



Mi Universidad

Súper Nota

Nombre del Alumno: Danilo Sánchez Espinoza.

Nombre del tema: Aspectos tecnológicos.

Parcial: 2

Nombre de la Materia: Desarrollo de pequeñas y medianas empresas.

Nombre del profesor: Ingrid Paola Domínguez León.

Nombre de la Licenciatura: Administración de empresas.

Cuatrimestre: 9°



Se pueden diferenciar tres niveles de definición del término tecnología.

- Por un lado se le puede identificar con un conjunto de "artefactos" dados e inmutables, que no se modifican durante el proceso de difusión.
- **Un segundo nivel** considera a la tecnología como el conjunto de capacidades incorporadas a los individuos, relacionada con las diversas competencias adquiridas en el seno de una organización.
- **Un tercer plano** alude a la tecnología como conocimiento y capacidad para pensar sobre el proceso de transformación en términos de hechos concretos, conceptos y teorías. Estos tres planos son acumulativos, en el sentido de que cada uno supone aceptado el nivel anterior y avanza hacia una mayor profundización en el concepto.



Tecnología en procesos administrativos.

El impacto de la tecnología en la cultura de las organizaciones es la base de las teorías de los sistemas socio técnicos.

- En estos sistemas se da una continua interacción entre los grupos humanos y la tecnología que utilizan las organizaciones.
- Es sabido que cambios en el sistema técnico deben necesariamente llevar a cambios en el sistema social de la organización. Discrepancias en tal sentido solo pueden conducir al fracaso.
- Una adecuada intervención de desarrollo organizacional puede reducir el impacto de tales cambios y posicionar a la organización en una plataforma de desarrollo superior.



El estudio que realizó **Joan Woodward 8** es un clásico ejemplo de cómo se relacionan ambos sistemas. En él, distinguió tres tipos principales de tecnologías: - De unidad o de menor escala, en la que se elaboran productos o servicios hechos a la medida y gusto del consumidor.

Por ejemplo, el trabajo de un arquitecto o la configuración de una red de computación. De producción en gran escala como la que se encuentra en las líneas continuas de montaje. Ejemplos son las fábricas de automotores. Continúa de procesos automatizados.

Por ejemplo, el trabajo que se realiza en una refinería de petróleo o en una central nuclear. De esos estudios se concluye, que la cultura organizacional asociada con cada tipo de tecnología es esencialmente distinta, en la tecnología unitaria y de proceso la cultura es más orgánica con altos niveles de adaptabilidad y desarrollo, menor formalización del comportamiento y mayor descentralización, en cambio en la de producción en escala es más mecanicista, con mayor formalización del comportamiento y atención más centrada en la producción y en la eficiencia.

La cibercultura se puede apreciar desde tres puntos de vista:

- Interactividad**, que es la relación entre la persona y el entorno digital definido por el hardware que los conecta a los dos.
- Hipertextualidad**: que es el acceso interactivo a cualquier información desde cualquier parte. Es una nueva condición de almacenamiento y entrega de contenidos.
- Conectividad**: que es lo potenciado por la tecnología, por ejemplo internet.

Las organizaciones exigen en forma creciente la conformación de una cultura afín a los medios tecnológicos de los que se dispone y en consonancia con los sistemas técnicos con los que se cuenta.

El tramo de control y la cantidad de niveles jerárquicos estarán asociados al sistema técnico, así como también las funciones de negocio variarán en importancia ya que en las organizaciones con sistemas unitarios, prevalecerán las funciones de desarrollo de productos o diseño de proyectos, en cambio, en la de producción en escala prevalecerán las funciones de producción, privilegiando la búsqueda de eficiencias y, finalmente, en las de procesos automatizados las funciones de comercialización, incluyendo las relaciones con clientes. Asimismo, al reducirse el trabajo manual, el nivel inferior de la pirámide, sobre el cual tanto trabajó.

Por ejemplo. F. Taylor se ha transformado en una serie de procesos automatizados. Entonces el nivel más bajo de la estructura se profesionaliza ya que allí se encuentran los diseñadores de sistemas, los programadores y las áreas de planificación, entre otras.

Esto reduce la cantidad de niveles jerárquicos, tendiendo a un achatamiento de las estructuras, con la consecuente ampliación de los tramos de control.

La innovación tecnológica. Es el proceso mediante el cual una empresa crea un nuevo producto, servicio, proceso o modelo de negocio, o bien mejora significativamente las características de uno ya existente, utilizando como vehículo las herramientas tecnológicas.

Un ejemplo, de este tipo de transformación disruptiva es la llegada del ordenador personal a los mercados.

Existen 3 tipos principales de innovación.

- Innovación radical.** Como su nombre lo indica, la innovación radical es algo que realmente cambia el escenario de una marca, ya sea en el mercado o en la dinámica empresarial.
- Innovación incremental.** Es la creación de un valor extra para los productos existentes mediante su mejoramiento, ya sea a través de la adición de nuevas características o el perfeccionamiento de aquellas con las que cuenta.
- Innovación disruptiva.** Es la aplicación de nuevas ideas que conducen a la modificación de productos, servicios y procesos, generando cambios drásticos en el mercado, las empresas y el comportamiento de los consumidores.

Estos son los principales beneficios de la innovación tecnológica.

- Satisfacer las múltiples necesidades de los consumidores.
- Facilitar la vida social, personal y laboral.
- Renovar y ampliar la gama o productos que ofrece una empresa.
- Ascender a mejores posiciones dentro de la industria.
- Incrementar las ventas.

Conocimiento del receptor. Por mucha destreza que se tenga, los esfuerzos de un creativo se frustrarán si se equivoca al identificar a los seres humanos reales para quienes trabaja. El respeto por la verdadera identidad de los receptores comienza con el respeto por ellos como personas, el cual debe vencer tanto los paradigmas como los prejuicios.

- Es imposible crear un buen aviso para un usuario de Harley Davidson® si no se tiene una percepción clara de cómo éste vincula la velocidad a la libertad, y la convierte en una emoción y un valor primordial de vida.
- El perfil del receptor, en especial sus rasgos culturales en sentido amplio, son uno de los puntos de partida de todo el proceso para crear publicidad, y además deben convertirse en una referencia constante, una obsesión productiva.
- La publicidad deberá estar siempre en sintonía con la situación social predominante en cada país.
- En cualquier momento pueden ocurrir eventos públicos que afecten el pensamiento y las emociones del consumidor.

Tecnología en sistemas productivos.



El incremento de los procesos automatizados ha llevado a una verdadera revolución especialmente en las fábricas y en los depósitos de materiales, productos en proceso y terminados, como consecuencia de una creciente utilización de la robótica.

Esto las transforma radicalmente ya que una fábrica en la cual solo existen robots no es necesario prender la luz, tener pasillos para transitar o servir café, los robots no necesitan secretarías y entienden siempre y perfectamente las ordenes que se les dé.

Innovación.



Creatividad.



La creatividad se enriquece con los aportes de muchas disciplinas. Cuando se pregunta por qué algunos creativos no llegan tan lejos como otros, las respuestas suelen ser evasivas:

- No hay buenos materiales.
- Este software es obsoleto.
- Falta dinero.
- Los clientes no comprenden.

Un examen detallado muestra otras realidades: la ausencia de disciplina, el modo rutinario de trabajar, el estrellato, el descuido de las bases teóricas.

- La creatividad no es un don sobrenatural, sino una mezcla de capacidad innata con toneladas de trabajo.
- La creatividad mejora en profundidad, precisión y velocidad cuando se dominan los temas y se discuten a solas o en grupo.
- La creatividad es un acto de conciencia que requiere de oficio. Se mueve entre el sudor y lo épico, entre la agonía y el éxtasis. Crear es drama, pero es diversión.

Conocimiento del producto o marca. Una idea siempre tiene más peso que la forma como se expresa. El elemento más importante de la publicidad es un concepto creativo eficaz, que debe nacer de la energía misma del producto y tener la suficiente simplicidad, honestidad y atractivo como para mantenerse durante todo el tiempo de vida de la marca.

Todas las marcas tienen su personalidad implícita. Esta individualidad o singularidad puede derivarse de su formulación como producto, de su nombre, de su empaque, de su historia y su desempeño. Es entonces imposible que existan marcas idénticas.

Conocimiento del oficio. El oficio debe entenderse como la asimilación de los mecanismos, o sea de las estructuras, técnicas y procesos, que permiten practicar bien una labor, obtenida por medio de la experiencia que dan el trabajo y el tiempo.

Un creativo debe dominar los caminos persuasivos hacia un mercado por sobre cualquier consideración; tiene que saber dar a los anunciantes lo que necesitan, no lo que quieren, aunque esta actitud pueda ocasionar desacuerdos.

Antología: Desarrollo de medianas y pequeñas empresas.

Unidad: III

Tema: Aspectos Tecnológicos.

Subtemas: 3.1 ¿Qué es la tecnología?
3.2 Tecnología en procesos administrativos
3.3 Tecnología en sistemas productivos.
3.8 Innovación.
3.9 Creatividad.

Autores:

- Kauffman, Josh. (2018). Desarrolla tu propio MBA. Ciudad de México: McGraw Hill.
- Chiavenato, Idalberto. (2016). Fundamentos de administración. Ciudad de México: Grupo editorial patria.
- Chong, Luis. (2009). Promoción de ventas. Ciudad de México: Gránica.

Descarga de 7 imágenes en google para complementar el trabajo realizado.

https://www.google.com.mx/search?q=que+es+la+tecnologia&sxsr=APwXEdcMcrAvGcfNsbw5Lu_XlhbWtVFMag:1686247384001&source=Inms&tbn=isch&sa=X&ved=2ahUKewjO5s2CobT_AhWOOUQIHxbQBycQ_AUoAXoECAIQAw&biw=1280&bih=584&dpr=1.5#imgrc=85aGeudmpHg38M&imgdii=Fi_CLxxkKfPgIM

<https://www.google.com.mx/search?q=impacto%20de%20la%20tecnolog%C3%ADa%20en%20la%20sociedad&tbn=isch&hl=es&sa=X&ved=0CBwQtI8BKABqFwoTCljgzvGrtp8CFQA AAAAdAAAAABak&biw=1263&bih=530#imgrc=yXokg0N7Gqu1KM>

https://www.google.com.mx/search?q=Tecnolog%C3%ADa+en+sistemas+productivos&tbn=isch&ved=2ahUKewidyd72sLT_AhWXNd4AHeQODQM2-cCegQIABAA&oq=Tecnolog%C3%ADa+en+sistemas+productivos&gs_lcp=CgNpbWcQAzoHCCMQ6gIQJ1AAWJAoYPYpaAFwAHgDgAHIAyB-SWSAQY5LjM0LjGYAQcGgAQnd3Mtd2I6LWltZ7ABCsABAQ&scient=img&ei=hiiCZJ3uA5fr-LYP5J20GA&bih=530&biw=1263&hl=es#imgrc=53WVeawSDhDRDM&imgdii=22txrLgWr9W1hM

https://www.google.com.mx/search?q=Innovaci%C3%B3n&tbn=isch&hl=es&tbs=rimg:CU4SjZwaEk9RYff7zTVkHs0MgIMCgIIABAAOgQIARAawAIA4AIA&sa=X&ved=0CBoQuIIBahcKEwjwqT7wrT_AhUAAAAHQAAAAQFw&biw=1263&bih=530#imgrc=ITie7aZ5Xc1FYM

https://www.google.com.mx/search?q=creatividad+tecnologia&tbn=isch&ved=2ahUKewj_tOrZ4LT_AhW3Pt4AHdTRB9YQ2-cCegQIABAA&oq=creatividad+tecnologia&gs_lcp=CgNpbWcQARgAMgUIABCABDIGCAAQCBAeOgQIIXAnOgclABCKBRBDoggIABCABBCxAzoGCAAQBRAeOgclABAYEIAEUM4GWMo4YMJRaAFwAHgAgAGnAYgB2xCSAQwLjE3mAEAoAEBggELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&scient=img&ei=nlqCZP_tFLf9-LYP1KOfsA0&bih=584&biw=1280#imgrc=itbz1-ltdtXjuM

Información recabada ya que no encontré en la antología 3.8 Innovación.

https://www.google.com.mx/search?q=innovaci%C3%B3n+tecnol%C3%B3gica&sxsr=APwXEdc_MHS6OTE2GTdxPmWbnzc0BFxDA%3A1686260223169&source=hp&ei=0mCZOnlCLPrkPIV6Gv6AY&iflsig=AOEireoAAAAZIJYD29q8e4YwQqxXAlngUwaymgNkpLw&oq=Inn&gs_lcp=Cgdnd3Mtd2I6EAEYADIHCCMQigUQJzINCAAQigUQsQMgQwEQQzILCAAQgAQQsQMgQwEyBwgAEIoFEEMyCwgAEIAEELEDEIMBMhEILhCABBCxAxCDARDHARDRAzIHCAAQigUQzILCAAQgAQQsQMgQwEyDQgAEIoFELEDEIMBEEMyBwgAEIoFEEM6CwguEIoFELEDEIMBUABYzgRguBxoAHAAeACAAZIBiAGO5IBAzAuM5gBAKABAQ&scient=gws-wiz