



Nombre de alumno: Carlos Daniel Rodríguez Galindo

Nombre del profesor: MYREILLE ERENDIRA RODRIGUEZ ALFONZO

Nombre del trabajo: ENSAYO

Materia: INNOVACIÓN DE MODELOS DE NEGOCIOS Y GESTIÓN DE EMPRESAS FAMILIARES

PASIÓN POR EDUCAR

Grado: 6

Grupo: U

Comitán de Domínguez Chiapas a 24 de Julio de 2020.

INTRODUCCIÓN

Presentar algunos de los conceptos principales y los enfoques fundamentales de la materia de INNOVACIÓN DE MODELOS DE NEGOCIOS Y GESTIÓN DE EMPRESAS FAMILIARES

Como se dice en la antología, la innovación es más allá de crear, de ofrecer algo nuevo, una idea, algo fresco, sino que también implica diseño, evaluar eficiencia

DESARROLLO

La innovación es más allá de crear, de ofrecer algo nuevo, una idea, algo fresco, sino que también implica diseño, evaluar eficiencia.

Aunque en concepto se asocia a la creatividad. Se trata de un cambio o de una modificación que supone la creación o la puesta en marcha de algo novedoso. De esta manera, la innovación también aparece vinculada al progreso.

Como es bien sabida una innovación resulta cuando se crea algo o cuando algo ya creado necesita de alguna modificación o una mejora. Hay muchísimos productos que conocemos que van innovando constantemente, por ejemplo el iPhone, va en constante cambio y produce que la marca crezca.

Con el paso de los años han surgido herramientas para gestionar la innovación, porque implica proceso.

Las HGIs son las herramientas para la Gestión de la Innovación, cada herramienta tiene sus propias características y métodos de aplicación.

Se plantea una Mejora Continua como filosofía de trabajo de mejora progresiva. Quiere decir que aun cuando las cosas van bien aún hay cosas por mejorar. Es de Proceso

El estado del proyecto se refiere al desempeño observado del trabajo, si está definido, en proceso o suspendido, donde las medidas de desempeño son tiempo, costo y calidad, entre otras.

Un proyecto es una idea exclusiva, original y única. Es la Idea de una cosa que se piensa hacer y para la cual se establece un modo determinado y un conjunto de medios necesarios. La mayoría de los productos se producen mediante algún sistema de producción.

La iniciativa general es un programa, mientras que las acciones individuales dentro de él son proyectos individuales. Entonces, Proyectos son las ideas a realizar que forman parte de un todo que en este caso el todo es un programa, por ejemplo un programa sería reducir la basura en los mares y uno de los proyectos dentro del programa sería el reciclar plástico para evitar que lleguen a los ríos. Los gerentes de programa suelen ser gerentes de proyecto con amplia experiencia.

Los proyectos tienden a ser desconocidos, suelen caracterizarse por un alto grado de incertidumbre y suelen implicar un riesgo alto debido a los cambios.

Los proyectos se caracterizan por el cambio, suelen estar diseñados para provocar un cambio y, con frecuencia, operan en condiciones de cambio.

Hay que entender de igual forma que es un Sistema de Producción, que son conjuntos de elementos que se hallan interrelacionados entre sí en busca del logro de ciertos objetivos.

En el ámbito de producción es la transformación de Insumos en productos. Por ejemplo en una empresa de sandalias, producción es la acción de crear las sandalias. Los sistemas de producción pueden clasificarse en tres categorías generales:

- Producción en masa
- Producción en lotes
- Producción de proyecto

Alex Osterwaler en su libro “Generación de modelos de negocio” afirma que la innovación en modelos de negocio consiste en crear valor para las empresas, los clientes y la sociedad, es decir, en sustituir los modelos obsoletos.

Las etapas del modelo de planificación de negocios son • Proceso Declarativo • Proceso Analítico • Proceso de Ejecución • Proceso de Control y Compromisos • Proceso de Compensación

Cada innovación requiere una estrategia creativa. Cada estrategia creativa usa el pensamiento creativo como una variable evolucionadora e introduce exitosamente innovaciones como impulso para el cambio social.

Los aspectos de la estrategia son:

- Consistencia. La estrategia no debe presentar metas inconsistentes entre sí.
- Consonancia. Debe representar una respuesta adaptativa al medio ambiente externo, así como a los cambios relevantes que en él ocurren.
- Factibilidad. La estrategia no deberá agotar los recursos disponibles y tampoco generar problemas irresolubles.
- Ventaja. La estrategia deberá facilitar la creación o la preservación de la superioridad

CONCLUSIÓN

Un proyecto es un tipo de sistema de producción. Generalmente, tiene una meta única definible y una serie de objetivos individuales.

La meta del proyecto es el resultado final que el proyecto intenta alcanzar. Los objetivos son una serie de restricciones que deben satisfacerse para poder alcanzar la meta del proyecto.