GLOSARIO:

* Aprendizaje : Adquisición de conocimientos, especialmente en algún arte u oficio:
* Aumentación: aunmento de la capacidad
* Clientes exigentes: clientes con un gran conocimiento sobre el producto y con fácil comparativas.
* Colaboración Una colaboración se refiere abstractamente a todo proceso donde se involucre el trabajo de varias personas en conjunto. Tambien cuando ayuda a una persona a hacer algo que se le dificulte o que no pueda hacerlo. En Tecnolgía se refiere a incrementar la productividad y el trabajo en equipo utilizando tecnologias de información.
* Compartición: La formación de compartición es, desde el punto de vista morfológico, impecable, ya que es un sustantivo que expresa la acción y el efecto de lo que designa el verbo del que proviene (compartir). A pesar de ello, solo algún diccionario muy moderno la recoge (como es el caso del Gran diccionario de uso del español actual, SGEL 2001) y no ha sido en ninguna época un término con vitalidad en nuestro idioma. En la actualidad, su empleo se ha revitalizado a partir de su uso en textos científicos (compartición de electrones) o relacionados con la informática (compartición de archivos), por influjo del inglés (compartition); en nuestro banco de datos sincrónicos se refleja esta situación y puede verse que no ha pasado a la lengua culta literaria. En general, en la gran mayoría de los contextos en que aparece podrían emplearse y, de hecho, así ocurre en la lengua cuidada, otras expresiones como uso compartido, hecho de compartir o posibilidad de compartir, según los casos.
Reciba un cordial saludo.
* Contexto Actual: circunstacias actuales de mercado ocasionado por la sociedad en red gracias a las tecnologías existentes
* Copyright: El **derecho de autor** es un conjunto de normas jurídicas y principios que regulan los [derechos morales](http://es.wikipedia.org/wiki/Derechos_morales) y patrimoniales que la [ley](http://es.wikipedia.org/wiki/Ley) concede a los [autores](http://es.wikipedia.org/wiki/Autor) (los *derechos de autor*), por el solo hecho de la creación de una obra [literaria](http://es.wikipedia.org/wiki/Literatura), [artística](http://es.wikipedia.org/wiki/Arte), [musical](http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%BAsica), [científica](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia) o didáctica, esté publicada o inédita. Está reconocido como uno de los derechos humanos fundamentales en la [Declaración Universal de los Derechos Humanos](http://es.wikipedia.org/wiki/Declaraci%C3%B3n_Universal_de_los_Derechos_Humanos).
* e-Conocimiento: disponibilidad y accesibilidad como nunca a un gran volumen de información
* Entorno Complejo: Se conoce como entorno complejo por la gran variedad de factores que afectan en un intercambio.
* Iniciativas abiertas: Son proyectos ya finalizado que no se comercializan sino se proporciona de manera gratuita. La principal razón de este hecho es que la comunidad vinculada funcione cómo una “organización” y también de manera gratuita mejore el producto, para ello disponen de la estructura interna y todo tipo de información relacionada.
* Innovación: a **innovación**, según el diccionario de la Real Academia Española, es la creación o modificación de un producto, y su introducción en un mercado.

La innovación va de la mano con la [mejora continua](http://es.wikipedia.org/wiki/Mejora_continua). La diferencia es que en la mejora continua se ven resultados a corto plazo, y los cambios son graduales, mientras que en la innovación se notan grandes cambios y se pueden ver resultados a mediano plazo. Mientras que la mejora continua es orientada al proceso, la innovación va orientada al resultado final.

* Interacciones: La **interacción** es una acción recíproca entre dos o más objetos, sustancias, personas o agentes.

En diseño y ciencias de la comunicación,

la [interactividad](http://es.wikipedia.org/wiki/Interactividad), proceso que establece un usuario con un dispositivo, sistema u objeto determinado; el [diseño de interacción](http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_de_interacci%C3%B3n) disciplina que define el comportamiento de los productos y sistemas con los que interactúa el usuario.

* Nuevas estrategias empresariales: Se conoce aquellas estrategias que optan por tomar las empresas ante los nuevos tiempos y para afrontar los cambios de forma adecuada para potenciar su competitividad haciendo uso de nuevas tecnologías y nuevos paradigmas.
* Organización: Las **organizaciones** son [sistemas sociales](http://es.wikipedia.org/wiki/Estructura_social) diseñados para lograr metas y objetivos por medio de los [recursos humanos](http://es.wikipedia.org/wiki/Recursos_humanos) o de la gestión del talento humano y de otro tipo. Están compuestas por subsistemas interrelacionados que cumplen funciones especializadas. Convenio sistemático entre personas para lograr algún propósito específico. Las Organizaciones son el objeto de estudio de la Ciencia de la [Administración](http://es.wikipedia.org/wiki/Administraci%C3%B3n_de_Empresas), a su vez de otras disciplinas como la Sociología, la Economía y la Psicología.

|  |
| --- |
|  |

* Presión competitiva: Ante la presión competitiva, la velocidad se convierte en un requisito básico de la innovación. ¿De qué sirve innovar en un producto o servicio si la competencia lo ha hecho antes? La velocidad se ha convertido en más de un quebradero de cabeza para ciertas organizaciones y en Internet es tal, que el largo plazo está fechado en tres meses, y tiene visos de ir reduciéndose. Los conocimientos se quedan rápidamente obsoletos, al igual que los productos y servicios.

Pero la velocidad no es exclusiva de Internet. El plazo de lanzamiento de un automóvil, por ejemplo, desde que se diseña hasta que se comercializa en 1990 era de 6 años; en la actualidad es inferior a 24 meses. Sony lanza 5.000 nuevos productos al año, y Disney uno, cada cinco minutos. En cerca de dos años, Boeing consiguió reducir su periodo de fabricación de un 747 o un 767 a ocho meses, aproximadamente un 50%.

Pues bien, si la innovación requiere velocidad, este va a ser uno de los rasgos de las organizaciones y de los profesionales con talento: Actuar con celeridad. Si no, el futuro no parece nada halagüeño, según Francisco Martín Frías, Presidente y cofundador de MRW, empresa líder de transporte urgente:

“No es el pez grande el que se come al chico; sino el más rápido al más lento”

* Rápida Adaptación: esta exprecion se refiera a la capacidad de una empresa para reaccionar ante un cambio repentino. La organización mas fuerte será aquella que solvente los nuevos cambios de forma mas rápida que el resto.
* Sociedad en Red: Se conoce a la comunidad de personas usuarios de internet los cuales establecen relaciones y se nutren de información. y esto se aprovecha puesto que vierten de manera constante información a los servidores a la red, con lo que podemos identificar claramente patrones de conducta
* Tecnologías emergentes: **Tecnologías emergentes** o **tecnologías convergentes** son términos usados indistintamente para señalar la [emergencia](http://es.wikipedia.org/wiki/Emergencia) y [convergencia](http://es.wikipedia.org/wiki/Convergencia) de nuevas tecnologías, con potencial de demostrarse como [tecnologías disruptivas](http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_disruptivas). Entre ellas, se encuentran [nanotecnología](http://es.wikipedia.org/wiki/Nanotecnolog%C3%ADa), la [biotecnología](http://es.wikipedia.org/wiki/Biotecnolog%C3%ADa), las [tecnologías de la información y la comunicación](http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n_y_la_comunicaci%C3%B3n), la [ciencia cognitiva](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia_cognitiva), la [robótica](http://es.wikipedia.org/wiki/Rob%C3%B3tica), y la [inteligencia artificial](http://es.wikipedia.org/wiki/Inteligencia_artificial).

 Quienes abogan por los beneficios del [cambio tecnológico](http://es.wikipedia.org/wiki/Cambio_tecnol%C3%B3gico) usualmente ven a las tecnologías emergentes y convergentes como una esperanza que ofrecerá la mejora de la [condición humana](http://es.wikipedia.org/wiki/Condici%C3%B3n_humana). Sin embargo, algunos críticos de los riesgos del cambio tecnológico, e incluso algunos activistas del [transhumanismo](http://es.wikipedia.org/wiki/Transhumanismo) como [Nick Bostrom](http://es.wikipedia.org/wiki/Nick_Bostrom), han advertido que algunas de estas tecnologías podrían significar un peligro, incluso al punto de amenazar la [supervivencia de la humanidad](http://es.wikipedia.org/wiki/Fin_de_la_civilizaci%C3%B3n).

* Trabajador del conocimiento: los trabajadores del conocimiento serían "quienes con su actividad se ocupan de agregar valor al conocimiento que reciben como insumo".
* Web 2.0: El término **Web 2.0** está asociado a aplicaciones web que facilitan el compartir información, la [interoperabilidad](http://es.wikipedia.org/wiki/Interoperabilidad), el [diseño centrado en el usuario](http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_centrado_en_el_usuario)[1](http://es.wikipedia.org/wiki/Web_2.0#cite_note-0) y la [colaboración](http://es.wikipedia.org/wiki/Colaboraci%C3%B3n) en la [World Wide Web](http://es.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web). Un sitio Web 2.0 permite a los usuarios interactuar y colaborar entre sí como creadores de contenido generado por usuarios en una [comunidad virtual](http://es.wikipedia.org/wiki/Comunidad_virtual), a diferencia de sitios web donde los usuarios se limitan a la observación pasiva de los contenidos que se ha creado para ellos. Ejemplos de la Web 2.0 son las comunidades web, los [servicios web](http://es.wikipedia.org/wiki/Servicio_Web), las [aplicaciones Web](http://es.wikipedia.org/wiki/Aplicaci%C3%B3n_Web), los [servicios de red social](http://es.wikipedia.org/wiki/Servicios_de_red_social), los [servicios de alojamiento de videos](http://es.wikipedia.org/wiki/Servicio_de_alojamiento_de_videos), las [wikis](http://es.wikipedia.org/wiki/Wikis), [blogs](http://es.wikipedia.org/wiki/Blogs), [mashups](http://es.wikipedia.org/wiki/Mashup_%28aplicaci%C3%B3n_web_h%C3%ADbrida%29) y [folcsonomías](http://es.wikipedia.org/wiki/Folcsonom%C3%ADa).

Bibliografía:

<http://www.pilarjerico.com/tag/presion-competitiva>

<http://www.wikipedia.com>

<http://www.wordreference.com>

http://[www.rae.es](http://www.rae.es)

Apuntes de clase