruptiva de la Wii dependía de su capacidad para atraer a las personas consideran no jugadoras o jugadores ocasionales por que no se centraba al Gamer especializado sino que abrió una puerta a que cualquier persona pueda tener la experiencia de los video juegos. La Wii no era tan potente o tecnológicamente avanzada como la Xbox 360 y la PS3, pero sus éxitos fueron en su capacidad de proporcionar una nueva forma de jugar los videojuegos. El diseño innovador del control de la Wii, que se había construido con sensores de movimiento, crea una experiencia de juego totalmente nueva para los usuarios, uno que hizo un llamamiento a un público mucho más amplio. Al evitar el hardware complejo y costoso, Nintendo fue capaz de vender su consola a un precio más bajo que sus competidores, sin dejar de hacer un beneficio en cada consola que vendió. El Nuevo sistema de juego de Nintendo, la Wii, resultó ser un gran éxito para la industria. Al ver el éxito de la Wii de Nintendo, sus rivales Microsoft y Sony, probablemente responderá con tecnologías similares. Por lo tanto, Nintendo tiene que seguir innovando y mejorar el diseño y el rendimiento de la Wii. La compañía podría considerar la exploración de asociaciones con proveedores de hardware para mejorar el performance, continuar desarrollando juegos en casa, y también interactuar con expertos de los organismos de salud y los proveedores para promover "exergaming." Ahora que han ingresado exitosamente en el mercado.

Nintendo estaba luchando por encontrar equilibrio en un mercado que estaba dominado por las consolas PlayStation 2 de Sony (PS2) y la Xbox de Microsoft, Con el siguiente ciclo de lanzamiento de consolas a nivel mundia, en 2006, Nintendo lanzó su consola Wii. Los competidores de Nintendo lanzaron la Xbox 360 de Microsoft y la PlayStation de Sony 3 (PS3); sin embargo, fue la NINTENDO Wii que convirtió el mercado al a favor, con su naturaleza totalmente echa una innovación disruptiva, fur descrita por Clayton Christensen, profesor de negocios Administración de la Escuela de Negocios de Harvard. En él se describe un proceso o estrategia que permite una producto (por ejemplo, la NINTENDO Wii) para tomar posición en la parte inferior del mercado y, finalmente ganar tanto tendencia a sustituir el mercado y el desplazamiento de la competencia, (Xbox y PlayStation) La innovación disruptiva para Nintendo resultó ser un verdadero éxito para la industria. Nintendo fue capaz de cambiar el paradigma con su consola Wii, que ahora se necesita para determinar cómo continuar a montar la ola de éxito en el futuro. La competencia probablemente saacdos del mercado de la Wii y su capacidad para penetrarlos. Sin embargo, es bastante probable que estas poderosas compañías traten de imitar el aspecto más innovador de esta consola.

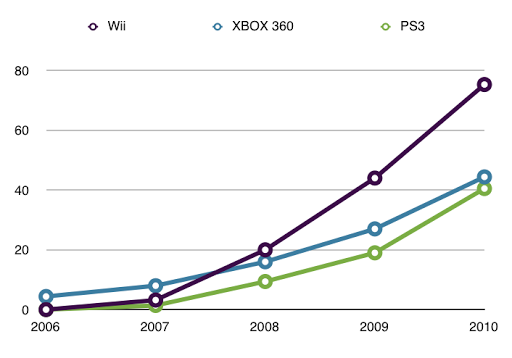
En la década de 2000 los primeros, el NINTENDO incluye la GameCube, el sistema PS2 de Sony y la Xbox de Microsoft. De estas tres consolas, la PS2 se convirtió en el ganador claro. Para el año 2008, la PS2 había vendido más de 140 millones unidades en todo el mundo. Los factores que contribuyen a su éxito era la compatibilidad hacia atrás de la consola con los juegos de la primera PS, y su capacidad para reproducir contenido multimedia y de vídeo en CD y DVD. Sony utiliza la capacidad de la PS2 para reproducir DVDs valor agragado ya que esta tecnología no se había convertido standaizado La compañía fue volver a visitar esta comercialización con su esquema de PS3 y la inclusión de un reproductor de Blu-ray. El nombramiento de Satoru Iwata en 2002 como un nuevo presidente para Nintendo una nueva era. El objetivo del nuevo presidente era traer cambios innovadores para la empresa utilizando sus años de experiencia La estrategia de Iwata era hacer crecer el mercado de los juegos para incluir la no-jugadores. Con el fin de lograr esto, se empezó a desarrollar juegos simples que son muy agradables para todos los clientes en base a esta estrategia, dio lugar a sistemas de juegos de Nintendo Wii y DS Como un medio para probar su estrategia, Iwata y su compañía, desarrollaron la portátil de Nintendo DS dispositivo de juego para ampliar la industria de los videojuegos más allá de la televisión.

Sobre la base de los éxitos de la Nintendo DS, y con un enfoque en la captura de los no jugadores, Nintendo desarrolló la Wii con la esperanza de recuperar algo de su cuota de mercado en la consola fija. La Wii fue lanzado en 2006, similar a las fechas de despliegue para Xbox 360 y Microsoft PS3 de Sony. La Consola más reciente de Nintendo tenía un diseño compacto que se basó en el uso de un mando fácil de usar. El mando fue innovador en su simplicidad, sino también en su capacidad de traducir los movimientos.

Las ventas de la Wii se dispararon tras su lanzamiento en los Estados Unidos. Nintendo vendió 600.000 Unidades en tan sólo los primeros ocho días, lo que generó aproximadamente $ 190 millones de dólares en ventas para la compañía.Las ventas de la Wii se dispararon tras su lanzamiento en los Estados Unidos. Nintendo vendió 600.000 Unidades en tan sólo los primeros ocho días, lo que generó aproximadamente $ 190 millones de dólares en ventas para la compañía. En junio de 2008, Nintendo había registrado un total de 10,9 millones de Wiis vendidas en los EE.UU.. Este fue de aproximadamente 500.000 unidades más que la Xbox 360, que había salido a la venta un año antes de la NINTENDO Wii.

Graficos

Ventas por año en millones de Dolares



Referencias

* <https://www.nintendo.es/Atencion-al-cliente/Padres/Hardware/Wii/-Que-es-Wii-/-Que-es-Wii--920239.html>
* Gorges, Florent (2015). *La historia de Nintendo Volumen I*. Héroes de papel. [ISBN](https://es.wikipedia.org/wiki/ISBN) [978-84-942881-3-5](https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:FuentesDeLibros/978-84-942881-3-5).